

UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



LA GESTE DE FODIN

Une aventure se déroulant dans le grand Nord pour des PJ de niveau 1.

par Joshua Zaback et Alex Riggs
(Necromancers of the Northwest),

traduit par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

TABLE DES MATIÈRES

DÉCOUVREZ L'HÉRITAGE D'ATHER FODIN !

Quand, après une terrible tempête, les PJ échouent sur l'île glaciale de Mjorin, leur première priorité devient de survivre, afin de pouvoir s'échapper par la suite. Mjorin est plus qu'une simple terre désolée et gelée cependant et les PJ seront contraints de choisir leur camp dans le conflit féroce dont l'enjeu est la parure de Fodin, un groupe d'artefacts qui, selon la légende, appartenait au mythique Ather Fodin lui-même.

Les PJ utiliseront-ils les artefacts pour ramener l'ordre dans la tribu d'orques qui habite sur l'île et qui, jusqu'à ce jour, continue de vivre selon les préceptes d'Ather ? Ou les amèneront-ils à un explorateur en quête de gloire prêt à les payer grassement pour leurs efforts ? Peut-être aideront-ils plutôt les dissidents de la tribu orque et assassineront-ils le chef actuel afin de pouvoir rentrer chez eux ?

Mais, avant que les PJ ne puissent choisir quel camp rejoindre, ils devront tout d'abord mettre la main sur la parure qui est disséminée à travers l'île et protégée par une série de défis qui mettront à l'épreuve non seulement leurs capacités martiales mais aussi leur intelligence, leur sagesse et la pureté de leur esprit.

Vos PJ parviendront-ils à découvrir le véritable héritage d'Ather Fodin ou échoueront-ils, comme tant d'autres avant eux ?

LA GESTE DE FODIN	4
Les objectifs	4
Comment commencer ?	4
Le voyage	5
CARTE DE L'ÎLE DE MJORIN	6
LES RENCONTRES	7
1. Le navire échoué	7
1-1 <i>Le naufrage</i> - 7	
1-2 <i>Après la tempête</i> - 7	
1-3 <i>LA patrouille orque</i> - 8	
2. Les grottes	8
2-1 <i>Les grottes profondes</i> - 9	
2-2 <i>Le sanctuaire de la Lance</i> - 9	
3. La forêt gelée	10
3-1 <i>Les patrouilles orques</i> - 10	
3-2 <i>Invités au camp orque</i> - 10	
4. Le camp des orques	10
4-1 <i>rencontre avec le chef Ragosh</i> - 11	
4-2 <i>Le haut prêtre Grurag</i> - 12	
4-3 <i>La prison</i> - 12	
4-4 <i>La couronnement</i> - 13	
5. La côte nord	13
5-1 <i>Les alentours du Naag</i> - 14	
5-2 <i>L'armure d'Ather</i> - 14	
5-3 <i>La cabine du navigateur</i> - 14	
6. Les ruines	15
7. La crique	15
7-1 <i>Érik Montrose</i> - 15	
8. Les sommets	16
8-1 <i>LE worg solitaire</i> - 16	
8-2 <i>Le gardien</i> - 17	
La Vraie Geste de Fodin	17
L'EINHERJAR	19

VERSION ORIGINALE



Necromancers of the Northwest, LLC
9111 242nd St SW — Edmonds, WA, 98026
www.necromancers-online.com

Auteurs. Alex Riggs, Joshua Zaback, Rosa Gibbons
Éditeur VO. Rosa Gibbons
Conception des PNJ. Joshua Zaback, Justin Holloway
Mise en page VO. Alex Riggs
Cartographie. Alex Riggs

VERSION FRANÇAISE



Pathfinder-FR
www.pathfinder-fr.org

Traduction et mise en page. Dalvyn
Relecture. Pathfinder-FR (www.pathfinder-fr.org) ; merci spécial à Mériadec et Efp192 !
Illustrations supplémentaires. (c) Paizo

Traduit avec l'aimable autorisation de Necromancers of the Northwest.

LA GESTE DE FODIN

Dans *la Geste de Fodin*, les PJ se retrouvent perdus sur une île du grand Nord et entourées par les dangers d'une terre gelée. Ils affronteront des orques et pire encore au cours de leur lutte désespérée pour survivre dans une contrée hostile où abondent les merveilles naturelles, les trésors légendaires et les occasions de partir à l'aventure.

La Geste de Fodin est une aventure assez libre où les joueurs pourront déterminer leur propre destinée et choisir parmi plusieurs quêtes à accomplir au cours de leur exploration de l'île de Mjorin et au gré de leurs rencontres avec ses habitants. L'aventure est divisée en plusieurs sections correspondant à des lieux différents et s'étend au fur et à mesure que les PJ visitent de nouveaux endroits et font face aux défis qu'ils renferment. Pour un aperçu rapide des diverses quêtes que les PJ pourront accomplir, consultez la section des objectifs ci-dessous.

LES OBJECTIFS

Dans *La Geste de Fodin*, les joueurs sont embarqués dans une aventure libre qu'ils peuvent vivre en accomplissant divers objectifs spécifiques. Ces objectifs se répartissent en deux catégories : les objectifs principaux et les objectifs secondaires.

Les objectifs principaux

Les objectifs principaux sont ceux que les PJ doivent accomplir afin de réussir pleinement l'aventure. Ceux-ci devraient rapporter des récompenses en expérience et en trésor à la mesure de la réussite des PJ. Pour *la Geste de Fodin*, l'objectif principal par défaut est de trouver un moyen de quitter l'île de Mjorin.

TROUVER UN MOYEN DE QUITTER L'ÎLE DE MJORIN

Récompense en XP : 200 par PJ

Trésor : aucun

Les objectifs secondaires

Les objectifs secondaires sont des quêtes en bonus que les PJ peuvent obtenir au fil de leur aventure. Ces objectifs, même s'ils valent la peine de s'y intéresser, ne sont pas, au sens strict, nécessaires pour réussir l'aventure. Ils possèdent des récompenses qui varient de l'un à l'autre.

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Paizo Publishing, LLC comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Ce document n'est pas publié par Black Book Editions ou Paizo Publishing, LLC et n'a pas reçu leur aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr. Pour plus d'informations sur les conditions d'utilisation de la Paizo Community Use Policy, veuillez vous rendre sur paizo.com/communityuse.

Chaque aventure comportera au moins un objectif secondaire dépendant de la méthode que vous choisirez dans la section « Comment commencer ? » plus bas. Si vous décidez de ne pas utiliser l'une des accroches d'aventure proposées, vous devriez créer un objectif secondaire reflétant l'accroche que vous comptez utiliser.

Chaque fois qu'un objectif secondaire est accompli, vous devriez revenir à cette section pour obtenir des informations sur les récompenses en expérience et en trésor qui lui sont associées.

TROUVER LA PARURE D'ATHER (ET LA GARDER)

Récompense en XP : 800 par PJ

Trésor : parure d'Ather (*lance +1*, harnois de maître, anneau de protection +1, manteau de résistance +1) et la Vraie Geste de Fodin (voir plus bas).

TROUVER LA PARURE D'ATHER POUR ÉRIK MONTROSE

Récompense en XP : 1 000 par PJ

Trésor : 1 000 po au total et un moyen de retourner chez eux

TROUVER LA PARURE D'ATHER POUR LE CHEF RAGOSH

Récompense en XP : 1 000 par PJ

Trésor : 100 po par PJ, un moyen de retourner chez eux, et la Vraie Geste de Fodin.

FAIRE UN RAPPORT COMPLET À CISSAD PHÉORMVES

Récompense en XP : 100 par PJ

Trésor : 1 000 po par PJ

RETROUVER UN ARTEFACT POUR LA SOCIÉTÉ*

(* Cet objectif peut être accompli plusieurs fois, une fois pour chaque objet historiquement important (voir la description des objets pour savoir s'ils correspondent à cette description ou non).

Récompense en XP : 25 par PJ

Trésor : 100 po par PJ

RETROUVER AU MOINS 5 ARTEFACTS POUR LA SOCIÉTÉ

Récompense en XP : aucun

Trésor : devenir membre de la Société Historique de la Mer du Nord

TROUVER UN ABRI CONTRE LA TEMPÊTE (VOIR 1-1)

Récompense en XP : 100 par PJ

Trésor : aucun

IL N'EST JAMAIS REVENU (VOIR 1-2)

Récompense en XP : 25 par PJ

Trésor : aucun

COMMENT COMMENCER ?

Il y a plusieurs méthodes disponibles pour commencer *la Geste de Fodin*. Trois d'entre elles sont présentées ci-dessous.

Méthode 1 : l'expédition

Les PJ ont été embauchés, séparément ou ensemble, par Érik Montrose, le célèbre marchand et explorateur. Il a demandé aux PJ de l'accompagner au cours d'une expédition dans le

NOTES POUR L'OGC

Product Identity. The following terms are hereby defined as product identity, as defined in the Open Gaming License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc), dialogue, plot, storylines, location, characters and trade dress.

Artwork. All art in this book is property of its respective artist, and Necromancers of the Northwest, LLC claims no rights or privileges to any art presented herein other than having received the artist's permission to include it.

Open Game Content. Except for material designated as Product Identity or Artwork (see above), the game mechanics of this Necromancers of the Northwest game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Compatibility with the Pathfinder Roleplaying Game. Requires the Pathfinder Roleplaying Game from Paizo Publishing, LLC. See <http://paizo.com/pathfinderRPG> for more information on the Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Publishing, LLC does not guarantee compatibility, and does not endorse this product.

Nord lointain, sur l'île de Mjorin, afin de mettre la main sur la parure d'Ather Fodin, le légendaire héros des contrées nordiques. Il explique que les PJ sont censés partir en éclaireurs et qu'il les retrouvera sur l'île dans quelques jours. Pour plus d'information sur Érik Montrose, voir 7-1 plus bas.

Méthode 2 : l'exploration

La colonel Cissad Phéormves de la seconde légion ashérienne a été chargé de rassembler une équipe d'exploration et de l'envoyer sur l'île de Mjorin afin de voir si celle-ci possède une valeur quelconque pour l'empire. Elle a choisi les PJ pour former le noyau dur de son groupe car elle décèle en eux un grand potentiel au service de l'empire. Les PJ sont informés que leurs principales tâches sont :

- de déterminer si l'île contient d'éventuelles ressources naturelles et d'estimer la difficulté de les acquérir, le cas échéant ;

- de déterminer la présence de forces hostiles et d'estimer la difficulté potentielle d'en venir à bout ; et
- de réaliser un rapport complet sur les possibilités de vivre sur l'île, avec des informations sur les sources de nourriture, les possibilités d'établir des champs cultivés ou des mines et sur le potentiel défensif des lieux.

Méthode 3 : la chasse au trésor

La Société Historique de la Mer du Nord a récemment mis la main sur une ancienne carte qui suggère qu'un grand trésor appartenant à un des grands héros du royaume a été éparpillé sur l'île de Mjorin. Après avoir tenté de confirmer l'authenticité de la carte pendant plusieurs mois, la société a simplement décidé que la méthode la plus sûre consistait à la tester. C'est pour cela que la Société a fait appel à des aventuriers prêts à se rendre sur Mjorin afin de trouver et d'y récupérer tout artefact possédant une importance historique.

La Société contacte les PJ et propose de payer leur voyage vers l'île et de leur fournir les provisions de base nécessaires pour le trajet. Elle promet de les récompenser grassement pour tout artefact récupéré et est prête à offrir aux PJ qui font du bon travail de devenir membres à vie de la Société.

Les PJ plus particulièrement intéressés par la Société apprennent rapidement que, même si elle fait souvent affaire avec des aventuriers afin de se procurer des artefacts historiques, son principal intérêt est plutôt de préserver ceux-ci. Ainsi, à moins d'avoir envie de visiter le Musée Historique de la Mer du Nord (où les membres peuvent entrer gratuitement), appartenir à la Société ne leur apportera pas grand chose, si ce n'est peut-être d'autres offres de travail.

LE VOYAGE

Quelle que soit l'accroche choisie, les PJ auront quelques difficultés à se faire emmener vers Mjorin, car, selon les rumeurs, l'île est habitée et ses habitants ne sont pas particulièrement accueillants. Après s'être renseignés un peu partout, les PJ se rendent compte que le seul navire actuellement en partance dans cette direction est le Sanglier des Mers, un vaisseau à la réputation douteuse, dont le capitaine est un homme grand, fort, et peu regardant au sujet de l'hygiène. Au moins, le tarif est assez peu élevé et, de toutes façons, c'est leur seule option.

CARTE DE L'ÎLE DE MJORIN



LES RENCONTRES

La description des PNJ et des monstres se trouvent dans le dernier chapitre de ce document.

1. LE NAVIRE ÉCHOUÉ

Alors que le navire des PJ s'approche de l'île de Mjorin, une tempête terriblement puissante s'abat sur eux (un blizzard avec des vents de la force d'un ouragan ; voir *le Manuel du Joueur de Pathfinder* pour plus d'informations sur le climat). L'équipage perd le contrôle du vaisseau au cours de la nuit. Les PJ qui sont éveillés à ce moment-là peuvent trouver et revêtir des habits chauds (on en trouve un peu partout dans le vaisseau).

Alors que les vents continuent de hurler, le navire va frapper contre un récif et sa coque se brise, envoyant les PJ et l'équipage dans les eaux glaciales d'une mer agitée. Malgré tous leurs efforts pour rester conscients, les terribles forces de la nature se combinent pour plonger le monde qui les entoure dans les ténèbres de l'inconscience.

1-1 LE NAUFRAGE

Les PJ se réveillent un petit moment plus tard, échoués, tête contre le sol, sur les rochers d'une plage gelée. Ils se trouvent sur le côté sud de l'île de Mjorin avec, tout autour d'eux, les restes du navire brisé et les corps sans vie de l'équipage.

La tempête s'est considérablement calmée depuis la nuit dernière mais le froid et le vent continuent de poser une menace létale aux PJ. Ceux qui possèdent des vêtements chauds doivent faire chaque heure un jet de Vigueur contre un DD de 15 augmenté de +1 par jet de Vigueur précédent et ce jusqu'à ce qu'ils trouvent un abri ou que la tempête cesse (13 heures plus tard). Les personnages qui ne disposent pas d'habits chauds doivent faire un jet de Vigueur toutes les 10 minutes. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 points de dégâts non-létaux et est fatigué. Les personnages qui tombent inconscients subissent plutôt des dégâts létaux à cause du froid. À partir de ce moment-ci, les PJ acquièrent l'objectif secondaire « Trouver un abri contre la tempête ».

Les PJ qui n'ont pas pris la peine de mettre des vêtements chauds lorsqu'ils étaient sur le bateau peuvent en trouver sur les corps de l'équipage. Cependant, il faut une dizaine de minutes pour en trouver à leur taille. Un test de Perception réussi contre un DD de 18 permet de réduire le temps nécessaire : en cas de réussite, ils trouvent un coffre contenant des provisions à moitié plongées dans la neige qui s'accumule rapidement.

Une fouille des lieux permet également de retrouver les effets des PJ, qui se trouvent non loin de là. Il est également possible de mettre la main sur d'autres provisions permettant de survivre en examinant l'épave du navire mais cela prend du temps. On peut trouver jusqu'à 6 semaines de rations mais ce nombre est grandement réduit si les PJ reviennent sur place après la fin du blizzard, car les animaux de l'île s'emparent rapidement de toute nourriture épargnée par la tempête. Les PJ peuvent aussi trouver d'autres sortes de biens dans l'épave.

Il faut 1 minute par pièce d'or de valeur pour trouver un objet d'un type spécifique, et il n'est pas possible de trouver d'objets valant plus de 100 pièces d'or.

En observant les environs, les PJ se rendent compte qu'ils ne peuvent pas voir très loin. La plage est recouverte de pierres rendues glissantes par l'eau de mer et la neige qui continue de tomber. On peut apercevoir les silhouettes de plusieurs arbres nus placés à intervalles réguliers dans la pénombre ; leurs formes étroites et tordues et les contours acérés des roches les plus grosses sont les seuls éléments qui brisent la monotonie de la plaine gelée.

Au loin, à l'extrémité de la plage, se trouve une étrange formation rocheuse qui pourrait leur offrir un abri contre la tempête. Si les PJ se rendent sur place, ils découvrent une grotte bien pratique où ils peuvent s'abriter dans un confort relatif (Survie DD 16 ou Perception DD 21 pour remarquer des traces de loups menant vers la grotte).

C'est également possible de construire un abri sur la plage, mais c'est plutôt difficile : il faut réussir un test de Survie contre un DD de 15 et y consacrer une heure. Même avec un tel abri, les personnages doivent quand même continuer à réaliser des jets de Vigueur toutes les heures sous peine de subir les effets du froid. Cependant, les DD de ces tests cessent de s'accroître progressivement et tous ces tests sont réalisés avec un bonus de +4.

Les personnages qui s'approchent de la formation rocheuse peuvent se réfugier dans la grotte (voir 2-1). Construire un abri sur la plage ou se rendre dans la grotte permet de remplir l'objectif secondaire « Trouver un abri contre la tempête ».

1-2 APRÈS LA TEMPÊTE

Les PJ pourraient vouloir revenir sur la plage après la tempête afin de mieux observer les environs et d'éventuellement partir à la recherche de survivants. Le climat s'est considérablement réchauffé depuis la nuit précédente mais il continue quand même à faire très froid et, sans habits chauds, les PJ risquent toujours d'en souffrir.

Lorsque les PJ sortent de leur abri, ils remarquent qu'une bonne cinquantaine de centimètres de neige recouvre désormais l'île. Il est donc difficile et fatigant de se déplacer. Par contre, l'épaisse neige facilite la recherche de traces d'animaux, ce qui suggère qu'il est possible de chasser sur cette île. Un test de Survie de DD 5 permet de révéler la présence de n'importe quel animal terrestre (comme des loups ou des caribous) au cours du premier jour ; le DD monte à 10 au cours des jours suivants.

Un orque solitaire armé d'une arbalète est occupé à patrouiller sur la plage et à examiner l'épave. Lorsqu'il voit les PJ, il pousse immédiatement un cri de panique et se met à courir vers un bosquet de conifères plus au nord. C'est là que le reste de sa patrouille attend son éclaireur. Si les PJ tuent ce dernier avant qu'il ne puisse atteindre le bosquet, ils réussissent l'objectif secondaire « Il n'est jamais revenu ». Si les PJ choisissent de le poursuivre, ils rencontrent la patrouille.

Les orques tentent alors de les faire prisonniers (voir 1–3). Si les PJ tuent l'éclaireur, le reste de la patrouille orque reste sur place plusieurs heures avant de se diriger vers la plage pour enquêter sur ce qui est arrivé à l'éclaireur manquant.

ÉCLAIREUR ORQUE

FP 1/3

XP 135

Orque combattant 1

Humanoïde de taille M, alignement neutre ou chaotique

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 ca ; Perception –1

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure +3)

pv 6 (1d10+1)

Ref +0, Vig +3, Vol –1

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc arme +3 (1d8+3/x3)

Dist arbalète lourde +3 (1d10/19–20, x2)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 14, Con 12, Int 7, Sag 8, Cha 6

BBA +1, BMC +4, DMC 15

Dons Discret

Compétences Discrétion +5

Langues commun, orque

Particularités armes familières, férocité

PARTICULARITÉS

Férocité (Ext) L'orque reste conscient et peut continuer de combattre même si son total de points de vie tombe sous 0. Il est cependant chancelant et perd 1 point de vie chaque round. Il meurt quand même lorsque son total de points de vie atteint une quantité négative égale à sa valeur de Constitution.

1-3 LA PATROUILLE ORQUE

Un certain nombre d'orques loyaux au chef Ragosh (voir 4–1) ont été envoyés vers les côtes de l'île à la recherche des vaisseaux que les orques ont aperçus avant la tempête. Un de ces groupes, celui dirigé par Rakk, un grand orque sauvage avec un caractère colérique et une forte notion de l'honneur, a été chargé d'explorer les plages du sud et a découvert les traces d'un naufrage.

Rakk a envoyé un éclaireur à la recherche de survivants avant de partir à la recherche de bien à récupérer. L'éclaireur, s'il n'a pas été tué par les PJ, rapportera leur présence au reste de la patrouille orque. Ces derniers jugeront qu'il s'agit là d'une menace importante pour les orques de l'île et viendront s'en occuper comme il convient. Les guerriers orques tenteront de capturer les PJ blessés ou affaiblis et de les faire prisonniers (voir 4–3 si les orques parviennent à capturer des PJ). Si les PJ semblent être en bonne santé ou tentent de résister aux orques, ces derniers combattront jusqu'à la mort.



NOTES DE L'OBSERVATEUR : L'ÉPAVE

On peut trouver de juteux oiseaux marins et plusieurs espèces de crabes des neiges le long de la côte sud de l'île. On peut aussi apercevoir des poissons qui sautent dans l'eau à quelques mètres de la plage. Tout cela offre des sources de nourriture en quantité modérée.

Plusieurs bosquets de conifères résistants parsèment également la côte sud. Le bois de ces arbres semble bien résister aux rigueurs du climat local, peut-être même mieux que le bois récolté ailleurs.

Les PJ peuvent récupérer des biens matériels dans l'épave, comme suggéré ci-contre, mais la majorité de la nourriture n'est plus utilisable, à cause des effets de l'environnement et des actions de la faune.

Malheureusement, il ne semble y avoir aucun autre survivant du naufrage. Certains membres de l'équipage ne se trouvent pas sur la plage, mais il semble plus probable que la tempête ait emporté leurs corps.

COMBATTANT ORQUE

FP 1/3

XP 135

Orque combattant 1

Humanoïde de taille M, alignement neutre ou chaotique

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 ca ; Perception –1

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (armure +3)

pv 6 (1d10+1)

Ref +0, Vig +3, Vol –1

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc cimeterre à deux mains +5 (2d4+4/18–20)

Dist javeline +1 (1d6+3)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 11, Con 11, Int 7, Sag 8, Cha 6

BBA +1, BMC +4, DMC 14

Dons Arme de prédilection (cimeterre à deux mains)

Compétences Intimidation +2

Langues commun, orque

Particularités armes familières, férocité

PARTICULARITÉS

Férocité (Ext) L'orque reste conscient et peut continuer de combattre même si son total de points de vie tombe sous 0. Il est cependant chancelant et perd 1 point de vie chaque round. Il meurt quand même lorsque son total de points de vie atteint une quantité négative égale à sa valeur de Constitution.

2. LES GROTTES

La formation rocheuse proche renferme une grande caverne naturelle, le seul véritable abri contre la tempête. Cette grotte est composée d'un large tunnel de pierre recouvert de givre menant dans une grande chambre naturelle de forme plus ou moins ronde située non loin de l'entrée de la caverne. Deux loups affamés se sont établis à cet endroit pour échapper aux conditions environnementales du rude climat. Les loups n'apprécient pas l'intrusion des PJ dans leur

NOTES DE L'OBSERVATEUR : LES GROTTES

Les grottes abritent des filons de divers minéraux, en ce compris de grandes quantités de fer et quelques traces d'argent et de mica, qu'on peut identifier avec un test de Connaissances (nature) contre un DD de 15.

repaire et tentent de les chasser par tous les moyens possibles.

LOUP (2)

FP 1

XP 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; Sens odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, armure +2)

pv 13 (2d8+4)

Ref +5, Vig +5, Vol +1

ATTAQUE

Vitesse 10 ca

Càc morsure +2 (1d6+1 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +1, BMC +2, DMC 14 (18 contre le croc-en-jambe)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odeur) ; Modificateurs raciaux Survie +4 pour pister à l'odeur

Une fois que les PJ ont vaincu les loups, ils peuvent se réfugier dans la chambre ronde qui, en plus d'offrir un abri sûr contre la tempête, semble être un lieu de campement abandonné. On y trouve des tentes en lambeaux et des rondins à moitié gelés, prêts à chasser le froid. Les PJ qui fouillent le campement mettent la main sur un livre caché dans un coin. Celui-ci est ancien et plutôt endommagé par les éléments mais, à certains endroits, l'écriture elfique qui l'orne reste lisible.

Il est plutôt difficile de bien comprendre le texte consigné dans le livre mais il semble s'agir du journal d'un magicien elfe nommé Talnos. Apparemment, Talnos aurait exploré l'île assez récemment, à la recherche du trésor d'Ather Fodin en compagnie de quelques-uns de ses amis. Les premières pages du journal indiquent que Talnos était parvenu à localiser des trésors légendaires d'Ather, la *Lance de Fodin*, dans cette grotte elle-même. Plus loin, on peut lire qu'il ne lui avait pas été facile d'atteindre l'emplacement de la lance et qu'au final, il s'était rendu compte que la lance était dans une sorte de coffre avec trois serrures, chacune correspondant à l'une des clefs qu'il avait trouvées dans les grottes les plus profondes. Le passage lisible suivant ressemble aux divagations d'un lunatique. Talnos accuse ses compagnons de conspirer avec le coffre et contre lui et il suspecte qu'ils vont bientôt l'abandonner. Mais, avant que cela se produise, Talnos allait s'assurer qu'ils ne puissent pas emporter son trésor, ni la lance, ni ses autres possessions, en cachant le tout dans les profondeurs de la grotte.

2-1 LES GROTTES PROFONDES

Il n'existe aucun passage évident menant vers le bas. Cependant, un test de Perception de DD 20 ou un sort de *détection des passages secrets* révèle la présence d'une porte cachée à l'arrière de la chambre la plus grande (la porte est en pierre, de sorte que, non seulement les elfes bénéficient d'un test automatique en passant à 3 mètres de l'endroit mais



c'est aussi le cas pour les nains, grâce à leur connaissance de la pierre).

En ouvrant la porte, les PJ découvrent un étroit passage qui descend et dont le sol, recouvert de glace, est glissant. Le tunnel conduit dans une large salle entièrement recouverte de glace et illuminée par une douce lumière bleutée qui ne possède pas de source apparente. L'endroit comporte quatre autres sorties : trois tunnels étroits menant vers le haut et semblable à celui que les PJ ont emprunté et un passage arqué menant vers une autre salle gelée. Au centre de la première chambre se trouve un large étang d'eau liquide d'approximativement 24 mètres de profondeur. En plus de cela, on peut y voir un certain nombre de structures de glaces ressemblant à des stalactites et à des stalagmites éparpillées dans la salle.

Chacun des autres passages remontant mène vers une petite chambre contenant des sculptures sinistres représentant d'anciens guerriers en habits de combat et un ancien coffret en acier de la taille d'une main humaine. Les statues sont approximativement de taille humaine et pèsent 75 kg ; il s'agit d'objets historiques. Les PJ peuvent ramener plusieurs de ces statues à la Société (et ils seront payés pour chacune d'entre elles), mais ils ne recevront la récompense en XP qu'une seule fois. En extrayant une statue de ce sanctuaire, on réveille les esprits gardiens de la grotte et, pour chaque statue enlevée, les PJ subissent une pénalité cumulative de -1 sur tous les jets de d20 effectués à l'intérieur de la grotte.

Les PJ qui se trouvent dans la caverne principale peuvent effectuer un jet de Perception contre un DD de 15 pour remarquer un objet brillant dans le fond de l'étang aux eaux calmes. Au fond de celui-ci se trouve un coffre verrouillé contenant 2 parchemins de *téléportation* protégés dans des étuis, un grimoire inutilisable et deux potions d'*endurance aux énergies destructives*. Le coffre est rouillé, ce qui le rend plus difficile à ouvrir (DD 20) mais aussi affaibli, ce qui le rend plus facile à forcer (DD 12).

La seconde grande chambre est le sanctuaire de la lance (voir ci-dessous).

2-2 LE SANCTUAIRE DE LA LANCE

La seconde grande chambre de pierre gelée contient trois éléments remarquables. Tout d'abord, il y a les restes squelettiques d'un elfe en robes tenant une dague enfoncée dans sa cage thoracique. La dague est de maître mais, à part cela, l'individu ne possède rien de valeur.

Le second élément remarquable est un trio de clef d'acier placées soigneusement sur un bout de tissu cramoisi à côté du corps.

Le dernier élément important est un grand coffre de verre contenant une lance de fabrication ancienne et comportant des runes gravées qui brillent légèrement avec la même teinte de bleu qu'on peut voir dans les grottes profondes. Trois serrures d'acier, elles aussi d'apparence ancienne, sont placés dans le verre du coffre. Chacune des serrures semble correspondre à une clef et est marquée d'une rune.

Les trois clefs placées sur le tissu correspondent aux serrures mais elles ne possèdent aucune marque. Une fois insérée, une clef peut tourner vers la gauche ou vers la droite. Chaque fois que les clefs sont tournées dans des directions incorrectes, celui qui les déplace subit 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Sagesse et les trois clefs sont éjectées des serrures.

En fait, la boîte n'est pas verrouillée. On peut l'ouvrir sans problème pour autant qu'il n'y ait aucune clef dans les serrures. Un tests de Sabotage de DD 25 permet de découvrir que le coffre n'est pas verrouillé et permet au PJ de l'ouvrir sans danger.

À l'intérieur se trouve une lance qui correspond à la description de la *lance de Fodin*. Elle émet une légère lueur dans un rayon de 6 cases et possède un bonus d'altération de +1. La lance est un artefact historique. C'est aussi un composant de la parure d'Ather.

3. LA FORÊT GELÉE

Cette zone occupe la majeure partie du centre de l'île. À cause des conditions extrêmes, les arbres qu'on trouve ici sont beaucoup plus petits que ceux qu'on rencontre sous des climats plus chauds. De plus, la forêt est clairsemée : les arbres sont plus espacés que dans les régions tempérées.

3-1 LES PATROUILLES ORQUES

Le chef Ragosh est un dirigeant fort et efficace, qui aime surveiller l'île de près. En plus des patrouilles de chasseurs qui sont nécessaires pour assurer la subsistance de son clan sur cette île gelée, il envoie régulièrement des patrouilles un peu partout sur l'île pour répondre prestement à toutes les menaces qui se présentent.

Les membres de son clan se considèrent comme les héritiers d'Ather Fodin chargés de la protection de ses trésors et Ragosh prend cette mission très sérieusement. Il est donc très préoccupé par la récente apparition d'Érik Montrose dans la crique sur le côté ouest de l'île. Ragosh sait qu'Érik est à la recherche du trésor de Fodin et il est déterminé à l'empêcher de mettre la main dessus.

NOTES DE L'OBSERVATEUR : LA FORÊT GELÉE

Le sol est dur et la terre n'est pas riche. Tout cela, combiné avec le climat froid, indique que ce n'est pas une bonne région pour l'agriculture. On ne trouve pas non plus de minerais intéressants sur place. Il n'y a ni rivière ni autre source d'eau douce, même si la neige qui tombe fréquemment sur l'endroit offre une bonne alternative.

Cependant, la qualité du bois qu'on trouve ici est la meilleure sur toute l'île. Cette qualité est suffisante pour construire un nouveau navire si les PJ le désirent.

De plus, la faune est très abondante ici, plus qu'ailleurs sur l'île. La chasse est donc bonne.

Il a ajouté un membre supplémentaire aux patrouilles et aux groupes de chasseurs normalement constitués de trois individus ; ce nouveau membre est un orque plus jeune, pas encore un véritable guerrier, qui fait office d'éclaireur. Ces éclaireurs ont reçu l'ordre de se tenir en arrière au cours des combats, afin de pouvoir revenir prévenir ceux qui sont restés au campement.

Une fois que les PJ commencent à explorer la zone de la forêt gelée, ils se mettront à rencontrer des patrouilles ou des groupes de chasseurs orques. Cela se produira au plus une fois par heure. À moins qu'ils ne réussissent un test de Perception contre un DD de 17, ils ne remarqueront que les trois guerriers et pas l'éclaireur.

Les deux premiers groupes rencontrés supposeront que les PJ sont hostiles et qu'ils collaborent avec Érik Montrose (ils le crieront et les accuseront de venir profaner l'île et de venir

dérober ses trésors dès qu'ils les verront). Les PJ ont l'occasion de tenter de parler avec les orques ; ces derniers sont prêts à écouter si les PJ tentent de s'expliquer. Dans le cadre des tests de Diplomatie, on considère que les orques ont une attitude hostile. Si les PJ ne font aucune tentative de négociation, les orques attaquent.

Les PJ peuvent également tenter de maîtriser les orques plutôt que de les tuer. Dans ce cas, les orques écouteront ce que les PJ veulent leur dire. Ces orques sont de nature raisonnable, à cause du fort sentiment d'honneur qui habitent ces guerriers, un héritage datant de l'époque d'Ather Fodin.

3-2 INVITÉS AU CAMP ORQUE

Si les PJ tuent les deux premières patrouilles orques, ils seront approchés par une troisième. Ce groupe d'orques a entendu parler des prouesses guerrières des PJ et a été envoyé par le chef Ragosh pour les inviter à venir à leur campement pour le rencontrer. Ces orques démontrent leurs intentions amicales en gardant leurs armes dans leurs fourreaux en s'approchant des PJ tout en criant qu'ils désirent parler.

Les orques approchent les PJ bruyamment et leur indiquent que le chef Ragosh a eu vent de leurs talents impressionnants. Il désire les rencontrer et, en plus de cela, il a une proposition à leur faire, s'ils sont prêts à l'écouter.

4. LE CAMP DES ORQUES

Les orques vivent dans un campement situé sur les plages de l'est et entouré par une palissade de bois. Ils vivent dans des maisons longues de style nordique et possèdent un port doté de drakkars et de quelques barques de pêche plus petites. Plusieurs gardes surveillent les quais alors que d'autres semblent occupés à nettoyer ou à réparer les barques. On peut voir un certain nombre de poissons sauter dans l'eau à quelques mètres des quais, ce qui indique que les orques ne sont pas prêts de manquer de nourriture.

À première vue, les orques semblent s'adonner à leurs diverses tâches tout en se comportant de manière agréable avec leurs compagnons. Toutefois, une observation plus fine révèle qu'il règne comme une tension sur le camp : les orques observent ceux qu'ils croisent avec suspicion et semblent être constamment sur leurs gardes, comme s'ils craignaient quelque chose.

Les PJ peuvent remarquer plusieurs prêcheurs des rues qui semblent tenter de convaincre les passants de suivre les enseignements du haut prêtre Grurag et prétendent que les orques se sont éloignés des intentions originales d'Ather Fodin et qu'ils doivent revenir vers leurs racines. Les guides qui escortent les PJ semblent considérer ces prêcheurs avec suspicion, voire avec un peu de mépris.

Les orques possèdent un nombre surprenant d'artisans qui mettent leurs talents au service du reste de la communauté. Il y a une forge principale où toutes sortes d'objets métalliques utiles sont fabriqués, des hameçons aux ancres en passant par les lances et les points de carreaux. De plus, il y a un fabricant d'arcs et de flèches, un potier et d'autres échoppes, ainsi qu'une tannerie située à l'extérieur du campement (à cause de l'odeur). Les orques préfèrent fabriquer des objets utiles :

le climat extrême de l'île ne leur permet pas de gaspiller leurs ressources pour un luxe qui n'est pas nécessaire.

Deux des bâtiments du campement se distinguent des autres. Le premier est un temple dédié aux ancêtres des orques. Cet édifice en bois est beaucoup plus décoré et plus grand, mais pas aussi long, que les autres bâtiments du campement. Deux lances dorées croisées ornent le sommet du toit, et on retrouve le même symbole ailleurs autour du bâtiment : sous forme d'une peinture sur la porte, d'une gravure dans l'auvent, etc.

Le second bâtiment visible est la demeure du chef Ragosh. Cet édifice est comme une version plus grande et plus grandiose des autres édifices du campement. La pente du toit est plus prononcée et chaque côté du toit est orné d'une paire de bois de cerfs. Deux larges portes décorées de gravures représentant des scènes de combat permettent d'entrer dans la maison du chef. De plus, un mur de pierre de 2,40 mètres de hauteur et de 15 cm d'épaisseur fait tout le tour du bâtiment. Cet édifice, qui est la seule construction de pierre du campement, se distingue nettement du reste.

4-1 RENCONTRE AVEC LE CHEF RAGOSH

Les guides orques emmènent les PJ vers la maison du chef Ragosh, où ce dernier les accueille cordialement : un banquet les y attend dans un hall gigantesque où rugit un feu. Après le repas, il parle de sa proposition. Il parle étonnamment bien pour un orque, et les PJ devraient être impressionnés par son charisme et ses mots persuasifs. Il commence en expliquant ses problèmes.

Le haut prêtre Grurag ne s'est pas contenté de prêcher les nouvelles doctrines que les PJ ont entendu dans la bouche des prêcheurs des rues mais ses discours se sont également attaqués à la manière dont Ragosh gouvernait. Il a rassemblé de plus en plus de dévots et a commencé à parler de sa propre ascension sur le trône. Les tensions entre ceux qui sont loyaux à Ragosh et ceux qui ont rejoint Grurag ont causé de plus en plus de troubles au sein de la communauté. L'existence de ces deux factions est en fait la raison qui explique les regards méfiants que les PJ ont pu remarquer plus tôt en parcourant les rues du camp. Ragosh explique que, en cas de conflit, les règles du code du guerrier indiquent que le résultat doit être décidé par un combat honorable. Ragosh est convaincu qu'il pourrait vaincre facilement Grurag dans ce cas mais il explique, sur un ton de frustration, que le pleutre de Grurag refuse de le rencontrer en duel et qu'il se cache derrière des règles orales qu'il détourne pour éviter de se retrouver dans un duel honorable.

Ragosh a peur que les tensions qui s'intensifient dans le camp mènent à un conflit ouvert entre les deux factions, pas parce qu'il a peur de perdre (ce n'est pas du tout le cas) mais parce qu'il craint les lourdes pertes que la communauté subirait dans son ensemble. Il ne voit qu'une seule manière de résoudre ce conflit de manière pacifique : il doit récupérer la parure d'Ather Fodin, ce qui le consacrerait en tant que véritable héritier d'Ather et donc dirigeant incontesté des orques. Malheureusement, il ne peut pas courir le risque de s'absenter et de laisser Grurag sans contrôle. De plus, il a besoin de garder ses meilleurs guerriers auprès de lui, au cas où un soulèvement se produirait. Il a vu que les PJ étaient

de vaillants guerriers et pense qu'ils seraient capables de retrouver la parure pour lui assez rapidement. Il leur propose, en récompense, de les ramener chez eux à bord d'un de ses drakkars, piloté par ses meilleurs marins. Si les PJ insistent, il offrira une récompense additionnelle de 100 pièces d'or par PJ. Cependant, il le fera à contre cœur, et il ne peut augmenter cette somme (les orques ne possèdent pas une grande quantité d'or et ils ne peuvent pas offrir plus).

Si les PJ acceptent, il les remercie vivement et leur indique l'emplacement de chacun des objets de la parure. Pour la lance, il les envoie vers la grotte au sud-ouest (en donnant une description précise de la formation rocheuse où elle se trouve et son emplacement par rapport au lieu du naufrage). L'armure, elle, se trouve dans une épave près de la côte nord. L'anneau est perdu dans les ruines de pierre au sud-est de l'île. Et, enfin, on peut récupérer la cape sur les sommets au centre de l'île. Malheureusement, il ne peut pas dire aux PJ comment les objets sont cachés ou protégés. Il indique cependant qu'il pense que de tels aventuriers devraient être capables de surmonter tous les obstacles qu'ils pourraient rencontrer.

Si les PJ refusent son offre, le chef Ragosh tentera de les persuader, peut-être en ajoutant de l'or à la récompense (en supposant qu'ils n'ont pas déjà négocié pour en obtenir : comme indiqué ci-dessus, il ne peut pas offrir plus de 100 po par PJ). S'ils continuent à refuser, il leur fait part de ses regrets et leur dit qu'ils peuvent partir. Il indique que, s'ils changent d'avis, ils seront les bienvenus mais les met en garde que, si ses guerriers les rencontrent sur l'île, ils supposeront qu'ils sont hostiles et qu'ils ont l'intention de violer et de piller leurs terres ancestrales.

RAGOSH, CHEF ORQUE (EN RAGE) FP 4

XP 1 200

Orque barbare 5

Humanoïde de taille M, LN

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 ca ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +1, rage -2)

pv 68 (5d12+30)

Ref +2, Vig +9, Vol +3, bonus de +3 contre les sorts, pouvoirs surnaturels et pouvoirs magiques (superstition)

Capacités défensives esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges +1

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 8 ca (6 ca en armure)

Càc lance de maître +11 (1d8+15/x3) avec Attaque en puissance (Ragosh utilise constamment Attaque en puissance)

Capacités offensives rage (23 rounds/jour), pouvoirs de rage (superstition, nouvelle vigueur : 1d8+5 points de vie)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 10, Cha 14

BBA +5, BMC +11, DMC 22

Dons Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Rage supplémentaire

Compétences Diplomatie +7, Intimidation +10, Perception +8, Survie +8

Langues commun, orque

Particularités armes familières, férocité

Équipement lance de maître, armure de peau +1, potion de force du taureau, potion de soins modérés (2), élixir de souffle enflammé

PARTICULARITÉS

Férocité (Ext) L'orque reste conscient et peut continuer de combattre même si son total de points de vie tombe sous 0. Il est cependant chancelant et perd 1 point de vie chaque round. Il meurt quand même lorsque son total de points de vie atteint une quantité négative égale à sa valeur de Constitution.

4-2 LE HAUT PRÊTRE GRURAG

L'intérieur du temple est particulièrement chaud. Il est éclairé par plusieurs grands feux qui brûlent dans de larges fosses. Des peaux d'animaux pendent sur les murs, de sorte que le bois n'est visible qu'en certains endroits à travers ces tapisseries de peau. Plusieurs longs bancs sont arrangés en demi-cercle autour d'un autel situé au niveau du sol. Le temple comporte également un second niveau, où se trouvent les quartiers des prêtres. Les plus grands appartements appartiennent au haut prêtre Grurag ; c'est là que les PJ qui désirent lui parler sont conduits.

Ses quartiers sont particulièrement bien meublés, avec non seulement des fourrures précieuses mais aussi une sorte de statuaire de pierre et quelques bibelots en or. Il est visiblement bien nanti et possède même une chaise qui ressemble à s'y méprendre à un trône. Son lit est suffisamment grand pour accueillir quatre orques en même temps. Si Grurag est averti de la venue des PJ, il les accueille sur son trône, à la manière d'un dirigeant parlant à ses sujets.

Grurag a une attitude indifférente envers les PJ. Il est un peu curieux (après tout, ce sont des étrangers) mais surtout intéressé par savoir s'ils peuvent lui être d'une quelconque utilité politique dans son combat avec Ragosh. Il leur propose de les ramener chez eux en toute sécurité s'ils acceptent de tuer Ragosh et, si cela n'est pas suffisant, il ajoute 500 pièces d'or en plus. Malheureusement pour les PJ, Grurag n'a



aucune intention de tenir sa parole : il parle aux PJ d'un plan selon lequel il prétendrait les arrêter une fois qu'ils auraient tué Ragosh puis promettrait de les exécuter alors qu'en fait, il les conduirait sur un navire mais, dans les faits, il pense que ça serait bien plus facile de vraiment les arrêter et de les exécuter une fois qu'ils auront mené leur tâche à bien. Les PJ qui réussissent un test de Psychologie contre un DD de 20 réalisent que Grurag n'a aucune intention d'honorer sa part du marché.

Si les PJ acceptent le plan de Grurag et qu'il les trahit, il est possible de lui faire changer d'avis en améliorant son attitude jusqu'à « serviable ». Dans ce cas, il offrira aux PJ de les reconduire chez eux pour l'avoir aidé à accéder au pouvoir.

Si les PJ tentent d'attaquer Grurag, deux guerriers orques viennent à son aide. Ils combattent jusqu'à la mort pour protéger leur haut prêtre. Si les PJ parviennent à tuer le haut prêtre, ses fidèles le considèrent comme un martyr et le camp des orques plonge dans le chaos alors que les deux factions se lancent dans une guerre ouverte. Les combats durent pendant trois ou quatre heures avant que la faction de Ragosh n'en sorte victorieuse, mais un bon quart de la population orque a été tué entre temps.

GRURAG, HAUT PRÊTRE ORQUE

FP 2

XP 600

Orque prêtre 3

Humanoïde de taille M, NM

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 ca ; Perception +2

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (armure +4)

pv 13 (3d8)

Ref +1, Vig +3, Vol +5

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc bâton de combat +4 (1d6+2)

Pouvoirs de domaine double (Duperie), toucher maléfique (Mal)

Sorts de prêtres préparés (NLS 3)

2—*invisibilité^D*, *splendeur de l'aigle* (2)

1—*anathème*, *conjuración de monstres I*, *injonction* (DD 13), *protection contre le Mal^P*

0—*assistance divine*, *détection du poison*, *résistance*, *saignement*

Domaines Duperie, Mal

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (2d6, DD 13)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 14

BBA +2, BMC +4, DMC 14

Dons Fourberie, Persuasif

Compétences Bluff +10, Diplomatie +10, Intimidation +7

Langues commun, orque

Particularités armes familiares, aura (CM), férocité

Équipement lance de maître, armure de peau +1, potion de force du taureau, potion de soins modérés (2), élixir de souffle enflammé

PARTICULARITÉS

Double (Mag) Grurag peut créer un double illusoire en une action de mouvement. Ce double fonctionne comme ceux produits par le sort *d'image miroir* et persiste pendant un maximum de 3 rounds (à moins qu'il ne soit dissipé ou détruit avant). Grurag ne peut avoir qu'un seul double en activité à la fois. Il peut utiliser cette capacité 5 fois par jour.

Férocité (Ext) L'orque reste conscient et peut continuer de combattre même si son total de points de vie tombe sous 0. Il

est cependant chancelant et perd 1 point de vie chaque round. Il meurt quand même lorsque son total de points de vie atteint une quantité négative égale à sa valeur de Constitution.

Toucher maléfique (Ext) Rend une créature fiévreuse par une attaque de contact au corps à corps. Les créatures ainsi rendues fiévreuses sont considérées comme d'alignement Bon pour les sorts du registre du Mal. L'effet persiste pendant 1 round. Grurag peut utiliser cette capacité 5 fois par jour.

4-3 LA PRISON

Si les PJ sont capturés par une patrouille orque ou arrêtés par les orques pour une raison ou pour une autre, ils se retrouvent dans la prison, un bâtiment qui ne se distingue des autres que par ses portes renforcées en fer et les gardes (des guerriers orques) qui surveillent les entrées. Les PJ sont privés de toutes leurs possessions avant d'être enfermés. Ils doivent patienter un bon moment avant qu'on vienne leur adresser la parole. Le seul autre occupant de la prison est un orque, Korlash, qui a été emprisonné après s'être saoulé et avoir déclenché une bagarre. Il reste dans son coin tant que les PJ le laissent tranquille mais la gueule de bois qui l'affecte le fait réagir de manière violente envers les PJ qui insistent pour faire beaucoup de bruit.

En fin de compte, les orques responsables de la capture des PJ reviennent à la prison et leur annoncent qu'ils devront les affronter en combat rituel pour décider des conséquences de leur arrestation. Si les PJ protestent ou remettent leurs pratiques en question, les orques leur disent qu'il s'agit d'un test pour déterminer s'ils sont coupables et que, s'ils réussissent, ils seront libres. S'ils échouent par contre, ils seront déclarés coupables et tués sur le champ de bataille. Les affrontements prennent la forme de duels (un contre un). Les PJ récupéreront leur équipement un peu avant le combat et ils ne seront pas amenés sur le cercle de bataille avant d'être complètement guéris et d'avoir eu le temps de préparer leurs sorts. Le combat prend lieu dans un cercle délimité par des pierres comportant des runes dessinées à la craie. Il s'agit d'un combat à mort pour les PJ mais les orques peuvent déclarer forfait sans problème. Ils le feront d'ailleurs s'ils sont réduits à moins de la moitié de leur maximum de points de vie.

4-4 LE COURONNEMENT

Si les PJ récupèrent les divers éléments de la parure d'Ather et les donnent à Ragosh, il leur est très reconnaissant (voir l'objectif bonus *Trouver la parure d'Ather pour le chef Ragosh*). Il les remercie pour l'immense service qu'ils ont rendu à son peuple et s'excuse, prétextant qu'il doit agir rapidement avant que Grurag n'ait eu la chance de trouver un moyen d'éviter la défaite. Il insiste cependant pour que les PJ assistent à la cérémonie de couronnement et il fera en sorte de les récompenser une fois celle-ci terminée.

La cérémonie prend place peu de temps après le retour des PJ. Ragosh, revêtu de la parure d'Ather, fait un tour de la ville et appelle tous les habitants à se rassembler autour du cercle de combat. Une fois les orques rassemblés (Ragosh s'assure que les PJ peuvent s'asseoir au premier rang s'il les aperçoit). Il fait un rapide discours évoquant l'honneur, la fierté et l'esprit des guerriers de son peuple et racontant comment Ather Fodin leur a enseigné les principes du guerrier il y a plusieurs générations de cela. À la fin de son discours, il montre la parure d'Ather et se proclame l'Héritier d'Ather,

invitant tous ceux qui ne seraient pas d'accord à l'affronter en combat honorable.

À moins que les PJ ne choisissent de l'affronter (dans ce cas, voir plus bas), personne ne le défie. Après un moment, Ragosh déclare que les choses sont faites puis il appelle Grurag et proclame qu'il est temps de mettre fin aux conflits par le sang. Grurag, qui est visiblement réticent, accepte le défi et rencontre Ragosh dans le cercle de combat. Ils combattent et, à moins que les PJ n'interviennent, Ragosh en sort vainqueur.

Si les PJ choisissent de défier Ragosh, ou s'ils décident d'utiliser la parure d'Ather pour tenter de s'accaparer le titre d'Héritier d'Ather, ils doivent décider qui va recevoir ce titre car seul un d'eux peut le porter. Ce PJ doit affronter Ragosh en combat singulier. S'il survit, il (ou elle) doit réussir un test de Diplomatie contre un DD de 25 pour que les orques l'acceptent en tant qu'Héritier (DD 20 si le PJ est un demi-orque, DD 15 s'il s'agit d'un orque).

Après la cérémonie, Ragosh approche les PJ et les remercie une fois encore de leur aide. Il insiste pour qu'ils restent plusieurs jours au campement et qu'ils participent aux célébrations et aux festins mais n'insistera pas si les PJ s'entêtent à refuser. Il peut faire préparer un bateau et un équipage en une heure. Si les PJ acceptent son invitation et attendent au moins 24 heures avant de partir, Ragosh les voit en privé à un moment et il leur explique qu'un de ses chamanes a examiné les éléments de la parure et a découvert qu'une fois rassemblés, ils dévoilent les secrets de la Geste de Fodin. Ragosh précise qu'il estime que les PJ méritent d'entendre cette chanson rare et sacrée (voir La Vraie Geste de Fodin plus bas).

RAGOSH AVEC LA PARURE (EN RAGE) FP 5

XP 1 600

Orque barbare 5

Humanoïde de taille M, LN

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 ca ; Perception +8

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 18 (armure +9, parade +1, rage -2)

pv 68 (5d12+30)

Ref +3, Vig +10, Vol +4, bonus de +3 contre les sorts, pouvoirs surnaturels et pouvoirs magiques (superstition)

Capacités défensives esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges +1

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

Vitesse 8 ca (6 ca en armure)

Càc lance +1, +11 (1d8+16/×3) avec Attaque en puissance (Ragosh utilise constamment Attaque en puissance)

Capacités offensives rage (23 rounds/jour), pouvoirs de rage (superstition, nouvelle vigueur : 1d8+5 points de vie)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, Dex 12, Con 20, Int 10, Sag 10, Cha 14

BBA +5, BMC +11, DMC 23

Dons Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Rage supplémentaire

Compétences Diplomatie +7, Intimidation +10, Perception +8, Survie +8

Langues commun, orque

Particularités armes familiares, férocité

Équipement parure d'Ather, potion de force du taureau, potion

de soins modérés (2), élixir de souffle enflammé

PARTICULARITÉS

Férocité (Ext) L'orque reste conscient et peut continuer de combattre même si son total de points de vie tombe sous 0. Il est cependant chancelant et perd 1 point de vie chaque round. Il meurt quand même lorsque son total de points de vie atteint une quantité négative égale à sa valeur de Constitution.

5. LA CÔTE NORD

Cette partie de l'île est incroyablement rocailleuse et inhospitalière. Un vent glacial souffle du nord pendant la plupart de la journée, envoyant de l'eau de mer glaciale et écumeuse sur les rochers acérés. Malgré l'absence de végétation et de sol fertile, la zone n'est pas complètement inhabitée : un grand nombre de phoques se prélassent sur les rochers, produisant de temps en temps un concert soudain d'aboiements et de grognements.

Le seul point de repaire marquant de la côte est l'épave pourrissante et éventrée du Naag, un navire naufragé il y a de nombreuses années, du vivant d'Ather (il ne s'agit toutefois pas du vaisseau qui l'a amené sur place). Le navire a étonnamment bien résisté au temps et, même s'il produit de sinistres grincements et qu'il semble sur le point de s'effondrer à tout moment, il est en fait assez robuste. Par contre, il est partiellement submergé (il a fait naufrage sur des rochers situés à une certaine distance de la côte).

5-1 LES ALENTOURS DU NAAG

Pour approcher du Naag, les PJ doivent traverser quelque 90 mètres (60 cases) d'eau glaciale et agitée. Cela nécessite un test de Natation contre un DD de 15 chaque round pour rester à la surface et les PJ risquent également l'hypothermie. Lorsqu'ils quittent le navire, les PJ attirent l'attention d'un requin habitant la région. L'animal recherche avant tout de la nourriture et, s'il est réduit à moins de 3/4 de son maximum de points de vie, il fuit. Lorsque les PJ atteignent enfin le Naag, ils se rendent compte que le seul moyen d'y pénétrer est de traverser un grand trou perçant la coque, plusieurs pieds sous l'eau.

REQUIN

FP 2

XP 600

Animal (aquatique) de taille G, N

Init +5 ; Sens odorat affûté, perception aveugle 6 ca ; Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 (Dex +1, naturelle +4, taille -1)

pv 22 (4d8+4)

Ref +5, Vig +7, Vol +2

ATTAQUE

Vitesse nage 12 ca

Càc morsure +5 (1d8+4)

Espace 2 ca ; Allonge 1 ca

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 12, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

BBA +3, BMC +7, DMC 18

Dons Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Natation +11, Perception +8

PARTICULARITÉS

Odorat affûté (Ext) Un requin peut repérer les créatures à l'odorat dans un rayon de 36 ca sous l'eau et il peut détecter le sang dans l'eau à une portée pouvant aller jusqu'à 1,5 km.

NOTES DE L'OBSERVATEUR : LA CÔTE NORD

Les PJ qui observent la région peuvent noter facilement l'abondance de phoques (la chasse y est facile). Ceux qui réussissent un test de Survie contre un DD de 15 peuvent également se rendre compte qu'il y a beaucoup de poissons dans la région. Un test de Connaissances (Histoire) ou de Profession (soldat) contre un DD de 15 permet également de voir que les rochers protègent la région des attaques maritimes.

5-2 L'ARMURE D'ATHER

Une fois les PJ à l'intérieur du Naag, ils doivent se frayer un passage à travers une courte section inondée avant d'émerger enfin dans une zone du navire qui est située au-dessus du niveau de l'eau. La première salle où ils pénètrent contient l'armure d'Ather ainsi qu'une fausse armure conçue pour tester la valeur de ceux qui viendraient dérober la vraie parure.

Dans cette salle se trouve un large coffre doré, gravé et incrusté avec des gemmes de toutes sortes. Un court poème est gravé sur son couvercle :

*Cette armure porte l'honneur et la gloire
Des véritables héros qui l'ont portée au combat.
Seuls ceux qui ont le cœur pur et l'esprit du guerrier
Pourront l'extraire du lieu où elle repose.
Ceux qui ont la sagesse des dieux accepteront
Qu'il s'agit de l'armure d'un véritable guerrier et repartiront.*

Une fois ouvert, le coffre révèle un harnois doré, étincelant et incrusté de gemmes qui brillent sous la lumière. L'armure est polie et ne montre aucun coup, comme si elle venait d'être forgée. Ce n'est qu'une illusion cependant : tant le coffre que son contenu ne sont rien de plus qu'une *image permanente* (DD 25 pour percer l'illusion). De plus, cette illusion est conçue pour donner l'impression que l'armure est bien trop lourde pour qu'on puisse la soulever : quelle que soit la valeur de Force des personnages, ils sont incapables de déplacer l'armure ou le coffre qui la contient.

Les PJ qui prennent le temps d'examiner le reste de la pièce remarquent qu'elle possède une autre sortie menant vers la cabine du navigateur (voir 5-3 ci-dessous) ainsi qu'un corps squelettique portant une cotte de mailles très usée et portant de nombreuses traces de bataille. Cette armure est en fait la véritable armure d'Ather Fodin, enchantée pour paraître sous la forme d'une cotte de mailles inutile. En fait, la véritable armure est un harnois de maître et, même s'il porte des traces d'usure et de combat qui restent apparentes sur la cotte de mailles, il est également orné de nombreuses runes gravées sur sa surface. Dès que les PJ s'emparent de la véritable armure, l'image du coffre disparaît.

L'illusion du coffre est en fait créée par l'armure elle-même. Il s'agit d'un enchantement magique placé par Ather Fodin et, chaque fois que l'armure est abandonnée, l'image réapparaît.

5-3 LA CABINE DU NAVIGATEUR

Cette cabine appartenait autrefois au navigateur du Naag. Elle est abandonnée depuis longtemps : celui qui l'occupait a quitté l'épave et son destin est inconnu. Les PJ qui fouillent la cabine se rendent compte qu'on l'a pillée (peut-être était-ce là l'œuvre de son ancien propriétaire de celle de pillards

venus par la suite). Les seules choses d'importance qui restent encore dans la salle sont quelques livres comprenant des titres comme *Les Voyages de Bachrenar et autres mythes ashessiriens*, *Astronomie appliquée* ou encore *La Métaphysique et vous*.

Plus important peut-être, on y trouve aussi trois autres livres. Le premier est un grimoire contenant les sorts de magiciens *disque flottant*, *graisse* et *brume de dissimulation*. Le second livre est un recueil de cartes maritimes qui donnent un bonus de circonstances de +5 sur tous les tests de navigation dans les eaux décrites (y compris le voyage de retour des PJ depuis l'île). Le troisième volume, *Les Secrets de la construction des navires*, décrit la construction de divers vaisseaux pour le voyage sur l'océan. Les PJ qui lisent ce livre (ce qui prend approximativement huit heures) gagnent un bonus de +10 sur tout test d'Artisanat visant à construire un bateau relativement simple et peuvent apprendre quels matériels sont nécessaires à la construction.

Si les PJ décident de s'attaquer à la construction d'un navire, ils peuvent rassembler tous les matériaux nécessaires en utilisant les deux épaves (aucune des deux ne possède tous les composants nécessaires : il faut absolument se servir des deux). Le DD du test d'Artisanat est de 20 et le prix du navire en pièces d'or est de 500 po (voir les règles de Pathfinder pour plus de détails sur l'utilisation de cette compétence).

6. LES RUINES

À cet endroit se trouve une grande construction comportant plusieurs colonnes de pierre dont certaines supportent d'autres pierres de grande taille, le tout formant un cercle entourant un grand autel lui aussi en pierre. Chacun des piliers porte une unique marque runique mais, à part cela, ils ressemblent à de grandes pierres simplement arrangées de manière spéciale.

Le texte suivant est gravé sur l'autel central.

Au début, le puissant Ather Fodin arriva sur cette île à bord de son navire et s'échoua sur les rochers au nord. Le puissant guerrier descendit du nord, explora les terres et survécut en chassant. Il fit chemin vers la grotte sacrée où il combattit l'esprit de Garshalga, la Grande Louve, qui terrorisait la région. Une fois la bête vaincue, il voyagea vers les terres des orques et leur enseigna ses principes. Une fois son travail terminé, le puissant Ather Fodin escalada le pic le plus haut et monta vers le Paradis éternel, où il attend que ses héritiers guerriers le rejoignent dans les batailles glorieuses du grand au-delà.

Au centre de l'autel se trouve l'anneau d'Ather Fodin, un *anneau de protection +1* incrusté dans la pierre et comportant un certain nombre de runes bleues brillantes. Les PJ qui détruisent l'autel de pierre peuvent récupérer l'anneau dans les débris mais il y a un moyen beaucoup plus simple d'obtenir le trésor. Chacun des piliers correspond à une direction cardinale particulière (un pour le nord, le sud, l'est et l'ouest ainsi qu'un pour le nord-est, le nord-ouest, le sud-ouest et le sud-est). En touchant les runes des pierres dans l'ordre correct, les PJ peuvent les activer, ce qui les fait briller

d'une vive lumière blanche projetée sous la forme d'un rayon lumineux.

Les rayons lumineux sont sans danger mais ils ont un effet fantastique sur l'autel de pierre : ils font disparaître la partie de la pierre qu'ils touchent. La légende gravée sur la pierre permet de connaître l'ordre des runes : le nord (pour le navire) doit être activé en premier lieu, puis le sud-ouest (pour la grotte) et finalement le nord-est (pour le campement des orques). Si les PJ activent une mauvaise rune à un moment ou à un autre, toutes les runes se désactivent et ils doivent recommencer depuis le début. Chacun des trois rayons enlève une partie de la pierre. Un seul rayon suffit pour que les PJ puissent apercevoir le bord de l'anneau doré incrusté dans la pierre mais il faut que les trois rayons soient actifs pour que l'anneau puisse être retiré.

7. LA CRIQUE

Cette partie de l'île est une crique naturelle facilement utilisable comme port. La zone est rocailleuse mais pas dénuée de végétation et les rochers ne s'étendent pas suffisamment dans l'eau pour poser un problème aux navires qui tenteraient d'accoster à cet endroit.

7-1 ÉRIK MONTROSE

Érik Montrose est un chasseur de trésor et un célèbre corsaire. Il est venu sur l'île à la recherche de la parure de Fodin. Érik a récemment mis la main sur des documents qu'on croyait perdus à tout jamais, des documents intitulés la Geste de Fodin et décrivant en détails les exploits du grand héros. Deux histoires ont particulièrement intéressé Érik. L'un de ces passages explique comment, il y a longtemps, le drakkar magique d'Ather a été pris dans une terrible tempête et s'est échoué sur une île sans nom du grand Nord. Après le naufrage, Ather a passé quasiment une année sur l'île mais une grande partie du document était trop endommagée pour être lisible. D'après la description de l'île, Érik a déterminé qu'il s'agissait de l'endroit indiqué dans les textes et, accompagnés de plusieurs gardes du corps, il s'y est rendu pour mettre la main sur les reliques.

Malheureusement pour lui, la partie manquante du document décrit la période qu'Ather a passé avec les orques. C'est ainsi qu'Érik a été pris totalement au dépourvu lorsqu'il a rencontré une tribu de guerriers hostiles qui s'est dressée entre lui et le trésor qu'il recherchait. Il a bien emmené quelques gardes du corps avec lui mais il n'était pas du tout préparé pour un combat à grande échelle contre des tribus orques. Il a passé la plupart du temps depuis son arrivée sur l'île à repousser les attaques des orques et à tenter de déterminer une manière de redresser une situation qui s'empirait rapidement, avant que son équipage ne se mutine et qu'il soit contraint de rebrousser chemin les mains vides.

Lorsqu'il voit les PJ, cela le remplit de joie. Il voit en eux la solution parfaite à ses problèmes. Si les PJ ont été embauchés par Érik au début de l'aventure, il leur fait part de sa joie à les voir en bonne santé puis leur explique la situation et les envoie immédiatement récupérer les trésors. S'ils se rebiffent, il leur rappelle qu'il les paie grassement pour leurs services et que son navire est désormais la seule chance des PJ de quitter

NOTES DE L'OBSERVATEUR : LA CRIQUE

On peut trouver quelques plantes fruitières dans cette région ; elles poussent sur les élévations rocheuses. Un test de Connaissances (Nature) contre un DD de 15 permet à un PJ possédant un conteneur adéquat de prélever une de ces plantes pour la ramener vers le continent.

En plus de cela, le poisson est abondant dans la crique et la pêche ne présente aucun danger (contrairement au nord, où les poissons sont plus nombreux mais la pêche est plus dangereuse).

l'île. Si les PJ n'ont jamais rencontré Érik auparavant ou s'ils ont refusé son offre mais se sont quand même retrouvés sur l'île, il leur exprime sa joie de voir des « gens civilisés » dans ce « trou perdu » et, après avoir expliqué la situation, il leur fait la même offre que celle qu'il leur aurait fait au début de l'aventure. Il ajoute qu'en échange de la parure de Fodin, il les ramènera également jusqu'au continent.

Dans tous les cas, Érik n'a pas vraiment d'idées quant à l'emplacement des trésors sur l'île et il rétorque aux PJ qui se plaignent de la difficulté de la tâche d'aller « explorer l'île jusqu'à ce qu'ils les trouvent ».

Érik possède un bateau et, contrairement aux deux autres navires qui se trouvent sur l'île, celui-là est en état de voyager. Les PJ qui tentent de s'emparer de force de la Rose du Nord doivent venir à bout de pas moins de quatre combattants de niveau 3 en plus de Hadim, le garde du corps personnel d'Érik, un guerrier de niveau 5. Certains membres de l'équipage sont impatients de partir cependant et, si les PJ réussissent un test de Diplomatie contre un DD de 25, ils peuvent convaincre l'équipage de se mutiner. Hadim, par contre, reste loyal à Érik et, même en cas de mutinerie, les PJ devront le combattre à mort avant de pouvoir prendre possession de la Rose. Une fois cela fait, ils doivent encore piloter le vaisseau, ce qui nécessite un individu possédant des rangs dans la compétence de Profession (marin).

ÉRIK MONTROSE

FP 1

XP 400

Humain expert 3

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +0 ; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)

pv 13 (3d6+3)

Ref +2, Vig +1, Vol +1

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc dague de maître en mithril +3 (1d4-1/19-20, ×2)

Dist arbalète légère +3 (1d8/19-20, ×2)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 12, Con 11, Int 15, Sag 7, Cha 11

BBA +2, BMC +3, DMC 13

Dons Persuasif, Tromperie

Compétences Connaissances (Histoire) +8, Diplomatie +6,

Estimation +8, Linguistique +6, Perception +4, Profession

(Explorateur) +4, Psychologie +4, Survie +4

Langues commun, elfe, gnome, nain

Équipement longue-vue, dague en mithril

GARDE DU CORPS (4)**FP 1/2**

XP 200

Humain combattant 2

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +2 ; Sens Perception -1

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure +2, Dex +2)

pv 19 (2d10+4)

Ref +2, Vig +4, Vol -1

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc hallebarde +5 (1d10+3/×3)

Dist arc court +4 (1d6)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 8, Cha 7

BBA +2, BMC +3, DMC 14

Dons Arme de prédilection (hallebarde), Tir à bout portant

Compétences Escalade +6, Profession (marin) +4, Natation +6

Langues commun

Équipement armure de cuir de maître, hallebarde, arc court

HADIM**FP 4**

XP 1 200

Humain guerrier 5

Humanoïde de taille M, LN

Init +5 ; Sens Perception +9

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17

(armure +7, Dex +1, esquive +1)

pv 47 (5d10+15)

Ref +2, Vig +6, Vol +2 ; +1 contre la terreur

Capacités défensives entraînement aux armures, courage

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc cimeterre à deux mains +1, +9 (2d4+15/18-20) avec Attaque

en puissance (Hadim utilise toujours Attaque en puissance)

Capacités offensives entraînement aux armes (lames lourdes) +1

CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

BBA +5, BMC +9, DMC 20

Dons Arme de prédilection (cimeterre à deux mains),

Attaque en puissance, Esquive, Science de l'initiative,

Spécialisation martiale (cimeterre à deux mains)

Compétences Escalade +9, Perception +9, Survie +9

Langues commun

Équipement cuirasse +1, cimeterre à deux mains +1



moins de la moitié de ses points de vie. De plus, s'il parvient à tuer un PJ, il tentera de battre en retraite avec le corps afin de le dévorer dans son repaire avant de revenir combattre les autres PJ plus tard, s'ils restent dans la région.

WORG**FP 2**

XP 600

Créature magique de taille M, NM

Init +2 ; Sens odorat, vision dans le noir 12

ca, vision nocturne ; Perception +11

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 26 (4d10+4)

Ref +6, Vig +5, Vol +3

ATTAQUE

Vitesse 6 ca

Càc morsure +7 (1d6+4 et croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 15, Con 13, Int 6, Sag 14, Cha 10

BBA +4, BMC +7, DMC 19 (23 contre les crocs-en-jambe)

Dons Course, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +9, Perception +11, Survie +5 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +2, Perception +2, Survie +2

Langues commun, goblin

8. LES SOMMETS

Cet ensemble de vastes collines acérées s'élève au centre de l'île, dominant le reste du paysage. On n'y trouve très peu d'animaux car la faune y a été chassée par un terrible et dangereux worg. Le pic le plus haut est gardé par Roht, un einherjar qui est également le serviteur éternel d'Ather Fodin. Ce gardien protège le manteau d'Ather contre ceux qui ne seraient pas dignes de le porter.

8-1 LE WORG SOLITAIRE

À peu près à mi-chemin vers le sommet de la montagne, les PJ sont attaqués par un worg qui s'est établi dans les sommets et a chassé tous les autres prédateurs loin de la petite montagne. Le worg les attaque vicieusement et sauvagement. Il ne combat pas à mort toutefois : il fuit dès qu'il est réduit à

8-2 LE GARDIEN

Au sommet du plus haut des pics, les PJ peuvent rencontrer Roht, un einherjar au service d'Ather Fodin. La mission éternelle de Roht consiste à protéger le manteau de Fodin contre ceux qui tenteraient de le dérober. Il a attendu sur cette montagne depuis la disparition d'Ather Fodin. Lorsque les PJ arrivent, il les appelle et indique que, s'ils veulent la cape de Fodin, ils doivent le vaincre en combat honorable. Roht combat à mort mais il accepte la reddition des PJ si ces derniers déclarent forfait. Si les PJ sont vainqueurs, ils peuvent trouver le manteau replié soigneusement dans une besace que Roht porte sur lui. Il s'agit d'un tissu bleu foncé avec plusieurs runes brodées qui fonctionne comme une *cape de protection* +1.

Si les PJ reviennent sur les sommets après avoir vaincu Roht, il a pu régénérer entre temps (ce procédé prend 2d4 jours).

NOTES DE L'OBSERVATEUR : LES SOMMETS

Ces collines sont riches en fer : les PJ qui réussissent un test de Connaissances (Nature) contre un DD de 10 peuvent localiser des filons de fer visibles sur le sol, ce qui laisse présager de la présence de veines encore plus riches en sous-sol. Plus en hauteur, les PJ peuvent trouver de vastes quantités de glace qui pourraient être fondues afin de fournir de l'eau à n'importe quelle communauté située sur l'île.

Dans ce cas, il les félicite pour leur victoire et leur souhaite bonne chance pour leur quête. La tâche de Roht ne se termine pas avant que quelqu'un ne découvre la Vraie Geste de Fodin qui est contenue dans la parure (voir plus bas).

ROHT, GUARDIEN ÉTERNEL**FP 3**

XP 800

Humain (einherjar) guerrier 1, voir l'annexe

Humanoïde de taille M, LB

Init +2 ; Sens Perception +3

DÉFENSE

CA 22, contact 15, pris au dépourvu 18 (armure +5, bouclier +2, Dex +4, sacré +1)

pv 15 (1d10+5)

Ref +4, Vig +6, Vol +2

Capacités défensives guérison accélérée 2, immunité aux effets de mort et à l'absorption d'énergie, reconstruction ; RD 5/magie

ATTAQUE

Vitesse 8 ca (6 ca en armure)

Càc marteau de guerre +7 (1d8+5/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 20, Dex 18, Con 18, Int 15, Sag 15, Cha 15

BBA +1, BMC +6, DMC 20

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre)

Compétences Artisanat (armes) +6, Escalade +9, Perception +3, Survie +6

Langues commun

Équipement marteau de guerre, chemise de mailles +1, écu en acier de maître

PARTICULARITÉS

Reconstruction (Sur) La plupart du temps, il est très difficile de détruire un einherjar simplement en le combattant : une fois détruit, il se recompose en 2d4 jours. Une fois ce délai expiré, il réapparaît, complètement guéri (mais sans équipement), au dernier endroit qu'il a considéré comme sa demeure. La seule manière de détruire un einherjar de manière permanente consiste à déterminer la raison pour laquelle il existe et résoudre le problème qui l'a empêché de trouver le repos.

LA VRAIE GESTE DE FODIN

Lorsque les diverses composantes de la parure de Fodin sont assemblées, les runes qu'elles comportent forment une chanson qui peut être déchiffrée avec un test de Linguistique contre un DD de 20. Il s'agit de la Vraie Geste de Fodin, qui peut donner deux avantages aux PJ.

Tout d'abord, le chant décrit le lieu de repos final du véritable trésor d'Ather Fodin, quelque chose de bien plus important que les bibelots qu'il a laissés sur l'île. L'emplacement de ce trésor est laissé à l'appréciation du MJ car le découvrir et s'y rendre est une aventure en soi qui devrait permettre aux PJ de gagner plusieurs niveaux et d'affronter de nombreux autres tests.

Le second avantage est que la Geste elle-même est dotée d'un pouvoir magique. Tous les bardes présents dans le groupe peuvent l'apprendre et ainsi gagner une nouvelle capacité de représentation bardique.

La Geste de Fodin (Sur). Les bardes qui connaissent la Vraie Geste de Fodin peuvent utiliser leur représentation bardique pour donner un courage exceptionnel et une clarté d'esprit surprenante à leurs alliés, ce qui leur permet de se concentrer sur les tâches auxquelles ils s'attendent. Pour être affecté, un allié doit être capable d'entendre le chant. Tous les alliés affectés sont immunisés contre les effets de terreur et de coercition de tous genres. La Vraie Geste de Fodin est une capacité mentale qui utilise des composants sonores.

L'EINHERJAR

❖ *CE MONSTRE A ÉTÉ CRÉÉ PAR JUSTIN HOLLOWAY ET EST DÉCRIT SUR LE SITE DE NECROMANCERS OF THE NORTHWEST À L'ADRESSE [HTTP://WWW.NECROMANCERS-ONLINE.COM/ARTICLES/ FROMTHEWORKSHOP/06042010.HTML](http://www.necromancers-online.com/articles/fromtheworkshop/06042010.html)*

Le sujet de cet article est un archétype qui se base un peu sur la mythologie nordique ainsi que sur diverses sources fantastiques populaires. Même les récits les plus antiques évoquent des guerriers qui sont décédés sans pouvoir accomplir une quête et qui sont revenus de la mort pour pouvoir la poursuivre. Cet archétype est la conséquence de la décision d'un dieu ou d'un demi-dieu qui accorde à un héros (ou à un anti-héros) une dernière chance d'atteindre son but. Le récipiendaire de cette faveur reçoit une fraction de la puissance du dieu. Il devient ainsi plus puissant que de son vivant et temporairement immortel. Les rares individus qui bénéficient de cette chance sont transformés en créatures connues sous le nom d'einherjars.

KJED CŒUR-DE-FEU

De son vivant, Kjéd Cœur-de-feu était à la tête d'une rébellion contre le seigneur magicien Barnum Rabniar III, dirigeant du Cercle d'Ivoire, un conclave de magiciens qui s'est donné la mission de ramener l'ordre sur le monde en le soumettant à leur sage et bienveillante gouvernance. En réalité, le peuple dirigé par Barnum ne l'appréciait pas ; il était un gouverneur inefficace qui ne se préoccupait guère des soucis de ses sujets. Kjéd a mené son peuple à la guerre au cours d'un soulèvement contre le magicien et, au terme d'une campagne de trois années, il est parvenu très près de son but. Mais, la veille de ce qui devait être le combat final, un assassin s'est infiltré dans la tente de Kjéd et l'a empoisonné. Sans son chef, la rébellion fut rapidement brisée.

L'histoire de Kjéd ne s'est pas arrêtée là cependant, car les esprits de ses ancêtres lui ont redonné la vie une fois de plus afin qu'il mène à bien son œuvre et mette un terme à la domination du tyran magicien. Kjéd parcourt désormais les terres de Barnum et combat les injustices que ses hommes perpétuent tout en se rapprochant de plus en plus de la Tour de Cristal du magicien, où il compte bien confronter Barnum au cours d'un combat final et épique avant de trouver le repos éternel.

KJED LE PROTECTEUR DES TERRES DU NORD FP 8

XP 4 800

Einherjar humain, moine 6

Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 12 ca, Perception +12

DÉFENSE

CA 21, contact 19, pris au dépourvu 17 (armure +1, Dex +3, esquive +1, moine +4, naturelle +1, parade +1)

pv 64 (6d8+36) ; guérison accélérée 2

Ref +8, **Vig** +9, **Vol** +8 ; esquive totale, +2 contre les sorts et effets d'enchantement

Capacités défensives férocité ; **Immunité** sorts et effets de mort, maladie et absorption d'énergie ; **RD** 5/magie

ATTAQUE

Vitesse 10 ca (12 ca transformé en âme)

Càc attaque à mains nues +11 (1d8+6) ou déluge

de coups +11/+11/+6 (1d8+6)

Attaques spéciales coup étourdissant (DD 18, 6/jour)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 10

BBA +4, **BMC** +11, **DMC** 28

Dons Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaques réflexes, Esquive, Poing étourdissant, Pouvoir renforcé (coup étourdissant), Robustesse, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +12 (+18 pour sauter), Discrétion +12, Escalade +14, Évasion +12, Perception +12, Psychologie +12

Particularités mouvement rapide, forme immortelle, sauter haut, réserve de *ki*, transformation en âme, pureté physique, chute ralentie, but immortel

Équipement amulette des poings puissants +1, bracelets d'armure +1, anneau de protection +1

CRÉER UN EINHERJAR

« Einherjar » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible possédant au moins 5 DV et ayant une Intelligence et un Charisme d'au moins 3 (on l'appelle la créature de base ci-dessous).

FP. Comme la créature de base +3.

Type. Le type de la créature reste le même. Ne recalculez pas les DV, le BBA, le nombre de points de compétence ni les jets de sauvegarde.

CA. L'einherjar bénéficie d'une protection magique accordée par son créateur, ce qui lui donne un bonus sacré ou maudit de +1 à la CA (en fonction de l'alignement du créateur ; une fois le type du bonus choisi, il ne peut plus changer par la suite).

Capacités défensives. Un einherjar conserve toutes les capacités défensives de la créature de base. Il gagne la capacité de vision dans le noir jusqu'à 12 ca, une guérison accélérée de 2 points, une immunité contre les effets de mort et l'absorption d'énergie et un RD de 5/magie (s'il possède 11 DV ou moins) ou 10/magie (s'il possède au moins 12 DV). Les einherjars gagnent également la particularité de férocité et la capacité de reconstruction.

• *Reconstruction (Sur).* Il est généralement difficile de détruire un einherjar simplement en le combattant. Un einherjar détruit se reconstruit en 2d4 jours. Une fois ce délai écoulé, l'einherjar réapparaît, complètement guéri (mais sans l'équipement qui est resté sur son corps précédent), au dernier endroit qu'il considère comme sa demeure (ou là où il est mort s'il ne considère aucun endroit comme sa demeure). Même les sorts les plus puissants ne constituent généralement que des solutions temporaires. La seule manière de détruire un einherjar de manière permanente consiste à déterminer la raison de son existence et de résoudre le problème qui l'empêche de trouver le repos éternel. La méthode exacte varie d'un cas à l'autre et peut nécessiter de longues recherches (le MJ devrait la déterminer pour chaque einherjar).

Vitesse. Pendant la transformation en âme (voir ci-dessous), la vitesse de l'einherjar augmente de 2 ca pour le mode de déplacement qu'il emploie le plus souvent (généralement la marche).

Particularités. L'einherjar acquiert les particularités suivantes.

- *Forme immortelle (Ext).* Cette capacité fonctionne comme la capacité de moine d'éternelle jeunesse, si ce n'est que l'einherjar ne meurt pas de vieil âge.
- *Transformation en âme (Sur).* En une action complexe, un einherjar peut faire appel au pouvoir qui le maintient en vie. Sa capacité de guérison accélérée devient égale à son nombre de DV, avec un minimum de 10. Il gagne également un bonus sacré ou maudit de +2 à toutes ses caractéristiques et son RD s'étend aux armes qui ne sont pas d'alignement bon (en cas de bonus sacré) ou mauvais (en cas de bonus maudit). Une fois cette capacité utilisée, l'einherjar ne dispose que de 10 minutes avant de mourir pour la dernière fois et

de connaître le repos éternel. Un einherjar mort après une transformation en âme ne peut pas être ramené à la vie par des moyens normaux, pas même par sa capacité de reconstruction, mais un sort de souhait ou de miracle peut lui permettre d'être ensuite ramené à la vie normalement (cependant, la plupart des einherjars ne désirent pas revenir à la vie). Un einherjar ramené à la vie de cette manière perd cet archétype et ne peut jamais le récupérer.

- *But éternel (Ext).* Chaque einherjar possède un but spécifique qu'il peut atteindre et qui consiste en un objectif clairement établi (par exemple, un orque pourrait devenir un einherjar avec le but de détruire un elfe, mais pas juste pour devenir plus fort). Le créateur peut révoquer le statut d'un einherjar s'il estime que celui-ci n'a pas suffisamment œuvré activement à accomplir son but.

Caractéristiques. Un einherjar gagne un bonus de +4 à trois caractéristiques de son choix et un bonus de +2 aux trois autres caractéristiques.

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 coadaptability 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 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System 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, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc ; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Liber Vampyr. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, and Justin Holloway.

Steps of the Sanguine Path. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, and Justin Holloway.

Into the Armory: The Complete Guide to Weapons, Armor, and Equipment. Copyright 2010, Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, Justin Holloway.

The Book of Beginning: Copyright 2010 Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, Justin Holloway.

The Song of Fodin: Copyright 2010 Necromancers of the Northwest, LLC ; Authors: Alex Riggs, Joshua Zaback, Rosa Gibbons.