

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LA LUNE SANGLANTE SE LÈVE

Un scénario officiel proposé par Mongoose Publishing

Traduit par David Cadenas, Rodolphe Leroy, Emmanuel
Luc, Pascal Roufosse, Benjamin Ott

Relecture : Christophe Deneux, Eric Dubourg, Emmanuel
Luc, Vincent Lazzari

Illustrations : Brian Williams



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

ÉDITION OFFICIELLE

Loup Solitaire

La Lune Sanglante se lève

Supplément Web Gratuit au Tome 23

Auteur original : JOE DEVER

Adaptation par August Hahn

LE GRIMOIRE – TOME 23

ADDENDUM WEB

Illustrations intérieures : Gary Chalk, Rich Longmore, Brian Williams, Vincent Zimmermann

3	Introduction
6	Acte I : Traque sous la lune
7	Prologue: La Grande Route commerciale du Sud
8	Scène 1 : Un nuage de corbeaux
13	Scène 2 : L'Étalon Massacré
15	Scène 3 : Un Hurlement Déchirant
18	Scène 4 : la caravane de la Compagnie
25	Scène 5 : un horizon bienvenu
26	Interlude : Toran
27	La guilde de l'Étoile de Cristal
29	L'auberge du Sanglier et du Poney
33	La demeure de Geroy, sage des savoirs anciens
38	Acte II : La Crypte des Suukons
39	Scène 1: La Route des Morts
41	Scène 2 : Ombres et tombes
50	Acte III : Dernier Sang
52	Scène 1 : la chasse recommence
52	Scène 2 : la patrouille décimée
54	Scène 3 : le combat final
56	Conclusion
57	Annexes
57	Annexe 1 - Nouveaux Objets
58	Annexe 2 – l'Arc Majilune
61	Annexe 3 - Monstres
63	Annexe 4 – Fiches
64	Plan de Toran

MOONGOOSE PUBLISHING

Layout & Design : Ian Belcher

Illustrations : Tony Parker

Carography : Gillian Pearce

Studio Manager : Ian Barstow

Production Director : Alexander Fennel

Playtesting : Mongoose Hall (Ted Chang, Michael Ekon, Wilson Phillips, Bob Roberts, et al.)

Proofreading : Ron Bedison

LE GRIMOIRE

Directeur de Publication : Sébastien Boudaud

Assistant Éditorial : Gabriel Feraud

Directeur Artistique : Eric Dubourg

Maquette : Eric Dubourg, Sébastien Boudaud

Responsable Traduction : Eric Dubourg

Traducteurs : David Cadenas, Rodolphe Leroy, Emmanuel Luc, Pascal Roufosse, Benjamin Ott

Relecteurs : Christophe Deneux, Eric Dubourg, Emmanuel Luc, Vincent Lazzari

Informations légales

Le Jeu de Rôle Loup Solitaire est une marque déposée Copyright ©2004 Mongoose Publishing, sous licence de Joe Dever, tous droits réservés. Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

La Série des « livres-jeux » Loup Solitaire, de Joe Dever est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont vous êtes le Héros. Le Grimoire du Magnamund sous licence Mongoose Publishing est copyright ©2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Loup Solitaire – (Supplément web gratuit au Tome 23)

EAN13 : 978-2-9514208-9-2

Distribution en boutiques : MILLENNIUM DISTRIBUTION (Toulouse) Tel : 05 34 36 40 50

Distribution en librairies : MAKASSAR DISTRIBUTION (Paris) Tel : 01 40 33 69 69

Promotion : Sébastien Boudaud

Devenez adhérent !

Quelque soit l'endroit où vous habitez, vous pouvez devenir adhérent de l'association. Pour cela, visitez notre site internet. Vous bénéficierez des nombreux avantages d'un club.

Anciennes parutions, disponibilités, nous contacter :

LE GRIMOIRE – Place Kennedy – 30 Avenue Bourgain

92130 Issy les Moulineaux – France

Tel : 01 46 62 94 22

Sites internet

Webmaster : Sébastien Boudaud

Responsable du Forum : Sébastien Toussaint

Pour plus de renseignements sur l'univers de Loup Solitaire – le Jeu de Rôle ou les Livres Dont Vous Êtes Le Héros – visitez le site du Grimoire www.legrimoire.net et posez vos questions sur le Forum officiel dédié www.loup-solitaire.fr

LA LUNE SANGLANTE SE LÈVE

Une aventure pour 4-6 joueurs de niveau 1 à 3

Deux fois l'an dans le ciel du Sommerlund, le visage d'Ishir devient d'un rouge voilé et profond. Lors de ces nuits-là, les cinq longues nuits de la Lune Sanglante, il paraît que de terribles bêtes viennent rôder sur le Magnamund. Les sages restent à l'intérieur, en attendant que la lumière de Kaï bannisse les monstres une fois encore. Durant la Lune Sanglante, on ne revoit plus ceux qui s'aventurent à l'extérieur ...

Introduction

Ce scénario se déroule intégralement au Sommerlund et passe par certains lieux du premier livre-jeu « les Maîtres des Ténèbres ». Les similitudes sont intentionnelles. Cette aventure est conçue tant comme le prélude d'une campagne que comme un scénario indépendant.

Le jeu commence au fin fond de la forêt située à l'Ouest du Sommerlund, au sud du Monastère Kaï, près d'un des principaux axes commerciaux du Royaume. À partir de là, commence un voyage vers la cité de Toran, un des principaux centres urbains du Sommerlund. Cette étape permet de faire découvrir aux joueurs la manière de vivre des Sommerlundois, le genre d'individus qu'ils peuvent rencontrer dans l'un des plus importants royaumes du Magnamund et prépare les futurs héros à la prochaine étape de leur aventure: la Crypte Oubliée des Suukons au pied des Monts Durncrag.

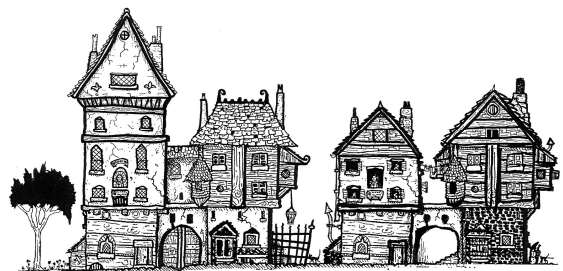
Cet endroit renferme le secret de la survie des héros face au monstre qui les a poursuivis à travers le Sommerlund, un Rejeton des Ténèbres jamais vu auparavant dans ce pays. Après avoir réussi à arracher une arme de grand pouvoir des griffes des légions de morts-vivants chargées de veiller sur elle depuis des millénaires, et malgré les pièges, les héros doivent relever leur dernier défi. Affronter et vaincre leur prédateur avant qu'il ne les consume et ne dérobe leurs âmes qui seront emmenées jusqu'aux Royaumes des Ténèbres pour une éternité de tourments.

Ce que cette aventure offre aux héros

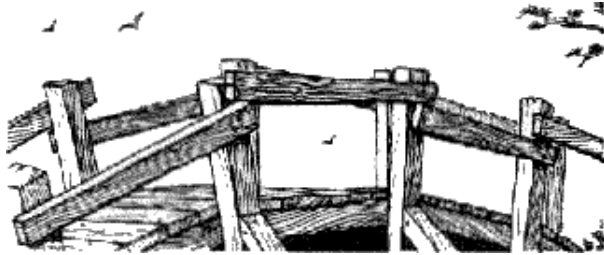
En plus des récompenses habituelles suite à la réussite du scénario, celui-ci leur procure deux trésors importants, l'un immatériel, l'autre très concret. Tandis que des Meneurs de Jeu peuvent avoir quelque inquiétude concernant la faiblesse relative de la seconde récompense, celle-ci voit sa puissance augmenter en même temps que son possesseur, ce qui évite un certain déséquilibre à bas niveau.

L'objet en question est décrit en détail plus bas, l'Arc Majilune. Un artefact issu d'un temps révolu, son pouvoir s'est amenuisé en raison de son enfermement l'isolant de sa source de magie, les rayons lunaires. Le héros qui le premier le brandira lors d'un combat y sera lié pour toute son existence. Même si au début, la puissance de cet arc est limitée, ses pouvoirs sont primordiaux pour la survie des héros et augmentent avec ceux de son porteur. Quand le possesseur de l'arme aura atteint sa pleine puissance, son arme sera devenue un atout solide dans la bataille, capable d'abattre même les plus sombres ennemis.

L'autre récompense principale n'est pas tangible, mais n'en sera pas moins importante sur le long terme. Pour découvrir l'emplacement de l'Arc Majilune, les héros auront dû se rendre à Toran pour y consulter un sage nommé Geroy. Geroy est aussi bien versé dans l'histoire ancienne et la connaissance de la Lumière et des Ténèbres. Il peut les conduire pour un certain prix au passage traversant la Crypte Oubliée des Suukons. Les héros qui se seront acquittés de cette somme de bonne grâce deviendront des contacts de Geroy et ils trouveront en lui une source incroyable de connaissance sur le passé du Magnamund et sur les trésors anciens.



Leurs combats contre le Dogue des Tourments (la créature les ayant pourchassés depuis le premier acte de cette aventure), feront des personnages des héros potentiels à un moment où le Magnamund en a tant besoin. Geroyne est à l'insu des joueurs un des conseillers du Roi. Le fait de l'avoir aidé peut très bien avoir pour conséquence qu'un des plus puissants monarques du Magnamund entende parler d'eux en termes élogieux.



Ce que cette aventure offre aux Meneurs de Jeu

À lui, seul, ce scénario peut procurer plusieurs soirées de suspense et d'aventure. De la scène de chasse à travers la forêt de Fehmarn en passant par la terrible bataille du Convoi des Terres du Nord, les joueurs seront imprégnés d'action et de danger. La scène qui a lieu à Toran permet aux héros de nombreuses possibilités de briller et offre à chaque joueur la possibilité de jouer son meilleur roleplay dans le monde du Magnamund. Les terreurs de l'antique crypte des Suukons devraient plaire à tous les joueurs qui aiment les donjons et les catacombes mortelles. Et enfin, le combat contre le Dogue des Tourments promet d'être épique.

La Lune Sanglante se Lève et l'Aube de la Destruction

Les Meneurs de Jeu possédant l'Aube de la Destruction, ou les joueurs dont les personnages ont survécu aux événements de cette aventure noteront plusieurs liens entre elle et la Lune Sanglante. Les similitudes et coïncidences sont entièrement du domaine du Meneur de Jeu. Les deux scénarii sont conçus pour être joués indépendamment ou pas. C'est à vous de choisir !

De plus, ce scénario ajoute des éléments officiels à *l'Encyclopédie du Monde* de Loup Solitaire. Dans ces pages, vous trouverez une description détaillée de la ville de Toran, d'un donjon mortel (la crypte des Suukons), d'un nouveau type de créature à utiliser (le Dogue des Tourments) et la description d'un nouvel artefact majeur (l'Arc Majilune). Parmi tout cela, ce scénario propose des accroches pour élaborer de nouveaux scénarii. Ce texte décrit même une nouvelle communauté, les Agents de l'Étoile et indique comment les jouer. De nouvelles informations relatives au Sommerlund sont présentées dans ce texte.



Background - La Lune Sanglante se Lève

L'aventure commence réellement en Slovie (Magnamund Septentrional). Andus, membre de la société secrète sommerlundoise nommée « les Agents de l'Étoile », était infiltré à la Cour de Slovie avec comme couverture un poste de diplomate du Sommerlund. C'était en fait un espion envoyé par la Confrérie de l'Étoile de Cristal de Toran pour vérifier discrètement les rumeurs accusant les nobles de Suentina de s'adonner à la magie des ténèbres. Alors qu'il fouillait les appartements d'un noble qu'on avait repéré en train d'acheter des objets magiques louches, Andus découvrit une pile de notes et de parchemins ayant trait à de la sorcellerie noire ainsi qu'une machination visant à déstabiliser la noblesse sloviennne. Pris sur le fait, il comprit rapidement que ce noble était en fait un Monstre d'Enfer extrêmement puissant. Une bataille acharnée s'ensuivit, conduisant à l'embrasement total des appartements du noble.

Andus, pensant avoir abattu le Monstre d'Enfer, parvint en titubant à s'extraire des appartements enflammés, gravement blessé et angoissé. Ce qu'il avait découvert dans les appartements de l'infâme Rejeton des Ténèbres le convainquit de tenter une fuite désespérée vers le Sommerlund. Le Monstre d'Enfer avait planifié un massacre le jour des Rites de Slovala, un festival slovien au cours duquel tous les membres de la noblesse se réunissent dans le Grand Hall du Palais Princier de Suentina pour recevoir la bénédiction du Prince Ormir et lui témoigner leur respect.

Pour y parvenir, le Monstre d'Enfer avait créé un Dogue des Tourments. En se cachant sous les traits d'un noble, le Monstre d'Enfer comptait faire apparaître la bête parmi eux et soutenir sa création dans le carnage qui en aurait résulté.

Avec l'anéantissement de la lignée princière, le Monstre d'Enfer pouvait alors interroger à loisir les âmes capturées et rapidement plonger la Slovie dans le chaos. Certaines notes en bas de page semblaient indiquer que le Monstre d'Enfer avait pris contact avec des agents de la Vassagonie pour préparer une attaque contre Suentina à l'issue du carnage qui aurait privé la ville de ses dirigeants.

Andus avait ainsi découvert des preuves de ce funeste complot, des documents décrivant ce Dogue des Tourments et quelques renseignements sur la magie noire ayant servi à sa création. Mais il n'avait pas réussi à sauver grand chose des flammes, juste une unique fiche concernant la création et les capacités du Dogue. Il garda donc précieusement cette fiche sur lui. L'existence d'une telle bête était d'une importance capitale et il devait revenir au Sommerlund le plus vite possible. Le peu qu'il avait compris du parchemin signifiait que la bête était capable de piéger les âmes et de ne les libérer qu'à la seule fin de les interroger et de les tourmenter. L'utilisation de cette magie noire n'était donc pas qu'un simple sacrilège, c'était une menace majeure pour la sécurité du Royaume. Et si d'autres Monstres d'Enfer avaient déjà créé ce genre de Dogues dans d'autres pays ! Et si c'était au Sommerlund ! Son maître à Toran devait être prévenu coûte que coûte !

Hélas, c'est à ce moment qu'Andus commit sa deuxième erreur. Il croyait en effet que le Monstre d'Enfer n'avait pas eu le temps de créer le Dogue des Tourments. Croyant s'être personnellement débarrassé de la menace de Suentina, il se contenta de revenir au Sommerlund aussi vite que possible, traversant seul les routes du Magnamund Septentrional sur son destrier sommerlundois. Il n'était plus qu'à quelques jours de voyage de la cité de Toran quand le destin s'abattit finalement sur lui. Ce ne furent pas ses anciennes blessures qui firent choir Andus, mais les griffes acérées d'un Dogue des Tourments. Non seulement Andus n'était pas parvenu à tuer le Monstre d'Enfer, mais en plus ce mort-vivant démoniaque avait déjà créé le Dogue des Tourments. Considérant qu'intercepter l'Agent était devenu nettement plus urgent que ses intrigues sloviennes, il avait lâché le Dogue des Tourments aux troussees de l'espion du Sommerlund.

Le Dogue des Tourments avait pisté Andus tout le long du chemin qui conduit au Sommerlund, quand soudain sous la lumière cramoisie de la Lune Sanglante, et alors qu'Andus chevauchait sous le couvert de la Forêt de Fehmarn, il le rattrapa et le blessa mortellement. Toutefois, le Dogue des Tourments fut sérieusement blessé par la dague magique d'Andus et s'enfonça dans la forêt afin de récupérer.

L'aventure commence pour les héros tandis qu'ils cheminent sur la route commerciale du sud et qu'ils découvrent le corps mutilé d'Andus ainsi que les funestes nouvelles qu'il comptait rapporter dans sa terre natale au péril même de sa vie. Il sera donné des suggestions concernant la manière d'introduire les différentes classes de personnages ainsi que plusieurs approches différentes pour commencer le scénario mais puisque le sang des prétendus héros s'est déjà mis à bouillir à la première mention du Dogue des Tourments, on peut dire que l'aventure vient de commencer.



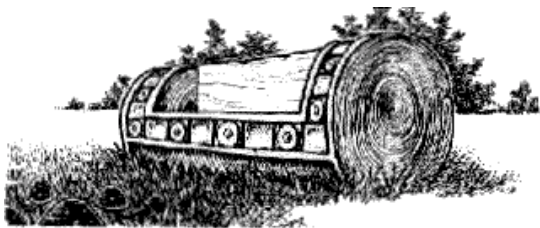
Acte I : Traque sous la Lune

Synopsis. Pendant cet acte, les héros découvrent le corps d'Andus, les notes du Monstre d'Enfer et le carnet de voyage d'Andus. Ils deviennent également la nouvelle proie du Dogue des Tourments. Ils pourraient aussi découvrir la garde de la dague incrustée de pierres précieuses d'Andus, son cheval mort, ses vivres éparpillés, et en apprendre davantage sur la créature qui a commis cette tuerie macabre. L'Acte I se termine quand les héros atteignent Toran après avoir été poursuivi par le terrifiant Dogue, lequel se trouve être virtuellement invincible. Seule une note à la fin du carnet de bord d'Andus semble présager de l'existence d'une faiblesse.

Présentation des personnages

Comme cette aventure se déroule uniquement au Sommerlund, les héros doivent avoir une raison de s'y trouver. Certaines classes de personnages, telles que les Seigneurs Kai et les Chevaliers du Royaume du Sommerlund, sont faciles à insérer dans l'histoire. Intégrer les premiers est particulièrement facile, puisque le début de l'aventure se situe dans la même forêt que le Monastère Kai quoique plus au sud. Les Chevaliers du Royaume peuvent être simplement en train de patrouiller le long de la route commerciale ou en train de faire route vers le sud pour leur propre compte. De toute façon, les deux possibilités permettent une intégration naturelle à l'histoire.

Les Frères de l'Étoile de Cristal aussi conviennent bien à cette histoire et peuvent même avoir une place spéciale dans ce scénario. Puisque Andus était un Agent de l'Étoile, les héros de la Confrérie auraient été choisis par leur guilde pour le rencontrer le long de la route qui mène vers le Sud. Ceci les conduira non loin du corps d'Andus dans **la Scène 1 de l'Acte I**, mais ce n'est pas grave s'ils le manquent, puisqu'ils finiront par découvrir sa monture étripée un peu plus loin sur la route dans la **Scène 2 de l'Acte I**.



Les Artilleurs Nains et les Boucaniers Chadakines travaillent souvent en tant que mercenaires, et peuvent très bien se retrouver à cet endroit en allant honorer un contrat ou en en revenant. Il peut cependant y avoir d'autres raisons à leur présence. Les patriarches nains demandent souvent à leur Artilleurs de se rendre chez leurs alliés pour obtenir des nouvelles ou pour délivrer des courriers qu'ils ne peuvent confier à de simples coursiers. Les Boucaniers se sont peut-être fait des ennemis sur la mer et s'enfoncent alors dans les terres pour les contourner.



Les Magiciens du Dessi disposent souvent d'importants pouvoirs de Prophétie. Étant donné que la mission d'Andus était primordiale et étant donné l'incroyable puissance du Dogue des Tourments, un descendant des Anciens Mages devrait être guidé vers le corps d'Andus pour tenter de désamorcer le mauvais augure que sa mort entraîne.

Même si les Guerrières Telchos sont très attachées à leur terre, rien ne les interdit de la quitter. Cependant, elles ne le font pas souvent. Le Meneur de Jeu devrait discuter avec les joueurs de cette classe pour trouver une bonne raison de rencontrer des Guerrières Telchos sur une route du Sommerlund.

On peut, à quelques exceptions près, accepter les classes des suppléments de la gamme. Un Herboriste de Batar, en raison de sa forte connexion avec la nature, sentirait s'approcher une terrible perversion et rechercherait directement le Dogue des Tourments ; heureusement pour lui, il rencontrerait les autres personnages avant ! Un Mystique Kundi ambulancier sentirait la distorsion dans la nature et en rechercherait les causes. De même, un Sage de Lyris pourrait très bien être en quête de nouveaux savoirs et ainsi tomber par hasard sur la **Scène 2 de l'Acte I**. Une Charminfante renégate ne pourrait pas simplement se promener dans les bois mais peut-être accompagne-t-elle la Caravane de la Compagnie Marchande des Terres du Nord, dans la **Scène 4 de l'Acte I**, se rendant à Toran hors de portée du tyran Charatchak. Un Chevalier Vakeros a plus de raison d'être en cet endroit s'il accompagne un Magicien du Dessi. Il peut en effet être le garde du corps de son compatriote moins martial.



Un seul Sorcier Majdar peut être impliqué dans cette aventure et peut être introduit de la même manière que le Magicien du Dessi. Un Sorcier Majdar risque de passer des moments difficiles pendant ce scénario. En effet, le Dogue des Tourments attaquera toujours de préférence le Sorcier Majdar. Les Sorciers Majdars de niveau 2 ou plus, subiront les effets de leur aptitude de classe Âme Flamboyante quand le Dogue attaquera de cette manière. Cette aventure est destinée aux héros et non aux méchants, les Adorateurs des Ténèbres, les Sorcières Chadakines et les Druides de Céner ne sont guère des classes recommandées.

Prologue: La Grande Route commerciale du Sud

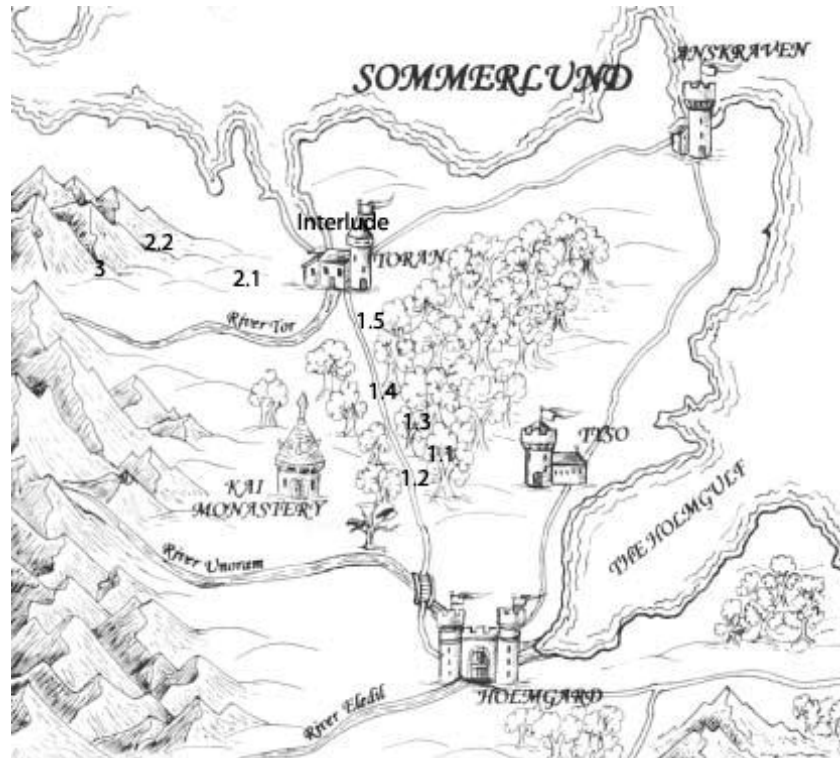
Le soleil s'est couché depuis un peu plus d'une heure déjà et la route ressemble à une rivière d'encre noire sous la lumière sinistre de la Lune Sanglante. Cette ambiance suggère une nuit de violence, de mauvais augure et d'actes vils. La forêt à l'Ouest est dense et menaçante, une imposante masse d'ombres avec des branches qui, telles des doigts squelettiques, tentent d'atteindre ce ciel froid mais rougeoyant.

Tous les personnages vont commencer leur aventure sur la Grande Route Commerciale du Sud, une large piste qui serpente entre Toran et Holmgard longeant l'orée de la forêt de Fehmarn. Le Meneur du Jeu aura besoin de les séparer en deux groupes: ceux qui vont vers le Nord et ceux qui vont vers le Sud. Ceux qui vont vers le sud joueront la **Scène 1 de l'Acte I** en premier, tandis que les autres joueront d'abord la **Scène 2 de l'Acte I**.

Laissez les joueurs faire un peu de roleplay à ce moment, intervenant juste pour décrire leur voyage le long de cette route. Si les PJ ne sont pas tous ensemble, passez rapidement de l'un à l'autre, leur laissant quelques minutes pour se décrire et indiquer leur comportement. Les Meneurs de Jeu expérimentés peuvent alterner, entre les personnages impliqués dans la **Scène 1** et ceux impliqués dans la **Scène 2**, construisant ainsi une certaine tension dans les deux groupes séparés jusqu'à ce qu'ils se rencontrent.

Notez qu'il n'y a pas d'ordre 'privilegié', les PJ n'ont pas besoin de passer les **Scènes 1, 2 et 3** dans un ordre prédéterminé. Seules les **Scènes 1 et 3** sont indispensables à l'aventure. Si les Personnages ne découvrent pas le cheval d'Andus dans la **Scène 2**, ils ne rateront aucune information essentielle même si ceux qui fouilleront la carcasse du destrier, trouveront des renseignements intéressants sur Andus et sur sa némésis.





Acte I, Scène 1 : Un nuage de corbeaux

Cette scène est l'introduction principale pour les PJ qui sont en train de patrouiller le long de la route sud (comme les Seigneurs Kaiï et les Chevaliers du Royaume de Sommerlund), et ceux qui y voyagent (comme les Frères de l'Étoile de Cristal). Quand c'est approprié, lisez ou paraphrasez le texte *Signe des Corbeaux* aux héros allant au sud. Ils devraient être très proches du site où l'Agent de l'Étoile est tombé et le vacarme des corbeaux volant près de l'arbre d'Andus devrait aisément attirer leur attention (test de Perception DD 8).

Signe des Corbeaux

À environ 30 mètres dans les bois, vous entendez le croassement de quelques oiseaux. Une douzaine de corbeaux, perchés sur les branches d'un chêne solide, leurs yeux brillants reflétant un rouge mystérieux à la lumière de la lune. La cacophonie de leurs croassements constants agace vos nerfs à mesure que vous vous en approchez par la route. Occasionnellement, un ou deux d'entre eux descendent sous la voûte pour revenir quelque temps plus tard avec quelque chose de brillant dans leur bec.

La suggestion de trésors devrait logiquement être suffisante pour attirer la plupart des aventuriers à chercher l'arbre des corbeaux. Les PJ dotés des compétences de Survie ou de Dressage noteront aussi sur un test de compétence (DD 12) qu'un si grand nombre de corbeaux indique typiquement une grande tuerie à proximité ou quelqu'un d'horriblement blessé. Tout PJ ayant l'aptitude de parler à ces animaux entendra par hasard les corbeaux répéter la même chose encore et encore – 'Homme ! Homme ! Homme !'



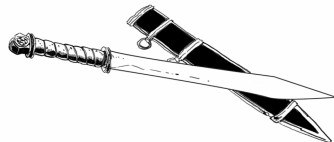
En dépit du danger apparent de la forêt, il n'y a pas de risque d'y entrer. Aucune compétence spéciale n'est nécessaire pour trouver l'arbre aux corbeaux, car il est assez proche de la route. Aussitôt que les héros entrent dans la clairière où se trouve le corps d'Andus, les corbeaux feront un terrible vacarme, tournoyant deux fois autour de l'arbre puis se dispersant.

Si les PJ ont vraisemblablement besoin d'un indice pour trouver le cheval tombé de l'Agent, décrivez-leur plusieurs des corbeaux voler en petites bandes à l'ouest. De même, ceux capables de comprendre ces oiseaux entendront le mot « Cheval! » comme les corbeaux s'envolent. Une fois que les héros allant au sud convergent vers la clairière pour enquêter, lisez ou paraphrasez le texte *Clairière* comme description de ce qu'ils trouvent. Si quelques PJ arrivent plus tard, vous pouvez vous baser sur ce que vous avez dit aux premiers lors de la scène ou décrire la zone à nouveau avec vos propres mots.

Clairière

Une trace d'herbe déchiquetée et des taches noires traversent la clairière jusqu'au pied d'un grand chêne somerlundois. À sa base, étendu sur l'arrière, se trouve un homme couvert de sang en vêtements de cuir déchirés ; les corbeaux perchés au dessus de vous se précipitent avec fracas dans l'air. Un terrible chorus d'oiseaux criant et battant des ailes jaillit au dessus de vous alors qu'ils s'éparpillent aux quatre vents.

Ceux qui examinent le corps du pauvre Andus détermineront rapidement qu'il est humain – environ 1m70, de constitution maigre et avec des cheveux blond sombre. Une partie relativement importante de son visage subsiste après le festin des corbeaux si bien que tout PJ avec une raison de connaître Andus (comme un Frère de la Confrérie chargé de le rencontrer) le reconnaîtra en dépit de l'état du corps. Une étude plus poussée du corps révélera un certain nombre de petites blessures, incluant une blessure bien bandée mais sérieuse sur le côté (cela vient de son combat avec le Monstre d'Enfer à Suintina) et une longue balafre sur le haut de sa poitrine (une vieille blessure reçue lors d'une bataille dans sa jeunesse). Aucune de ces blessures ne semble assez sérieuse pour l'avoir tué, bien que sa jambe soit brutalement déchirée et semble aussi brûlée. La jambe a aussi un morceau déchiré de chemise attaché serré au dessus du genou comme une sorte de garrot de fortune.



Le corps. Tout héros souhaitant effectuer un test de Soins sur le corps d'Andus peut révéler les informations suivantes. Les tests donnant un haut résultat révéleront la catégorie appropriée et toutes les entrées pour les tests inférieurs trouvés sur la table du Corps d'Andus. Chaque héros peut essayer une fois ; les nouvelles tentatives ne sont possibles qu'avec un meilleur éclairage et de meilleures conditions de travail – un luxe dont les PJ ne sont pas supposés bénéficier.

Les héros avec l'aptitude de détecter la magie sentiront un rayonnement évanescant de la blessure. S'ils peuvent discerner plus d'informations à propos des auras magiques, ils pourront déterminer que la magie de dextre a été utilisée pour causer la blessure, et alors qu'il est difficile d'en apprendre plus, car le sort était puissant dans sa forme originelle. Ce qui a déchiré la jambe d'Andus était incroyablement aiguisé et mortel, mais était aussi le produit d'une magie très sombre.

Aucun test de Survie ou de Connaissances ne permettra de discerner la source de la blessure, car ce n'est pas une bête qui a déjà été aperçue auparavant sur les terres du Magnamund. Dans le cas bien improbable qu'un héros ait accès au savoir Majdar, il y a une très mince possibilité (test de compétence Connaissances (histoire) avec un DD 30) qu'il puisse rapprocher la blessure de celles constatées sur les victimes des Démons des Glaces. Il n'est pas important que les héros apprennent ceci par déduction, puisque l'information pertinente est littéralement juste sous leurs yeux dans le journal d'Andus.

Si les héros fouillent Andus, ils ne trouvent pas grand-chose de valeur sur lui. Il porte une ceinture munie d'un fourreau vide de dague, une bourse avec 15 Couronnes d'or (19 de plus dispersées dans la clairière et en hauteur sur les branches des arbres à cause des corbeaux), un anneau de bronze incrusté de runes, un petit livre relié et un beau manteau.

L'anneau. L'anneau était un cadeau des habitants de Bor en récompense de l'aide apportée par Andus dans un différend commercial survenu quelques années plus tôt. Il est joli mais pratiquement sans valeur (1 CO en valeur, 10 CO pour un Nain) et non magique.

Le fourreau. Le fourreau vide pour une dague a de l'importance, mais seulement comme une preuve qu'il manque une arme, une partie pouvant être trouvée dans l'**Acte I, Scène 2**.

Le manteau. Quiconque examinant le manteau doit effectuer un test de Perception et comparer le résultat avec la table du Manteau d'Andus.

Corps d'Andus

Résultat du test de Soins	Informations apprises
9 ou moins	L'homme est mort depuis à peu près une demi-heure.
10-14	Comme ci-dessus, et cet homme est mort à cause de la blessure à sa jambe. Aucune de ses autres blessures n'étaient fatale mais la blessure à sa jambe n'a pas cessé de saigner et c'est ce qui l'a tué. Il a également un tatouage en forme d'étoile sur son bras intérieur – ceux réussissant un test de Connaissances (arcanes) avec un DD 15 identifieront qu'Andus était un Agent de l'Étoile.
15-20	Comme ci-dessus, et la blessure qui l'a tué a été faite avec une sorte de griffe. Du feu était aussi impliqué car la blessure est entièrement brûlée à l'intérieur et à l'extérieur. En dépit de ces dommages de flamme, la blessure ne s'est pas cautérisée.
21 ou plus	Comme ci-dessus, mais la blessure a une odeur fétide, comme si cela avait pourri en un laps de temps très court. Il y a aussi des portions de chair immédiatement autour de la blessure qui apparaissent gelées, comme si le feu qui l'a marqué au fer rouge l'avait gelée instantanément.

Manteau d'Andus

Résultat du test de Perception	Informations apprises
13 ou moins	C'est un joli manteau.
14-15	Il est tissé dans une étoffe élastique et sombre et a de minuscules fils de métal entrelacés sur sa surface externe. Sous une lumière directe, les fibres luisent, faisant ressembler le manteau au ciel nocturne.
16-17	Il y a une poche dissimulée entre les omoplates. Il semble y avoir un parchemin à l'intérieur... (quiconque cherchant le parchemin sera tailladé par une lame cachée causant 1d4 points de dégâts en Endurance).
18 ou plus	La poche dissimulée est piégée par une lame étroite placée sous la couture qui tailladera quiconque cherchant à l'ouvrir. Un test de Crochetage (DD 12) permet de désamorcer ce piège et permet l'accès à la poche en toute sécurité.

La poche contient un papier en lambeau d'un cuir pâle (en peau humaine). Le papier est une partie d'un plus long parchemin qui a été détruit durant le combat qu'Andus a engagé contre le Monstre d'Enfer en Slovie. Ce fragment, tout ce qu'il a pu sauver, détaille une partie de la création d'une terrible bête. Hélas, la plupart du fragment est rédigé en Sombre Langage et est noirci par endroit avec des tours de magie de dextre de confusion. Un test d'Art de la Magie (DD 20) permettra de noter le propos de ce document et de décrypter le nom « Dogue des Tourments » mais ne révélera rien d'autre.

Même si ce papier est utile aux PJ, il n'est pas essentiel – tant que les PJs apportent en définitive le manteau à Toran, Geroy ou la Confrérie pourront récupérer en sécurité le document.

Le Livre. Le livre est rempli de textes codés, beaucoup d'entre eux avec un code personnel qui a disparu avec Andus. Les dernières pages ont été écrites plus hâtivement et peuvent être lues sans difficulté, car Andus n'a pas eu le temps de les coder proprement. **Voir l'aide de jeu A – le Journal d'Andus, Agent de l'Étoile.**

La couverture de ce livre éclaboussé de sang porte le mot « Andus » et la marque de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. À l'intérieur, l'écriture est en grande partie indéchiffrable – l'auteur étant mort, la clé du code est perdue et les données ne pourront probablement jamais être déchiffrées. Néanmoins, la dernière page n'est pas codée et semble avoir été écrite de la même main, mais avec hâte. Les deux taches de sang sur la page peuvent sans doute expliquer cela.

Journal d'Andus – Dernier chapitre

Le texte du premier paragraphe est toujours partiellement codé et en conséquence largement incompréhensible. Les PJ possédant 5 rangs ou plus en Connaissances (histoire) ayant accès à l'aptitude spéciale de déchiffrer des manuscrits peuvent effectuer un test de Connaissances (histoire) contre un DD 22 pour déchiffrer le premier paragraphe amputé :

Je suis parvenu à rassembler assez de morceaux du parchemin du scélérat pour comprendre le reste de son plan. Maintenant je comprends pourquoi [le souillé] a acheté une cage en acier lourd sur le marché. Il... non, cette chose a eu l'intention de réellement créer une de ces créatures horribles et de la lâcher sur la cour du Prince de Slovie. Imaginez que cette nouvelle horreur détruit entièrement la lignée régnante de Slovie en une seule attaque !

Le reste de la dernière entrée du journal d'Andus n'est pas codée et peut aisément être lue :

Heureusement, je crois que j'ai la seule copie que le Monstre d'Enfer possédait et je ne crois pas qu'il a eu le temps de créer la monstruosité. L'écrit en Sombre Langage du parchemin l'appelle « Dogue des Tourments », bien que je n'aie jamais vu ou entendu parler de ça auparavant. J'ai étudié le parchemin tant que j'ai pu, mais mes compétences ne m'ont pas permis d'en savoir plus. Déjà, certains des symboles et des glyphes me brûlent les yeux et [ce souillé]. Je ne peux pas rester ici dans Suentina. J'ai pris congé auprès du prince Ormir - je dois retourner au Sommerlund !

La Confrérie saura quoi faire avec ce parchemin dont le savoir sombre est écrit en lettres de sang. Je dois aussi parler à Geroy. Toran est loin d'ici mais je dois le lui montrer. Il a étudié les histoires anciennes et certains des mots sur ce bout de parchemin sont écrits dans la langue des Anciens. Je l'ai déjà entendu la parler. Je n'ai pas le temps de récupérer de la blessure que le Monstre d'Enfer m'a infligée. Je dois presser le pas, blessé ou non.

Si j'ai raison, le Sommerlund... non, le monde, peut être en terrible danger. Si le Monstre d'Enfer croyait qu'un seul de ces Dogues des Tourments pouvait abattre la cour de Slovie, les gardes du corps et tout le reste. Je dois trouver des informations sur cette créature à Toran. Le vieux Geroy peut trouver une faiblesse dans la conception ou la Confrérie connaîtra un certain texte que je n'ai pas encore vu. De l'une ou de l'autre des manières, je ne peux échouer. Je pars à l'aube.

Certains héros peuvent se demander pourquoi, si l'information qu'Andus envoyait était si importante, l'Agent ne s'est pas rendu directement à Holmgard. Cela peut en effet laisser perplexe, car la capitale du Sommerlund est plus proche de la route du sud que de la Slovie vers Toran. D'autres peuvent être suspicieux sur la raison pour laquelle Andus n'a pas encrypté la dernière page de son journal alors qu'il avait clairement le temps de consulter le Haut Prince avant de partir. Andus n'a pas crypté la fin de son journal intentionnellement, car il savait qu'il y avait une chance pour qu'il ne survive pas à son voyage de retour, et il voulait que ceux qui le trouvent soient capables de finir sa mission. En ce qui concerne son choix de Toran comme destination au détriment d'Holmgard, les héros trouveront la réponse à cette énigme en s'entretenant avec Geroy pendant l'Interlude.

Il y a peu de choses à faire de plus en cet endroit, bien que les héros puissent souhaiter apporter au corps une sépulture décente ou établir un campement pour la nuit. Les PJ ayant la compétence Survie sauront que camper dans une clairière saturée de sang est un bon moyen d'être attaqué par des prédateurs et des héros avisés peuvent suspecter que quelque soit la créature qui ait attaqué cet homme, celle-ci est toujours dans les parages. Les autres peuvent souhaiter vouloir immédiatement suivre la piste du journal d'Andus et il y a une possibilité de pister le long du chemin suivi par Andus pour obtenir d'autres informations.

Si les héros souhaitent établir un campement ou creuser une tombe pour Andus sur le site, consultez l'**Acte I, Scène 3**.

Si les héros souhaitent se diriger vers le nord vers Toran, consultez l'**Acte I, Scène 4**.

Si les héros veulent pister la trace de sang laissée par Andus, consultez l'**Acte I, Scène 2**.

Agents de l'Étoile

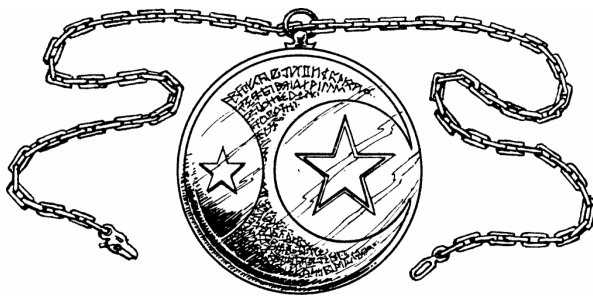
Les informations suivantes sont disponibles pour tout Frère de la Confrérie ou pour tous ceux qui identifient avec succès la cape ou le tatouage d'Andus.

Au Royaume du Sommerlund, où la noblesse et la Confrérie de l'Étoile de Cristal travaillent très étroitement ensemble, il est nécessaire que des intermédiaires assurent le transit des informations entre les deux groupes et agissent dans leurs intérêts pour le devenir du Magnamund. Ces intermédiaires, les Agents de l'Étoile, servent la Confrérie avec distinction, apportant les bénéfices des compétences communes et des aptitudes physiques à l'ordre mystique tout en recevant entraînement et protection des pouvoirs de la magie.

Les Agents de l'Étoile sont habituellement charismatiques et personnellement enclins à l'amour de leur patrie, un désir de protéger leurs mentors de la Confrérie et le peuple du Sommerlund des menaces venant à la fois de l'intérieur et de l'extérieur du pays. Ils connaissent la vérité sur les Maîtres des Ténèbres et savent que les Maîtres d'Helgedad ne dorment pas aussi profondément que les gens du peuple aimeraient désespérément le croire. Ils savent que le Mal rôde toujours dans le monde et dans de nombreux cas, ils sont la première ligne de défense contre de tels pouvoirs maléfiques.



L'Ordre de l'Étoile n'envoie pas ses membres au feu sans les avoir préparés préalablement. En retour de leur loyauté et de leur volonté d'accepter même la plus dangereuse des missions, les Agents sont initiés à la plupart des divers entraînements magiques du Magnamund. Même si cette instruction ne fait pas d'eux de vrais mages, cela leur donne une parfaite connaissance générale des pouvoirs de la magie de senestre et une petite part de pouvoir magique. Ces capacités sont combinées avec des compétences martiales enseignées par quelques-uns des meilleurs guerriers du Sommerlund, faisant de chaque Agent un guerrier de niveau correct et un lanceur de sorts capable de se débrouiller contre toute menace qu'il puisse rencontrer dans l'accomplissement de ses devoirs. Les Agents de l'Étoile sont censés mener toute mission à bien de manière rapide et expéditive. La noblesse du Sommerlund et les leaders de la Confrérie de l'Étoile de Cristal leur font confiance – et par cette confiance, ils obtiennent un statut porteur d'un certain pouvoir.



Les Agents de l'Étoile ne sont pas nombreux mais ils sont un ordre dont les membres sont très liés. Il est rare qu'il y ait plus de 50 d'entre eux en opération en même temps et ils sélectionnent par leurs aptitudes les membres novices jusqu'à en faire des individus extrêmement puissants et influents agissant aux plus hauts niveaux du gouvernement. Les Agents peuvent d'habitude se reconnaître entre eux avec leur manteau et par les pendentifs spéciaux de l'Étoile de Cristal qu'ils portent. Il est une règle tacite au sein de l'Ordre de l'Étoile que tous ses agents donnent aide et hospitalité à leurs compagnons si le besoin est grand, et ce quelqu'en soit le coût.

Il est possible pour un PJ de devenir un Agent de l'Étoile suite à ses actions dans la *Lune Sanglante se Lève*. Si cela devait advenir, un Meneur de Jeu peut effectuer l'avancement d'un Agent selon deux moyens. Le premier est par le multiclassage : un Agent de l'Étoile peut librement se multiclasser comme Frère de l'Étoile de Cristal, aussi longtemps qu'il a le temps de s'entraîner dans une maison des Frères. Il ne peut toutefois jamais excéder le niveau 3 de Frère de la Confrérie. La seconde méthode est de prendre la classe avancée d'Agent comme détaillé dans le *Grimoire du Magnamund* page 133.

Acte I, Scène 2 : L'Étalon Massacré

Cette scène est l'introduction principale pour les PJ qui voyagent vers le nord (comme les Artilleurs Nains ou les Guerrières Telchos). Quand cela est approprié, lisez ou paraphrasez le texte *Carnage* aux héros allant au nord. Aucun test de Perception n'est requis pour distinguer la scène sanglante – le cheval a été attaqué et tué sur la route et les PJ n'auront aucune peine à le remarquer.

Carnage

L'herbe tachée de sang, noir brillant sous la lumière vermeil de la lune, conduit à une scène de massacre. Entre deux arbres de haute taille, un cheval mutilé est couché sur son côté droit. Ses grands yeux sombres regardent aveuglément dans la nuit, son flanc gauche déchiré ouvert par quelque chose d'incroyablement aiguisé. Des côtes crevassées font saillie du corps éventré, une déchirure court sur l'entière longueur de son corps excepté un trou au milieu. Juste à quelques mètres dans les sous-bois, quelque chose luit sous la lumière rouge.

C'était Tyrrus le cheval d'Andus. Son corps encaissa le choc initial infligé par le premier coup du Dogue des Tourments. Tyrrus mourut presque instantanément, tandis qu'Andus était projeté à l'abri des attaques du Dogue. Cela sauva la vie d'Andus, bien que la terrible blessure déjà faite à sa jambe (la raison du « trou » dans le flanc du cheval) fût en soit létale. Tyrrus n'est cependant pas mort en vain, car l'équipement d'Andus peut toujours être d'utilité aux PJs. Un test de Soins (DD 8) permettra de remarquer que le cheval n'est pas mort depuis longtemps, une heure tout au plus.

Un sac rempli de sept repas, un sac de couchage, une gourde d'eau à moitié pleine et 9 mètres de corde solide et robuste se trouvent dans les sacs du cheval. Il y a aussi une masse d'armes et 11 flèches intactes dans un carquois fixé à la selle. Les dix flèches restantes et l'arc lui-même se sont cassés quand Tyrrus tomba avec fracas des suites de sa terrible blessure au côté.

La lueur dans l'herbe proche est le manche orné de joailleries de la dague magique d'Andus – c'est la garde bien forgée de la dague, complète avec de beaux bijoux fixés sur la traverse et le pommeau. La garde porte une armoirie céleste (faire un test de Connaissances (arcanes) DD 10 pour reconnaître ses origines à la Confrérie de l'Étoile de Cristal, les magiciens de la Confrérie réussissent automatiquement) mais la lame est manquante. Il semble que tout le tranchant a été cassé par une force immense et soudaine.

Averti par son cheval de l'approche du Dogue dissimulé, Andus eut juste assez de temps pour la dégainer et l'enfonça sur le côté de la bête avant d'être projeté en avant par la mort subite de Tyrrus. La tension fut trop importante pour la dague et la lame resta enchâssée dans le Dogue. Le pommeau tomba à cet endroit. Alors qu'il n'a peu de valeur par lui-même, les gemmes pouvant être vendues pour 25 CO ou plus, les héros peuvent faire reforger la dague incrustée de bijoux par le sage Geroyne s'ils lui apportent la garde et la lame (récupérée sur le corps du Dogue des Ténèbres quand ils l'auront abattu).

Cette scène a peu d'autres informations à offrir aux héros excepté quelques preuves à propos de la créature qui abattit Andus. La table suivante indique les informations qui peuvent être déduites par un personnage cherchant la zone proche et effectuant un test de Survie. Notez que les résultats des tests de compétences marqués avec un astérisque (*) sont seulement applicables si le héros effectuant le test possède l'aptitude *Suivre une Piste*.



Les traces

Résultat du test Survie	Informations apprises
9 ou moins	Il y a quelques traces autour mais elles peuvent avoir été faites par n'importe qui.
10-14	Comme au-dessus, et les traces du cheval venaient du sud (il se dirigeait vers le nord). Le cavalier a été projeté sur quelques mètres, est tombé lourdement et a rampé vers le nord-est. Il y avait quelque chose d'autre à cet endroit, mais impossible de dire quoi.
15-20*	Comme au-dessus, et la créature qui attaqua le cheval venait du sud-est et s'est dirigée de nouveau vers le sud-est après l'attaque – il n'a pas chargé le cavalier rampant.
21-25*	Comme au-dessus, et la créature a quatre fois la taille et le poids d'un petit ours et a de longues griffes sur ses membres antérieurs. Les griffes ont laissé des traces légèrement brûlées ou gelées ; ces griffes sont sans nul doute la cause de la mort du cheval.
26 ou plus*	Comme au-dessus, et les traces de la créature apparaissent du niveau de l'arbre et au sud-est et y disparaissent subitement. Les traces sont seulement près de l'arbre et près du corps du cheval – il n'y aucune trace entre l'arbre et le cheval ! Aussi, lorsque la créature laissa le cheval mort, elle boitait de son côté gauche.

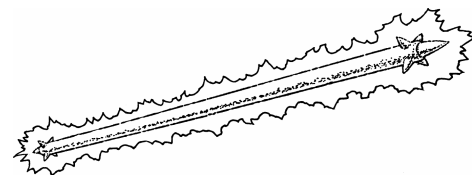
La raison du manque de traces pour le Dogue des Tourments est son aptitude de Chevauchée Nocturne – il se faufila jusqu'à l'arbre, repéra Andus sur sa monture, se faufila jusqu'à l'Agent et attaqua. Quand Andus le blessa, il boita sur quelques mètres avant de se faufiler jusqu'à l'arbre, réapparaissant ainsi, puis se faufilant à nouveau jusqu'à la forêt.

Les héros allant au nord ont trois choix possibles à ce stade ; ils peuvent tenter de suivre le Dogue des Tourments, aussi impossible que cela puisse paraître, en se dirigeant au sud-est. Ils peuvent suivre la trace de sang conduisant au nord-est pour tenter de retrouver le cavalier blessé – cela les conduira au corps d'Andus dans la clairière. Ils peuvent également se décider à avancer sur la route en direction de Toran.

Si les héros tentent de pister le Dogue des Tourments au sud-est, ils se trouveront dans l'impossibilité de trouver une piste dans la forêt sombre. S'ils ne retournent pas rapidement à la route ils seront perdus et pénétreront dans une clairière au nord – consultez l'**Acte I, Scène 3**.

Si les héros suivent la trace de sang conduisant au nord-est, consultez l'**Acte I, Scène 1**.

Si les héros ignorent à la fois le Dogue et la trace de sang et continuent à marcher sur la route en direction de Toran, ils trouveront rapidement le signe des corbeaux de l'**Acte I, Scène 1**.



Héros lâches

Il est possible qu'un groupe de PJ évitent avec insistance de localiser le corps d'Andus. Notez que ce n'est guère l'option héroïque – les PJ ne devraient pas ignorer les signes près du corps de Tyrus et qu'une victime blessée peut toujours être vivante dans la forêt. Les Seigneurs Kaï et les Chevaliers du Royaume de Sommerlund devraient se souvenir de leurs devoirs. Les Frères de l'Étoile de Cristal auront certainement besoin de retrouver le cavalier car il semble être le contact qu'ils recherchent.

Néanmoins, si les PJ évitent l'**Acte I, Scène 1** et refusent d'y être dirigés – laissez-les faire. Mais ils seront attaqués par le Dogue, comme dans l'**Acte I, Scène 3**, et ils seront ensuite poursuivis par la créature. S'ils ne tuent pas la créature, ils seront à nouveau attaqués quelques heures plus tard. Et à nouveau encore quelques heures après. La bête stoppera seulement si les PJ pénètrent dans une zone urbaine importante, auquel cas elle abandonnera la poursuite et rôdera dans les environs. Elle tuera des centaines de fermiers et de voyageurs avant d'être finalement chassée par un duo vengeur de Seigneurs Kaï, quelques mois plus tard. On ne reverra plus ni les Seigneurs Kaï ni la bête (la Bête les tue, absorbe leurs âmes, et fuit par les Monts Durncrag vers les Royaumes des Ténèbres ... avec les âmes captives des deux Seigneurs Kaï).

Acte I, Scène 3 : Un Hurlement Déchirant

Cette scène se déroule après les événements de l'**Acte I, Scène 1**. Il peut toujours y avoir deux groupes à ce stade – ceux qui viennent à l'origine du nord et ceux du sud. Dans ce cas, les deux groupes se retrouveront dans les bois (très probablement dans la clairière de la **Scène 1**) ou sur la route (peut être sur le site de la **Scène 2**). Ils peuvent de plus se diriger vers Toran. Dans tous les cas, la **Scène 3** est déclenchée par l'apparition du Dogue plutôt que par tout autre lieu spécifique. Il peut servir comme un agent unifiant les deux groupes ensemble – un ennemi commun peut rapidement faire passer des étrangers même méfiants au stade d'alliés.

Puisque les groupes d'aventuriers joueront probablement l'**Acte I, Scène 3** très rapidement après l'une ou les deux premières scènes, de préférence après que les PJ soient au courant de l'existence d'une bête puissante rôdant dans les bois, mais avant qu'un plan concret d'action ait été décidé. Le Dogue des Tourments a reçu sa blessure douloureuse par la dague incrustée de bijoux d'Andus et alors qu'il n'est pas en pleine santé, la présence des héros a ravivé ses instincts de tueur. Il les a pris en chasse et se trouve à l'affût à l'endroit où ils ont trouvé Andus ou son cheval. Maintenant il est prêt à frapper ! Lisez le texte *Hurlement* aux PJ.

Hurlement

L'air de la nuit est déchiré par un hurlement terrifiant. Le son est comme celui d'une âme torturée, hurlant sa rage sauvage à la lune pourpre. La forêt semble immobile, comme si chaque chose vivante à des kilomètres à la ronde s'était figée dans la terreur. Les arbres eux-mêmes et le vent paraissent s'être arrêtés. Rien ne bouge, rien n'ose bouger...

... jusqu'à ce que dans le sous-bois proche apparaisse une bête sombre et sauvage qui bondit sur vous. Munie de griffes blanches, fumantes comme des tessons de glace vivants et des yeux rouges en feu, la créature est haute d'1m80 au niveau de l'épaule, et encore autant jusqu'à la tête. Ses mâchoires bestiales s'ouvrent dans un quasi sourire sur ses crocs aiguisés, beaucoup d'entre eux sont tachés de sang.

Les Meneurs de Jeu devraient garder en mémoire que ce n'est pas un vrai combat dans le sens où il devrait se terminer avec la victoire du monstre ou des héros. C'est une scène d'action-intrigue qui illustre que parfois, le combat peut être utilisé pour pouvoir avancer dans l'histoire.

Le Dogue des Tourments attaquera dans une direction aléatoire, utilisant sa Chevauchée Nocturne près de l'endroit de l'embuscade. La créature prendra certainement par surprise les PJ mais son round de surprise sera utilisé pour hurler plutôt que de bondir. Tous les PJ doivent effectuer un jet de Volonté (DD 14) ou être secoué pour le reste du combat.

Dogue des Tourments blessé

Animal magique de taille Grande (Rejeton des Ténèbres)

Dé d'Endurance : 5d10+25 (40 points d'Endurance)

Initiative : +3

Vitesse de base : 12 m

Classe d'Armure : 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 armure naturelle), pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : griffes de feu-froid +10 au corps à corps (1d6+5)

Attaque à outrance : griffes de feu-froid +10/+10 au corps à corps (1d6+5), morsure de feu-froid +5 au corps à corps (1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,5 m

Attaques spéciales : Hurllement, Bond

Particularités : Réduction des dégâts 15/Magie, Vision dans le noir, Vision nocturne, Immunité aux poisons et aux maladies, Blessé, Chevauchée Nocturne, Résistance à acide/froid/feu 10, Odorat, Capture d'Âme.

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 20, Int 4, Sag 10, Cha 6

Compétences : Acrobaties +4, Athlétisme +6, Perception +1, Discrétion +4, Survie +5

Facteur de puissance : 7

Allégeance : Mal

Feu-froid (Sur). La griffe et la morsure d'un Dogue des Tourments infligent à ses victimes une combinaison magique de feu flamboyant et de froid glacé. Seules les créatures résistantes ou immunisées aux deux formes d'énergie et aux dégâts physiques peuvent compter sur leur défense contre ses griffes.

Hurllement (Ext). La présence effrayante d'un Dogue des Tourments n'est pas automatique. À la place, il doit hurler pour infliger la peur à ses ennemis. Un Dogue des Tourments peut utiliser son hurlement terrifiant une fois par heure (comme une action simple) et il le fait sur toutes les personnes à portée d'oreilles. Le DD du jet de Volonté pour résister à cette aptitude est de 14.



Blessé. Ce Dogue des Tourments a été légèrement blessé par la dague magique d'Andus dont la lame est restée coincée dans son corps. Il ne peut guérir de sa blessure qu'une fois la lame retirée. En ce moment, le Dogue des Tourments a un malus de -2 à sa Force, Dextérité et Sagesse (déjà calculé sur ses caractéristiques) et il ne peut pas guérir de plus d'un total de 40 points d'Endurance.



Capture d'Âme (Sur). Si un Dogue des Tourments inflige suffisamment de dégâts à une créature sensible pour l'amener à -10 en Endurance ou moins, il attire instantanément l'âme de la créature dans l'un des bijoux brillants de son dos. Ces bijoux retiennent les âmes indéfiniment, empêchant toute aptitude spéciale qui pourrait rendre la vie à la victime tuée. Chaque fois qu'un Dogue des Tourments absorbe une âme de cette façon, il regagne 1D6 points d'Endurance pour chaque niveau de personnage ou dé d'Endurance possédé par l'adversaire abattu.

Chevauchée Nocturne (Mag). Trois fois par heure, le Dogue des Tourments peut bouger d'une zone de ténèbres à une autre suffisamment grande pour qu'il puisse y tenir sur une distance de 108 mètres. C'est un voyage instantané qui ne laisse aucune trace et ne crée aucun son. Un Dogue des Tourments peut combiner une Chevauchée Nocturne avec une action normale de déplacement, même la Chevauchée Nocturne comme partie de son mouvement et continuant ensuite son action de mouvement à vitesse normale (12 mètres). S'il utilise la Chevauchée Nocturne au début d'un combat, le Dogue des Tourments obtient automatiquement la surprise sauf si ses adversaires sont prêts et attendent l'attaque. Le Dogue des Tourments ne peut utiliser la Chevauchée Nocturne comme partie d'une attaque de Bond.

La grande vitesse du Dogue lui permettra de porter la première attaque dans ce combat. En tant que Meneur de Jeu, faites en sorte que le Dogue des Tourments frappe le héros pour que ce dernier puisse supporter son attaque initiale. Rappelez-vous, c'est une rencontre servant l'intrigue, pas une ouverture pour tuer tout le groupe des héros. Gardez aussi en mémoire que pour la première attaque, le Dogue des Tourments chargera plutôt que de bondir.

Le Dogue des Tourments attaquera les héros pendant 4 rounds. Il utilisera ses aptitudes avec intelligence mais la douleur et la frénésie l'inciteront à changer de cible ou d'attaquer des cibles mouvantes plutôt d'achever les cibles tombées comme il conviendrait normalement de le faire. C'est un avantage pour les héros, car il ne tuera probablement aucun d'entre eux. Il les ignorera quand leur Endurance devient négative.

Pendant la bataille, faites remarquer qu'il semble boiter de sa patte arrière gauche. Les héros observateurs peuvent tenter d'effectuer un test de Perception (DD 14) pour remarquer une blessure profonde à sa patte arrière. Si le résultat du test de Perception est de 18 au plus, le héros verra un reflet de métal sortant de la blessure.



C'est la dague incrustée de bijoux d'Andus qui est la raison de la distraction et de la lente agonie du Dogue des Tourments. Elle est fortement enfoncée dans la blessure et ancrée à l'os, et n'en sortira pas même soumise à des pouvoirs comme Maîtrise Psychique de la Matière ou d'autres formes de télékinésie. La lame ne sortira que lorsque la bête sera morte. Cela ne veut pas dire que la lame sera immédiatement utile aux héros. La douleur qu'elle cause au Dogue l'éloignera du combat et le forcera à trouver un endroit pour se soigner juste après 4 rounds de combat. Un test de Psychologie (DD 15) révélera que la créature souffre d'une blessure intense et que sa fuite est probablement le résultat de cette douleur. Les PJ peuvent tenter de suivre le Dogue mais celui-ci utilisera la Chevauchée Nocturne dès qu'il est de nouveau sous la couverture des arbres, ce qui fera perdre instantanément la piste aux PJ.

Les joueurs seront probablement troublés et frustrés de leur manque d'aptitude à se défendre contre le Dogue des Tourments, mais ils ont un espoir sous la forme du journal d'Andus. Sa dernière page mentionne le sage Geroyne et une arme possible à utiliser contre la créature. Il devrait être manifeste pour les héros que la seule chose à faire est de survivre suffisamment longtemps pour se rendre à Toran et rencontrer Geroyne. Il y a aussi l'objet de la mission d'Andus – apporter au Sommerlund des nouvelles de la bête. Des personnages héroïques du Royaume seront enclins à poursuivre la noble tâche de l'Agent. Des personnages moins francs devront être convaincus, mais Loup Solitaire est un jeu de héros et de grands exploits. Si les PJ ne sont pas du genre à effectuer une chose parce c'est la seule chose à faire, ils devraient se diriger vers l'Ouest et rejoindre le second Sombre Ralliement...

Quand les héros ont avec succès écarté le Dogue des Tourments et continué leur chemin, poursuivez avec l'**Acte I, Scène 4**.



Traiter avec l'inattendu – Tuer le Dogue

Il est extrêmement improbable que des héros de niveau débutant (1 à 3) recommandés pour ce module puissent abattre le Dogue des Tourments sans l'aide de l'Arc Majilune. Même ainsi, les joueurs peuvent être créatifs et trouver des voies pour surmonter même le plus difficile des obstacles (spécialement lorsqu'ils ne sont pas supposés le faire). Aucune prévoyance ou planification soignée ne peut résister au pouvoir de joueurs déterminés, quelque soit le jeu.

Si les joueurs s'arrangent pour trouver un moyen de détruire légitimement le Dogue des Tourments, vous devriez probablement les autoriser à le faire. Si vous dites arbitrairement, 'Bien oui, cela devrait marcher, mais le module dit que non, donc ça ne peut arriver,' vous vous aliéneriez probablement vos joueurs et votre aventure se terminera très prématurément. S'ils gagnent honnêtement contre le Dogue, autorisez-les à massacrer la bête et délectez vous de leur victoire improbable mais bien méritée.

Cela ne veut pas dire que le scénario doit se terminer. Vous pouvez toujours aller jusqu'à la fin de l'aventure voyant les héros continuer vers Toran pour délivrer le journal d'Andus et le fragment écrit sur de la peau humaine. Les héros pourraient toujours être envoyés pour se procurer l'Arc Majilune dans l'éventualité où d'autres créatures comme le Dogue auraient été créées. Cette option signifie que l'Arc devra être remis à Geroyne puisque les héros n'ont pas besoin de l'utiliser immédiatement. Sauf si évidemment il y a un second Dogue des Tourments et qu'il attaque les PJ sur le chemin de retour de la crypte des Suukons...

Acte I Scène 4 : la caravane de la Compagnie Marchande des Terres du Nord

Cette scène a pour but de montrer aux héros la véritable puissance du Dogue des Tourments afin qu'ils comprennent la nécessité de mettre fin à cette menace une fois pour toutes. C'est aussi un bon moyen de montrer aux joueurs la différence entre des héros et des hommes ordinaires, l'abîme de pouvoir et de responsabilité qui les sépare. La scène a été écrite pour être sombre et brutale, bien que le Meneur de Jeu ait le pouvoir d'en changer l'issue si les personnages font un effort concerté et important pour sauver certaines de ces braves personnes de la Compagnie Marchande des Terres du Nord.

Il vous a fallu des heures pour atteindre la prochaine clairière sur la route du Nord. Devant vous, vous apercevez le chatoiement des flammes et les ombres dansent tout autour. Bien qu'au début cela ressemblait à un campement de soldats ou de brigands, les voix enjouées et les bribes de musique révèlent les feux d'une caravane en transit. Les chariots ont été parqués à l'orée des bois et les chevaux se repaissent de touffes d'herbe tendres éclairées par le clair de lune. Plusieurs silhouettes se dressent lorsque vous arrivez, mais aucune ne semble hostile.

« Qui va là ? Êtes-vous là pour nous causer du tort, voyageurs ? » Celui qui vous interpelle est un homme situé à l'avant des chariots. Sa main repose sur le manche d'une arbalète, mais il ne l'a pas encore pointée sur vous. « Montrez-vous ! Venez dans la lumière... »



Bien que tout puisse porter à croire qu'il s'agit d'un piège, les gardes et les marchands de la Compagnie Marchande des Terres du Nord sont d'honnêtes gens. Ils ont décidé de camper un peu à l'écart de la route principale à cause de l'augmentation du brigandage et parce que le chef de la caravane, Haign, connaît bien la région et a choisi ce site en connaissance de cause. Cela fait plusieurs années qu'ils passent dans le coin pour les besoins de leur métier et ils se sentent un peu comme chez eux dans ces bois. Ils sont originaires de Searsheld au sud mais durant le printemps et l'été, ils parcourent le Sommerlund en vendant leurs produits. Ils ont même à l'occasion été jusqu'en Durenor et sont loin d'être naïfs quant à la dure réalité des voyages dans le Magnamund. Actuellement, la caravane transporte un plein chargement de bœuf salé en provenance d'Holmgard et à destination de Toran.

Tant que les héros se comportent correctement et ne les attaquent pas, les membres de la Compagnie des Terres du Nord les traiteront amicalement. Les caravaniers savent qu'ils ne sont plus très loin de leur étape suivante (Toran), aussi peuvent-ils se permettre d'être généreux avec leur nourriture. Si les héros sont hostiles ou brutaux, ils ne seront pas les bienvenus autour du feu de la Compagnie. Sinon, c'est un endroit sympathique pour dormir à la belle étoile avec ses discussions plaisantes, sa bonne nourriture (un civet de lapin aux fèves et aux carottes), et l'attention soutenue de plusieurs gardes.

Si les héros ont eu la permission de rester et essaient d'en savoir plus sur leurs hôtes, ils peuvent apprendre les choses suivantes sur eux. Ils ne sont pas très bavards, mais au bout de quelques heures de discussion et de rires autour du feu, ils parleront plus librement et considéreront les héros comme de la famille. La Compagnie Marchande des Terres du Nord est un bon exemple de Sommerlundois honnêtes et amicaux.

Maître Haign

Haign est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux poivre et sel et large d'épaules. Il a souvent le regard dur, mais peut se montrer chaleureux avec ceux qu'il juge dignes de confiance. Il ne parle pas beaucoup mais sait très bien écouter. Toujours à l'affût d'opportunités commerciales, il est la clef de voûte de cette caravane.

Expert Sommerlundois (niveau 2)

Dé d'Endurance : 2d6+2 (11)

Initiative : -2

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 12, pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : masse d'armes de maître à deux mains +3 au corps à corps (1d8+3 / x2) ou arbalète +0 à distance (1d10/ 19-20x2)

Attaque à outrance : masse d'armes de maître à deux mains +3 au corps à corps (1d8+3 / x2) ou arbalète +0 à distance (1d10/ 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialités (Estimation, Psychologie)

Jets de sauvegarde : Réf -2, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 6, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 13

Compétences : Connaissances (géographie) +4, Diplomatie +5, Dressage +4, Estimation +7, Intimidation +3, Perception +3, Profession (marchand) +6, Psychologie +7, Renseignement +4, Survie +4, Langues (Duroth, Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1

Allégeance : Neutre

Équipement : 29 carreaux, chemise de mailles, arbalète, masse d'armes de maître, 25 Couronnes d'or.



Dame Feira

Feira, qui est la femme de Haign depuis presque vingt ans, approche les 35 ans avec beaucoup d'appréhension et essaie désespérément d'apparaître plus jeune grâce à des crèmes, des vêtements de jeunes et beaucoup trop de maquillage. Ces précautions sont une vraie perte de temps car elle est toujours très attirante et n'en a aucunement besoin. Elle est très sensible aux compliments mais reste suffisamment lucide pour savoir lorsqu'il ne s'agit que de vaine flatterie.

Expert Sommerlundois (niveau 2)

Dé d'Endurance : 2d6+2 (11)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : gourdin +1 au corps à corps (1d6 / x2)

Attaque à outrance : gourdin +1 au corps à corps (1d6 / x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialités (Renseignements, Représentation)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 14

Compétences : Bluff +5, Diplomatie +7, Dressage +3, Escamotage +6, Estimation +6, Perception +4, Profession (marchande) +5, Psychologie +4, Renseignements +8, Représentation (comédie) +5, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1

Allégeance : Neutre

Équipement : gourdin, 12 Couronnes d'or.

Tien et Thomas

Ce sont les jumeaux de Haign. Ces garçons sont des adolescents qui atteignent déjà la taille de leur père. Ils sont exubérants et turbulents et aucun d'eux n'a réellement envie de reprendre l'affaire familiale. Néanmoins, ils sont loyaux et travailleurs et Haign aura beaucoup de mal à choisir entre eux lorsque viendra le moment de choisir son successeur.

Expert Sommerlundois (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d6+1 (7)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 12, pris au dépourvu 11

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : lance +2 au corps à corps (1d8+3 / x3)

Attaque à outrance : lance +2 au corps à corps (1d8+3 / x3)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialités (Dressage)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 12

Compétences : Athlétisme +4, Bluff +3, Diplomatie +4, Dressage +5, Estimation +3, Perception +4, Profession (marchand) +3, Psychologie +4, Renseignement +4, Survie +2, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1/2

Allégeance : Neutre

Équipement : armure matelassée, lance, 8 Couronnes d'or (chacun).

Kammi

Belle jeune fille de quatorze printemps, avec la bosse du commerce et le regard de sa mère, elle est jusqu'à présent totalement ignorée par son père quand il s'agit de la Compagnie Marchande. Cela la frustre énormément car, au contraire de ses frères, elle désire grandement reprendre l'affaire familiale et se juge excellente dans ce rôle.

Expert Sommerlundois (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d6+1 (7)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : dague de maître +0 au corps à corps (1d4-1 / 19-20x2)

Attaque à outrance : dague de maître +0 au corps à corps (1d4-1 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialités (Profession (marchand))

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 9, Dex 12, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 14

Compétences : Bluff +6, Connaissances (géographie) +5, Diplomatie +6, Dressage +3, Estimation +6, Intimidation +5, Perception +5, Profession (marchand) +7, Psychologie +5, Renseignements +6, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1/2

Allégeance : Neutre

Équipement : dague de maître, 15 Couronnes d'or.

Kansen et Ullar Shenson

Ces deux cochers professionnels ont un nom de famille car leur père fut fait chevalier pour service à la couronne quatre ans avant leur naissance. Cette histoire ressortira probablement au moment où les héros seront autour du feu de la compagnie car sinon ils restent discrets sur ce point. Ils sont fiers de s'occuper des chariots de maître Haign et tout aussi fiers de leurs compétences d'équitation et de routiers.

Gens du Commun Sommerlundois (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d4 (4)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 13, pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : épée (à deux mains) +2 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Attaque à outrance : épée (à deux mains) +2 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Rôle dans la communauté (cocher), Illettré

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +0, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 10, Int 11, Sag 12, Cha 10

Compétences : Connaissances (géographie) +2, Connaissances (noblesse et royauté) +1, Dressage +4, Perception +1, Profession (cocher) +4, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1/2

Allégeance : Neutre

Équipement : armure de cuir, épée, 7 Couronnes d'or (chacun).



Melloc et les quatre faucons

Les faucons de Melloc sont une troupe de mercenaires d'Holmgard qui a servi depuis si longtemps la Compagnie des Terres du Nord qu'elle pourrait en faire partie intégrante. En fait, Melloc a des vues sur Kammi et envisagerait effectivement un mariage d'ici un an ou deux mais la jeune fille est suffisamment sage pour ne pas vouloir de lui. Bien que Melloc et les faucons (de leurs noms Bunsel, Gurran, Faenar et Tallan) soient des hommes convenables et de confiance, Melloc est aussi un peu rustre et ne ferait pas un bon mari. Heureusement, Haign et Feira le savent aussi et il n'y a aucun risque qu'ils lui accordent la main de leur fille.



Melloc - Guerrier Sommerlundois (niveau 4)

Dé d'Endurance : 4d8+12 (33)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 18, pris au dépourvu 17

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : épée +7 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Attaque à outrance : épée +7 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Arme de Choix (épée)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Athlétisme +1, Connaissances (art de la guerre) +3, Dressage +2, Equitation +3, Intimidation +7, Survie +2, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 4

Allégeance : Neutre

Équipement : cote de mailles, bouclier lourd, potion de Laumspur, épée, 42 Couronnes d'or.

Bunsel, Gurran, Faenar et Tallan - Guerrier Sommerlundois (niveau 2)

Dé d'Endurance : 2d8+4 (16)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 17, pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : épée +5 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Attaque à outrance : épée +5 au corps à corps (1d8+3 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Arme de Choix (épée)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 11

Compétences : Athlétisme +1, Connaissances (art de la guerre) +1, Dressage +2, Equitation +2, Intimidation +5, Survie +1, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 2

Allégeance : Neutre

Équipement : armure d'écaillés, bouclier lourd, épée, 14 Couronnes d'or (chacun).

Les statistiques de la Compagnie Marchande sont fournies essentiellement pour faciliter les interactions avec les personnages et il est peu probable qu'elles servent sauf si les héros perdent leur sang-froid et attaquent la caravane. L'attaque ultérieure du Dogue des Tourments ne nécessite pas vraiment de statistiques, car personne dans ce groupe n'est de taille face à la terrible puissance de la bête.

Après une heure ou deux en agréable compagnie, la plupart des membres de la caravane vont s'installer pour dormir un peu avant le lever du soleil. Ils ont l'habitude de dormir quatre heures à l'ombre des chariots au moment le plus chaud de la journée et quatre autres la nuit après un dîner et un peu de musique. C'est un étrange rythme de sommeil, mais comme il a été introduit par le grand-père de Haign, celui-ci ne veut pas briser la tradition familiale. Les joueurs sont invités à dormir avec eux et à partir au petit matin, à moins qu'ils ne conservent le campement après le départ de la caravane. Essayer de dissuader les membres de la Compagnie Marchande des Terres du Nord de changer leurs habitudes en raison de la menace d'un terrible monstre sera peine perdue.

Si les héros n'ont pas réussi à presser la caravane de partir sans se reposer (ce qui ne serait possible qu'en réussissant un test de Diplomatie DD 26 ou en utilisant quelque moyen magique), le Dogue des Tourments fondra sur le campement environ trois heures après l'arrivée des personnages. Cela situe l'attaque vers quatre ou cinq heures du matin, à un moment où la nuit est encore très présente, auréolée de rouge et emplie de toutes sortes d'ombres immenses et menaçantes d'où le prédateur peut jaillir.

Avant que l'affrontement ne commence, le Dogue se débarrasse rapidement et silencieusement de Kansen et Ullar pendant qu'ils se relèvent. Si le Meneur de Jeu veut donner un signe avant-coureur de l'attaque, un ou plusieurs héros peuvent trouver les corps brisés et déchiquetés, encore fumants dans la lueur cramoisie de la lune, juste avant que le Dogue n'attaque par l'autre côté. C'est une autre possibilité de traiter la scène et bien qu'il soit probable qu'ils attaquent la créature pendant qu'elle massacre des innocents autour d'eux, ils ne pourront lui causer grand mal. En tant que Meneur de Jeu, vous pouvez récompenser les héros en leur permettant de tenir la bête en respect pour que certains puissent s'échapper ou en leur laissant mener l'évacuation pour mettre en sécurité les survivants. Ne restez pas enchaîné à la scène telle qu'elle est décrite plus loin surtout si les héros, par leurs actions, remettent en cause les événements décrits juste après.

Attaque de la caravane

Round de surprise

Le Dogue jaillit des sous-bois et attaque toutes griffes dehors la sentinelle la plus proche, Faenar. Avec ses griffes et de ses crocs, il le blesse profondément en lui ouvrant la poitrine et en aspergeant les arbres en lisière d'une pluie de sang. Le cri d'agonie de la victime s'entend dans tout le campement, réveillant tous les membres de la caravane. Tous ceux qui se réveillent ne bénéficient pas du bonus de Dextérité pour le premier round du combat.



Round 1 (jet d'Initiative)

Melloc et ses faucons restants se jettent sur la créature, en exhortant les caravaniers à prendre les armes. Le Dogue des Tourments subit leur charge sans souffrir d'aucune blessure, car leurs armes sont inefficaces contre lui. En faisant une attaque à outrance, il a presque tué Tallan et gravement blessé Gurran. Voyant le carnage et la perte de la moitié de ses effectifs, Melloc ordonne à Haign de battre en retraite. Même si les joueurs attaquent le Dogue lors de ce round, il les ignorera.

Round 2

Le Dogue éviscère Gurran d'un coup de griffes et déchire la gorge de Bunsel de ses terrifiants crocs. Cela laisse Melloc seul pour affronter la bête, mais il tient bravement position. C'est dû autant à son état de choc qu'à son héroïsme, car au fond il n'a rien d'un lâche. Tien et Thomas envoient leurs lances de chasse sur le Dogue, mais elles ricochent dessus sans causer de dégâts. Kammi et Feira commencent à charger le chariot le plus proche pendant qu'Haign atèle les chevaux. Aucune de ces actions ne sera menée à son terme avant la fin du round 3. Si les héros attaquent maintenant, ils pourraient attirer l'attention du Dogue s'ils lui font perdre au moins un point d'Endurance.

Round 3

La famille continue de charger et de préparer le chariot pendant que les jumeaux se précipitent pour défendre leur père. Melloc, s'il a maintenu l'attention sur lui, meurt horriblement sous les coups d'une attaque à outrance mais réussit un coup chanceux qui touche la lame déjà enfoncée dans le flanc du monstre. Le Dogue hurle de rage et d'agonie. C'est une pause qu'exploite pleinement la famille pour faire démarrer leur chariot. Si les héros sont en difficulté, Haign leur criera de monter en route, sinon il aura ses propres préoccupations et laissera les PJ derrière lui. Si les héros ont distraït l'attention de la bête, elle cherchera à les écorcher sauvagement, passant une attaque sur autant de personnes qu'elle peut atteindre. Ces attaques sont violentes mais ne doivent pas tuer les héros sur le coup.

Round 4

Le Dogue est attiré par le bruit du chariot qui s'en va et par l'odeur des chevaux paniqués. Il bouscule tous ceux qui sont sur son chemin, sautant par-dessus s'il le doit, et se rue à travers le campement pour atteindre les marchands qui s'enfuient. Il ne les rattrape pas lors de ce round, mais le feu qu'il aura propagé dans son carnage se répandra rapidement aux barils d'huiles de cuisine et au rhum des mercenaires, provoquant une énorme conflagration qui plonge le campement dans les flammes. Les héros peuvent récupérer leurs affaires s'ils le souhaitent, mais rien d'autre ne peut être sauvé.



Round 5

C'est le round où les héros peuvent faire la différence. S'ils sont assez courageux pour tenter d'attaquer le Dogue alors qu'il poursuit Haign et sa famille, ils peuvent le retenir assez longtemps pour que le chariot soit hors d'atteinte. Le Dogue se retourne pour les attaquer pendant un round avant d'hurler d'une douleur inhumaine et de bondir au loin dans la nuit. Si Melloc est toujours en vie, c'est le meilleur moment pour le faire mourir en lui faisant subir la pleine force de la bête. Sinon, répartissez les attaques encore une fois entre les héros. Cette scène ne doit pas être mortelle pour les personnages mais il est probable qu'elle mènera plusieurs d'entre eux sous le seuil de 0 point d'Endurance. La puissance et la férocité du Dogue devrait logiquement les terrifier.

Si les héros ne poursuivent ni n'attaquent le Dogue, il rattrapera le chariot et commencera à massacrer la famille. Les jumeaux seront les premiers à mourir car ils sont assez courageux pour affronter la bête alors qu'elle saute sur le chariot. Le round suivant, Feira et Haign mourront alors que la créature s'enfonce dans le chariot qui tangue dangereusement. Au cours du septième round, si les héros n'ont pas apporté leur aide (ne serait-ce qu'en attirant l'attention du Dogue), le chariot se renverse à cause du poids du monstre, écrasant les chevaux sous l'armature brisée. Kammi est tuée sur le coup et le Dogue s'enfuit dans la nuit en hurlant frénétiquement de douleur.

Conclure le combat et la scène

La scène doit se terminer avec les héros plongés dans un décor de feu et de sang, blessés mais vivants. Une fois de plus, ils ont affronté le Dogue des Tourments mais ont été incapables de le blesser sérieusement. Ils seront probablement grièvement blessés mais devront se hâter d'atteindre Toran pour trouver un moyen de mettre un terme à cette terrible bête. S'il y a plus de personnages invalides que mobiles, le Meneur de Jeu est encouragé à faire survivre un cheval voire plus pour permettre aux blessés d'être transportés.

S'ils ont agi comme des héros, Haign et sa famille auront survécu et seront extrêmement reconnaissants. Ils n'oublieront jamais la valeur des PJ et s'ils se croisent à nouveau leur route ou bien à Toran, Haign aura toujours de la place pour eux. Ils n'auront jamais à chercher où dormir à Toran, ni à se trouver un campement tant que sa famille vivra.

Si les héros ne passent pas la nuit à la caravane

Il est possible que les héros tentent de prévenir la caravane du danger puis continuent leur chemin, laissant les commerçants dubitatifs derrière eux. Dans ce cas, laissez les personnages continuer leur chemin pendant une demi-heure puis lorsqu'ils seront en haut d'une côte, faites-leur entendre un hurlement terrifiant derrière eux. Tandis qu'ils se retourneront pour faire face au Dogue, ils apercevront le campement de la caravane plus bas. Décrivez-leur la scène précédente round par round, où la bête fera une boucherie de chacun des membres de la compagnie à la lueur des flammes. Prévenez tout joueur tenté de rebrousser chemin qu'il lui faudra au moins dix minutes pour y arriver.

Dans tous les cas, si les héros ont survécu et veulent continuer leur périple, rendez-vous à la **Scène 5 de l'Acte I**.

La poursuite du Dogue

Des joueurs amers pourraient bien se demander pourquoi le Dogue des Tourments les poursuit tel un chien de chasse. Ils pourraient déjà deviner que le Dogue avait été envoyé pour tuer Andus, mais sa mission terminée, pourquoi s'acharner sur eux ? Il y a plusieurs réponses possibles dont certaines dépendent des actions des personnages :

- La bête souffre terriblement du coup de dague vengeur porté par Andus. Elle s'est focalisée sur les héros, en particulier leur odeur, et les poursuit telles des proies bien qu'elle soit distraite par la douleur et d'autres proies plus faibles (comme la caravane).

- Bien que le Dogue soit une bête, il n'est pas dénué d'intelligence. S'il était stupide, il les aurait suivis jusqu'à Toran, ce qu'il ne fait pas. Il a fait par contre le lien entre Andus et les personnages et a remarqué qu'ils avaient emporté plusieurs objets lui appartenant. La bête a vaguement conscience des enjeux de sa mission, tuer Andus et les informations qu'il convoyait, et ainsi poursuivra-t-il toute personne ou chose qui fut en contact avec le corps avant son arrivée dans la clairière.

- Le Dogue est irrémédiablement attiré vers le Nord bien qu'il n'en ait pas conscience. Alors qu'il prend en chasse les personnages, il est de plus en plus attiré par la crypte des Suukons (voir page 37).



Acte I, Scène 5 : un horizon bienvenu

Les héros n'ont pas eu beaucoup l'occasion de dormir depuis le début de cette terrible épreuve. Ils ont voyagé toute la nuit et mis à part un bref intermède au campement des Terres du Nord, ils ont eu peu de temps pour manger et pour dormir. Le Meneur de Jeu peut renforcer cette ambiance en faisant en sorte qu'à chaque tentative de bivouac ou de repos, le hurlement du Dogue des Tourments retentisse dans les bois autour d'eux. Ils doivent se sentir traqués et suivis à chaque étape. Le seul intérêt de cette scène est de donner aux PJ l'impression d'être totalement épuisés à cause de ces dernières heures et la sensation d'un immense soulagement en voyant un bastion d'espoir et de civilisation se dresser devant eux. Si les joueurs expriment un quelconque soulagement en voyant les portes de Toran, le meneur sait qu'il aura réussi cette scène. Lisez le texte *Horizon* aux joueurs.

Horizon

Le soleil est déjà levé depuis longtemps lorsque vous apercevez des hauteurs la ville de Toran, une des plus agréables cités de tout le Sommerlund. C'est une ville bien défendue et son enceinte de pierre et ses postes de garde sont bienvenus après la forêt sinistre et l'ombre profonde qui vous a harcelé tout au long du périple. Blessés, fatigués et meurtris par la marche forcée, vous descendez dans la vallée de Toran et suivez la grande route jusqu'aux imposantes portes de la ville.

Les PJ devant s'acquitter de la taxe routière d'une Couronne d'or chacun (ce qui est exorbitant, mais peut s'expliquer par le fait que le royaume se prépare à une guerre qu'il ne souhaite pas), cela peut donner lieu à beaucoup d'interprétation ou au contraire peu. Les deux gardes à l'entrée, Mat et Haz Soot sont des personnes au caractère jovial mais qui restent suspicieux envers les étrangers qui ont une apparence vraiment ...étrange. Ils poseront beaucoup de questions à des Artilleurs Nains, des Telchos ou des Chadakines mais n'empêcheront pas quelqu'un d'entrer s'il reste calme et répond honnêtement à leurs questions (ou du moins de sorte à tromper leurs tests de Psychologie).

Mat et Haz Soot

Les étrangers arrivant à Toran par la porte sud se demandent souvent pourquoi une entrée principale d'une des villes les plus importantes du royaume est gardée par deux types qui ressemblent à une paire d'idiots. Ces visiteurs n'ont rien compris.

Les frères Soot sont connus à des kilomètres à la ronde comme des hommes dignes de confiance. Des personnes de tous les environs leur accordent crédit et ont fait de la porte sud un centre convergent des rumeurs et des on-dit. Rien ne se passe près de Toran qui n'arrive finalement aux oreilles de Mat et Haz, et ce sont des experts pour repérer les criminels et les trouble-fêtes bien avant qu'ils n'atteignent la cité. Ils peuvent aussi appeler toute une caserne de gardes en un coup de cloche.

Gens du Commun Sommerlundois (niveau 1) / Guerrier (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d4+1d8 (8)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 15, pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : épée +3 au corps à corps (1d8+2 / 19-20x2) ou arbalète +2 à distance (1d10+1 / 19-20x2)

Attaque à outrance : épée +3 au corps à corps (1d8+2 / 19-20x2) ou arbalète +2 à distance (1d10+1 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Rôle dans la communauté (Profession (garde)), Arme de Choix (arbalète)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 10, Int 11, Sag 14, Cha 13

Compétences : Connaissances (géographie) +4, Intimidation +2, Perception +5, Profession (garde) +4, Psychologie +3, Langues (Parler du Nord, Sommlend)

Facteur de puissance : 1.5

Allégeance : Bien

Équipement : 60 carreaux, petite cloche de bronze, chemise de mailles, arbalète, bouclier léger, épée, 3 Couronnes d'or (chacun).

Une fois dans la place, les héros voudront sans doute trouver un endroit où séjourner ou foncer directement chez le sage Geroy. Heureusement, ces deux options se trouvent à proximité de la porte sud et peuvent être localisées facilement. Demander poliment à un des deux gardes suffit pour avoir l'adresse d'une auberge mais il faudra questionner les passants (test en Renseignements DD 15) pour trouver Geroy. Si les héros passent la nuit à l'auberge du Sanglier et du Poney, le personnel pourra gratuitement leur indiquer le chemin jusqu'à la maison de Geroy au petit matin.

Enfin, le Comptoir de la Compagnie Marchande des Terres du Nord se trouve lui aussi près de la porte sud et si les héros recherchent un endroit amical pour y séjourner (et s'ils l'ont mérité), ils l'ont trouvé. Si ces derniers voyagent avec Haign et sa famille, et s'ils lui ont fait forte impression face au Dogue des Tourments, en témoignage de gratitude il leur évite la taxe routière et leur offre l'hospitalité dans sa demeure. Il peut aussi leur indiquer la maison de Geroy car le vieux sage lui a autrefois acheté quelques produits exotiques et ils sont restés en contact depuis lors. Ayant tout ceci à l'esprit, poursuivez avec l'**Interlude : Toran**

Interlude : Toran

La visite de Toran par les héros est traitée comme un interlude plutôt que comme un acte à part entière. En effet tant d'options s'offrent à eux une fois passé les portes de la ville que tenter de décrire cette partie de l'aventure de façon linéaire eût été vain. À la place, nous avons préféré décrire les quelques lieux-clés de la cité et laisser le reste à la charge du Meneur de Jeu. Les PJ doivent garder à l'esprit l'urgence de leur mission à Toran, ce qui devrait limiter leur envie de perdre du temps en visitant les différentes échoppes de la ville. Mais à aucun moment, ils ne doivent être forcés de suivre une trame prédéterminée.



Dans cet interlude, nous avons détaillé trois lieux d'importance : la guilde de l'Étoile de Cristal, l'auberge du Sanglier et du Poney où les héros pourront récupérer s'ils en ont besoin et la demeure du sage Geroy. Il est très probable que les personnages ne visitent que cette dernière, mais les deux autres ont été incluses dans le cas où ils souhaiteraient faire autre chose que simplement consulter le sage sur Andus et sa mission tragique.

Se soigner

Il est presque certain qu'au moins un personnage arrive blessé à Toran. Il incombe au Meneur de Jeu de gérer ces blessures et cela doit dépendre essentiellement de la gravité de celles-ci, ainsi que de l'argent dont dispose le groupe. Le point positif est que Toran est un havre pour la recherche et la production magique, aussi n'est-il pas difficile de se procurer des potions de Laumspur ou des élixirs de Rendalim au prix habituel (voir p.158 de *l'Encyclopédie du Monde de Loup Solitaire*). On peut se les procurer à la Confrérie de l'Étoile de Cristal ou chez les quelques herboristes qui se sont installés au cœur de la ville.

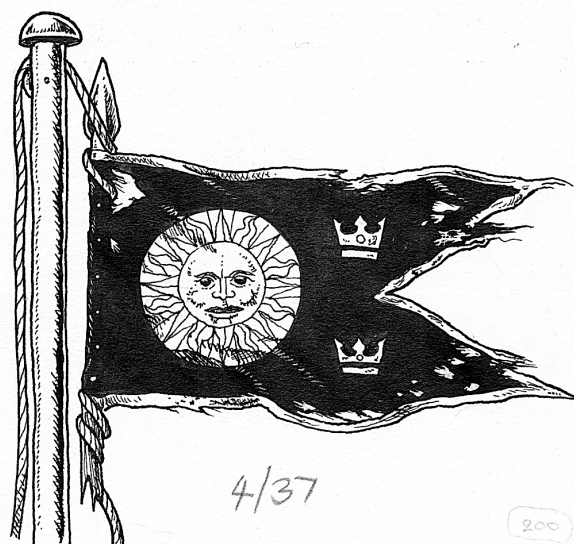
S'ils ne sont que légèrement blessés, une bonne nuit à l'auberge du Sanglier et du Poney devrait être suffisante pour les remettre en forme.

S'ils sont gravement blessés et pauvres de surcroît, il est important pour le bon déroulement de l'aventure de les faire soigner. Les Actes II et III sont éprouvants et des personnages affaiblis pourraient très bien ne pas survivre au voyage jusqu'à la crypte des Suukons ou à la rencontre avec le Dogue des Tourments. Heureusement, deux des principaux contacts que les PJ peuvent se faire maîtrisent les soins magiques. Ayrendon a sous ses ordres quelques initiés maîtrisant le sort Purification qui pourront soigner les héros une fois à proximité de la source naturelle qui s'écoule près d'un taillis dans les jardins de la guilde. Geroy utilisera simplement le mot Régénération sur eux.

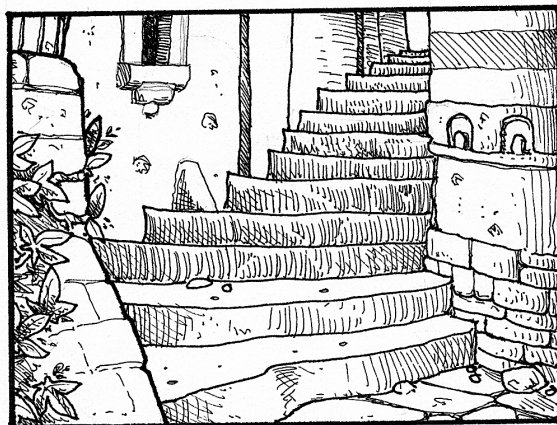
La Guilde de l'Étoile de Cristal

Le bâtiment qui se dresse devant vous ressemble plus à une petite forteresse qu'à une échoppe ou un lieu de villégiature. Ses murs de pierre blanche sont très épais et associés à des contreforts de roche et d'acier. Ils se terminent par un parapet évasé. Plusieurs balcons parsèment les murs du bâtiment, chacun drapé d'une bannière bleutée ornée d'une étoile dorée. On entre dans la guilde de Toran par une impressionnante porte en fer gardée par deux soldats bien armés qui vous scrutent sans émotion lorsque vous vous approchez.

Un des bâtiments les plus notables de Toran, cette immense tour est l'une des plus hautes structures à l'air libre du Sommerlund et un symbole de premier plan tant pour la Confrérie que pour la nation tout entière. Il s'agit d'un des plus vieux chapitres de l'Ordre de l'Étoile de Cristal et on y trouve plus de savoir sur les arts de la magie que n'importe où dans le Sommerlund. Sa collection peut même rivaliser avec les grandes bibliothèques des autres nations et si elle ne peut pas prétendre avoir plus de livres et parchemins que d'autres lieux du Magnamund (comme la grande bibliothèque de Varetta par exemple), elle compte malgré tout comme l'un des plus grands centres de savoir au monde.



Le chapitre de Toran est aussi important pour d'autres raisons. Il s'agit du centre le plus important pour la Confrérie dans le Magnamund Septentrional du point de vue politique, car ses membres assistent de nombreux nobles du Sommerlund avec distinction et honneur. De ses rangs sont issus quelques-uns des mages les plus puissants de cette région du monde, capables de rivaliser avec les Dessi en talent mystique pur. C'est aussi un point de convergence des informations et des contacts issus d'un réseau qui couvre la totalité du Magnamund voire plus. Ceux qui servent directement les intérêts de l'ordre sont des mages de haut rang mais tous les résidents ou le personnel ne sont pas toujours des mages au sens strict du terme. Il y a en permanence 50 à 60 personnes dans la guilde et moins de la moitié sont des mages accomplis. Le reste est composé de roturiers, d'experts ou d'adeptes qui remplissent les tâches les plus diverses comme marmiteur ou homme d'entretien. Qu'il y ait besoin de préparer un repas ou de faire une fouille à l'entrée, il y aura toujours un spécialiste pour le faire.



Les PJ Frères de l'Étoile se sentiront comme chez eux ici. De plus, leur séjour est gratuit comme dans toute autre guilde de la Confrérie dans le Magnamund. Bien qu'on puisse leur demander de remplir quelques tâches secondaires de scribe en contrepartie de leur prise en charge, cette opportunité peut devenir une excellente occasion de travailler la relation entre les PJ et leurs confrères mages. Malheureusement pour les autres héros, ils ne pourront séjourner à cet endroit et devront chercher ailleurs leur logis pour la nuit.

Le Meneur de Jeu devra garder à l'esprit que cette guilde sera utile uniquement si les joueurs préfèrent s'adresser à elle plutôt qu'à Geroy en ce qui concerne leur mission. Se faisant, ils auront droit très rapidement une audience avec Ayrendon. Bien que ce dirigeant autoritaire n'appréciera que moyennement la perte d'un Agent de l'Étoile aussi efficace, il verra dans cette nouvelle une opportunité de gravir les échelons de l'Ordre grâce aux héros. Il pourra fournir les mêmes informations que Geroy (n'hésitant pas à consulter en privé le sage pour en savoir plus sur la crypte des Suukons). Mais en contrepartie, il exigera que les héros travaillent exclusivement pour lui, et qu'ils lui donnent tout objet trouvé sur Andus ainsi que l'arme qui aura été capable de tuer le Dogue des Tourments.

En dépit de tout cela, il traitera les personnages très correctement. Après tout, ils pourraient s'avérer des pions très utiles plus tard, aussi se les mettre à dos n'est pas dans son intérêt. Il leur proposera donc de soutenir leur expédition dans la crypte en leur fournissant des vivres et l'équipement adéquat sous la forme d'un Bâton de la Confrérie de Main de Feu (muni de 11 charges), 4 repas par PJ, des sacs de couchage, des cordes et même un cheval si un héros aurait besoin d'une telle faveur. Ces largesses sont conditionnées à ce qu'ont dit les héros à Ayrendon : s'ils ont caché certaines de leurs découvertes alors le Meneur de Jeu devra ajuster sa générosité en conséquence. Dans tous les cas, il tentera de gagner les faveurs des héros, sachant très bien qu'ils ont de nombreuses compétences utiles et utilisables dans le futur. Pour se faire, il leur promettra une place potentielle dans l'ordre secret d'aventuriers et d'investigateurs qui servent la Confrérie en tant qu'Agents de l'Étoile.

Si les héros acceptent l'aide intéressée d'Ayrendon le gardien des tomes, rendez vous à l'**Acte II Scène 1** lorsqu'ils seront prêts à poursuivre l'aventure.



Ayrendon, le gardien des tomes et maître adjoint du chapitre de Toran

Ayrendon aime particulièrement son rôle de numéro 2 dans la guilde, au grand dam des nombreux étudiants et membres du chapitre. Bien qu'il ne soit pas foncièrement mauvais, il se délecte du pouvoir qu'il a sur les autres et n'a aucun scrupule à rendre la vie difficile à tous ceux qui ne respectent pas immédiatement son autorité.

Frère de l'Étoile de Cristal sommerlundois (niveau 15)

Dé d'Endurance : 15d4+15 (54)

Initiative : +3 - **Vitesse de base** : 9 m

Classe d'Armure : 13, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +7/+2

Attaque : bâton de maître +9 au corps à corps (1d6+2 / x2) ou baguette de feu +20 à distance (5d6)

Attaque à outrance : bâton de maître +5/+5/+1 au corps à corps (1d6+2 / x2) ou baguette de feu +20 à distance (5d6)

Bonus de base magique : +15/+10/+5

Dégâts magiques de base : 2d6

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Particularités : Combat Magique, Serment des Mages, Sorts de la Confrérie (Contre-Sort*, Bouclier Invisible*, Lévitiation*, Main de Feu*, Purification, Envoûtement *, Filet*, Détection du Mal, Silence*, Vigueur), Mots de Pouvoir (Energie*, Force*, Négation*, Piège*, Domination*) - Les Sorts ou les Mots de Pouvoir marqués d'un * coûtent un point de moins d'Endurance.

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +10

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 12, Int 20, Sag 13, Cha 14

Compétences : Art de la magie +20, Artisanat (alchimie) +9, Bluff +12, Concentration +10, Connaissances (architecture & ingénierie) +6, Connaissances (arcanes) +20, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (noblesse et royauté) +10, Connaissances (plans) +13, Intimidation +6, Estimation +8, Renseignements +6, Perception 5, Profession (maître de guilde) +9, Psychologie +12, Langues (Eldreth, Sombre Langage, Célestial, Duroth, Naelan, Parler du Nord et Sommlend)

Facteur de puissance : 15

Allégeance : Neutre

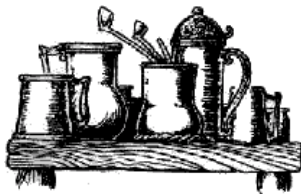
Équipement : pendentif de l'Étoile de Cristal, baguette de feu, bâton de maître, elixir de Rendalim, 125 Couronnes d'or.

L'auberge du Sanglier et du Poney

Ce bâtiment chaleureux et accueillant constitué en majorité de bois sombre est soutenu par des soubassements de pierre blanche. Sur la devanture, on aperçoit une fenêtre de verre translucide et bardée de fer. Une statue de cheval en bois orne le porche d'entrée et un bas-relief représentant un sanglier rampant est suspendu au dessus de la double porte d'entrée. De la rue, on peut sentir une odeur de pomme épicée provenant des cuisines. De même peut-on entendre les bruits d'une ambiance conviviale qui résonne à l'intérieur.

Cette partie décrit l'auberge typique que l'on peut espérer trouver dans une ville du Sommerlund. L'auberge du Sanglier et du Poney est une institution à Toran, nommée ainsi en souvenir des deux animaux que le fondateur de cette auberge a dû vendre pour acheter le terrain il y a cent ans. C'est une taverne populaire auprès des gardes de la porte sud toute proche ainsi que du voisinage. L'auberge est célèbre pour deux raisons :

La première est son excellent menu et sa large gamme d'alcools. L'actuel propriétaire étant quelque peu perfectionniste, tant pour la cuisine que pour l'intendance, il essaie de présenter ce qu'il y a de mieux à ses clients. Il doit souvent composer avec des produits de qualité médiocre, mais ses méthodes de préparation et de présentation font toute la différence. Par conséquent, presque tous les habitants de Toran ont pris le temps au moins une fois de s'y restaurer. Les soldats et le guet sont des clients particulièrement fidèles et la ristourne généreuse qui leur est accordée y est sans doute pour beaucoup. Le manque à gagner occasionné est récupéré au centuple depuis la création de cette ristourne, car le nombre de membres du guet ou des défenseurs de la ville venant prendre un rapide repas ou passer un long moment devant une bière ne fait qu'augmenter chaque semaine. Cette clientèle particulière a pour conséquence de rendre l'auberge très sûre, en particulier la nuit.



La seconde raison est liée à l'attraction la plus récente de l'auberge, une esclave Chadakine sauvée des pirates lors d'une expédition Durenorienne il y a quelques années. Déposée à Port Bax dans un Magnamund Septentrional trop loin de chez elle, et dénuée de réelles compétences, cette jeune femme aux traits exotiques a fait son trou en passant de l'emploi de serveuse à celui de danseuse sur la modeste scène de l'auberge, près du foyer. Keirra, l'esclave en question, est une fille gracieuse et attirante, deux qualités qui lui rapportent beaucoup les soirées de week-end pendant lesquelles elle danse.

Les héros entendront parler de l'auberge soit par les gardes de la porte sud, soit au cours d'une discussion au coin du feu dans le camp de la caravane. Ils peuvent aussi la connaître personnellement si un des joueurs est sommerlundois ou s'il recherche les tavernes les plus renommées de Toran. Une nuit à l'auberge du Sanglier et du Poney coûte une Couronne d'or et comprend un repas généreux ainsi qu'un lit confortable dans une chambre commune de quatre personnes. Pour avoir une chambre individuelle il faut déboursier trois Couronnes d'or, mais cela comprend aussi le petit déjeuner. Les héros passant du temps à l'auberge peuvent même en apprendre plus sur Geroyne sans avoir à faire un test en Renseignements, car les habitués le connaissent bien. C'est en effet un bon client de l'établissement. La plupart pourra même leur indiquer où il habite (et ce gratuitement), du moment qu'aucun des personnages ne laisse paraître qu'il lui veut du mal.

Pour se faire une idée de qui exactement les personnages pourraient rencontrer à l'auberge, nous avons décrit plusieurs rôles secondaires importants. Les héros peuvent les aborder sans difficulté et cette scène est une très bonne occasion de faire du roleplay. Elle ne doit donc pas être raccourcie ou résumée si les joueurs veulent entamer une discussion avec les clients hauts en couleur ou le personnel extraverti de l'auberge. À moins qu'il ne dispose de caractéristiques détaillées, chaque rôle secondaire décrit doit être considéré comme un Gens du Commun sans aptitude martiale particulière.

Après une bonne nuit de repos à l'auberge, poursuivez le récit à la demeure de Geroyne, sage et érudit de l'ancien temps dès que les héros seront prêts.

Le personnel de l'auberge du Sanglier et du Poney

Colman : étant le dernier fils d'une lignée de propriétaires qui remonte à la création de l'auberge, il revient à ce Sommerlundois plutôt bel homme mais vieillissant d'engendrer un héritier ou de trouver un successeur quand sonnera l'heure de la retraite. Jusqu'à présent il n'a atteint aucun de ces deux objectifs et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Colman est quelqu'un de chaleureux, aimable et prêt à offrir l'hospitalité de son établissement à toute personne respectant l'atmosphère paisible du lieu. Il est toujours au rez-de-chaussée pendant la journée, servant des boissons et tenant sans faillir la conversation avec les clients du matin au soir.

Expert Sommerlundois (niveau 2)

Dé d'Endurance : 2d6+4 (13)

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 10, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : gourdin (à deux mains) +3 au corps à corps (1d6+3 / x2)

Attaque à outrance : gourdin (à deux mains) +3 au corps à corps (1d6+3 / x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialiste (Diplomatie, Profession (aubergiste))

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 15, Int 13, Sag 12, Cha 14

Compétences : Diplomatie +8, Dressage +7, Intimidation +3, Perception +5, Profession (brasseur) +6, Profession (cuisinier) +6, Profession (aubergiste) +7, Psychologie +7, Renseignements +7, Langues (Parler du Nord, Sommlend).

Facteur de puissance : 1

Allégeance : Bien

Équipement : gourdin, 33 Couronnes d'or.

Tianna : Tianna est à l'auberge du Sanglier et du Poney depuis que Colman l'a sortie du monde de la rue, ainsi que son frère, dix ans auparavant. Alors que son frère Mikel a depuis longtemps décidé de mener une vie plus excitante ailleurs (en rejoignant une des plus grosses organisations criminelles de Toran), Tianna est restée auprès de Colman par gratitude mais aussi par loyauté.

Elle est devenue une belle femme dotée d'un solide sens du commerce. Elle est depuis longtemps la favorite des habitués mais avec l'arrivée de Keirra les choses ont un peu changé, du moins pour l'instant. Bien que cela l'ait un peu affectée, elle a un bon fond et n'envisagera aucune vengeance pour cela. Tout personnage qui saura la flatter et la faire sourire se rendra compte que son séjour à l'auberge ne lui a coûté que la moitié du prix annoncé.

Gens du Commun Sommerlundois (niveau 2)

Dé d'Endurance : 2d4+4 (10)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : matraque +1 au corps à corps (1d6 dégâts non létaux)

Attaque à outrance : matraque +1 au corps à corps (1d6 dégâts non létaux)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Rôle dans la communauté (Profession (serveuse))

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 15

Compétences : Bluff +3, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception +4, Profession (cuisinière) +2, Profession (serveuse) +6, Profession (aubergiste) +2, Psychologie +3, Renseignements +3, Langues (Parler du Nord, Sommlend).

Facteur de puissance : 1

Allégeance : Bien

Équipement : matraque, 8 Couronnes d'or



Keirra : Cette belle jeune et gracieuse Chadakine tranche dans le paysage de Toran. Avec ses yeux sombres, ses cheveux noirs de jais et sa peau cuivrée, elle est l'incarnation de la beauté envoûtante. Bien que Colman lui ait interdit de danser comme les pirates l'avaient forcée à faire, ses danses enivrantes quotidiennes parviennent à attirer une clientèle impressionnante. En dépit des apparences, Keirra est une jeune fille timide qui lorsqu'elle ne danse pas, reste soit dans sa chambre, soit aux côtés de Colman. Alors que les membres du personnel de l'auberge, en particulier Tianna, sont en général un peu jaloux de sa beauté et de son talent, ils sont aussi extrêmement protecteurs tout comme les habitués. Toute personne accostant Keirra avec autre chose en tête que de la courtoisie sera rapidement prévenu par Colman et Tianna qu'il faut s'arrêter là. Si les héros décidaient d'aller jusqu'au bout, ils finiraient par être jetés dehors et bannis de l'auberge.

Boucanier Chadakine (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d6+1 (7)

Initiative : +4

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 14, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : matraque -1 au corps à corps (1d6-1 dégâts non létaux)

Attaque à outrance : matraque -1 au corps à corps (1d6-1 dégâts non létaux)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : Attaque Sournoise +1d6, Panache du Boucanier (Esquive de l'Anguille)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 8, Dex 18, Con 13, Int 14, Sag 11, Cha 17

Compétences : Acrobaties +8, Athlétisme +3, Bluff +5, Escamotage +8, Évasion +8, Perception +4, Profession (serveuse) +3, Psychologie +4, Renseignements +7, Représentation (danse) +7, Langues (Parler du Nord, Sudien, Chadar)

Facteur de puissance : 1

Allégeance : Neutre

Équipement : matraque, 15 Couronnes d'or



Shuura, Kala, Veira et Marton :

Ce sont eux qui s'occupent quotidiennement des diverses tâches de l'auberge. Shuura et Kala sont présents la journée alors que Veira et Marton sont l'équipe de nuit. Tous ces roturiers sont entraînés à gérer la cuisine et le service des clients lorsque Colman est malade ou occupé ailleurs. Les repas sont servis de 7h00 du matin à minuit, mais ces horaires peuvent varier légèrement. Ce sont tous des personnes amicales et désireuses d'aider, un trait partagé par tous les employés que recherche Colman. Enfin ils doivent porter des matraques lorsqu'ils sont en service, Colman est conscient que quelquefois il faut plus que de la persuasion pour faire partir les clients les plus agressifs.

Gens du Commun Sommerlundois (niveau 1)

Dé d'Endurance : 1d4+1 (5)

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : matraque +0 au corps à corps (1d6 dégâts non létaux)

Attaque à outrance : matraque +0 au corps à corps (1d6 dégâts non létaux)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Rôle dans la Communauté (Profession (serveur/ serveuse))

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 12

Compétences : Diplomatie +2, Perception +2, Profession (serveur/serveuse) +4, Profession (cuisinier) +2, Renseignements +2, Langues (Parler du Nord, Sommlend).

Facteur de puissance : 1/2

Allégeance : Neutre

Équipement : matraque

Les clients les plus fréquents de l'auberge du Sanglier et du Poney

Mikel (le frère de Tianna): Mikel est toujours accepté à l'auberge du Sanglier et du Poney uniquement parce que Colman lui a une fois accordé l'hospitalité, et qu'il est trop gentil pour la lui refuser à présent. Mikel n'est de toute façon que rarement à l'auberge à cause du mépris du personnel à son égard et parce qu'il déteste croiser le regard désapprouvateur de sa sœur.

S'il y retourne, ça n'est que pour y mener une « affaire » au nom des seigneurs du crime pour qui il travaille et seulement parce que les clients insistent sur la sécurité procurée par la réputation de l'établissement. S'il est présent un soir, il permettra, contre 50 co ou une faveur, à un personnage curieux d'accéder à tout un fatras d'informations normalement dissimulées aux étrangers de Toran. Si un héros avait l'audace d'utiliser ses services, il permettrait au groupe d'ajouter un bonus de +4 à un de leur test de Renseignements... mais gare à celui qui aurait eu la naïveté de devoir une faveur à Mikel. Il peut aussi servir d'intermédiaire pour l'achat d'objets spéciaux voire magiques. De telles transactions et les marchandises disponibles sont à la discrétion du Meneur de Jeu.

Expert Sommerlundois (niveau 4)

Dé d'Endurance : 4d6 (16)

Initiative : +2 - **Vitesse de base :** 9 m

Classe d'Armure : 13, pris au dépourvu 11

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : dague +3 au corps à corps (1d4+1 / 19-20x2)

Attaque à outrance : dague +3 au corps à corps (1d4+1 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Spécialité (Estimation, Diplomatie, Renseignements, Profession (receleur)), compétence avancée (Connaissances (mystères))

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 14

Compétences : Bluff +9, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (arcanes) +3, Contrefaçon +7, Diplomatie +10, Estimation +10, Intimidation +7, Perception +6, Profession (receleur) +10, Psychologie +6, Renseignements +10, Langues (Parler du Nord, Sommlend, Sudien).

Facteur de puissance : 2

Allégeance : Neutre

Équipement : dague, armure matelassée, 47 Couronnes d'or

Barnet le chevalier, capitaine de la porte sud de Toran : Voici un bon exemple des clients les plus importants de l'auberge du Sanglier et du Poney. Barnet commande les gardes de la poste sud et fréquente l'auberge dès que son service le lui permet.

Ce vieux chevalier n'a jamais atteint les idéaux de sa jeunesse et s'est cantonné à un poste à responsabilité très peu envié. Il passe la plupart de ses soirées au Sanglier et Poney, surtout depuis l'arrivée de Keirra, pour qui il a le béguin. Si Barnet est présent un soir, Mikel s'éclipsera forcément. Il est à noter que si les héros se sont bien comportés avec les gardes de la porte sud, Barnet aura été mis au courant et sera bien disposé envers eux (leur octroyant un bonus de +1 à tous leurs tests fondés sur le Charisme vis-à-vis de lui). Si au contraire ils ont été désagréables avec eux ou s'ils s'affichent trop avec Keirra ou Mikel, ils susciteront sa méfiance (subissant un malus de -2 à tous leurs tests fondés sur le Charisme vis-à-vis de lui). Si jamais les héros ont maltraité les gardes ou s'ils ont fait du mal à Keirra, alors leur séjour à Toran sera des plus désagréables car Barnet utilisera tous les moyens à sa disposition pour les chasser de la ville le plus rapidement possible.

Chevalier du Royaume de Sommerlund (niveau 5)

Dé d'Endurance : 5d10+5 (37)

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 19, pris au dépourvu 19

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : épée bâtarde de maître +10 au corps à corps (1d10+4 / 19-20x2)

Attaque à outrance : épée bâtarde de maître +10 au corps à corps (1d10+4 / 19-20x2)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Né pour l'Épée, Cavalier Émérite, Serment, Art de la Chevalerie +1, Code de l'Honneur, Ne Jamais Faiblir

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +5, Vol +1

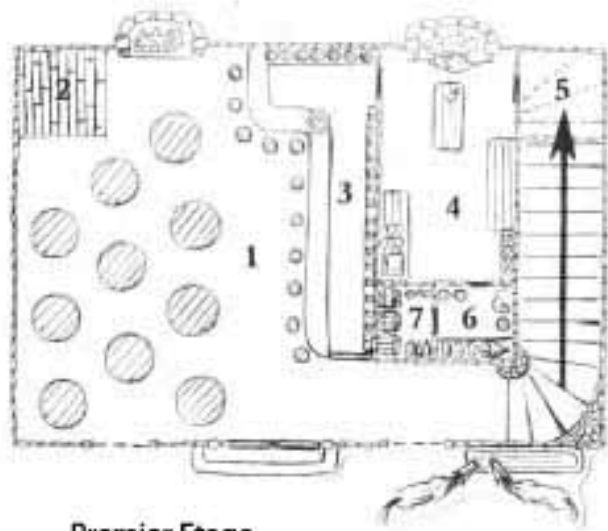
Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 13, Int 11, Sag 11, Cha 14

Compétences : Athlétisme +4, Connaissances (histoire) +1, Connaissances (art de la guerre) +3, Connaissances (noblesse et royauté) +3, Diplomatie +3, Dressage +3, Equitation +4, Profession (garde) +2, Psychologie +2, Langues (Parler du Nord, Sommlend, Duroth).

Facteur de puissance : 5

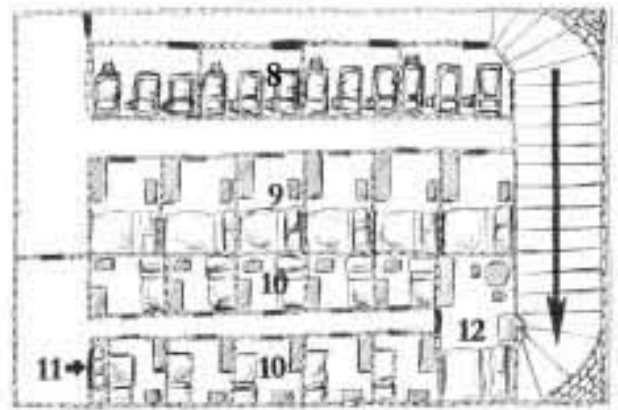
Allégeance : Bien

Équipement : bouclier lourd, épée bâtarde de maître, armure de plaques, potion de Laumspur, 36 Couronnes d'or.



Premier Etage

- 1 pièce principale
- 2 scène
- 3 bar
- 4 cuisine
- 5 remise
- 6 chambre froide
- 7 remise des boissons



Rez-de-chaussée

- 8 dortoirs
- 9 chambres individuelles
- 10 chambre du personnel
- 11 toilettes
- 12 chambre de Colman

La demeure de Geroyn, sage des savoirs anciens

Cette tranquille et quelconque maison de village ressemble à toutes celles de la rue. Seules les petites étoiles d'argent incrustées dans les volets en bois et sur le seuil de la porte en chêne tranchent avec cette apparence rangée mais fonctionnelle. On peut apercevoir une lumière par la fenêtre de l'étage mais le reste est plongé dans la pénombre.

C'est en rendant visite à Geroyn que les PJ seront dans la dernière ligne droite de l'aventure. Geroyn, un puissant mage issu de la Confrérie de l'Étoile et un agent direct de la noblesse du Sommerlund, est aussi un sage et un érudit versé dans les artefacts et les connaissances du passé. Grâce à ses compétences et à sa curiosité, il fit la rencontre des Agents de l'Étoile quelques années auparavant, au moment où la Confrérie les utilisait pour s'occuper de sites de fouilles sur tout le Magnamund Septentrional. C'est là qu'il fit la connaissance d'Andus et qu'ils devinrent amis. Comme ils partageaient le goût des objets anciens, ils devinrent très proches.

Bien que leurs missions respectives les empêchèrent de se voir pendant des mois et parfois des années, leur amitié perdura. La nouvelle de la mort d'Andus affectera énormément Geroyn mais sera aussi pour lui le signe que l'affaire est trop grave pour la traiter par la chaîne classique de commandement et il en parlera directement aux héros.

Bien sûr, si les PJ lui manquent de respect ou s'ils n'expliquent pas leur raison de venir le voir, Geroyn se révélera peu disposé à les aider. Et si d'aventure ils l'offensaient (en ne respectant pas la personne d'Andus ou son sacrifice) il faudra user de tact ou de diplomatie pour le convaincre de les aider. Au final, il est très important que le groupe parle au vieil homme pour la fin de l'aventure, mais ce n'est pas obligatoire (voir la description de la guilde locale de l'Étoile de Cristal).

Geroy n apprécie énormément le thé brun à la menthe agrémenté d'une brindille de Laumspur et il en boit tous les soirs pour soulager les douleurs liées à sa vieillesse grandissante. S'il reçoit les héros chez lui, il leur proposera une tasse de thé bien qu'il n'insistera pas pour qu'ils boivent avec lui. Ceux qui acceptent trouveront le thé très apaisant et regagneront un point d'Endurance du fait des propriétés de la menthe. Ce thé brun a besoin d'être infusé 5 minutes et peut faire regagner un point d'Endurance jusqu'à trois fois par jour et par personne. Chaque dose (y compris la brindille de Laumspur) coûte 5 co chez le petit herboriste que Geroy n fréquente. Personne d'autre à Toran n'en vend et le vieux sage ne se séparera pas de sa réserve privée. Après cette tasse de thé brûlante, Geroy n sera prêt à rentrer dans le vif du sujet. Comme dit précédemment, il encaissera mal la mort de son ami. Après un long et douloureux moment, il demandera si Andus n'a rien laissé derrière lui (à moins que ceci n'ait été abordé avant). Cela lui permettra, si les héros lui font suffisamment confiance pour lui remettre le parchemin et le journal, de faire les déductions décrites dans les encadrés cités plus loin.

Geroy n, sage, gardien du savoir et contact de l'Ordre de l'Étoile

Frère de l'Étoile de Cristal sommerlundois (niveau 12)

Dé d'Endurance : 12d4-12 (19)

Initiative : +2

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11, pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : bâton de sorcier +19 au corps à corps (1d6+1)

Attaque à outrance : bâton de sorcier +14/+14/+9/+4 au corps à corps (1d6+1)

Bonus de base magique : +12/+7/+2

Dégâts magiques de base : 2d6

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques Spéciales : aucune

Particularités : Combat Magique, Serment des Mages, Sorts de la Confrérie (Contre-Sort*, Bouclier Invisible*, Lévitiation, Main de Feu, Purification*, Envoûtement *, Filet*, Détection du Mal*, Silence, Vigueur), Mots de Pouvoir (Conscience*, Régénération*) - Les sorts ou les Mots de Pouvoir marqués d'un * coûtent un point de moins d'Endurance.

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +12

Caractéristiques : For 7, Dex 13, Con 8, Int 19, Sag 18, Cha 17

Compétences : Art de la magie +19, Bluff +5, Concentration +10, Connaissances (architecture et ingénierie) +5, Connaissances (art de la guerre) +5, Connaissances (exploration des donjons) +5, Connaissances (géographie) +14, Connaissances (histoire) +19, Connaissances (arcanes) +19, Connaissances (nature) +6, Connaissances (noblesse et royauté) +9, Connaissances (religion) +8, Connaissances (plans) +8, Connaissances (Royaumes des Ténèbres) +6, Diplomatie +5, Estimation +9, Psychologie +6, Renseignements +8, Soins +8, Langues (Aquan, Auran, Célestial, Chadar, Sombre Langage, Draconique, Drakkar, Duroth, Nain, Eldreth, Glok, Géant, Ignan, Ixtian, Naelan, Parler du Nord, Sommiend, Sudien, Teloc, Vaderish, Vassan)

Facteur de puissance : 12

Allégeance : Bien

Équipement : pendentif de l'Étoile de Cristal, bâton de sorcier (+1 de maître, +2 magique), 17 Couronnes d'or.



Les héros peuvent beaucoup apprendre de Geroy. Si le meneur de jeu préfère énoncer les encadrés *sombres nouvelles*, *une offre intrigante* et *une noble lame* avec ses propres mots, rien ne doit l'en empêcher. Seules les parties concernant ce que les personnages ont montré ou demandé à Geroy doivent être lues à voix haute, le reste devra être considéré comme une opportunité manquée.

Si les héros parlent du journal d'Andus

Le vieux sage prendra grand soin du journal et réclamera le parchemin évoqué dans ses pages, sauf si les héros le lui ont déjà remis. Si ces derniers n'ont pas encore trouvé ce parchemin (qui est alors toujours caché dans le manteau d'Andus), Geroy aura une intuition et le sortira d'une main experte et précautionneuse de l'habit. Dans tous les cas il faudra plusieurs heures pour que Geroy exploite ces documents et son regard préoccupé sera de plus en plus inquiet au fil des minutes. Puis il ira chercher quelques vieux manuscrits et les consultera en marmonnant une prière à Ishir pour le guider dans sa recherche. Ce seront des heures longues et pénibles pour les héros qui auront tout intérêt à se reposer plutôt que de le regarder travailler. Geroy leur permettra de s'installer dans la chambre d'ami ou sur son canapé : il est trop occupé pour se soucier de la présence d'étrangers dans sa demeure.

Un fois qu'il est certain du résultat de ses recherches, probablement peu avant l'aube, il rassemblera les héros et leur énoncera ce qu'il a trouvé. Lisez l'encadré *Sombres nouvelles* aux PJ.

Sombres nouvelles

De sombres nouvelles, j'en ai peur. J'ai réussi à traduire quelques mots de ce texte obscur. Ils font référence à un des composants corrompus utilisés sur la bête qu'Andus a nommée le Dogue des Tourments. Une telle créature n'apparaît nulle part dans mes souvenirs, mais ce composant, oui. Les crocs et les griffes de la bête ressemblent à ceux d'un monstre appelé Démon des Glaces, mais je ne sais pas trop où ces créatures résident, je sais seulement qu'elles venaient des glaces au nord de ce continent et sont à présent une espèce éteinte, enfin je crois.

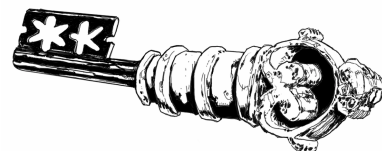
Bien que la pensée que ce Dogue aurait ne serait-ce qu'une fraction du pouvoir de ces démons soit terrifiante, c'est aussi une source d'espoir. Il y a longtemps j'ai fait partie d'une expédition dans les Monts Durncrag à l'ouest d'ici. Nous avons découvert une crypte à l'ombre des montagnes, à l'architecture plus vieille que tout ce que j'ai pu apercevoir. Sur ses murs étaient inscrits plusieurs pictogrammes écrits dans une langue que j'ai fini par associer aux Suukons, une race au pouvoir inimaginable.

Cette crypte des Suukons, si l'on en croit les inscriptions, appartenait à un membre d'une race qui disparut en combattant les Démons des Glaces. Quelques glyphes mentionnaient une arme très puissante qui aurait abattu nombre de ces viles créatures avant que son porteur ne succombe. À cette époque nous ne faisons que localiser ces sites anciens, d'autres se chargeaient de les explorer si la Couronne le souhaitait. Je ne crois pas qu'une telle expédition ait été menée dans la crypte.

Jusqu'à maintenant cela va sans dire. Car si une telle arme peut terrasser le Dogue des Tourments, nous devons la retrouver au plus vite. Je vais rassembler un petit contingent de soldats pour m'y rendre le plus vite mais vous... vous pourriez partir en éclaireurs. Vous êtes forcément plus rapides qu'une troupe de soldats et avez, je le crois sincèrement, de plus grandes chances de réussir.

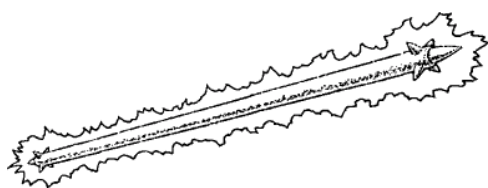
Il y a autre chose. Si cette créature est capable de ce à quoi je pense, elle peut emprisonner l'esprit de ceux qu'elle tue dans les cristaux qui parsèment son corps. Cela la rend encore plus dangereuse car ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne tue une personne ayant des connaissances vitales sur le royaume. Si elle possède un maître au Royaume des Ténèbres et qu'elle lui rapporte ce savoir, nous courons tous un grand danger.

Il n'y a pas une minute à perdre, êtes vous de la partie ?



Si les joueurs parlent du manteau d'Andus ou de l'Ordre de l'Étoile.

Si les héros semblent porter un intérêt au manteau frappé de l'Étoile d'Andus ou aux Agents de l'Étoile, Geroy n les entraînera dans une discussion ayant pour but de déterminer s'ils ont la sensibilité et la vaillance nécessaire pour être un Agent. C'est seulement s'ils lui donnent l'impression qu'ils sont de ceux prêts à se sacrifier pour leur mission comme Andus l'a fait, que Geroy n leur fera cette offre (lire à ce moment l'encadré une *offre intrigante*). Sinon il les observera un moment (c'est-à-dire plusieurs séances de jeu) avant de leur faire cette proposition, si jamais il l'a fait.



Une offre intrigante

C'est intéressant que vous me parliez de ça. Ce manteau est la marque de l'estimé Ordre de l'Étoile, un groupe d'agents de confiance et d'amis de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Ils s'occupent d'affaires... pour lesquelles les mages sont...mal préparés. Andus en était un membre respecté et il a donné sa vie pour nous fournir ces informations. Un tel sacrifice ne sera pas oublié.

Mais peut-être nous a-t-il apporté plus ? Si le cœur vous en dit, gardez ce manteau et informez-vous un peu plus sur cet Ordre. Je devrais pouvoir vous arranger un entretien avec le Maître de l'Étoile en poste à Toran. Vous semblez avoir suffisamment de courage et de force pour porter le fardeau qu'accompagne un tel honneur. Bien sûr, il n'y a aucune honte à poursuivre son propre chemin. Qu'en dites-vous ?

Si les héros approchés de la sorte sont intéressés, le manteau peut rester en leur possession. Dans le cas contraire, Geroy n insistera pour qu'on le lui remette afin de le rendre à l'Ordre. Ce n'est pas, en effet, le genre d'objet qui doit rester longtemps loin des mains d'un Agent et un héros qui déciderait de le conserver serait constamment pris pour un membre de cet Ordre, surtout ici dans le Sommerlund.

Accepter l'offre de Geroy n n'a pas d'autre effet en jeu que de garder en sa possession le manteau étoilé d'Andus. Ce n'est qu'après la conclusion de cette aventure qu'une entrevue avec le Maître de l'Étoile de Toran sera possible, à condition que le personnage survive aux terribles épreuves qui l'attendent. Le fait de survivre et d'avoir rapporté à la bonne personne les informations et le journal d'Andus seront des atouts non négligeables lorsque les héros seront jugés pour intégrer l'Ordre.

Si les héros s'interrogent sur le pommeau de la dague d'Andus.

S'ils montrent à Geroy n le pommeau de la dague brisée d'Andus retrouvée près de son cheval mort, le sage la reconnaîtra instantanément comme une arme magique qui avait appartenu à Andus. Le fait que la lame de la dague soit manquante explique selon lui l'état de trouble profond du Dogue. Ironiquement, il semble que la dernière action d'Andus ait sauvé les héros jusqu'à présent. Il demandera à examiner le pommeau, hochera de la tête pour lui-même, et expliquera aux personnages ce qu'il pourrait en faire.

Une noble lame

Cette arme ne fait pas partie des plus puissantes reliques du monde. Mais c'est une bonne lame qui peut se révéler mortelle, une lame portée autrefois par mon ami disparu. Je pense qu'il aurait souhaité qu'elle finisse entre les mains de ceux qui vont terminer sa mission. Oui, ce serait parfaitement cohérent en réalité. J'imagine que l'autre morceau est quelque part dans les entrailles de la bête qui a tué Andus. C'est, je crois, ce qui explique la douleur continue du Dogue et la cause de son incapacité à vous rattraper. Si vous réussissez à tuer la bête et à retrouver la lame qui s'est brisée en elle, je pourrai vous la réparer. Et ce, gracieusement, c'est le moins que je puisse faire pour ceux qui vont risquer leur vie pour terminer ce qu'Andus a commencé.

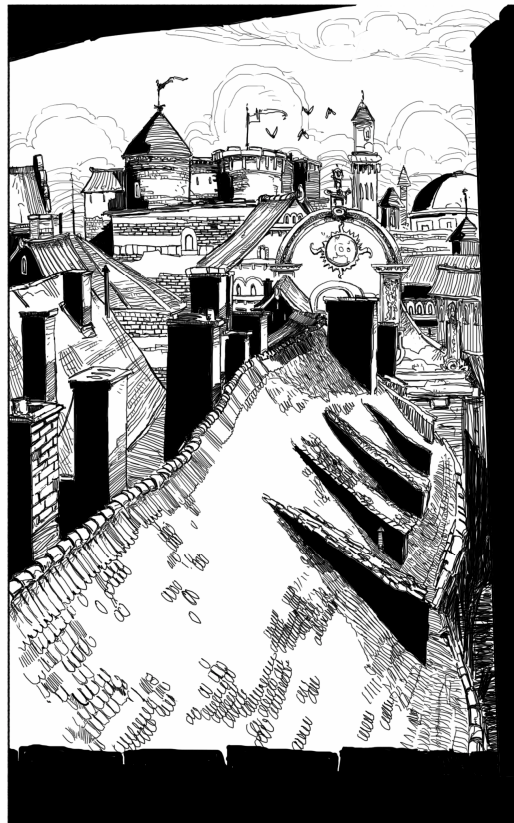
Ce sera une belle récompense une fois réparée. Laissez-moi le pommeau ici et je commencerai les réparations. J'ai un bon pressentiment sur la réussite de votre mission, à présent. Je suis sûr qu'Andus sera à vos côtés pour vous guider sur la voie de la victoire. Dépêchez-vous de revenir avec la nouvelle de la mort de la bête et le morceau manquant. Je m'occupe du reste.

Geroyne est un homme de parole. Si les héros reviennent avec la lame (qui doit être retirée du corps du Dogue des Tourments), il ressoudera les deux morceaux ensemble et offrira la dague sertie de bijoux aux héros. Ce ne sera pas la seule récompense qu'il leur offrira, mais ce sera celle qui aura le plus d'importance pour lui. Du moment que les personnages seront de bonne foi avec lui, il sera honoré de voir la dague trouver un nouveau porteur. Il pourrait même laisser sous-entendre que la dague avait autrefois une cousine un peu plus longue qui lui ressemblait.

Geroyne dispose de nombreux objets précieux, tant dans sa collection privée que grâce à ses contacts dans la Confrérie. Il fournira, à tout personnage en ayant besoin, une arme commune (non raciale) gratuitement ainsi que trente munitions si besoin est. Il pourra aussi répondre à d'autres demandes classiques comme des chevaux, du matériel pour camper ou des repas (jusqu'à un total de 300 Co au maximum).

Il a aussi en sa possession un présent de nature magique à donner aux héros. Depuis plus d'un an, il s'échine à réparer une baguette de feu endommagée. Un de ses rubis est fissuré et laisse constamment échapper l'énergie magique contenue dedans. Bien qu'il ait réussi à stabiliser la fuite, il est incapable de la réalimenter en magie. Il la présentera aux héros en expliquant qu'après trois utilisations, sa magie sera définitivement perdue. Il leur conseillera de l'utiliser avec parcimonie car il ne pourra y avoir d'autre possibilité de la recharger. La baguette de feu a une portée de seulement 50 mètres et permet d'effectuer une attaque magique à distance causant 5d6 de dégâts de feu grâce à son fin rayon lumineux. Son DD de Contre-sort est de 17.

Lorsque les héros sont prêts et ont reçu les indications pour continuer, rendez vous à l'**Acte II Scène 1** pour continuer le voyage vers la crypte des Suukons.



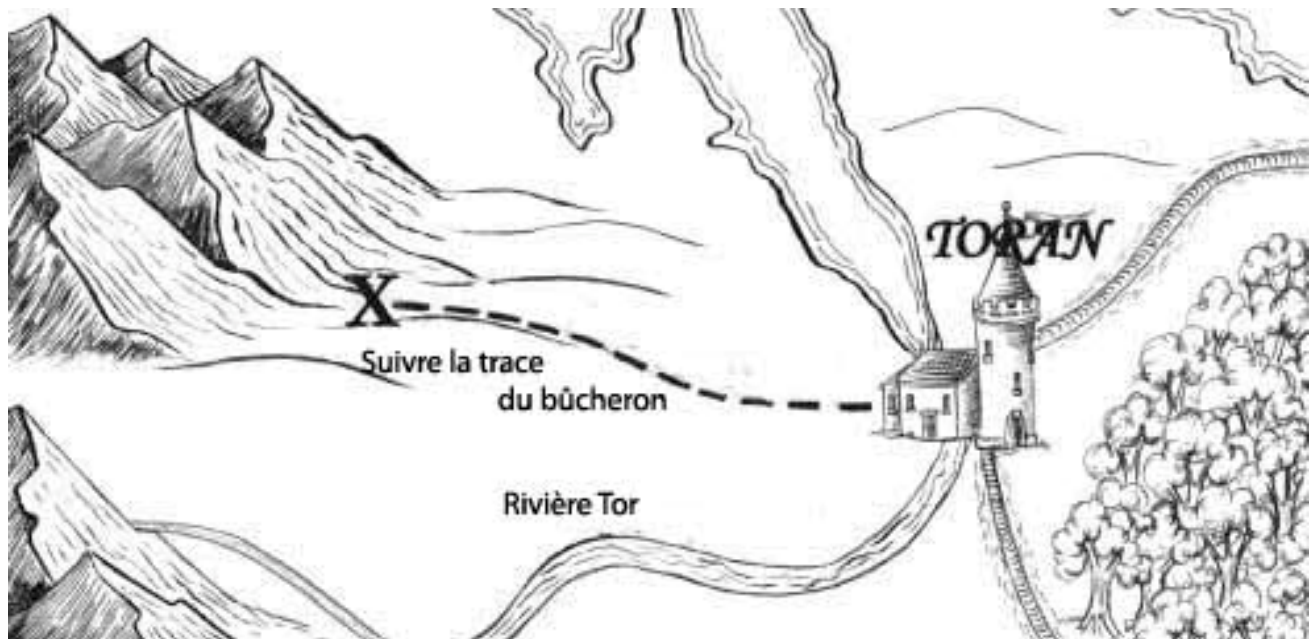
Acte II : La Crypte des Suukons

Synopsis: Les héros quittent Toran et, suivant l'itinéraire fourni par leur employeur, partent en quête de la mystérieuse Crypte des Suukons. Après avoir déchiffré les inscriptions à l'entrée du tombeau - ou avoir forcé l'accès -, ils vont devoir affronter ou éviter les pièges mortels et les mortsvivants qui s'y trouvent. Avec de la chance, de la bravoure et du talent, ils quitteront le souterrain en possession de l'Arc Majilune, trésor légendaire du dernier occupant des lieux.

Cet acte décrit le voyage, l'exploration et la fuite de la Crypte des Suukons, où gisent les restes d'un guerrier des Anciens tombé au combat contre des Démons de Glace au cours du premier conflit qui opposa les Majdars à ces créatures puissantes et maléfiques. Bien qu'il ait expiré bien loin des rivages du Sommerlund, sa dernière volonté était de ne pas être enterré dans le désert glacé de Kalte. Les anciens Suukons (un autre nom des Majdars) l'emmenèrent au sud et lui bâtirent un tombeau à l'ombre de grandes montagnes.

À cette époque, les Majdars et les Démons des Glaces, enlisés dans leur guerre, se lassèrent des tueries. Le guerrier ne fut pas confié seul à la terre. Les Majdars lui laissèrent son arme, le redoutable Arc Majilune, en espérant que de l'abandon de leurs outils de destruction naîtrait un mode de vie nouveau et pacifique. Cet espoir aura été renouvelé à de nombreuses reprises au cours des siècles suivants, les Majdars ne parvenant jamais totalement à renoncer à leur terrible pouvoir.

Aujourd'hui, longtemps après l'exode des Majdars, les PJ voyagent vers l'ouest, vers le pied de ces mêmes montagnes, dans l'espoir de retrouver cette arme et de sceller le sort d'une puissante créature issue des ténèbres. Cet acte s'achève au moment où les héros émergent de la Crypte des Suukons alors qu'elle s'effondre, rampant sous la lumière de la Lune de Sang.



Acte II, Scène 1: La Route des Morts

Les héros trouvent le sentier quelques heures après avoir quitté la limite occidentale de Toran. Avec les informations en votre possession, la piste est facile à trouver, mais son état la rend difficile à suivre. Les pierres sont usées, couvertes de végétation et battues par les vents. Elle s'interrompt parfois sur plusieurs dizaines de mètres ou disparaît totalement sous des broussailles vieilles de quelques dizaines d'années. D'après vos informations, la piste est pratiquement à l'abandon, mais « totalement à l'abandon » conviendrait davantage.

Les dernières personnes à avoir suivi cette piste furent Geroyne et ses assistants, lorsqu'ils découvrirent la crypte pour la première fois. Cette piste servait autrefois pour la chasse et la coupe de bois, mais des voies plus praticables plus au sud l'ont rendu obsolète. À l'heure actuelle, cette zone est un labyrinthe d'arbres immenses et de plantes luxuriantes, peuplée d'animaux sauvages et de dangereux prédateurs. Les signes de leur présence sont visibles partout, pour qui sait les repérer. Il y a des empreintes et des traces de passage partout.



Cette scène offre aux PJ la possibilité de discuter de leurs options, d'élaborer leur stratégie et de planifier leur approche de la crypte. Bien que des signes de danger abondent le long du sentier, aucune rencontre n'est prévue. En réalité, les bois sont étrangement calmes, et le resteront pendant les deux jours que les PJ passeront à voyager vers l'ouest. Les héros – et plus particulièrement les amis de la nature – devraient s'inquiéter de l'absence d'animaux. Logiquement, cet endroit devrait grouiller de créatures en tous genres.



Tout personnage avec l'aptitude *Suivre une Piste* ou possédant *Connaissances (nature)* peut déterminer la nature du problème, même si tous les PJ peuvent soupçonner la vérité. Un test (DD 15) révèle qu'une bête surnaturelle se trouve dans la région, désertée par ses habitants d'origine. Le Dogue des Tourments hante ces bois à la recherche des héros, massacrant tout sur son passage.

Vers la fin de la première journée, lorsque le groupe a fait à peu près la moitié du trajet, lisez l'encart *la Route des Morts* aux joueurs.

La Route des Morts

L'odeur de sang et de bile attire votre attention. Le jour déclinant vous permet juste d'apercevoir à quelque distance au nord de la piste, une masse de viande et de fourrure qui gît, mutilée, dans les fourrés. Des os forment des angles étranges et l'herbe autour du corps est maculée de sang âcre et séché provenant de l'endroit où cette créature – quelle qu'elle soit – a été massacrée si brutalement.

Un test de Connaissances (nature) (DD 13), de Survie (DD 15) ou de Soins (DD 15) permet d'identifier la carcasse d'un cerf. Ce dernier est tombé entre les griffes du Dogue des Tourments.

Un examen approfondi du corps et un test de Soins (DD 12) réussi permettent de confirmer que le cerf porte les mêmes marques de griffes qu'Andus et son cheval. Les traces autour du corps confirment cette théorie. Un test de Perception (DD 14) ou de Survie (DD 10) révèle qu'elles appartiennent au Dogue des Tourments. Un second test de Soins (DD 20) permet de déterminer que le cerf est mort depuis 8 à 10 heures.

Le Dogue devrait servir de menace permanente, ses hurlements lointains aiguillonnant les PJ dans leur recherche de la crypte des Suukons. La nuit de belle étoile qui les attend au terme de la Route des Morts devrait être le point culminant de leur terreur, mais le Dogue ne devrait pas se montrer (sauf si le Meneur de Jeu le souhaite.) Si le Dogue se montre, utilisez les mêmes statistiques que dans l'Acte I, Scène 3.

Cauchemars

Les PJ devront se reposer au moins une fois sur la Route des Morts avant d'atteindre la crypte. Au cours de cette halte, tous les Magiciens du Dessi, Sorciers Majdars ou Chevaliers Vakeros feront des rêves particulièrement étranges.

Si un personnage ne maîtrise pas l'Art Ancien de *Prophétie*, le seul souvenir qu'il garde de son rêve est d'être enterré.

Si un personnage maîtrise l'Art Ancien de *Prophétie*, lisez le texte suivant : *Vous avez rêvé que vous étiez mort. Votre corps, reposant sur une dalle de pierre, fut emmené sous terre. Des êtres lumineux qui vous ne pouviez discerner transportèrent votre dépouille à travers le labyrinthe de votre dernière demeure, dans le deuil et le chagrin. Ils placèrent quelque chose dans vos mains, quelque chose d'important. Quelque chose que les êtres lumineux ne souhaitaient plus jamais utiliser...*

Ce rêve est envoyé par la crypte elle-même. Toute personne possédant du sang Majdar ou d'Anciens Mages voit leur pouvoir de *Prophétie* se déclencher lorsqu'ils approchent de l'antique site funéraire Majdar. Le rêve lui-même décrit les funérailles du héros Suukon.

Cette scène est le lien entre Toran et la Crypte des Suukons. Elle n'est pas du tout orientée vers le combat. Mais si le Meneur de Jeu souhaite fournir à ses joueurs un adversaire sur lequel se dévouer, lisez la section le *Géant Tourmenté* au cours de la deuxième journée. Cette rencontre est tout à fait facultative et ne devrait pas être utilisée si le Meneur de Jeu pense qu'un groupe affaibli ou diminué ne pourra pas surmonter les épreuves de la crypte des Suukons. Si le groupe est de taille, cette rencontre est un bon moyen de montrer l'impact terrible que le Dogue des Tourments a déjà sur le Sommerlund.

Le Géant Tourmenté

Devant vous, les branches s'écartent, et la piste jonchée de feuilles s'arrête devant une immense boule de fourrure. La bête est un ours noir à l'œil dément. Ses pattes sont maculées de sang et sa poitrine porte une longue et profonde cicatrice. En vous voyant, il se dresse sur ses membres inférieurs et rugit furieusement avant de se jeter vicieusement sur vous de toute sa masse!



Ours Blessé

Le Dogue des Tourments s'est amusé avec l'ours, le blessant puis le laissant fuir. Il est parfaitement capable de suivre l'ours à la trace, et n'est donc pas inquiet de le voir s'enfuir. Pour le moment, le Dogue des Tourments dort, ce que signifie que sa proie, rendue folle par la douleur et la colère parcourt les bois et attaque tout ce qu'il croise. Les PJs ont croisé son chemin, malheureusement pour eux.

Ours Géant Blessé : FP 2; Animal de taille Grande; DE 3d8+6; Endurance 11; Init +1; Vitesse de base 9m.; CA 12, pris au dépourvu 12; BBA +2; Attaque +6 au corps à corps (1d6+3, griffes); Attaque à outrance +6 au corps à corps (1d6+3, griffes) et +4 au corps à corps (1d8+3, morsure); Espace occupé/Allonge 3m/3m; AS Événement 1d8+4; Particularités vision nocturne, blessé, odorat; AL Neutre; Jets de sauvegarde Vig +5, Réf +3, Vol +1; For 17, Dex 10, Con 15, Int 2, Sag 10, Cha 6 - Compétences: Athlétisme +4, Escalade +4, Perception +4

Blessé. L'ours a été tourmenté par le Dogue des Tourments. Jusqu'à ce qu'il se remette de ses blessures, la bête souffre d'un malus de -4 à sa Force et de -2 à sa Dextérité et sa Sagesse (le profil a déjà été modifié), et voit sa vitesse réduite à 9 mètres. En outre, elle attaquera toute créature à vue.

Ce n'est pas un combat à mort, surtout si certains héros sont capables d'apaiser les animaux ou de soumettre une créature aussi massive. L'ours ne se montrera plus agressif s'il est soigné ou bien traité. À la discrétion du Meneur de Jeu, le PJ le plus impliqué dans le sauvetage de l'ours pourrait voir se dénouer le suivre fidèlement. Il ne s'agit pas d'un lien magique et emmener un ours loyal n'est pas toujours un avantage (lorsque le héros désire se rendre en ville par exemple) mais de tels éléments peuvent donner lieu à une excellente interprétation.



À la poursuite du Dogue des Tourments

Pourquoi le Dogue des Tourments est déjà au-devant des PJ ? Il y a une raison principale pour sa présence dans les bois de l'ouest – la crypte des Suukons elle-même. Suukon est une ancienne dénomination pour les Majdars. La crypte qu'ils ont créé agit comme une balise pour ceux qui leurs sont proches. Cela inclut les Magiciens du Dessi, les Sorciers Majdars et les Chevaliers Vakeros ... mais une magie perverse majdar a été utilisée pour créer le Dogue, aussi.

Bien sur, une fois que le Dogue perçoit l'odeur du groupe dans les bois, il reprend ses actions précédentes – harceler les PJs. Il ne s'exposera pas à eux toutefois jusqu'à ce qu'ils atteignent la crypte.

Cette scène se termine quand les PJs arrivent à la fin de la Route des Morts et effectuent leur test de Perception (DD 20) ou de Connaissances (géographie) (DD 15) pour découvrir la petite vallée dans les contreforts des Monts Durncrag où la crypte des Suukons est cachée. Les Magiciens du Dessi, les Sorciers Majdars et les Chevaliers Vakeros gagnent un bonus de +1 à leurs tests, comme ils se rappellent inconsciemment de leurs rêves et sont attirés par la magie majdar de la crypte. En vérité les PJs peuvent tenter ces jets aussi souvent qu'ils le veulent mais en ayant les hurlements du Dogue de plus en plus rapprochés entre les tests (chacun d'entre eux prend 10 minutes à cause du terrain couvert), le MJ peut faire en sorte que ces tests de compétences semblent très tendus et électriques. Une fois que les héros trouvent l'entrée de la crypte des Suukons, passez à l'Acte II, Scène 2.

Acte II, Scène 2 : Ombres et tombes

L'édifice en pierre qui se dresse devant vous est presque entièrement dissimulé par le flanc de la colline sur laquelle il a été construit. Mais il semble que cela soit plus dû à des siècles de dépôt de terre et de roches, associé aux méfaits du temps qu'aux intempéries ou aux années passées. Le fronton et le côté gauche de la crypte, les seules parties encore visibles, sont décorées de manière exotique, avec un pilier en spirale et des motifs complexes bien qu'usés visibles sur la moindre surface de la pierre d'un gris argenté.

Entrer dans la crypte

L'entrée de la crypte est en quelque sorte une gigantesque ruse, qui peut s'avérer dangereuse et difficile à surmonter. Il est cependant peu probable qu'elle fasse des victimes. La plaque de 25 cm d'épaisseur en fer enchanté est verrouillée par un mécanisme très astucieux qui est resté, malgré le poids des années, aussi neuf et fonctionnel qu'au temps de sa construction. Les murs en pierre de la tombe sont à l'épreuve des dégâts physiques comme magiques, tout comme la porte. Ainsi, pour entrer dans la tombe du Suukon, il faut soit la crocheter, soit l'enfoncer.



Enfoncer la porte

Pour réaliser cette action, il faut réussir un test de Force (DD 20). Jusqu'à deux personnages peuvent apporter leur aide à cette action et donc au jet de Force. Si les PJ abattent un arbre pour en faire un bélier rudimentaire, ils peuvent avoir le soutien de deux membres supplémentaires.

Crocheter la serrure

La porte peut aussi être crochétée. Un test en Crochetage (DD 20) permet d'ouvrir le mécanisme complexe et d'accéder à la tombe emplie d'ombres. Tout héros qui étudie les bas reliefs peut aider pour ce jet. Le joueur studieux doit avoir au moins 5 rangs en Connaissances (histoire) et faire un test dans cette compétence (DD 20). S'il réussit, il a déchiffré suffisamment de glyphes et de runes autour de la serrure pour savoir approximativement comment ouvrir la porte. Cela confère un bonus de +5 au héros effectuant le jet en Crochetage.

À noter que ce jet peut être retenté mais chaque tentative dure cinq minutes. Une fois la porte ouverte, d'une manière ou de l'autre, les héros peuvent apercevoir au-dedans une petite chambre mortuaire. Ce n'est pas une vision pleine d'espoir, car il semble que la pièce ait déjà reçu la visite d'un chapardeur. Lire le texte *Par delà le seuil* aux joueurs.

Par delà le seuil

La crypte est déserte si ce n'est un simple sarcophage de pierre ayant sur son couvercle un bas relief représentant un homme grand et large d'épaule aux yeux d'argent. Le couvercle est légèrement décalé sur un côté du cercueil, révélant seulement dans cet espace des restes poussiéreux. Tout objet de valeur dans la chambre semble avoir été pris ; même les deux urnes qui restaient ont été brisées et gisent dans un coin de la pièce.

Cette crypte est un leurre. Les vraies chambres mortuaires sont situées sous le sarcophage, dans une chapelle construite sous la terre. Le sarcophage peut être poussé au niveau de la tête, révélant un escalier de pierre qui descend dans les ténèbres. Le sarcophage bouge facilement, car il est monté sur des roulettes parfaitement équilibrées. Une fois que les PJ descendent dans cet escalier révélé et qu'ils disparaissent dans les ténèbres, la véritable exploration de la crypte peut commencer.



Si tout échoue...

Trichez. Si le groupe ne réussit pas à passer l'épreuve de la fausse crypte, trafiquez une ou deux choses pour qu'ils puissent entrer de toute façon. Peut-être qu'un personnage Magicien du Dessi aura une vision de comment ouvrir la porte sans clé. Ou les personnages utiliseront leurs baguettes de feu ou le bâton de la Confrérie pour défoncer intégralement la porte. La méthode utilisée pendant la partie test fut de laisser le Dogue des Tourments rattraper le groupe. Alors qu'il les chargeait, ils ont esquivé son attaque et du coup c'est lui qui a défoncé la porte pour eux. Bien sûr, le groupe avait à ce moment un Dogue des Tourments passablement énervé entre eux et l'Arc Majilune... mais cela leur avait permis d'ouvrir la porte.

Entrer dans la vraie crypte

L'ambiance de cette scène est celle de la découverte de secrets anciens. Si le meneur décrit les couches de poussière qui tombent de la base du sarcophage et l'odeur rance et sèche de l'air qui sort des profondeurs lorsqu'ils découvrent l'escalier, les joueurs auront une idée du temps écoulé depuis qu'un être vivant a arpenté ces lieux. La poussière est omniprésente, sur les marches des escaliers jusqu'aux poignées de porte. Rien n'a été touché depuis la construction de la tombe il y a des siècles. Un jet réussi en Connaissances (architecture et ingénierie) ou en Connaissances (exploration de donjons) DD12 confirmera ceci et devrait les inquiéter car cela signifie que les pièges posés n'ont pas été déclenchés et doivent être maintenus magiquement...tout comme la serrure de la porte de la fausse crypte.

1. Le hall gris

La longue volée de marches descend dans les profondeurs de la terre et se termine par un couloir d'ardoise grise. Le corridor est étroit et s'étend sur une trentaine de mètres à travers les ténèbres. Les murs ont les mêmes glyphes et images qui se dressaient silencieusement dans la crypte au-dessus mais la protection conférée par la terre les a maintenues dans un bien meilleur état.

Ce couloir est la première ligne de défense de la vraie crypte et est une preuve de l'attitude généralement pacifique des anciens Majdars. Alors que les symboles et les images sur les murs sont trop abstraits pour être intelligibles, ils permettent de maintenir une magie permanente qui emplit le hall tout entier. Par essence, le hall gris est un puissant piège magique mais au final ne peut que terrifier, ralentir ou inquiéter sérieusement les héros. C'est leur endurance mentale plus que leurs prouesses physiques qui est mise à l'épreuve. Du moment qu'ils persévèrent et qu'ils continuent d'essayer d'avancer, ils finiront par le passer. Les effets du champ magique, qui se manifeste sous forme d'une masse d'ombres mouvantes et grises pour toute personne capable de voir les émanations magiques, sont au nombre de trois :

Résistance. Toute créature a sa vitesse divisée de moitié lorsqu'elle progresse vers le sud (mais pas vers le nord). De plus toute forme de magie modifiant la vitesse est inutilisable ici.

Peine.: Chaque minute passée dans le couloir octroie un malus de -1 à tous les jets de Volonté. Ce malus augmente à chaque nouveau round, se cumulant jusqu'à ce que les héros atteignent l'autre extrémité du couloir. Ils se retrouvent alors avec une pénalité très importante. Cet effet est fondé sur les émotions et prend la forme d'une dépression surnaturelle mais profonde qui sape leur volonté et les laisse dans un profond désespoir.

Antipathie. Les trois derniers mètres sont les plus difficiles à franchir car ils nécessitent de réussir un jet de Volonté DD10 sous peine de se retourner pour fuir le plus vite possible vers la surface. Ce champ d'antipathie ne fonctionne qu'une fois par créature, que le jet soit réussi ou pas.



À la base, ce champ était un moyen Suukon (majdar) de traiter sans violence toute intrusion. L'effet d'antipathie était sensé être permanent mais l'érosion du temps a sévèrement affaibli cette magie. Le champ n'est présent que dans le hall gris, et ne s'étend pas aux portes mortelles. Toute tentative de Contre-sort sur les effets du hall n'affectera qu'une zone de 6m de diamètre (DD18) à la fois et seulement pour 1d4 rounds. Ceux qui réussissent un test en Art de la magie DD17 conçoivent un moyen d'envelopper le Contre-sort autour d'un membre du groupe. Ce Contre-sort a un DD de 20 mais il permet, s'il est réussi, d'immuniser un héros aux effets du hall pendant 1d4 rounds (probablement assez pour atteindre le bout du couloir s'il est suffisamment hardi).

Du moment qu'un héros sort du champ par l'autre coté, lire le texte *Les yeux*.

Les yeux

Alors que votre pied passe le seuil du hall, vous vous retrouvez au milieu d'une lueur argentée. Tout le long du mur, toutes les représentations d'Anciens, qui se comptent par centaines, ouvrent les yeux. Les globes argentés brillent d'une petite mais intense lumière, balayant la tombe de leur regard.

Il s'agit d'un effet inoffensif, bien que les héros ne s'en rendront peut-être pas compte tout de suite. Une telle magie est typique de ces anciennes constructions et bien que le regard d'un millier d'yeux luminescents puisse rendre nerveux, il ne s'agit en vérité que d'une illusion mineure qui ne pose aucun danger aux PJ. Les héros mettront sans doute du temps à le réaliser et le meneur pourra encourager leurs précautions et leur paranoïa.

2. Les portes mortelles

Ce portail en bronze a été gravé en écailles fines et donne l'impression d'avoir été fait avec la peau d'un reptile géant. Les gonds sont insérés dans la pierre mais des protubérances ressemblant à des cornes jaillissent vers le haut ou le bas tout comme des poignées de porte. Les écailles luisent faiblement car elles ont été polies à l'extrême et reflètent la lueur argentée du couloir.

Il s'agit d'un piège très dangereux qui peut facilement tuer un PJ insuffisamment précautionneux. Les statistiques du piège sont données plus loin mais son déclenchement est très spécial et doit être décrit minutieusement. Le plus triste est que ces portes piégées ne mènent nulle part et si elles prennent une vie, ce sacrifice sera vain car il n'y a rien derrière si ce n'est de la roche. Le fait que la mort peut se trouver au tournant et qu'elle attend pour fondre sur les infortunés fait partie du monde de Loup Solitaire. Pour être le plus équitable possible, les personnages ayant une aptitude prophétique (comme la discipline Sixième Sens ou le pouvoir Dessi *Prophétie*) doivent recevoir un avertissement que les portes sont très dangereuses et que seule la mort attend ceux qui les toucheront. Cela n'empêchera peut-être pas les héros d'essayer de les ouvrir mais au moins ils auront été prévenus.

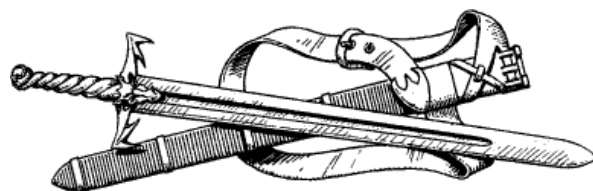
Écailles tranchantes : FP 4, +6 au corps à corps (DD18 pour résister aux effets les plus meurtriers, si réussi 1d4+2 de dégâts qui traverse toute protection ; Perception DD20 ; Crochetage DD26. Seul le héros ouvrant la porte est affecté.

Si un personnage est victime des portes et meurt, lire le texte *Éviscération*. S'il est juste blessé, lire le texte *Des centaines de coupures*.

Éviscération (mort)

Sans prévenir, les écailles de la porte s'envolent et tourbillonnent autour de vous telle une tornade furieuse. Vous réalisez trop tard pourquoi leurs bords sont si polis alors que les écailles aiguisées comme des rasoirs vous transpercent de part en part. Ce furieux tourbillon de bronze se calme au bout d'un moment, chaque écaille retournant dans sa niche sur la pierre nue située derrière la soi-disant porte, ne laissant qu'une brume violacée se dissiper là où vous vous teniez auparavant.

Le personnage est mort et son équipement complètement détruit.



Des centaines de coupures (blessé)

Sans prévenir, les écailles de la porte s'envolent et tourbillonnent autour de vous telle une tornade furieuse. Vous réalisez trop tard pourquoi leurs bords sont si polis alors que les écailles aiguisées comme des rasoirs vous entaillent encore et encore. Titubant aveuglément loin de la porte, vous évitez le pire jusqu'à ce que le furieux tourbillon de bronze se calme au bout d'un moment, chaque écaille retournant dans sa niche sur la pierre nue située derrière la soi-disant porte. Vous êtes en lambeaux et saignez d'une centaine de coupures.

Le personnage est vivant mais salement blessé. Jusqu'à ce qu'il ait récupéré tous les points d'Endurance causé par ce piège, le personnage souffre d'un malus de -1 à tous ses jets à cause de l'intense douleur provoquée par ses nombreuses estafilades et coupures. Bien que son équipement ait été globalement épargné, son armure voit son bonus diminué de 2 jusqu'à ce qu'elle soit réparée (si cela fait descendre son bonus sous le seuil de 0, l'armure est détruite.).

3. Chute de pierres

Le passage au-delà est complètement bloqué, détruit par les roches qui vous barrent le passage. La pierre et la terre se sont entassées ici depuis si longtemps qu'on dirait une masse compacte. Toute tentative pour creuser dans cet effondrement et continuer dans cette direction prendrait probablement des jours et requerrait d'immenses efforts.

La tombe du gardien oriental, qui a été broyée par un effondrement lorsque toute cette zone subit un glissement de terrain il y a des millénaires, était la seule pièce dans cette direction. Maintenant ce n'est plus que pierre et terre. Si les héros sont vraiment persévérants et désirent excaver le passage enseveli, rien ne doit les en empêcher mais ce sera à un rythme très lent (1.5m par heure, 3m s'ils ont des pelles et des pioches). Ce travail sera épuisant et au final inutile : la tombe du gardien oriental a été détruite par le mouvement de terrain et il ne reste plus rien à y trouver en creusant.

Le Meneur de Jeu peut aussi incorporer le Dogue si les héros perdent trop de temps dans cette partie de la crypte. Il est suffisamment intelligent pour les suivre en bas des escaliers et suffisamment persévérant pour passer le hall gris.

Si les héros ne pensent pas à faire le guet à proximité des portes mortelles alors qu'ils y travaillent, le Rejeton des Ténèbres pourra facilement les prendre par surprise et les piéger, les condamnant à mourir dans la tombe qu'ils se sont creusés eux-mêmes. Loup Solitaire c'est aussi ça : des fins tragiques et épiques, même quand elles sont aussi déprimantes que dans ce cas.

4. La tombe du gardien occidental

Cette chambre est la copie en plus spartiate de la crypte à la surface mais le sarcophage est ouvert et vide. Au lieu d'un cadavre ou de la poussière que l'on pourrait attendre à l'intérieur, il y a un corps dressé contre le mur du fond. Il est enroulé dans des bandes de lin sous des plaques de métal constellé de points de rouille. Lorsque vous vous approchez, il lève une lame exotique et se prépare à vous attaquer !

C'est le gardien occidental, une position honorifique tenue par un des serviteurs fidèles du guerrier suukon anonyme qui est mort dans la même attaque qui coûta la vie à son maître. En charge de l'éternelle protection de la dépouille du guerrier, cette créature mort-vivante ne peut pas être raisonnée ni contrôlée et ne trouvera le repos que lorsque toute forme de vie présente dans la crypte des Suukons soit morte ou ait fui. Ce n'est pas un meurtrier et toute créature qui le fuit (du moment que ce n'est pas vers la zone 5 plus au sud) aura la possibilité de s'échapper.

Gardien du tombeau: FP 4, Mort-vivant de taille Moyenne ; DE 4d12 ; Endurance 26 ; Initiative +7 ; Vitesse 9 m ; CA 15 ; Pris au dépourvu 12 ; BBA +2 ; Attaque : +7 au corps à corps (2d4+7/18-20 x2, cimenterre à deux mains de maître) ; Attaque à outrance : +7 au corps à corps (2d4+7/18-20 x2, cimenterre à deux mains de maître) ; Espace occupé/allonge : 1.5m/1.5m ; Particularités : Réduction des dégâts 5/Contondant, mort-vivant, vigilance ; AL sans allégeance ; Jets de sauvegarde Vig +1, Réf +4, Vol +4 ; For 18, Dex 16, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1



Vigilance (Sur). Un gardien des tombes n'est jamais pris par surprise car il sait toujours quand une créature est à moins de 20 mètres de lui. C'est un sixième sens qui fonctionne comme une Détection du Mal en continu, mais détecte simplement la direction et la distance de toute être qui « ne devrait pas être là ». Cette définition varie d'un gardien à un autre mais inclut typiquement tout être qui n'est pas d'une race prédéfinie.

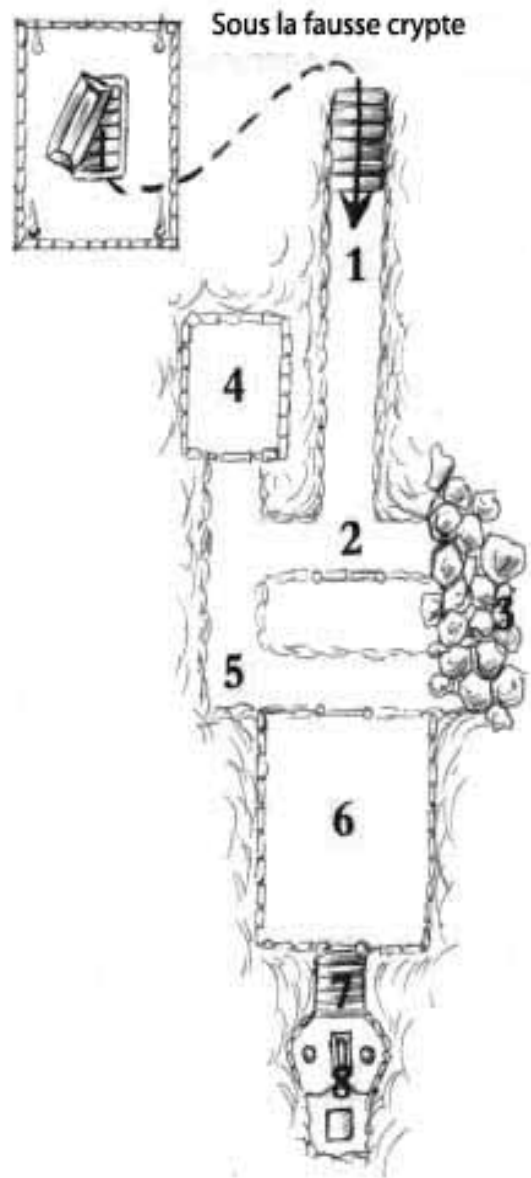
Par exemple les gardiens de cette crypte détectent tous ceux qui ne sont pas Majdars. À noter que les Sorciers Majdars ne sont que partiellement majdars et seront donc détectés par ce pouvoir.

Une fois réveillée de sa torpeur immémoriale, le gardien patrouillera dans le couloir situé après la zone 2 pendant une heure avant de retourner dans sa chambre et de sceller à nouveau sa porte. Il se replacera contre le mur nord et régénérera lentement toutes ses blessures au rythme de 1 point d'Endurance par jour tant qu'il reste immobile. Pendant cette convalescence, il ne peut pas s'animer à nouveau avant d'être totalement soigné. C'est le meilleur moment pour des PJ téméraires d'avoir une chance de passer le gardien. Tout ce qu'il faut faire, c'est de le blesser, de s'enfuir jusqu'au hall gris (zone 1) où il ne les suivra pas, et attendre qu'il retourne dans sa tombe.

Dans la faible éventualité de devoir accéder de nouveau à la tombe, les Suukons ont confié au gardien une clé qui ouvre les portes de la dernière salle. Il la porte autour de son cou sur un collier de bronze. Il s'agit d'une clé en pierre grise qui ouvre les portes verrouillées de la zone 6.

5. Dissection

Cette portion a plus d'imposants bas reliefs sur ses murs que n'importe lequel des endroits de la tombe que vous avez explorés. Plus d'une dizaine d'images de guerriers portant des lames aux formes étranges sont incrustées dans de l'argent massif le long des murs. Tous adoptent une position différente, comme s'ils pratiquaient quelque danse guerrière étrange et complexe avec leurs lames. Il y a plusieurs pierres de couleur sur le sol de la pièce, chacune faisant environ 30cm de côté. Le motif au sol semble être totalement aléatoire.



- 1 Le Hall Gris
- 2 Les Portes Mortelles
- 3 Chute de Pierres
- 4 La tombe du gardien occidental
- 5 Dissection
- 6 Chambre du tribut
- 7 Escalier branlant
- 8 Le sanctuaire

Voici le cas typique où les apparences sont trompeuses. L'aspect de cette intersection a pour but de faire croire aux joueurs qu'ils doivent déchiffrer la danse sur les murs et marcher sur les bons carreaux pour traverser sans danger cette portion. C'est une forme classique de piège, une de celles facilement identifiées par des joueurs attentifs et habitués à ce type de donjons.

En vérité, ces précautions sont inutiles et un test de Perception DD 22 révélera que seule la pierre centrale du motif est dissociée du sol. Ceux qui ont été témoins ou qui ont survécu au piège des portes mortelles de la zone 2 ont un bonus de +2 à ce jet car ils sont devenus naturellement plus précautionneux vis-à-vis des murs Suukons. Si les joueurs tentent de recréer la danse guerrière pour passer le piège, le meneur doit rentrer dans leur jeu, allant peut-être même jusqu'à leur faire faire un test en Représentation (danse) et des jets en Intelligence pour essayer de mettre en pratique les scènes sur le mur. À chaque fois, qu'ils réussissent ou non leur jet (dont aucun DD n'est fourni car cet exercice n'a aucun intérêt pour la suite de l'aventure), la pierre du milieu doit faire partie du parcours.

Piège de la pierre centrale : FP 4, aucun jet d'attaque nécessaire (4d6 points de dégâts) ; jet de Réflexes DD15 pour l'éviter ; Perception DD22 ; Crochetage DD25.

Il y a 50% de chance de marcher sur cette pierre en traversant le plus simplement possible ce couloir. Si le piège a été repéré, il est très facile de l'éviter.

Comme les joueurs l'ont sans doute remarqué, les pièges dans ce donjon sont très ciblés et mortels, sur une seule créature et la détruisant littéralement avant de se remettre rapidement en place. Ceci est dû à la mentalité des Suukons : les Anciens espéraient qu'un piège automatique si horrible effrayerait suffisamment les compagnons du pilleur de tombes. Cela confinerait la tuerie à un minimum, car à l'époque de la construction de cette tombe, ils se souciaient vraiment de concepts comme la mort ou de la destruction.

6. Chambre du tribut

Cet imposant couloir voûté est éclairé par des sphères lumineuses flottant près du plafond. Elles illuminent une fresque décorant les deux murs du couloir qui représente une cité gigantesque emplie de bâtiments en spirale d'une beauté d'un autre monde. La cité est presque trop grande pour les murs et on y dénombre des milliers de tours et de maisons ainsi que des arcs de lumière qui relient les plus grandes d'entre elles. Le long de chaque mur trois silhouettes en armure semblent attendre quelque chose. Leur visage est partiellement ravagé et leurs robes décatiées tombent sur leurs membres tels des guenilles. En fait ils ressemblent plus à des macabres mannequins qu'à des personnes.

Dans chaque crypte des Suukon de cette époque, ce type de hall avait pour fonction de protéger le héros inhumé et la mémoire de leur monde natal perdu lorsqu'ils le quittèrent pour le Magnamund. La cité représentée sur la fresque est incroyablement vaste et malgré les dégâts du temps, révèle les merveilles de magie et d'architecture de ce monde. Pour les historiens et les passionnés des anciens temps, ces images représentent bien plus que ce que les héros sont venus chercher dans la crypte.

Les silhouettes sont toutes des gardiens des tombes mais elles ne sont pas toutes actives. Elles se mettent à attaquer les héros qui s'approchent et il n'est pas difficile de se rendre compte que la magie qui les anime est défaillante. Deux d'entre eux ne bougent pas et se contentent d'observer les combats. Un autre s'avance en tremblant violemment avant de s'effondrer au bout de quelques pas dans un nuage de poussière. Les dépouilles des trois guerriers restants ont suffisamment de cohésion pour leur permettre d'attaquer.

Bien que théoriquement décérébrés, les gardiens des tombes ont grâce à la magie qui les anime suffisamment de compétence martiale pour pouvoir prendre en tenaille, désarmer voire détruire l'arme de leur adversaire s'ils en éprouvent la nécessité. Dans des circonstances normales, ils attaquent dès que quelqu'un entre dans la pièce et frappent pour tuer. Ils ne tentent jamais de maîtriser un adversaire car leur rôle est avant tout d'éliminer tous ceux qui osent profaner le sanctuaire d'un héros Suukon.

Gardien du tombeau (3): FP 4, Mort-vivant de taille Moyenne; DE 4d12; Endurance 26; Initiative +7; Vitesse 9m; CA 15; Pris au dépourvu 12; BBA +2; Attaque: +7 au corps à corps (2d4+7/18-20 x2, cimenterre à deux mains de maître); Attaque à outrance: +7 au corps à corps (2d4+7/18-20 x2, f cimenterre à deux mains de maître); Espace occupé/allonge: 1.5m/1.5m; Particularités: Réduction des dégâts 5/Contondant, mort-vivant, vigilance; AL sans allégeance; SVG Vig +1, Réf +4, Vol +4; For 18, Dex 16, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1

Vigilance (Sur). Un gardien des tombes n'est jamais pris par surprise car il sait toujours quand une créature est à moins de 20 mètres de lui. C'est un sixième sens qui fonctionne comme une Détection du Mal en continu, mais détecte simplement la direction et la distance de toute être qui « ne devrait pas être là ». Cette définition varie d'un gardien à un autre mais inclut typiquement tout être qui n'est pas d'une race prédéfinie. Par exemple les gardiens de cette crypte détectent tous ceux qui ne sont pas Majdars. À noter que les Sorciers Majdars et du Dessi ne sont que partiellement majdar et seront détectés par ce pouvoir.

Une fois que les héros ont réussi à passer ou à détruire les sentinelles de pierre, ils peuvent prendre la porte du mur méridional et continuer leur progression. Elle est fermée grâce à un astucieux mécanisme qui nécessite un test de Crochetage DD 25. Ensuite reste à pousser la porte qui se révèle très lourde et très solide aussi faut-il réussir un test de Force DD 35 pour la pousser de pierre grise, elle s'ouvre automatiquement.

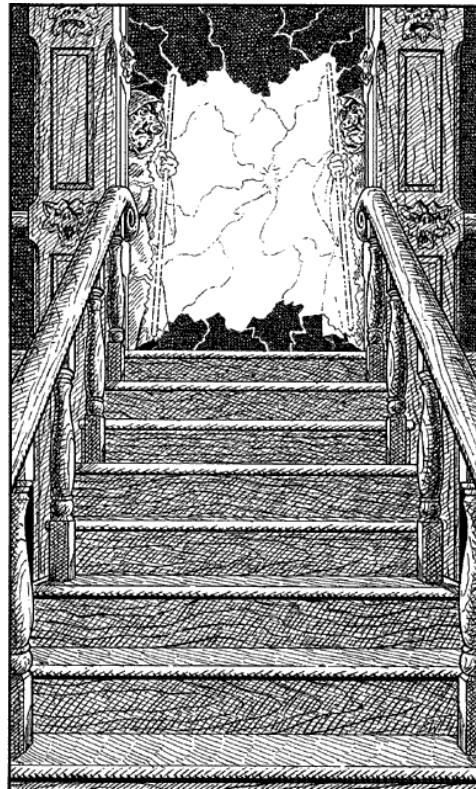
7. Escalier branlant

Cette petite volée de marches mène à un couloir sombre. À la différence des autres pièces de la crypte, il n'y a pas d'yeux luminescents à cet endroit. Le bout du couloir est plongé dans les ténèbres, ne révélant qu'une porte au pied de l'escalier. Aucune lumière ne semble vouloir pénétrer dans la pièce et le couloir semble fait d'une obscurité presque solide car même la lumière émanant de la pièce que vous venez de quitter refuse de pénétrer en ce lieu...

Il n'y a aucun piège ou danger dans la zone 7. Les concepteurs de la crypte considéraient que toute créature qui a réussi à aller si loin ne peut qu'être un Suukon. Néanmoins la première marche est fissurée et le premier personnage qui marchera dessus risque de la briser à moins de réussir un test de Perception DD 22 (sinon il subit 1d6 points de dégâts à moins de réussir un jet de Réflexes DD 14 pour n'en subir que la moitié). La porte en bas ressemble à la porte mortelle décrite dans la zone 2 si ce n'est qu'elle n'est pas piégée. Elle mène en toute sécurité à la zone 8 et n'est même pas verrouillée.

8. le sanctuaire

Les murs de cette chambre sont décorés de fresques similaires à celles du couloir précédent mais d'un point de vue plus précis. Il semble que cette pièce se situe au cœur de cette incroyable cité d'un autre monde. Au sud de la pièce se dresse sur une estrade un sarcophage aux motifs intriqués entouré par de nombreuses petites fioles d'argile blanche. Le personnage dépeint sur le couvercle du cercueil porte une cote de mailles exotique et tient contre sa poitrine un arc magnifique.



Les héros arrivent au terme de leur quête et alors qu'ils se prépareront sans doute à affronter le propriétaire de l'Arc, ils se rendront compte que le héros suukon n'est qu'une dépouille qui ne les attaquera même pas pour avoir pillé sa dernière demeure. Il ne reste plus qu'à ouvrir le sarcophage, ce qui peut être fait soit par la force brute (jet de Force DD 20, jusqu'à quatre héros peuvent participer à cette action), soit grâce à la lévitation magique, la télékinésie ou tout autre moyen capable de soulever les 250 kg du couvercle.

La vraie difficulté dans cette dernière épreuve est de passer les urnes situées à 1.5 mètres autour du cercueil. Autrefois ces urnes contenaient d'anciennes espèces de fleurs, de plantes ou des libations offertes au héros pour son passage dans l'après vie par ses amis et connaissances. À présent les jarres ne contiennent plus que de la poudre et de la poussière. Séparément, elles sont inoffensives, mais si un nombre significatif d'entre elles est brisé, leur contenu en se mélangeant exposera tous ceux présents dans le sanctuaire à un gaz toxique.

Si le couvercle est enlevé sans prendre de précaution, c'est ce qui arrivera. Dans le cas contraire toute personne se déplaçant autour du sarcophage doit réussir un jet de Réflexes DD 14 sous peine de faire tomber et briser suffisamment de jarres pour créer un nuage toxique. Il est possible d'éviter ce problème si les héros déplacent précautionneusement les urnes mais cela prendra au moins 20 minutes, et certains joueurs n'y penseront même pas. Si c'est ce qu'ils font, aucun jet n'est nécessaire pour éviter de les briser. Ici seule la brusquerie scellera le destin des héros.

Gaz toxique : FP 6. Si ces jarres funéraires sont bousculées ou brisées, elles relâchent un nuage de poussière empoisonné. Tous ceux qui sont dans le sanctuaire doivent faire un jet de Vigueur DD 15 ou perdre temporairement 1d6 points de Constitution. Un deuxième jet devra être effectué au bout d'une minute (toujours DD 15), et ce même si le premier était réussi, sinon le personnage perdra 2d6 points de Constitution temporairement. Le feu détruit le nuage mais l'aire d'effet risque de briser les jarres intactes et de créer un nouveau nuage.

Une fois le sarcophage ouvert, les héros récolteront non pas une mais trois récompenses. L'armure du Suukon protégeant le corps desséché du héros n'est pas du tout abîmée, tout comme la carafe de cristal à ses pieds. Ces deux trésors sont décrits page 57. La vraie raison qui a poussé les héros à braver cette antique tombe, l'Arc Majilune, est fermement tenue par les mains décomposées de l'ancienne créature et est décrite dans l'encadré *L'Arc*.

L'Arc

L'Arc, qui est fermement tenu par les mains desséchées du guerrier suukon défunt, est encore plus finement ciselé que le couvercle du sarcophage. Il semble taillé dans un morceau de pierre de lune gravée, avec en son milieu une poignée en argent, et est tendu par une corde d'un acier incroyablement fin. L'Arc irradie une douce lumière, plus brillante en son milieu, et plus ténue à ses extrémités.

L'arc se liera seulement avec la première personne qui le bandera et tirera avec (voir page 58 pour la description complète de l'Arc Majilune). Ainsi il n'y a aucun danger à le toucher ou le porter jusqu'à ce moment là. L'arc était autrefois bien plus puissant mais la magie qui l'enchantait s'est estompée au cours des innombrables années et bien que cela reste une arme très efficace, il n'est plus l'artefact prodigieux d'autrefois. Cette magie sera restaurée avec le temps s'il est lié à un héros, augmentant sa puissance avec la maturité et l'expérience de son porteur.

Conclure l'Acte II

L'Arc Majilune en leur possession, les héros sont prêts à affronter le Dogue des Tourments selon leurs règles. Ils seront peut-être blessés, affaiblis ou mutilés après leur périple dans la crypte des Suukons mais il n'y a pas de temps à perdre. S'ils en éprouvent le besoin, ils peuvent camper pour la nuit dans la crypte (bien que le contenu de la fiole de cristal devrait aider n'importe quel personnage gravement blessé voire mourant).

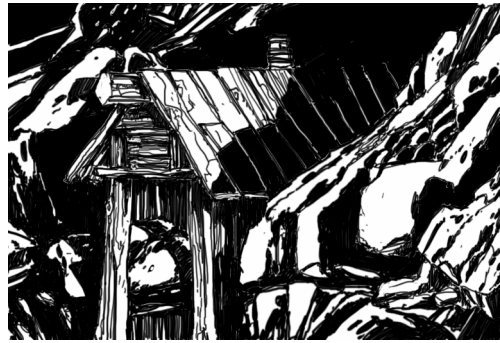
Les héros auront peut-être d'autres préoccupations lorsqu'ils ressortiront de la crypte et c'est au Meneur de Jeu de gérer cette situation selon sa convenance. Dans tous les cas le Dogue des Tourments ne les laissera pas partir aussi facilement sans une égratignure.

Après tout, il a joué au chat et à la souris avec eux depuis des jours ; il ne va pas les laisser s'échapper maintenant. Bien qu'il y ait pris du plaisir, le Dogue veut mettre un terme à ce petit jeu. Évidemment ce ne sont pas des bonnes nouvelles pour les héros mais au moins cette fois-ci ils ont une chance de renverser la situation avec leur traqueur Rejeton des Ténèbres...

Acte III : Dernier Sang

Synopsis. Voici le dernier acte de cette aventure. Après avoir suivi les hurlements du Dogue, les héros tombent sur les restes d'une patrouille qui a eu la malchance de croiser le chemin de la bête. Les dépouilles montrent qu'il s'agissait de la seconde vague d'hommes envoyés par Geroyne. Finalement la piste débouche sur une sombre clairière éclairée par les derniers rayons de la Lune sanglante. Qu'ils gagnent ou qu'ils perdent, les héros vont se battre une dernière fois contre le Dogue des Tourments.

Maintenant la proie est devenue le chasseur. Armés de l'Arc Majilune, les héros peuvent à présent traquer la bête et mettre un terme à son règne de terreur dans les contrées du Sommerlund. Ils ont l'arme, la nécessité et la certitude que s'ils ne le stoppent pas maintenant, il deviendra si puissant qu'il sera quasiment invincible. Etant donné les circonstances, quel héros voudrait s'en retourner ?



La chasse finale

Jet de Survie ou de Perception	DD	Si le jet est réussi	Si le jet est raté
1^{er}	10	Il n'y a aucune trace autour de la crypte mais de légères empreintes à la lisière des bois proches. 10 minutes s'écoulent avant de faire le jet suivant.	Cela prend beaucoup de temps de retrouver une piste qui commence seulement à l'orée du bois voisin. 20 minutes se sont passées. Effectuez le jet suivant.
2^{ème}	12	Les empreintes virent vers le sud, peut-être que la bête suit une piste ? 10 minutes se passent. Effectuez un nouveau jet.	Les empreintes vous perdent profondément dans les bois. 20 minutes se passent. Effectuez le jet suivant.
3^{ème}	14	La bête traque effectivement quelque chose. Et ce n'est pas très loin de vous. Une piste discontinue de sang vous prouve que vous suivez bien le Dogue. 10 minutes se passent. Effectuez un nouveau jet.	Vous trouvez des traces de sang mais la piste disparaît en cours de route. 20 minutes se passent. Effectuez le jet suivant.
4^{ème}	16	Le Dogue semble avoir traqué un contingent armé...10 minutes se passent. Allez à l' Acte III Scène 2 .	Vous êtes complètement perdus dans la forêt, errant sans direction précise afin de localiser le Dogue. Finalement vous débouchez sur une clairière. 40 minutes se sont écoulées. Allez à l' Acte III, Scène 2 .
5^{ème}	18	Les empreintes vous ramènent aux Monts Durncrag et la bête accélère. Elle ne semble plus prendre de précaution et s'il n'y avait pas toute cette rocaille et cette obscurité, la piste serait beaucoup plus facile à suivre. 10 minutes se passent. Effectuez le jet suivant.	Après un passage facile à travers les collines, vous ne pouvez plus suivre la piste dans la rocaille. Vous continuez tout droit dans ce qui semble être la bonne direction. 20 minutes se passent. Effectuez le jet suivant.
6^{ème}	20	Les empreintes mènent à une vallée encaissée n'ayant pas d'autres sorties. Enfin vous avez la bête à portée de main. Rendez-vous à l' Acte III, Scène 3 : le combat final (Acculé)	Vous explorez une vallée encaissée dans laquelle vous êtes sûrs que la bête s'est rendue. Mais à la place c'est elle qui vous a tendu un piège ! Rendez-vous à l' Acte III, Scène 3 : le combat final (Piégés !)



Acte III Scène 1 : la chasse recommence

Vous émergez dans un monde de lumière rougeâtre. C'est la dernière nuit de la Lune sanglante et le visage d'Ishir est des plus rouges. Les arbres projettent des ombres profondes et même le sentier qui vous a menés jusqu'ici est difficile à repérer. Tout semble calme et immobile... jusqu'à ce que cette paix soit brisée par l'écho lointain d'un hurlement qui n'est pas de ce monde. Le Dogue est dehors et il n'a pas encore idée que maintenant c'est lui qui est chassé.

Cette scène est très importante car les héros ont à présent le pouvoir de renverser la situation. Traqués et chassés pendant toute l'aventure, ils ont la possibilité de finalement battre l'ennemi. La forêt est sombre et l'épreuve sera difficile mais si les héros restent rusés et utilisent les nouvelles armes qu'ils ont récemment acquises, ils devraient s'en sortir vainqueurs. Mais avant d'avoir l'opportunité d'affronter le Dogue des Tourments, ils devront le trouver. Il est dix heures du soir et la chasse commence...

Il s'agit concrètement d'une suite de tests de compétence où la difficulté augmente alors que les héros suivent les traces du Dogue. Il a traversé cette forêt, détruisant au passage tous les habitats des bêtes et tuant tout ce qu'il croisait, aussi même un profane peut tenter de pister cette immonde créature. Le Meneur de Jeu peut rendre cette tâche aussi simple que possible ou bien la compliquer fortement mais il est recommandé d'utiliser le tableau de la *chasse finale* pour gérer la poursuite. Gardez à l'esprit que si les joueurs font des tests de compétence, leurs PJ sont constamment aux aguets et observent précautionneusement le sol de ces bois. Décrire l'action alors que les héros se rapprochent de l'affrontement final ne fera que rendre ce scénario plus mémorable.



Si un héros a l'aptitude *Suivre une Piste* (comme un Seigneur Kai avec la discipline Orientation), il peut faire des tests en Survie pour pister le Dogue. S'il ne la possède pas, il peut quand même faire des tests en Perception pour suivre les traces évidentes et les hurlements du Dogue mais cela prendra deux fois plus de temps qu'avec un test en Survie. Il faut six tests pour retrouver la bête, le DD augmentant à chaque fois. L'objectif est de la trouver avant minuit. Si minuit sonne et que la bête n'a pas été rattrapée, jouez directement la **Scène 3 de l'Acte III : Piégés !**

S'enfuir

Il est possible que le groupe des joueurs tente de s'enfuir vers Toran plutôt que d'affronter tout de suite le Dogue. C'est une idée stupide car il est entre eux et la ville et les flairera sûrement au passage, les traquant à nouveau. Malgré tout, il n'y a aucune raison de ne pas les laisser prendre cette décision. Décrivez-leur les hurlements de la bête alors qu'elle les piste facilement et tourne autour d'eux, parfaitement dissimulée par les bois. Décrivez-leur aussi le sentiment de futilité et de peur qui les environne alors qu'ils sont traqués et harassés sans grande difficulté. Finalement à minuit, les personnages finiront par se perdre et automatiquement devront jouer la **Scène 3 de l'Acte III : Piégés !**

Acte III, Scène 2 : la patrouille décimée

Vous suivez la piste laissée par le sang de la bête à la lueur de la lune et des étoiles. La clairière dans laquelle vous pénétrez est une vision de cauchemar, avec ces corps enchevêtrés. De nombreuses personnes gisent sur le sol, certaines éventrées et baignant dans une mare noirâtre. L'éclat rouge de la lune éclaire cette scène de mort, rendant le carnage encore plus macabre qu'il ne l'est déjà. Un des corps gît sur un étendard brisé, son fanion imbibé de sang portant le sceau du Sommerlund et la marque de l'armée sommerlundoise.

Le carnage de cette scène est juste un dernier rappel pour les héros de la férocité et de la puissance brutale de leur proie. C'est aussi un facteur d'équilibre pour le Meneur de Jeu afin de s'assurer que les joueurs ont une chance de vaincre le Dogue, même avec la baguette de feu ou l'Arc Majilune.

Il reste une créature dangereuse et quelque soit la puissance de ces nouvelles armes, les personnages restent les mêmes héros fragiles qu'ils étaient avant de les acquérir.

Ainsi cette bataille peut permettre d'équilibrer les choses. Cette patrouille fut envoyée par Geroyn pour retrouver la crypte des Suukons et y pénétrer à n'importe quel prix si les héros avaient échoués dans leur tentative. Pour leur plus grand malheur, ils ont croisé le chemin du Dogue qui traquait des proies dans le coin et sont devenus l'objet de sa chasse. Ils firent preuve de vaillance mais avec le peu de magie qu'ils possédaient, ils furent vite submergés. Après une féroce bataille, le Dogue des Tourments tua le dernier d'entre eux puis fila pour trouver un endroit où panser ses blessures.

Des pisteurs chevronnés parmi les héros pourront déterminer que le combat fut long et que la bête a subi des dommages significatifs. D'importantes surfaces au sol ont été souillées par du sang vil et vicié, révélant où elle a subi de graves blessures. Malheureusement, elle fit plus de dégâts qu'elle n'en a subi, comme les dix hommes gisant dans la clairière en apportent sinistrement le témoignage. Si un des héros pose la question, les traces indiquent qu'à plusieurs reprises le Dogue continuait de traîner son arrière-train.

Il n'y a rien que les héros puissent faire pour ces hommes. Ils n'ont probablement même pas le temps de les enterrer, bien que s'ils ont besoin d'équipement supplémentaire, ils pourront trouver sur les corps un certain nombre d'épées et de dagues ainsi que 80 flèches intactes provenant des carquois des trois archers. Trois boucliers lourds peuvent être réutilisés. En fouillant les corps, un héros pourra mettre la main sur une note sur celui qui semble être le sous-officier du groupe. Elle est rangée avec soin et cachée dans sa bourse, nécessitant un test en Perception DD18 pour la trouver. Le cuir traité de cette dernière a permis d'éviter que le sang ne ruine le parchemin. Il s'agit de l'**aide de jeu B : la lettre du garde**.



Sergent Koloth,

Vous devez partir immédiatement avec vos troupes aux confins d'une piste de bûcherons abandonnée à l'ouest d'ici. Un éclaireur vous mènera jusque là bas. Si vous n'avez pas rencontré les individus que je vous ai décrits ce soir, vous savez déjà quoi faire quand vous atteindrez la crypte des Suukons. Faites au plus vite que Kai et d'Ishir garde un œil sur vous. La sécurité de Toran et du Sommerlund est en jeu. Récupérez l'arme à tout prix et rapportez là au sage Geroyn par la porte sud une fois que vous l'aurez.

Si les individus précédemment mentionnés ont déjà localisé et obtenu l'arme, vous devez leur offrir toute l'aide possible pour détruire la créature connue sous le nom de Dogue des Tourments. Vous aurez plus de détails venant de ceux qui posséderont, je l'espère, l'arme. Considérez leur sécurité et le succès votre de la mission comme la priorité la plus élevée. Pour notre salut, la bête doit être abattue.

Respect,

Capitaine Barnet, de la porte sud

Le sergent Koloth a chèrement vendu sa vie : c'est avec son épée bâtarde qu'il a suffisamment blessé le Dogue pour qu'il prenne la fuite. Les personnages trouveront son pommeau brisé à proximité. Koloth a frappé tellement fort de sa lame le Dogue pendant qu'il se faisait étripé que l'arme s'est brisée alors qu'il lacérait la gueule de la bête.

Il n'y a rien de plus que les héros puissent faire vis-à-vis de cette scène de bataille et de mort si ce n'est continuer à suivre la piste de la bête et venger les soldats tombés. Les blessures qu'ils ont infligées au Dogue des Tourments seront peut-être ce qui fera la différence entre la victoire lors de l'affrontement final et la même défaite brutale que les héros aperçoivent tout autour d'eux...

Retournez à la Chasse finale et continuez la traque de la bête.

Acte III, Scène 3 : le combat final

Voici la dernière scène de l'aventure et elle mérite d'être convenablement menée. Si tout va pour le mieux, ce sera un moment très intense, l'ultime affrontement qui déterminera le destin des héros et, espérons-le, la fin de la menace du Dogue des Tourments. Du point de vue de la durée, le combat peut prendre une heure voire plus pour être correctement géré car le Dogue ne s'enfuira pas mais utilisera son aptitude à sauter d'ombres en ombres pour disparaître puis réapparaître autour du champ de bataille, prolongeant le combat final. Il est hautement recommandé de prévoir le temps nécessaire pour réussir cette scène.

Le Meneur de Jeu doit aussi s'assurer qu'il aura assez de temps après le combat pour mener à bien la conclusion car elle nécessite que les héros prennent des décisions et soient récompensés en cas de victoire. Bien que cela ne doive prendre que dix à quinze minutes, cette conclusion ne doit ni être reportée à la prochaine séance, ni être annulée. Ce ne serait pas rendre hommage à l'expérience des joueurs et à l'immense travail accompli par leurs personnages.

Le Meneur de Jeu voudra peut-être faire une pause avant cette scène. Il vaut mieux que les joueurs reviennent en jeu frais et prêts à combattre. Les héros voudront vérifier la magie qu'il leur reste, ainsi que leur Endurance et leur Volonté voire leurs ressources en général.

Si les PJs surprennent la bête, alors encouragez-les à ne pas foncer tête baissée sans s'assurer qu'ils soient à fond dans tous les domaines s'ils le peuvent. Le liquide de la fiole de cristal peut être d'une grande utilité pour cela, rappelez-le aux joueurs. Une fois que tout le monde est prêt pour la confrontation finale, attirez leur attention en leur lisant le texte *Acculé !*

Acculé !

Vous entrez dans la vallée cachée, magie et armes au poing. Le Dogue des Tourments est tapi dans l'ombre du fond de la vallée et grogne à votre approche. Ses yeux de fauve luisent d'une lueur malsaine, ses crocs et ses griffes s'embrasent de flammes d'un blanc argenté brillant. Il se prépare à jaillir sur vous, mais dans ses yeux vous voyez qu'il sait qu'il est acculé. N'ayant nulle part où aller, la bête bondit en avant et passe à l'attaque !

Le combat se déroule de la manière suivante : les héros ont le bénéfice de la surprise et de la distance. Le Dogue des Tourments prend un round complet pour pouvoir attaquer les héros ou être à portée pour ses aptitudes. De plus la lame de la dague d'Andus le pénalise, laissant aux héros au moins un round pour attaquer avec tout ce qu'ils ont. C'est un précieux avantage et s'ils ne l'utilisent pas ou n'arrivent pas à en profiter, il se peut qu'aucun d'entre eux ne survive aux prochains rounds.

Si les PJ sont surpris par la bête, lisez-leur le texte *Piégés*.

Piégés !

Il est trop tard quand vous réalisez votre erreur : la piste ensanglantée que vous suiviez n'est rien d'autre qu'une feinte et la vallée rocailleuse un canyon en cul de sac. La bête, bien que vous ne le sachiez pas, est revenue sur ses pas et n'est pas acculée comme vous le pensiez. À la place, un hurlement terrifiant se fait entendre derrière vous et alors que vous vous retournez pour faire face à votre némésis, elle se tient à l'autre extrémité du canyon, auréolée du clair de lune sanglante. Tout en poussant un autre hululement lugubre, elle vous charge dans la foulée !

Le combat se déroule de la manière suivante : le Dogue des Tourments a l'avantage de la surprise et les héros n'auront pas l'opportunité de s'échapper facilement. La bête a utilisé son round de surprise pour hurler. Tous les personnages doivent réussir un jet de Volonté DD 14 sous peine d'être secoués pour le reste du combat.

Le Dogue des Tourments blessé :

Le Dogue ne verra pas l'intérêt d'utiliser son extraordinaire aptitude de Hurlement pendant le combat. À la place, il foncera directement sur les personnages puis s'occupera du personnage portant l'Arc Majilune, même s'il n'a pas été touché d'une flèche tirée de cette arme, car il sentira sa présence et répondra à la menace constituée pour lui par l'artefact. Suite à cette première charge, le Dogue sera plus retors. Il utilisera ses trois Chevauchées Nocturnes par heure avec un maximum d'efficacité, prenant de flanc les personnages combattants ou attaquant par surprise les personnages plus faibles jusqu'à ce qu'il ne puisse plus utiliser cette aptitude.

Rappelez-vous son aptitude Capture d'Âme. S'il venait à tuer un PJ, il se soignerait immédiatement d'1d6 points d'Endurance par niveau du PJ. Les statistiques du Dogue des Tourments se trouvent dans l'**Acte I, Scène 3**. Considérez que la créature vient d'être blessée par Koloth, et qu'elle a désormais 35 points d'Endurance.

Lorsque finalement le Dogue est tué, lisez le texte *Victoire*.

Victoire

Finalement, la bête infernale s'effondre sur un sol gorgé de sang et d'entrailles. Avant même que vous puissiez souffler, le corps se met à trembler et vous entendez des bruits secs et graves émanant de celui-ci. Les cristaux incrustés sur le dos de la bête se mettent à se déformer puis se brisent, vous forçant à reculer pour éviter les milliers d'éclats qui fusent dans toutes les directions. Derrière ce bruit de fracas, vous entendez des voix ténues qui s'élèvent dans un chœur de murmures. Une brume d'un blanc brillant s'échappe du corps et se dissipe aussi vite qu'elle est apparue alors que les murmures se taisent définitivement.

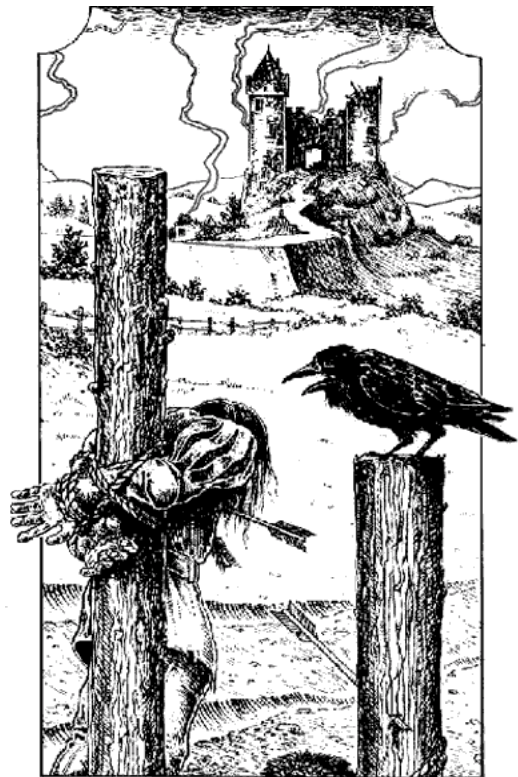
Toute personne utilisant une forme de vision améliorée magiquement peut se rendre compte que la brume n'est autre que les dizaines d'âmes qui quittent les cristaux du Dogue. De même, si quelqu'un utilise une forme d'ouïe améliorée magiquement, ils peuvent entendre des remerciements adressés aux héros pour les avoir libérés. Remarquez que ces âmes ne sont en aucun cas hostiles, bien au contraire, et incluent les âmes des gens de la caravane de la Compagnie Marchande des Terres du Nord qui ont péri, les soldats de la **Scène 2 de l'Acte III** ou tout PJ qui serait mort en affrontant le Dogue (le Meneur de Jeu pourra accorder au joueur la possibilité de dire quelques mots avant de s'en aller).

Puisque la bête est morte, l'aventure est techniquement terminée. Les héros qui ont survécu peuvent rassembler leurs camarades, retrouver la lame d'Andus s'ils le souhaitent (et s'ils sont au courant de ce fait) puis commencer leur voyage de retour vers Toran pour annoncer à Geroyne leur victoire. Ce sera un long périple mais alors que la dernière nuit de la Lune sanglante se termine, le visage rayonnant de Kaï les accueille.

L'Option Cinématique

L'un des avantages que le Meneur de Jeu a pour raconter une bonne histoire est que le Dogue des Tourments est déjà blessé. Même si les héros ne s'y prennent pas très bien ou qu'ils n'ont simplement pas la puissance de feu même avec leurs nouvelles armes, le Meneur de Jeu a l'option de rendre leurs attaques êtres plus effectives qu'elles le seraient normalement en ajustant les totaux du Dogue des Tourments en Endurance, Classe d'Armure ou compétence d'attaque pour refléter ses blessures. La bête peut même tomber avant que son Endurance atteigne 0 si le Meneur de Jeu veut récompenser une action héroïque qui aurait été sinon insuffisante pour tuer la bête.

C'est seulement une option. Beaucoup de Meneurs de Jeu préfèrent jouer les combats entièrement définis par les statistiques et les jets de dés. Il n'y a rien de bon dans cette approche, mais le Dogue des Tourments est une bête puissante et il est probable qu'au moins un PJ tombe dans ce combat avant elle. Les Meneurs de Jeu déterminés à laisser le hasard au dé devraient au moins faire en sorte que la créature change de cible une fois que sa précédente cible soit abattue.



Conclusion

Le Dogue des Tourments est mort, et avec sa défaite, la dernière mission d'Andus, Agent de l'Étoile, est maintenant achevée. Tout le Sommerlund vous doit une dette, partiellement payée par le superbe arc que vous possédez maintenant. Un ancien artefact d'un âge depuis longtemps révolu, l'Arc de Majilune vous servira bien, vous et vos compagnons dans les aventures à venir. Félicitations, Héros du Sommerlund !

Expérience

Il est recommandé que tous les PJ survivants gagnent un niveau de personnage une fois que l'aventure est finie. Si le système de PX est utilisé, la suite fournit des indications de ce qui devrait être donné au groupe (pas aux individuels) :

Pour avoir survécu à l'aventure : 3 000 PX
Pour avoir abattu le Dogue des Tourments : 2 000 PX
Chaque membre de la Compagnie Marchande du Nord qui survit et qui est escorté à Toran : 400 PX
Maîtriser plutôt qu'abattre l'ours blessé : 600 PX

La suite fournit des indications à ce qui devrait être donné aux individuels dans le groupe :

Sympathiser avec Mikel ou Barnet le chevalier : 50 PX
Chaque piège de la crypte des Suukons désamorcé ou contourné sans le déclencher : 50 PX
Traquer avec succès le Dogue et l'acculer : 200 PX
Être invité à devenir un Agent de l'Étoile : 100 PX
Être lié avec l'Arc Majilune : 100 PX
Se voir remettre la dague reforgée d'Andus : 50 PX

Récompenses

Les récompenses physiques sont manifestes avec l'Arc Majilune et les autres artefacts trouvés dans la Crypte des Suukons. Geroyne ou Ayrendon n'offriront pas de gains monétaires supplémentaires aux PJ.

La dague sertie d'Andus

Ramener la dague d'Andus ne posera aucun problème bien qu'il faudra quelques jours pour la restaurer et que Geroyne, reconnaissant, la rende aux héros. Bien qu'il préférerait qu'elle soit confiée à un Agent de l'Étoile nouvellement promu, il sera tout aussi heureux de la voir dans les mains d'un compagnon de la Confrérie. S'il n'a pas cette possibilité, il la remettra volontiers aux soins du héros qui en fait la demande.

L'Arc Majilune

En ce qui concerne l'arc, le lien qu'il a tissé avec un héros posera un problème si les personnages ont entrepris la mission pour le compte d'Ayrendon plutôt que Geroyne. Bien que le commandant en second du chapitre de la Confrérie soit grandement irrité par la tournure des événements, et ce d'autant plus qu'il n'y a rien d'autre de valeur en provenance de la tombe, il acceptera de compenser la perte de l'arc par des services dans le futur. Cet arrangement pourrait se trouver bénéfique pour les héros en leur fournissant de multiples occasions d'aventures.

Terminer l'aventure.

Toutes les autres affaires que les PJ veulent mener à terme doivent être gérées à ce stade de l'aventure. Un Chevalier du Royaume pourra recevoir une recommandation du chevalier Barnet de la porte Sud ou d'autres personnages désireront peut-être revoir certains personnages non joueurs rencontrés pendant l'aventure. Il serait envisageable, voire même souhaitable, de faire finir l'aventure à l'auberge du Sanglier et Poney, où les héros tous rassemblés autour d'une bonne table, régaleront une foule de clients de leurs faits et gestes des dernières nuits...

Agents de l'Étoile.

Il est possible pour un ou plusieurs PJ de devenir des Agents de l'Étoile s'ils le désirent. La page 12 de la présente aventure détaille l'Ordre, une société secrète qui s'est dédiée à la Confrérie de l'Étoile de Cristal et à ses alliés. Bien que tous les héros ne voudront peut-être pas s'embarrasser de tous les serments et les devoirs qu'il incombe à ce nouveau statut, tous ceux qui le souhaitent seront les bienvenus dans l'Ordre en remerciement pour ce qu'ils ont fait pour le Sommerlund.

Annexes

Annexe 1 - Nouveaux Objets

La dague ornée de pierreries d'Andus

Cette dague finement ouvragée présente l'aspect d'une dague du Sommerlund et plusieurs superbes gemmes bleues et blanches sont incrustées dans son manche. Une fois que la dague aura été reforgée, elle possédera les caractéristiques d'une arme +2 (+1 de maître, +1 magique). Malheureusement les pouvoirs qu'elle possédait ont disparu depuis longtemps, perdus quand l'arme fut brisée lors de la bataille contre le Dogue des Tourments. Malgré cela, elle reste une arme excellente et tout héros pourra être fier de la porter. Peut-être que si elle était réunie à sa lame jumelle, ses énormes pouvoirs resurgiraient...

La cape étoilée d'Andus

Tissées dans une étoffe noire et élastique, ces capes ont de petits fils de métal insérés sur leur surface extérieure. Sous une lumière directe, ces fibres luisent, rendant la cape semblable au ciel étoilé. Ces capes ont une poche dissimulée entre les omoplates, poche qui nécessite un test de Perception (DD16) pour être découverte. La poche contient une fine lame qui frappera la main de quiconque tentera de l'ouvrir (à moins que le test de Perception ait donné 18 ou plus et après un test de Crochetage de DD12 réussi pour désamorcer le piège), infligeant ainsi 1d4 points de dégâts. La poche d'une cape étoilée possède une contenance suffisante pour un objet du Sac à Dos ou deux objets spéciaux de petite taille (à la discrétion du Meneur de Jeu).

Thé brun à la menthe

Une décoction composée de diverses herbes rares trouvées dans le Sommerlund, ce breuvage est servi assez chaud et il est habituellement plutôt doux grâce aux feuilles de stevia mélangées à l'intérieur pour ne pas nécessiter le rajout d'autres ingrédients. Quand le thé brun à la menthe est laissé à refroidir normalement il ne possède aucune caractéristique médicinale particulière à moins qu'un brin de Laumspur ait été laissé dans la préparation pendant 5 minutes. Dans ce cas elle acquiert une capacité de restauration, lui permettant de rendre un point d'Endurance si elle est ingérée. Ce thé peut seulement soigner une créature donnée deux fois par jour, les doses additionnelles sont délicieuses mais n'ont aucune autre particularité.

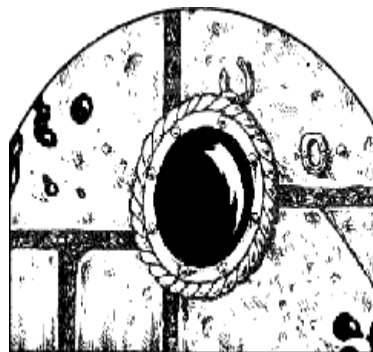
Carafe de Cristal

Cet ancien vase est fait d'un cristal translucide argenté et on en trouve souvent dans les tombes des héros et des mages de l'ancien peuple Suukon. Ces carafes sont utilisées pour conserver des fluides magiques qui ne s'évaporent et ne s'altèrent jamais tant qu'ils restent à l'intérieur. Chaque carafe est habituellement pleine lors de sa découverte et contient huit doses d'un puissant élixir de régénération. Le secret de la fabrication de cet élixir est perdu depuis la disparition des Suukons (Majdars) à la fin de l'Âge d'Or, rendant ces objets rares et leur découverte miraculeuse.

Consommer une dose rend 3d10 points d'Endurance (tous les 1 et les 2 sont relancés, permettant un soin de 9 à 30 points), soigne des poisons et des maladies et rend 1d6 points de caractéristiques perdus de façon temporaire (le buveur choisit laquelle de ses caractéristiques bénéficiera du soin s'il a subi des pertes à plusieurs de ses caractéristiques). Un être vivant ne peut bénéficier des effets de cet élixir qu'une fois toutes les 24 heures, boire des doses supplémentaires gaspille seulement l'effet de la gorgée.

Cotte de mailles Suukon

Cette tenue exotique est composée de fins maillons de métal et de plaques mouvantes, elle a une allure quelque peu étrange mais sa forme a une beauté singulière. La tenue s'ajuste au moyen de courroies en métal et de boucles à l'intérieur de l'armure elle-même. Les plaques faites d'un alliage de bronze semblent plus solides que l'acier, la lumineuse armure argentée est tout d'une pièce et se ferme sur le côté. C'est une cotte de maille de qualité supérieure (+2 de bonus à la Classe d'Armure) et pèse seulement 15 kilos. Toutes les autres caractéristiques de l'armure sont les mêmes que la cotte de maille classique à part que son malus d'armure aux tests est seulement de -3 grâce à son excellente fabrication.

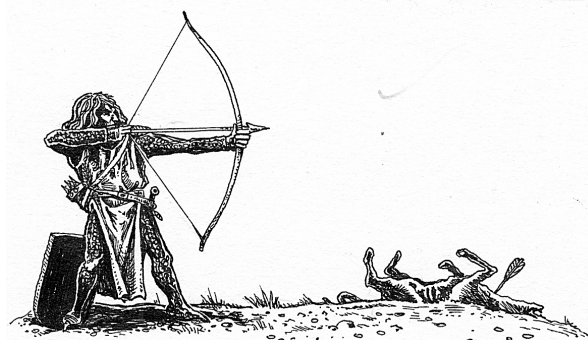


Nouveaux Objets			
Objets	Prix	Poids	Type d'objet
Dague ornée de pierreries d'Andus	3500 Co	500g	Arme
Cape étoilée d'Andus	80 Co	500g	Spécial
Thé brun à la menthe	5 Co par dose	-	-
Carafe de Cristal	300 Co (vide)	1 kilo	Sac à dos
Cotte de mailles Suukon	600 Co	15 kilos	Armure

Annexe 2 – l'Arc Majilune

Cet arc est une arme antique façonnée par les Majdars, des êtres dotés d'une puissance magique extraordinairement vaste. Créé il y a plus de 6.000 ans sur un autre monde, l'Arc Majilune a servi un certain nombre de porteurs avec distinction, sa puissance apportant une mort rapide aux ennemis de la Lumière. Malgré un pouvoir diminué en raison de son long sommeil dans les profondeurs de la crypte des Suukons, cette arme en pierre lunaire est toujours un outil puissant contre les forces des ténèbres.

L'Arc Majilune possède plusieurs pouvoirs, cependant l'inconvénient qu'il présente est suffisamment sérieux pour que son porteur fasse attention quand il l'emploie. Bien que l'arc ne soit pas vraiment conscient, son pouvoir lui est vivant d'une certaine manière et il se développe en même temps que sa puissance, ainsi que sa volonté pour accomplir le but de sa fabrication - la destruction du Mal sous toutes ses formes. Tant que son porteur suit également ce chemin, l'Arc Majilune sera d'un grand avantage. Si la dévotion des porteurs à cette cause faiblit, l'arme peut inexplicablement échouer en combat.



L'Arc Majilune développe sa puissance tandis que son porteur mûrit (l'arme a effectivement un niveau tout comme les personnages dans le monde de Loup Solitaire). Ce niveau détermine la puissance et les capacités en combat de l'Arc Majilune comme indiqué sur la Table. Une fois trouvé, le niveau de l'arc est égal au niveau du porteur et augmente en même temps que son porteur. C'est un lien spirituel qui ne peut être « cassé » par aucune magie connue de Magnamund. Tant que l'arc a un porteur vivant, aucun autre être ne peut manipuler la corde ou l'employer dans un combat même en tant qu'objet où il reste très difficile à manier et est non magique. Comme un arc long de qualité supérieure, l'Arc Majilune a un bonus de +2 aux jets d'attaque, il inflige des dégâts de base de 1d8+2 et a une zone de critique à 19-20 avec un multiplicateur x3. Il possède un facteur de portée de 30m et pèse 1,5kg.

Quand le porteur de l'Arc Majilune tombe à -10 points d'Endurance et meurt, l'arc perd tous ses niveaux et revient au niveau 1. Il peut être porté immédiatement par n'importe qui et employé dans un combat. L'arc préfère combattre des adversaires à l'allégeance mauvaise, particulièrement ceux ayant le sous type Rejetons des Ténèbres ou Maléfique. Il ne se liera jamais avec un personnage d'allégeance mauvaise. Si son porteur un jour prend pitié d'une telle créature et ne l'attaque pas à vue avec l'intention de la tuer, il peut (à la discrétion du Meneur de Jeu) soudainement faire échouer son porteur, manquant automatiquement sa cible et ne plus pouvoir utiliser n'importe laquelle de ses capacités spéciales. Cet échec peut être récupéré simplement quand le porteur retrouvera sa détermination à tuer toutes les créatures des ténèbres mais elle ne dure jamais moins d'un round à chaque fois.

Niveau	Bonus magique	Pouvoir
1	+1	Fléau des ténèbres, Balise de Brillance +1 (3m), Éternel
2	+1	Tir Éloigné (1 facteur de portée)
3	+1	Guidé par la Lumière
4	+1	Balise de Brillance +2 (6m)
5	+2	Tir Éloigné (2 facteurs de portée)
6	+2	Frappe de la Lune
7	+2	Balise de Brillance +3 (9m)
8	+2	Tir Éloigné (3 facteurs de portée)
9	+3	Flèche d'Ombre Lunaire
10	+3	Balise de Brillance +4 (12m)
11	+3	Tir Éloigné (4 facteurs de portée)
12	+3	Tir Mortel
13	+4	Balise de Brillance +5 (15m)
14	+4	Tir Éloigné (5 facteurs de portée)
15	+4	Tir Dévastateur
16	+4	Balise de Brillance +6 (18m)
17	+5	Tir Éloigné (ligne de vue)
18	+5	Guidé par la Lune
19	+5	Balise de Brillance +7 (21m)
20	+5	Tueur de Ténèbres

Fléau des Ténèbres (Sur). L'arc inflige +2d6 points de dégâts de feu contre toute créature ayant le sous type Rejetons des Ténèbres ou Maléfique. En outre, tous les dégâts infligés par l'Arc Majilune sur des créatures ayant le sous type Rejetons des Ténèbres ou Maléfique ne peuvent être annulés ou réduits par aucune immunité, résistance ou réduction des dégâts.

Balise de Brillance (Sur). Les Majdars ont créé l'Arc Majilune pour résister aux ténèbres dans l'univers et cela fait écho à sa réalisation. Tandis qu'il regagne sa puissance, l'arc commence à émaner de la lumière d'une qualité pure. Il jette une lueur qui commence comme un faible rayonnement au niveau 1 - mais quand une flèche est décochée, cette lumière magique inonde d'un rayon laissé par le trait. La lumière d'un Arc Majilune est invisible et ne peut pas être vue par les êtres mortels cependant toutes les créatures des ténèbres (comme ceux ayant le sous type Rejetons des Ténèbres, Maléfique ou les Mort vivants) la sentent immédiatement si elles sont dans son rayonnement (cependant les murs ou un camouflage permettent aux créatures de ne pas pouvoir discerner exactement d'où la lumière est émise).

La lumière d'un Arc Majilune dure 1d4 rounds à chaque fois qu'une flèche est enflammée. Pendant ce temps, n'importe quelle créature des ténèbres dans son secteur gagne le bonus suivant (qui ne se cumule pas mais plutôt se remplace lui-même par des valeurs plus élevées) dans plusieurs jets différents. Elles gagnent le bonus pour les jets d'attaque et de dégâts, les tests de Perception, Psychologie et Survie pour pister l'arc pendant l'heure qui suit. Une fois que la lumière s'évanouit, le bonus (hormis l'amélioration au pistage) disparaît. Tant que la lumière d'un Arc Majilune est émise, les flèches tirées en plus ajoutent un autre round à la durée du rayonnement.

Les créatures des ténèbres à moins de 1.5m du porteur de l'arc (en d'autres termes, à côté de lui) gagnent toujours le bonus annoncé même si aucun sort n'a été lancé car elles sont assez près pour voir le halo de puissance qui entoure constamment l'arc. Le bonus qui affecte les créatures mauvaises, les Rejetons des Ténèbres et les mort-vivants est considéré comme un effet basé sur l'émotion même si les cibles sont normalement immunisées aux effets mentaux et émotionnels.

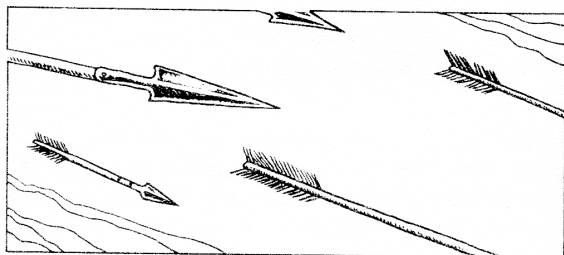
Note : La Balise de Brillance et l'aptitude d'Âme Flamboyante de la classe de Sorcier Majdar se cumuleront (ainsi un mort vivant attaquant un Sorcier Majdar de niveau 2 utilisant l'Arc Majilune de niveau 2 reçoit un bonus de +2 pour ses jets d'attaque et à une distance de 6m).

Éternel (Ext). Ni l'arc ni sa corde en métal ne peut être brisé ou endommagé par tout effet physique, psychique ou magique non produit par un Majdar ou un Maître des Ténèbres. Dans l'un ou l'autre des derniers cas, l'arme a 200 point d'Endurance et une solidité de 20. S'il n'est pas complètement détruit, l'arc se régénère de 10 points d'Endurance chaque nuit sous la lumière directe de la lune.

Tir Éloigné (Sur). L'arc n'accumule pas les malus du facteur de portée dûs aux tirs éloignés, voir le facteur de portée donné dans le tableau. Au 17ème niveau, le porteur de l'arc peut attaquer n'importe quelle cible qu'il peut voir sans souffrir de malus de portée.

Guidé par la Lumière (Sur). Tant que la lumière naturelle de la lune illumine l'arc, le porteur peut ajouter le modificateur de Sagesse (si positif) à tous ses jets d'attaque avec l'Arc Majilune. Les flèches tirées profitent de ce bonus et laissent une traînée argentée dans l'air derrière elles quand elles volent.

Frappe de la Lune (Sur). Une fois par nuit, tant que l'arc est sous la lumière naturelle de la lune, le porteur peut déclarer que son prochain projectile infligera des dégâts maximum. Ceci est annoncé avant le jet d'attaque et est utilisé même si le projectile manque. Si le projectile touche, on ne lance aucun jet de dégâts - on considère que chaque dès à fait automatiquement sa valeur la plus élevée (par exemple 6 pour 1d6, 8 pour 1d8). Si l'attaque est un coup critique, tous les dès de bases sont à leurs valeurs maximum.



Flèche d'Ombre Lunaire (Sur). Quand on tire la nuit sous la lumière naturelle de la lune, l'Arc Majilune n'a plus besoin de flèches physiques. Il produit ses propres munitions à chaque fois que de la corde est tirée, créant avec la lumière de la lune environnante dans un rougeoiement incandescent, des flèches blanches pâles d'énergie magique pure. Ces flèches n'ont aucune propriété spéciale au delà de celle accordée par l'arc lui-même, sauf qu'elles peuvent causer des coups critiques contre les morts-vivants.

Tir Mortel (Sur). La zone de critique possible quand l'Arc Majilune est utilisé grimpe jusqu'à 18-20 alors que l'arc commence à regagner son ancienne puissance et gloire.

Tir Dévastateur (Sur). Le multiplicateur des dégâts pour les coups critiques quand l'Arc Majilune est utilisé monte à x4 alors que l'arc regagne son ancienne puissance et gloire.

Guidé par la Lune (Sur). Quand le porteur de l'Arc Majilune tire sous la lumière naturelle de la lune, il peut ignorer la couverture partielle ou totale de son adversaire ou tout camouflage qui aurait pu le masquer à sa vue, tant que la cible est éclairée par un rayon de la lune. Ce pouvoir ne peut seulement fonctionner que si la cible choisie est dans les trois premiers facteurs de portée de l'arme. Les autres cibles plus distantes sont immunisées à ce pouvoir.

Tueur de Ténèbres (Sur). Chaque flèche tirée avec l'Arc Majilune s'enflamme avec un feu argent pâle, Ce feu est sans danger pour toutes les créatures qui ne sont pas de sous type Rejetons des Ténèbres ou Maléfique. Mais contre ce type d'adversaire on ajoute 1d6 points de dégâts de feu, comme pour la capacité de 'Fléau des Ténèbres'. Les créatures ayant le sous type Rejetons des Ténèbres ou Maléfique par contre doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou ils meurent instantanément. Une telle créature ne peut échapper qu'une seule fois de son existence à cette mort instantanée. Si son jet de Vigueur est réussi, elle ne pourra pas dans le futur refaire un autre jet de sauvegarde.

Annexe 3 – Monstres

Le Dogue des Tourments

Entouré par les ombres, vous sentez soudain dans votre dos le souffle glacé de quelque chose de surnaturel. Vous sautez juste à temps pour éviter le tranchant de la mâchoire derrière vous. Quand vous vous retournez, vous voyez une bête sauvage à quatre pattes couverte d'une fourrure noire épaisse. Ses yeux étincellent au dessus d'un museau de loup doté de crocs blancs brûlants. Ses longues griffes incandescentes raclent le sol alors qu'il s'élance pour une nouvelle attaque !

Animal magique de taille Grande (Rejeton des Ténèbres)

Dé d'Endurance : 5d10+25 (47 points d'Endurance)

Initiative : +4

Vitesse de base : 12 m

Classe d'Armure : 19 (-1 taille, +4 Dex, +6 armure naturelle), pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : griffes de feu-froid +11 au corps à corps (1d6+6)

Attaque à outrance : griffes de feu-froid +11/+11 au corps à corps (1d6+6), morsure de feu-froid +6 au corps à corps (1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,5 m

Attaques spéciales : Hurlement, Bond

Particularités : Réduction des dégâts 15/Magie, Vision dans le noir, Vision nocturne, Immunité aux poisons et aux maladies, Chevauchée Nocturne, Résistance à acide/froid/feu 10, Odorat, Capture d'Âme.

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 22, Dex 18, Con 20, Int 4, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties +5, Athlétisme +7, Perception +2, Discrétion +5, Survie +6

Environnement : Royaume des Ténèbres

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Allégeance : Mal

Évolution possible : 6-8 DE (Grand) ; 9-15 DE (Très Grand)

Feu-froid (Sur). La griffe et la morsure d'un Dogue des Tourments infligent à ses victimes une combinaison magique de feu flamboyant et de froid glacé. Seules les créatures résistantes ou immunisées aux deux formes d'énergie et aux dégâts physiques peuvent compter sur leur défense contre ses griffes.

Hurlement (Ext). L'aptitude spéciale de présence effrayante d'un Dogue des Tourments n'est pas automatique. À la place, il doit hurler pour infliger la peur à ses ennemis. Un Dogue des Tourments peut utiliser son hurlement terrifiant une fois par heure (comme une action simple) sur toutes personnes à portée d'oreilles. Le DD du jet de Volonté pour résister à cette aptitude est de 14.

Chevauchée Nocturne (Mag). Trois fois par heure, le Dogue des Tourments peut se téléporter d'une zone de ténèbres à une autre suffisamment grande pour qu'il puisse y tenir sur une distance de 108 mètres. C'est un voyage instantané qui ne laisse aucune trace et ne crée aucun son. Un Dogue des Tourments peut combiner une Chevauchée Nocturne avec une action normale de déplacement, et même compter la Chevauchée Nocturne comme partie de son mouvement en continuant ensuite son action de mouvement à vitesse normale (12 mètres). S'il utilise la Chevauchée Nocturne au début d'un combat, le Dogue des Tourments obtient automatiquement un effet de surprise sauf si ses adversaires sont prêts et attendent l'attaque. Le Dogue des Tourments ne peut utiliser la Chevauchée Nocturne comme partie d'une attaque de Bond.

Capture d'Âme (Sur). Si un Dogue des Tourments inflige suffisamment de dégâts à une créature sensible pour l'amener à -10 en Endurance ou moins, il attire instantanément l'âme de la créature dans l'un des bijoux brillants de son dos. Ces bijoux retiennent les âmes indéfiniment, empêchant toute aptitude spéciale qui pourrait rendre la vie à la victime tuée. Chaque fois qu'un Dogue des Tourments absorbe une âme de cette façon, il regagne 1D6 points d'Endurance pour chaque niveau de personnage ou dé d'Endurance possédé par l'adversaire abattu.

Il serait fou de penser qu'il n'existe qu'un seul Dogue des Tourments. Tous les exemples connus de ces créatures sont trouvés dans les Royaumes des Ténèbres, normalement issus des Fosses de Reproduction d'Helgedad. Ils sont rarement envoyés en dehors des Royaumes car ils sont l'un des outils subtils que gardent en réserve les Maîtres des Ténèbres et sont clairement des Rejets des Ténèbres.

Les Gardiens du Tombeau

Les corps se tiennent debout impassible sur une petite estrade de pierre rouge. Leurs mains sont sur la poignée de cette étrange et énorme lame. Mais leurs yeux sont constamment en mouvement, vous suivant à mesure que vous approchez.

Mort vivant de taille Moyenne

Dès d'endurance : 4D12 (26 points d'endurance)

Initiative : +7 (+4 naturel)

Vitesse de base : 9 m

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : cimeterre à deux mains de maître +7 au corps à corps (2d4+7 / 18-20 x2)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains de maître +7 au corps à corps (2d4+4 / 18-20 x2)

Espace occupe/allonge : 1,5m/1,5m

Attaque spéciale : -

Particularités : réduction des dégâts 5/contondants, caractéristiques de mort-vivant, vigilance (voir plus bas).

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1

Environnement : Cryptes des Suukons

Organisation sociale : Aucune

Facteur de puissance : 4

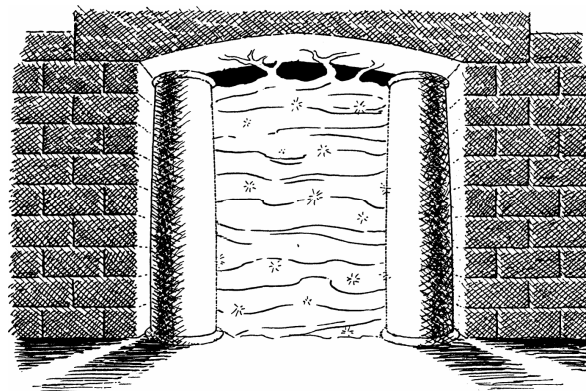
Allégeance : Sans allégeance

Évolution possible : 5-8 DE (Moyen)

Vigilance (Sur). Un gardien du tombeau ne peut être surpris, car il sait quand n'importe quelle créature s'approche de lui à moins de 18m. C'est un sens surnaturel qui a une fonction équivalente au sort de détection du mal permanent qui détecterait simplement la direction et la distance de tout ce qui « ne devrait pas être là ».

Cette définition change d'un gardien à un autre, mais cela inclut typiquement tous les êtres qui ne sont pas spécifiquement d'une race donnée. Par exemple, les gardiens du tombeau de la crypte des Suukons détectent tous ceux qui ne sont pas Majdars. Notez qu'un Sorcier Majdar n'est pas entièrement Majdar et par conséquent sera détecté par cette force.

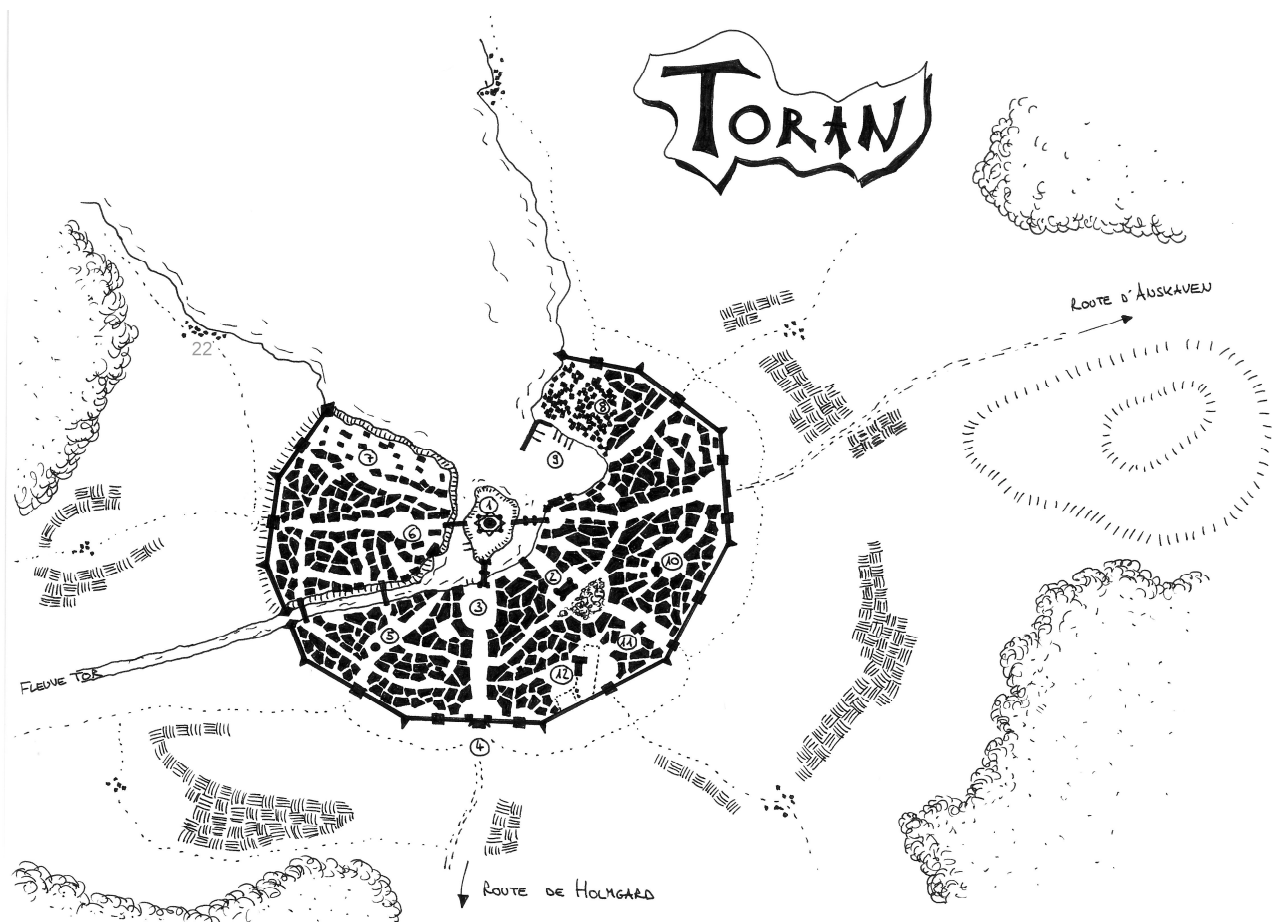
Ces morts-vivants, partiellement préservés, sont virtuellement uniques, car ils ne sont pas maléfiques. Les Suukons (Majdars) ont permis à des guerriers de devenir eux même des 'morts débiteurs'. Ils donnent en leur âme et conscience la permission que l'on se serve d'eux dans une cérémonie après leur mort. Leurs corps (mais pas leurs âmes) seront animés magiquement et se mettront à garder pour la durée de leur dette. Les anciens mausolées Majdars sont gardés de la même façon par un ou deux gardiens du tombeau qui protègent le lieu des pilleurs de tombes.



Toran

(Inclut les lieux décrits dans l'aventure *Une Nouvelle Menace – Jeu de Rôle Magazine*)

1. Guilde des Magiciens (sur l'île de l'Etoile de Cristal)
2. Maison du Conseil des Guildes (et jardins)
3. Grand place
4. Porte d'Holmgard
5. Temple de Kaï et Ishir
6. Guilde des marchands
7. Terrasse nord (beaux quartiers)
8. Quartier des pêcheurs
9. Port principal
10. Guilde des artisans
11. Hôpital des Soeurs d'Ishir
12. Académie de Toran (et ses terrains d'entraînement au tir à l'arc)
13. Maison de Geroyne
14. Auberge du Sanglier et du Poney
15. Comptoir des Terres du Sud
16. Auberge de l'Aigle Doré
17. Taverne de la Mouette Rieuse
18. Taverne du Poisson Volant
19. Forge d'Obbar
20. Ambassade de Durenor
21. Ambassade de Vassagonie
22. Vieille Tour



Aide de Jeu A pour les joueurs– Le Journal d'Andus, Agent de l'Étoile

Partie du texte codé :

Je suis parvenu à rassembler assez de morceaux du parchemin du scélérat pour comprendre le reste de son plan. Maintenant je comprends pourquoi ~~~~~ a acheté une cage en acier lourd sur le marché. Il... non, cette chose a eu l'intention de réellement créer une de ces créatures horribles et de la lâcher sur la cour du Prince de Slovie. Imaginez que cette nouvelle horreur détruise entièrement la lignée régnante de Slovie en une seule attaque !

Partie du texte en clair :

Heureusement, je crois que j'ai la seule copie que le Monstre d'Enfer possédait et je ne crois pas qu'il a eu le temps de créer la monstruosité. L'écrit en Sombre Langage du parchemin l'appelle Dogue des Tourments, bien que je n'ai jamais vu ou entendu parler de ça auparavant. J'ai étudié le parchemin tant que j'ai pu mais mes compétences ne m'ont pas permis d'en savoir plus. Déjà certains des symboles et des glyphes me brûlent les yeux et ~~~~~~. Je ne peux pas rester ici dans Suentina. J'ai pris congé auprès du prince Ormir - je dois retourner au Sommerlund !

La confrérie saura quoi faire avec ce parchemin dont le savoir sombre est écrit en lettre de sang. Je dois aussi parler à Geroy. Toran est loin d'ici mais je dois le lui montrer. Il a étudié les histoires anciennes et certains des mots sur ce bout de parchemin sont écrits dans la langue des Anciens. Je l'ai déjà entendu la parler. Je n'ai pas le temps de récupérer de la blessure que le Monstre d'Enfer m'a infligée. Je dois presser le pas, blessé ou non.

Si j'ai raison, le Sommerlund... non, le Magnamund tout entier, court un terrible danger. Le Monstre d'Enfer croyait qu'un seul de ces Dogues des Tourments pouvait abattre la cour de Slovie, les gardes du corps et tout le reste. Je dois trouver des informations sur cette créature à Toran. Le vieux Geroy peut trouver une faiblesse dans la conception ou la Confrérie connaîtra un texte que je n'ai pas encore vu. De lune manière ou d'une autre, je ne peux échouer. Je pars à l'aube.

Aide de Jeu B pour les joueurs – La Lettre du Garde

Aide de Jeu B pour les joueurs– La lettre du garde

Sergent Koloth,

Vous devez partir immédiatement avec vos troupes aux confins d'une piste de bûcherons abandonnée à l'ouest d'ici. Un éclaireur vous mènera jusque là bas. Si vous n'avez pas rencontré les individus que je vous ai décrits ce soir, vous savez déjà quoi faire quand vous atteindrez la crypte des Suukons. Faites au plus vite que Kai et d'Ishir garde un œil sur vous. La sécurité de Toran et du Sommerlund est en jeu. Récupérez l'arme à tout prix et rapportez là au sage Geroy par la porte sud une fois que vous l'aurez.

Si les individus précédemment mentionnés ont déjà localisé et obtenu l'arme, vous devez leur offrir toute l'aide possible pour détruire la créature connue sous le nom de Dogue des Tourments. Vous aurez plus de détails venant de ceux qui posséderont, je l'espère, l'arme. Considérez leur sécurité et le succès votre de la mission comme la priorité la plus élevée. Pour notre salut, la bête doit être abattue.

Respect,

Capitaine Barnet, de la porte sud

Scénario officiel pour LOUP SOLITAIRE – www.legrimoire.net

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lone Wolf the Roleplaying Game is (C) 2004 Mongoose Publishing under license from Joe Dever and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Mongoose Publishing under license from Joe Dever unless otherwise noted. All Rights Reserved Mongoose Publishing Ltd Authorised User.