



Partie 3 : La Peau du Traître

(PJ niveau 2-3)

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Synopsis : les PJ se rendent à Liouk, dans la lointaine Kalte pour capturer et ramener à Ragadorn Aberron, le conseiller félon du prince Torrost. Mais celui-ci est un adepte des machinations retorses...

Note sur le scénario : il est fait allusion aux maîtres des PJ. Vos PJ étant de bas niveau, ils ont nécessairement des mentors. Ceux-ci sont de leur classe de personnage et de niveau 7. Ils ont accompagné l'émissaire du Sommerlund, Tregar de Toran, dans sa mission diplomatique.

Episode 1 : Jusqu'au bout du monde !

Les PJ sont en présence du prince de Ragadorn, Torrost, et de leurs maîtres. :
« Aberron, mon perfide conseiller, a usé de son influence pour convaincre le capitaine du *Triomphant*, un navire battant le pavillon de Durenor, de mettre le cap pour Liouk. Il a aussi puisé dans le trésor princier pour financer son expédition. Kai seul doit se douter de ce que trame ce traître ! Je ne saurai dormir tranquille tant que je le saurai en liberté. Qui sait quelle machination il est déjà en train d'ourdir. À Liouk il se croit hors d'atteinte de la justice. Prouvez-lui le contraire ! »

Un navire est prêt. C'est celui du capitaine d'un PJ si l'un d'eux est un boucanier Chadaki. Sinon, il s'agit de l'Aubaine, un autre navire durenorais, commandé par le capitaine Troille.



Les PJ sont équipés en potions de Laumspur et en armement de leur choix (pas plus d'une arme ou armure offerte par PJ). On leur donne des fourrures, des bottes et des gants.

La marée haute, les PJ partent l'aventure, les gréements claquant au vent, les 10 hommes d'équipages s'affairent.

Vous êtes libre d'agrémenter le voyage de diverses péripéties mais ne soyez pas trop dur, vos PJ se rendent vers une des terres les plus mortelles du Magnamund. Néanmoins, une petite tempête devrait les secouer un peu et leur rappeler que chaque voyage est une aventure !

Plus ils approcheront de Kalte, plus le climat se rafraîchira : buée, givre sur les gréements, pont verglacé.

Si le vaisseau des PJ est celui du capitaine d'un des PJ, il explique qu'il ne pourra quitter le bord, préparer le voyage de retour demande du temps et de l'organisation, on ne traverse pas la mer de Kalte comme on passe le chenal de Ryner.

Episode 2 : Le comptoir de Liouk

Imaginez une de ces villes de chercheurs d'or en Alaska lors de la grande ruée, et vous aurez une bonne idée de Liouk. Tout est en bois, immanquablement importé du sud. Les gens sont vêtus comme des trappeurs et sont aussi bourrus. Seuls quelques marchands feront des efforts de sociabilité. Les tenanciers des quelques gargotes pouvant accueillir les PJ seront aussi aimables que des ours tirés de leur hibernation.

« Regardez, le *Triomphant* ! Mais... son pavillon indique qu'il est en quarantaine. »

Certes, mouillant dans la rade de Liouk, le navire est toujours amarré.

Rappel : théoriquement, le capitaine et l'équipage du bateau ont été trompés par Aberron.

Les PJ ne peuvent amarrer leur navire à côté du *Triomphant*, mais ils peuvent s'y rendre soit par les quais, soit à l'aide d'une barque. Notez que les marins refuseront d'approcher un vaisseau en quarantaine.

Thoren s'occupe de la capitainerie, c'est un ancien coureur des glaces. Il calmera des PJ apparemment belliqueux et veillera à ce que leur navire s'acquitte des taxes portuaires (le capitaine y pourvoira).

Si les PJ optent pour une approche directe vers le *Triomphant*, Thoren leur barrera le passage.

« Vous n'avez pas vu le pavillon ? Tant que personne ne l'abaisse à bord, personne n'approche. »

Les PJ peuvent tenter de convaincre le brave Thoren du bien fondé de leur cause. S'il cède « Allez-y, mais vous n'en redescendrez pas, j'y veillerai, si le pavillon n'est pas baissé et que vous ne passez pas l'examen du vieux Skaa. »

Le dit vieux Skaa est un petit bonhomme à la peau tellement brûlée par la réverbération du soleil sur la glace qu'on le dirait venu des jungles lointaines. Vêtu de peaux, il agite un bâton décoré d'os de phoques. Il reniflera les PJ à l'aller, comme au retour. S'il ne dit rien, hormis « Pouah ! », c'est bon.

Pour Thoren, le navire est arrivé avec le pavillon de quarantaine. Il ignore que la nuit Aberron est descendu avec son domestique et une barque.

Si les PJ approchent discrètement du bateau, personne ne s'amusera à les arrêter. Qu'ils prennent garde à ne pas être vus, à Liouk, la justice est expéditive avec les voleurs. En effet, s'il vous manque la moindre chose dans votre paquetage vous pouvez mourir de froid ou de faim en pleine expédition. Thoren, qui a la charge du port, n'hésitera pas à héler des gars pour lui prêter main forte, il est connu et respecté.

Si les PJ se renseignent avant, soit auprès de Thoren s'ils sympathisent, soit à la gargote *l'ours pansu*, ils peuvent apprendre que le *Triomphant* est arrivé il y a une semaine pendant la nuit. « Un étranger est venu prendre une chambre, je ne l'avais jamais vu, curieusement, ce fut la nuit de l'arrivée du bateau... Il était accompagné d'un homme qui semblait être son serviteur. » Si les PJ décrivent Aberron, ce sera lui. Ils apprendront que l'homme a demandé où acheter le meilleur attelage de chiens, le prix n'étant pas un problème On l'a envoyé chez Ouïgdor.

Si les PJ pénètrent sur le navire, ils ne trouveront que des cadavres, dont le froid de Kalte a empêché la décomposition. Des PJ compétents comprendront que tout le monde a été empoisonné. Dans le journal de bord, traînant dans la cabine du capitaine mort de convulsions, on peut comprendre que tout l'équipage est malade... sauf les deux passagers, le conseiller Aberron et son serviteur. Les matelots ont tout juste eu la force de rentrer le vaisseau dans le port de Liouk. Le capitaine écrit qu'Aberron a pris une barque et a quitté le navire comme un rat.

Episode 3 : L'enfer blanc



OUIGDOR

Aberron a acheté un traîneau et une meute de chiens Kanu, puis a loué les services de Tombor et Dumbor, deux trappeurs à la réputation sulfureuse.

Aberron a acheté ses chiens chez Ouïgdor, un métis Barbare des Glaces et Sommerlundois, une sorte de fauve intelligent. Il aime plus ses Kanus que les Humains. Il connaît tous les bons trappeurs de Liouk. Il peut vendre aux PJ le nécessaire et les mettre en relation avec deux guides : Arnulf et Goric. Ni l'un ni l'autre n'apprécient Tombor et Dumbor. Pour leur guide c'est le bon moment, les Barbares des Glaces sont calmes en ce moment.

Comment savoir où est parti Aberron ?

- soit Ouïgdor parle et leur apprend qu'il voulait se rendre à l'île de Hrod. Il faudra plus que des jets de dés, mais aussi du roleplay pour l'apprendre.
- Soit les PJ à *l'ours pansu*, demandent des infos sur Tombor et Dombor (DD renseignement de 12), ils sauront que ceux-ci montaient une expédition pour Hrod.

À Liouk, tout le monde se connaît et on signale en général à peu près où l'on se rend, au cas où. N'en déplaise à Aberron qui avait requis le secret le plus absolu.

Les guides des PJ estiment possible de remonter la piste d'Aberron, voyager avec deux étrangers ignorants tout de Kalte et habitués au confort d'un palais, ça ralentit et on laisse plus de traces.

Acheter de la graisse de Bakanal peut-être utile contre le froid. Pour tous les prix, adapter selon les finances des PJ. S'ils ont un problème, le capitaine du navire les ayant menés à Liouk pourra avancer de l'argent.



Vous êtes prêts ?

Air limpide, vent frais, lumière exceptionnelle, voilà pour la beauté magnifique des paysages de Kalte.

Froid tenace, vent violent et soudain, réverbération du soleil sur la glace, voilà pour les inconvénients quotidiens.

Pour se rendre à l'île de Hrod, au milieu de la banquise de Hrod (plus dure et plus persistante que près de Liouk car encore plus au nord), il faut longer le versant ouest de la chaîne de Liouk.

Heureusement que le Wanlo, un alcool fort, réchauffe les membres et donne du cœur à l'ouvrage !

À moins que vos PJ soient très forts/très chanceux, leurs guides effectueront l'essentiel de la traque. Les traces du traîneau durent plus longtemps dans la neige que celle des chiens, mais là où le vent s'est levé avec force, la piste est illisible. Mais une flasque jetée, des déjections humaines, etc. sont des traces persistantes.

Faites leur vivre une balade au grand air. Les guides s'arrêteront brusquement quand ils détecteront une crevasse, très vite vos PJ comprendront que le sol de Kalte est traître et mortel.

Episode 4 : La horde

Malheureusement, Tul Og Mac a décidé de devenir Brumalmac à la place du Brumalmac. Pour se faire il a décidé de réaliser un coup d'éclat en rasant Liouk. Son armée victorieuse fédérera alors tous les clans et il remontera le glacier de Vlad pour prendre possession d'Ikaya, la forteresse de glace.

Tul Og Mac a commencé à regrouper des clans, à l'endroit le plus proche et le plus discret pour fondre sur le comptoir... la chaîne de Liouk. La proximité de la côte et de la banquise permet de nourrir en phoques ce qui devient chaque jour une véritable armée.

Aberron et ses hommes sont tombés dans une embuscade.

Les PJ découvriront les traces de luttes et les squelettes gelés et à demi broyés de Tombor et Dumbor. La neige garde de nombreuses traces, mais sur Kalte rien ne se perd...

Un guetteur Barbare, à ski, avec son fils accroché dans son dos, armé d'un arc doit prévenir son chef quand il repère des étrangers. Mais avec les hommes de son clan cachés non loin, il préfère tendre un piège et tuer les étrangers. Quand il les verra, il fuira mais se laisse plus ou moins rattraper (leurs guides leurs conseilleront de le tuer avant qu'ils ne préviennent son clan). Si les PJ le blessent d'une flèche avant, alors les Barbares des Glaces jailliront de derrière une crête à l'appel du Barbare ou de son fils.

Si les PJ sont très prudents et chanceux, peut-être repéreront-ils le guetteur avant qu'il ne les repère, caché en haut d'une crête, contre un rocher gelé.

Si les PJ fuient, le groupe jaillira pour les poursuivre (plus léger, ils les rattraperont).

Il y a (nombre PJ+2) Barbare des Glaces, deux d'entre eux ont leur fils dans le dos. Ils tireront d'abord une salve de flèche en os, avant de charger épée en os au poing. S'ils ont plus de 50% de pertes ils fuiront. Aux PJ de les rattraper... ou de les suivre jusqu'au camp.



Les PJ peuvent très bien être capturés. Un de leur guide le paiera de sa vie, si ce n'est déjà fait, le chef du groupe de Barbare lui ouvrira le ventre pour lui dévorer le foie.

Que les PJ suivent un Barbare ou y sont emmenés, ils trouveront le camp de la Horde.

Le campement

Traîneaux à voiles réunis en cercle en fonction des clans, au centre des igloos avec femmes et enfants, voilà la horde. Les hommes font le guet, dépècent des phoques. Le camp est au pied du mont Gelé, de la chaîne de Liouk. Un splendide glacier fait briller ce mont plus qu'un autre de loin, excellent repère. Le camp est établi au pied de ce glacier. Une grotte est visible au pied de celui-ci.

Le chef n'est pas là, il est parti en expédition avec Aberron, qui lui a fait miroiter un puissant objet magique. En réalité, les deux corps trouvés par les PJ sont ceux de Dombor et du domestique, Tumbor a survécu et avec le peu qu'il savait de dialecte a servi d'interprète.

Il y a des dissensions en l'absence du chef.

Un clan favorable au Brumalmac affirme que Tul Og Moac a triché : en effet, il serait ressorti du Glacier des Chefs avec une fausse Dent de Skyre.

En effet, les vieux chamans des glaces affirment qu'avant Ikaya, sur le Mont Liouk, régnait Skyre Ag Liouk, une sorte de Dieu démon, contrôlant le blizzard, la banquise et les fauves. Un Barbare pénétrant sous le glacier et ressortant avec la corne de Skyre est maître de Liouk, tous les clans doivent lui obéir. Or, Daiogbar, un Chaman, prétend que Goroc Ma Duc, un autre Chaman, a été corrompu en échange de six jeunes femmes pour faire croire que Tul Og Mac avait réussi l'épreuve. Vous comprenez le souci ?



Les deux chamans voient dans les étrangers le moyen de vider leur querelle : que les étrangers entrent dans le Glacier des chefs, désormais propriété de Tul Og Mac, donc tabou pour les autres barbares : s'ils en sortent avec la corne de Skyre, il y a donc eu tromperie. Sinon, c'est qu'il n'y a pas eu tromperie. Ne cherchez pas, c'est une logique de Barbare des Glaces. Dans tous les cas, ils seront tués et leur foie dévoré s'ils ressortent vivants.

Les Chamans, promettant traîtreusement la vie sauve aux PJ, leurs expliqueront laborieusement ce qu'ils attendent d'eux.

Si les PJ n'étaient pas capturés, des gardes les repéreront sauf discrétion exceptionnelle. Cette fois, avec tant de Barbares, la capture sera inévitable. Les Chamans leur feront la proposition.

Si en dépit de tout vos PJ sont insaisissables, en observant les Barbares ils comprendront que tout tourne autour de l'entrée de cette mystérieuse grotte. Le meilleur moyen sera certainement de s'y rendre de nuit. Notez que s'il y a un combat, les Barbares chercheront à repousser les PJ dans la grotte.

Episode 5 : Le ventre du glacier

On y voit curieusement bien, comme si la lumière restait piégée à l'intérieur, se diffusait à travers les parois glacées.



Dans ce labyrinthe de glace, rôde un Bakanal aveugle ; à l'odorat et l'ouïe très développées. Faites progresser les PJ dans les tunnels. Lancez un dé 10. Si le chiffre est supérieur à celui indiqué sur la carte, ils tombent sur le monstre couturé de cicatrices. Il les poursuivra jusqu'au cœur du labyrinthe si les PJ le fuient. S'ils le tuent, il serait bon de récupérer sa graisse contre le froid (et pas seulement d'ailleurs).

S'ils arrivent au cœur du labyrinthe, ils tomberont sur un Bakanal bicéphale qui semblent figé dans la glace, avec un tronçon d'épée en os enfoncé dans le cœur. Il n'a que trois cornes. Tul Og Mac en a bien arraché une, a tué la créature qui s'est animée. Mort-Vivant, l'esprit de Skyre attend. Ce sont les Majdars qui ont condamné cet esprit à rester enfermé dans ce labyrinthe plutôt que de hanter et ravager les côtes. On ne peut rien faire contre cette chose, il est impossible d'arracher le morceau de l'arme. On ne peut le faire qu'en remettant la corne arrachée à sa place. Ce qui réveillerait inmanquablement Skyre. Le Bakanal aveugle qu'ont peut-être rencontrés les PJ est une émanation symbolique de cet esprit : il erre sans jamais trouver la sortie. Alors, qu'ironie du sort, il y a un tunnel au fond qui semble grimper, avec des marches taillées dans le roc et la glace. Voilà le chemin emprunté par les Majdars, et que l'esprit de Skyre ne peut emprunter. Tul Og Mac, épuisé par son combat et satisfait de sa victoire, préféra s'en retourner que de grimper un immense escalier de glace.

L'escalier tourne pas mal, et les PJ se trouveront dans une sorte d'observatoire de glace au sommet du glacier. Une bienveillante chaleur en émane, et les PJ récupéreront 1D10 points d'Endurance. Sur des blocs de glace sont sculptées

différentes formes, l'une ressemble à une citadelle (c'est Ikaya), d'autres à de plus petits fortins. Toutes les sculptures sont abîmées (effet de l'usure de la puissance Majdar et de la malveillance de Skyre), sauf une, la seule à représenter un guerrier vêtu d'une armure vraisemblablement antique mais de pays inconnu, les deux bras croisés sur sa puissante poitrine. Devant chaque sculpture, il y a une coupelle d'un métal inconnu, un peu noircie au fond. Si on renifle, ça sent la graisse de Bakanal brûlée. Une sphère de feu de Kalte repose dans une alcôve. Elle sert à faire brûler la graisse. Les PJ peuvent l'emporter avec eux.



Si vous mettez de la graisse dans la coupole devant la sculpture intacte et la faites fondre, l'observatoire utilise la force de Skyre, maître de toute cette côte, pour vous téléporter. Les Majdars étaient des gens pratiques. Devinez où cela vous mène ?

Si les PJ n'ont pas de graisse sur eux ou n'ont pas tué la bête rôdant dans le labyrinthe (elle ne les suivra pas dans l'escalier), il n'y a plus qu'à redescendre la tuer...

Un PJ réussissant un jet Connaissance Arcanes (DD 15) ou Art de la magie (DD 15) ou Utilisation d'objet magique (DD 17) comprendra tout de suite l'usage de la pièce (téléportation) et la mise en œuvre.

Il va sans dire que ressortir de la grotte, surveillée par 20 Barbares, c'est mourir.

Episode 6 : Le colosse de Hrod

Lorsque la situation commença à tourner mal à Ikaya, il y a plus de 5000 ans, les Anciens (c'est à dire les Majdars) établirent d'autres défenses aussi bien mystiques que physiques. En proie aux attaques des Agarashi fuyant vers le Nord, chassés par les Anciens Mages (à ne pas confondre...), les Majdars entreprirent de construire des colosses pour surveiller leurs frontières. Le premier qu'ils réalisèrent fut sur l'île de Hrod pour surveiller l'ouest. Un autre devait être établi sur l'île de Tola et encore un au pied de la chaîne de Kliou. Mais l'assaut final des Agarashi eut lieu avant que les défenses titanesques ne puissent être érigées. Épuisé par leur précédente lutte avec les Suulash, les Majdars ne purent entreprendre assez rapidement les mesures qu'ils avaient édictées mais triomphèrent néanmoins de leurs ennemis. Triomphe amer, car ils durent abandonner Ikaya et décidèrent alors pleinement de jouer leur rôle dans le Magnamund en allant s'établir sur l'île de Lorn, loin au sud.

Le colosse resta, couvert de glace et de neige, défiant le temps, veilleur solitaire et oublié de tous.

Les PJ apparaissent au pied d'une montagne de glace. Ils sont sur l'île de Hrod, et autour d'eux il y a la banquise à perte de vue. S'ils font le tour ils apercevront le campement de Tul Og Mac.

Il n'y a que (nombre de PJ) Barbares des glaces lors de la traversée de la banquise, beaucoup ont été avalés par l'eau glacée, Skyre est un esprit cruel).

Hirsute dans ses fourrures abîmées, se tient Aberron. Son guide, Tumbor, on vient de lui arracher le foie. Un immense Barbare des glaces trempe la corne de Skyre dans le corps de Tumbor et invoque le pouvoir de l'Ancien Esprit. Aussitôt, la montagne de glace se met à trembler, les chiens hurlent à la mort. Les PJ ont intérêt à se mettre à l'écart. La glace se lézarde et d'immenses blocs s'écrasent au sol, épargnant miraculeusement Tul Og Mac et sa bande. Peu à peu, la forme du guerrier se dévoile, et le Colosse de Hrod se retrouve à l'air libre pour la première fois depuis bien des années.

Les PJ attaqueront-ils les Barbares ? Leur chef a l'air particulièrement impressionnant. Il laissera ses hommes dehors, ceux-ci ont trop peur pour aller plus avant. Tul Og Mac n'hésitera pas, forçant Aberron à venir avec lui. Ils iront au talon gauche. Tul Og Mac ignore une chose : la puissance que lui offre la corne de Skyre sera inopérante à l'intérieur de la puissante structure Majdar. On est un barbare ou on ne l'est pas !

Les Barbares, sans leur chef, sont peu combatifs, ce qu'ils viennent de vivre les a terrifiés. Si les PJ les attaquent maintenant, ils fuiront après 25% de pertes, pour être avalés par la banquise dont la glace se fendra sous leurs pas (Skyre porte vraiment malchance...).

Il faut se frayer un chemin à travers les monticules de glaces. On entre dans le colosse par chaque talon, gauche ou droit. Il s'agit des points faibles du colosse.

La porte est gravée d'inscriptions Majdars, mais personne ne saura les lire, il faudra les forcer.

Attention, l'intérieur est gardé par deux Daemonaks à chaque fois.

Une fois dans le talon, une sorte de disque ovale sur lequel on peut monter à 6 grimpera automatiquement les étages comme un ascenseur. Il mène à la tête du colosse.

Ce que tout le monde ignore, c'est que d'avoir forcé une ou deux portes d'accès a déclenché la destruction du colosse. C'était une précaution des Majdars en cas d'intrusion ennemie. Si un certain rituel n'est pas pratiqué, la destruction aura lieu. Or, personne ici ne le connaît...

Le crâne du Titan offre une vue imprenable à travers les deux baies vitrées que sont les yeux. Il y a au centre un siège de métal situé au milieu d'une rose des vents. C'est là que normalement se postait le sorcier Majdar pour surveiller l'Ouest du Magnamund et activer, si nécessaire, la puissance du colosse. C'est depuis ce siège que l'on pouvait aussi enrayé l'autodestruction. Dès que des inconnus pénètrent

dans le crâne, une lueur rouge émane des parois et la température va commencer à augmenter.

Il va sans dire que Tul Og Mac se moquera des PJ s'il les croise et brandira la corne dans leur direction. Il sera assez dépité (normalement, le foie et le ventre de la cible sont censés exploser). D'autant plus que la corne lui brûlera la main (pour avoir utilisé une magie impure dans ce sanctuaire Majdar), le diminuant considérablement (divisez par deux son bonus d'attaque et réduisez de 4 ses points d'endurance)... Aberron ne sera, lui, que d'une faible opposition, abasourdi par la puissance qu'il a découverte et totalement incapable de l'utiliser. Si les PJ n'y pensent pas, il leur dira de prendre la corne.

Comment fuir alors que la chaleur du colosse fait fondre le sol en dessous de lui et qu'il s'enfonce !

Les Majdars avaient prévu un sort d'évacuation pour sauver le plus possible des leurs. Les Joueurs étant parvenus jusqu'au colosse par un moyen magique Majdar sont marqués du sceau « alliés ». Les joueurs seront pris d'un malaise et Aberron les verra peu à peu disparaître, s'il est conscient ou s'il peut bouger, il s'agrippera à un PJ et sera téléporté avec lui. Si Aberron ne peut agir, un PJ peut l'attraper (le toucher suffit) et le faire venir.

Les PJ et leur prisonnier se retrouveront sur la banquise glacée à regarder le colosse s'enfoncer dans des geysers de vapeur. Le vacarme est infernal. Seuls, sans traîneau, les PJ sont condamnés à une mort certaine. Faites-les souffrir quelques jours (ou moins si c'est trop dur !). Une partie de la horde de Barbares viendra les encercler : un des Chamans réclamera la corne (dans un Sommerlundois haché). Puis ils leur donneront un attelage, vivres et fourrures en échange. Si les PJ n'ont pas la corne ou refusent de la donner ? Le Chaman leur crachera dessus de mépris et la horde chargera...

Epilogue :

« Aberron va répondre devant notre justice de ses actes inqualifiables, de son crime sans nom. Si vous n'aviez pas eu le courage d'aller le capturer, tout le Magnamund aurait su que les pires vilenies sont monnaies courantes dans les Fins de Terre et que nous n'avons ni foi ni loi. Aberron nous apprendra plus sur les sombres pouvoirs qu'il a mis en branle pour écraser notre cité et la faire tomber sous la coupe des Gloks. Nous craignons qu'il ne nous révèle des horreurs dont nous aurions préféré ne plus jamais entendre parler. Mais pour l'heure, fêtons comme il se doit votre retour ! »

Vos PJ sont morts ?

Qu'à cela ne tienne, recommencez l'aventure, comme dans un livre-jeu Loup solitaire !

Vos PJ réussissent l'aventure ?

Les PJ gagnent un niveau s'ils réussissent.

CASTING

Thoren, responsable de la capitainerie à Liouk, guerrier niveau 5 (p219 LS)

Endurance : 28

Initiative : +2

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 16 (+2 Dex +4 armure de cuir clouté et fourrures) Pris au dépourvu 14

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : +7 hache (1D6+2 / x2)

Jets de sauvegarde : Vig +5 Ref +2 Vol +2

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

Compétences : Athlétisme +5 Connaissance nature +4 géographie +2 Escalade +5 Diplomatie +3 Dressage +3 Intimidation +3 Profession (coureur des glaces)+3 (administrateur) +4 Survie (Kalte) +3

Équipement : armure de cuir clouté, fourrures, hache, parchemin avec la liste raturée des noms des bateaux et leurs dates de départ/arrivée

Skaa, Chaman de Liouk sur la fin, guerrier niveau 3 et adepte niveau 1 (p213 et p219 LS)

Endurance : 19

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : +4 hache (1D6+1 / x2)

Particularités : sort Détection du Mal (p34 LS)

Jets de sauvegarde : Vig +3 Ref +2 Vol +4

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

Compétences (synergies comprises) : Art de la magie +3 Athlétisme +3 Connaissance arcanes +1 nature +5 géographie +2 Escalade +1 Dressage +2 Intimidation +2 Profession (coureur des glaces)+2 Soins +2 Survie (Kalte) +6

Équipement : cuir et fourrures, osselets, bâton (très précieux, du bois !)

Guides des PJ (Arnulf et Goric), guerrier niveau 3 (p219)

Endurance : 16

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : +4 hache (1D6+1 / x2)

Particularités : peuvent utiliser Orientation p53 au degré 1 pour pister (grâce compétence connaissance en nature et survie)

Jets de sauvegarde : Vig +3 Ref +2 Vol +2

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

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +3 Connaissance nature +7 géographie +2 Escalade +3 Dressage +2 Profession (coureur des glaces)+2 Survie (Kalte) +8

Équipement : cuir et fourrures, hache, matériel de survie

Pour **Ouigdor** le marchand de chiens, remplacer Profession (commerçant) +2 supprimer Escalade et mettre Dressage à +5, passer Survie à +2 et mettre Estimation à +2

Chien Kanu, prendre chien p325 LS, avec Endurance à 10

Barbare des Glaces, guerrier niveau 3 (p219 LS)

Endurance : 18

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m (attention au ski !)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : épée en os +4 (1D8+1 / 19-20 x2) couteau en os +3 (1D4-1/ 19-20 x2)

Particularité(s) : certains ont leur fils accroché dans le dos, cela empêche de faire des prouesses au ski

Jets de sauvegarde : Vig +4 Ref +2 Vol +1

Caractéristiques : For12 Dex 12 Con 12 Int 10 Sag 10 Cha 10

Compétences : Athlétisme +3 Connaissance nature +7 géographie +2 Escalade +3 Dressage +2 Intimidation +1 Profession (coureur des glaces)+2 Survie (Kalte) +7

Équipement : épée en os, couteau en os, cuir et fourrures, un fils

Enfant Barbare des Glaces

Endurance : 2

Initiative : -1

Vitesse de base : 6 m à terre

Classe d'Armure : 13 (+1 taille +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 13

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : arc court en os-1 (1D6-1 / x3) couteau en os -1 (1D4-1/ 19-20 x2)

Particularité(s) : L'enfant est fixé au dos de son père, il utilise son arc. Lors d'un corps à corps, il encourage son père et insulte son ennemi.

Jets de sauvegarde : Vig -1 Ref -1 Vol -1

Caractéristiques : For 9 Dex 9 Con 9 Int 8 Sag 8 Cha 8

Équipement : couteau en os, arc court en os, flèches en os, cuir et fourrures, un père, glace au sang (c'est comme ça que l'on devient un bon petit Barbare)

Daïogbar et Goroc Ma Duc, Chamans de Horde, guerrier niveau 3et adepte niveau 6 (p213 et p219 LS)

Endurance : 30

Initiative : +0

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 12 (+0 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +6

Bonus de base à l'attaque magique : +4 *dégâts de base* : 1D8

Attaque : +6 couteau en os (1D4 / 19-20 x2)

Particularités : sort Purification (p37 LS, fonctionne si nu dans la neige, brrr !) sort Main de glace (p36 LS, au Degré Un fait apparaître javelot de glace, adaptez au sort au climat !)

Jets de sauvegarde : Vig +5 Ref +3 Vol +7

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

Compétences (synergies comprises) : Art de la magie +5 Athlétisme +3 Concentration +5 Connaissance arcanes +5 nature +7 géographie +2 histoire +5 Escalade +1 Dressage +2 Intimidation +3 Profession (coureur des glaces)+2 Profession (chaman) +5 Soins +6 Survie (Kalte) +8 Utilisation d'Objet magique : +5

Équipement : cuir et fourrures, osselets, amulette des Anciens (bonus +2 contre sort d'illusion)

Bakanal/Baknar aveugle (p321 LS)

Animal de taille Grande

Endurance : 32

Initiative : +3

Vitesse de base : 12m

Classe d'Armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : Griffes +8 au corps à corps (1d6+5)

Attaque à outrance : 2 Griffes +8 au corps à corps (1d6+5) et Morsure +6 au corps à corps (1d8+2)

Attaques Spéciales : Éventration (+1d6)

Particularités : Odorat

Jets de sauvegarde : Vig +6, Ref +7, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Acrobaties +4, Perception +3, Discrétion +6, Survie +3

Daemonaks (p305 LS)

Extérieur de taille Petite

Endurance : 16

Initiative : +8 (+4 dû la Dex +4 naturel)

Vitesse de base : 6m, 15m vol (parfait)

Classe d'armure : 15 (+4 pour la Dex, +1 pour la taille), Pris au dépourvu 11

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : griffes +8 au corps à corps (1d3)

Attaque à outrance : 2 griffes +8 au corps à corps (1d3) et morsure +2 au corps à corps (1d4 +poison)

Attaques spéciales : Poison (voir p305 LS)

Particularités : Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +3, Ref+3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 10

Compétences : Acrobaties +11, Artiste de l'évasion +11, Chevaucher +11, Connaissance (les Plans) +7, Discrétion +11, Perception +7, Utiliser objet magique +7

Tul Og Mac, chef de horde, guerrier niveau 6 (p219 LS)

Endurance : 44

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m (attention au ski !)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12°

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : épée en os +9/+4 (1D8+2 / 19-20 x2) couteau en os +8/+3 (1D4+2/ 19-20 x2)

Particularité(s) : Instinct de survie (Kalte) (p93 LS)

Jets de sauvegarde : Vig +7 Ref +3 Vol +4

Caractéristiques : For15 Dex 12 Con 15 Int 12 Sag 14 Cha 14

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +5 Connaissance arcanes +2 nature +8 géographie +4 Escalade +5 Dressage +4 Intimidation +7 Profession (coureur des glaces)+5 Survie (Kalte) +9 Utilisation d'Objet magique +2

Équipement : épée en os, couteau en os, cuir et fourrures, un fils, corne de Skyre

Aberron du Commerce, aristocrate niveau 5 (p215 LS), traître

Endurance : 33 normalement, 24 quand les PJ le retrouvent

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 12 (+0 Dex +2 cuir et fourrures) Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : aucune arme

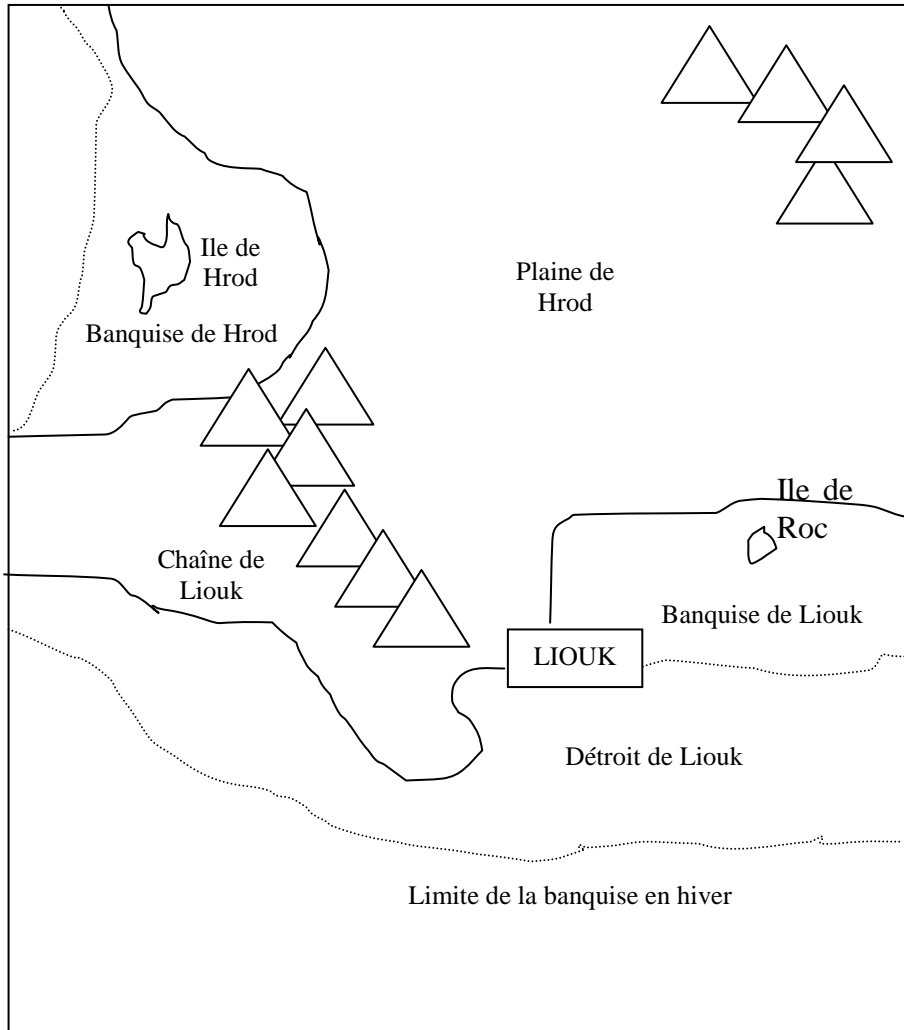
Jets de sauvegarde : Vig +2 Ref +4 Vol +4

Caractéristiques : For11 Dex 10 Con 12 Int 12 Sag 10 Cha 14

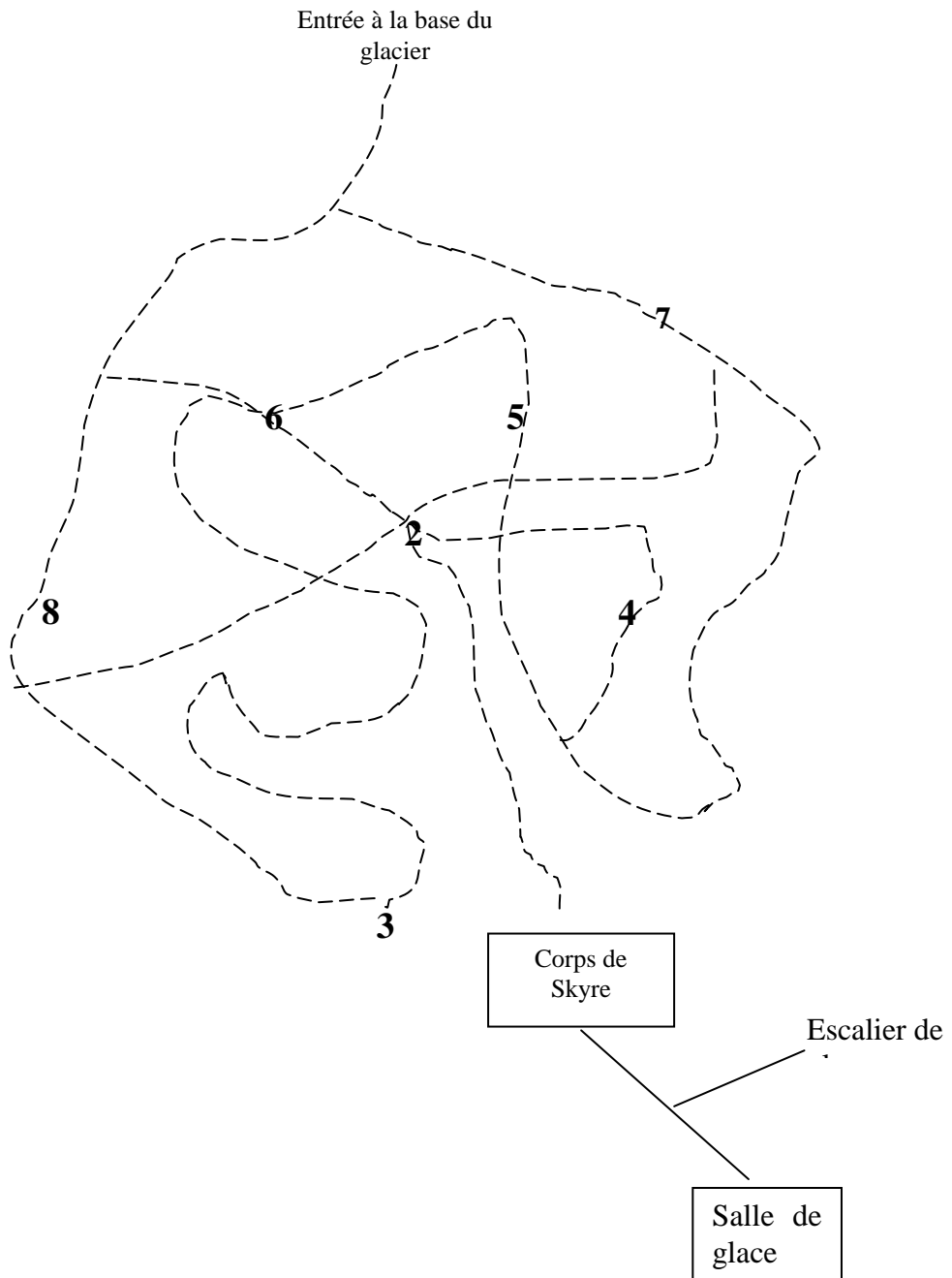
Compétences (synergies comprises) : Bluff +7 Connaissance arcanes +6 noblesse +6 géographie +3 Contrefaçon +6 Diplomatie +7 (+9 avec nobles) Estimation +2 Intimidation +4 Perception +5 Psychologie +3 Renseignement +5

Équipement : cuir et fourrures, plus rien d'autre, éparpillé par la Horde

Itinéraire des PJ

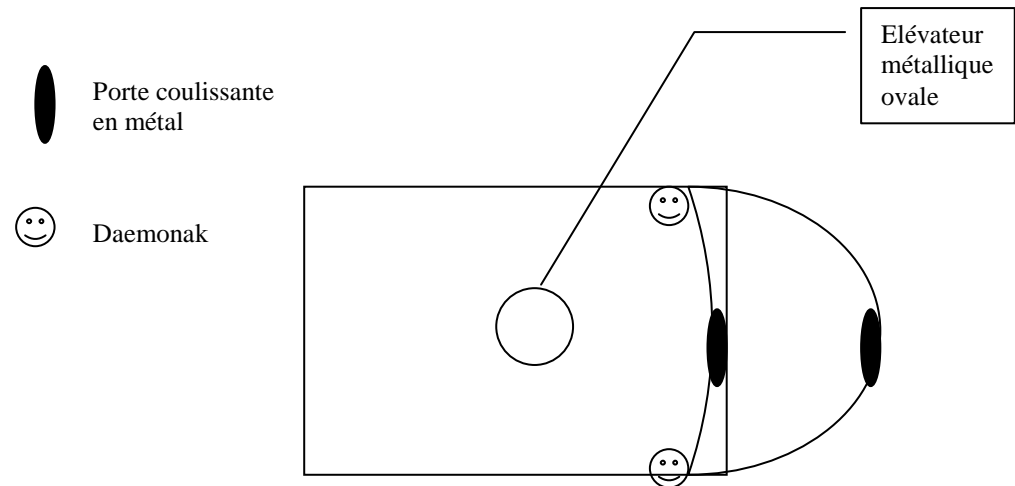


Le labyrinthe de glace



Le colosse de Hrod

Talon du colosse
(vue en coupe du dessus)



Crâne du colosse
(vue en coupe du dessus)

