

LE CŒUR DE PIERRE

Une aventure fantastique pour 3-5 joueurs de niveau moyen plutôt guerriers ou forestiers dans les Montagnes du Bord du Monde.



INTRODUCTION

Cela fait trois jours que les personnages errent dans les Montagnes du Bord du Monde. Un riche érudit d'Averheim offre 100Co pièce à qui lui rapportera des œufs de vouivre viable. Plusieurs aventuriers ou groupes d'aventuriers se sont donc lancés dans l'aventure pour dénicher les précieux œufs. Mais la tâche n'est pas aisée. Les montagnes sont dangereuses et les rencontres de monstres, peaux-vertes et autres horreurs y sont relativement fréquentes. Heureusement pour le groupe la météo est plutôt bonne malgré un ciel nuageux et le vent est assez faible.

L'aventure commence vers midi alors que les personnages, évoluant sur une pente raide et boisée, trouvent les restes dévorés de ce qui devait être un humain. Les affaires du défunt sont éparpillées un peu partout dans un rayon de 25m. Certaines (les plus petites) nécessiteront des jets de recherches ou de chance pour être découvertes : **poignard sorti de son fourreau** (difficile de retrouver le fourreau), **torche**, **ceinture en cuir**, **cagoule de cuir ensanglantée**, **corde de 15m**, **grappin**, **piolets (x2)**, **bourse avec 2/- et 6ss**. Le défunt a été dévoré par quelque chose de gros... et avec des dents tranchantes... !

Il n'y a aucune trace dans le sous-bois. C'est à croire que le corps est tombé d'un arbre. D'ailleurs si les personnages regardent attentivement les branches au-dessus d'eux ils pourront voir dans les plus hautes branches une sacoche pendue à environ 18m de haut ! Si un personnage est assez agile pour grimper la récupérer (ou la faire tomber, ce qu'il faut éviter car son contenu se briserait), elle contient : **1 potion de guérison (2D3B récupérés)**, **une bouteille de gnole forte entamée**, **un saucisson entier**, **une boule de pain entière**, **deux poires**.

Il n'y a aucune trace sur l'arbre de quelqu'un qui y aurait grimpé... En fait le corps a été jeté depuis les airs.

Au moment de quitter les lieux les personnages remarqueront que des silhouettes les encerclent et les guettent dans l'ombre. Il s'agit de **8 loups gris** attirés par l'odeur du sang. Si les personnages ne sont pas assez impressionnants ou nombreux, ou s'ils les attaquent, les loups se jetteront sur eux. Un des loups est plus gros et porte une balafre en travers du museau, c'est le chef (+15CC / +15I / +2B=> +2XP). Une fois en lieu sûr les personnages pourront reprendre leur route à la recherche des œufs de vouivre.



CHAPITRE 1 : RENCONTRES AVEC LES HABITANTS DES MONTAGNES

Les personnages continueront leur route tout l'après-midi sans atteindre les sommets. Il leur faudra encore 2 ou trois jours pour y arriver. En fin d'après midi le ciel se couvrira en prévision d'un orage pour le lendemain. La nuit se passe sans encombre hormis les hurlements de loups dans la nuit.

Le lendemain, les personnages verront que le ciel est très couvert et que les nuages sont gris et bas... orage proche.

Une heure environ après le départ de leur campement les personnages verront au loin, sur un flanc de montagne découvert, trois hommes en train de marcher sur une corniche. Mais les malheureux n'ont pas vu l'araignée géante sur la paroi au-dessus d'eux. Elle tombe sur le dernier alpiniste le pique de son dard et l'emporte avec elle avant que les deux autres aient pu réagir !

Environ 2 heures plus tard, les personnages entendront des coups de feu qui résonnent entre les montagnes. Leur origine n'est pas bien lointaine. 15 minutes plus tard environ les personnages découvriront les cadavres de 3 orques des montagnes, morts par balles. Ils ont été fouillés et il ne reste plus sur eux que : **1 collier de 6 canines d'orque (valeur ≈ 1/-)**, **une sacoche avec à l'intérieur une pierre vaguement gravée en forme de tête d'orque**. Leurs armes sont primitives et très peu maniables pour des non-orques. Elles n'ont pas de valeur.

Les sommets des montagnes sont un peu plus proches maintenant. Encore deux jours d'ascension environ.

Dans l'après-midi, les personnages arriveront à une zone moins boisée, proche d'une rivière et d'une cascade (au bruit). Ils entendront les bruits d'un combat entre une dizaine de protagonistes environ. En cherchant un peu autour d'eux ils verront en contrebas de leur position, au pied d'une cascade un groupe de nains aux prises avec des peaux vertes. La descente jusqu'aux lieux du combat est ardue et les personnages mettront plusieurs minutes à rejoindre les nains pour les aider (s'ils le souhaitent). Une fois sur les lieux il ne restera que 3 nains vivants en pleine lutte acharnée contre **15 de gobelins de la nuit**. Le combat, une fois les personnages arrivés en renfort, tournera à l'avantage des nains. Les gobelins de la nuit sont armés **d'épées courtes et de dagues**. Leur **chef** (+15CC, +1F, +15I, +3B, +1A // +3XP) porte une **hache naine, un bouclier, un casque et des brassards de fer**.

Il y a 2 nains et 9 gobelins qui gisent déjà au sol, morts.

A la fin du combat il ne restera plus qu'un nain en état de marcher et deux blessés graves devant être soignés rapidement.

Si les personnages souhaitent fouiller les gobelins ils trouveront un total de : **26/-, 14ss, un petit rubis (valeur ≈ 21Co), un coutelas en ivoire de squig (valeur ≈ 7Co), un vieil anneau en bronze avec symbole nain (valeur ≈ 6Co), une clef en argent (un peu oxydée), un sachet de poudre noire (4 utilisations)**.

Interdit de piller les nains sinon le survivant s'y opposera très vivement.



Le nain survivant se montre tout d'abord méfiant à l'égard des personnages. Il parle très mal le Reikspiel et s'il y a un nain dans le groupe il conversera uniquement en Khazalide avec lui. Son animosité envers les elfes est forte (il a perdu son grand père pendant la guerre de la barbe). Si les personnages lui rendent le vieil anneau en bronze trouvé sur les gobelins de la nuit il se montrera reconnaissant et leur donnera une petite améthyste d'une valeur d'environ 6Co.

Il se nomme **Azgul Corneblanche** et est un ranger du clan Nordek. Avec ses compagnons il faisait une reconnaissance pour retrouver un groupe de gobelins de la nuit. Ils étaient à la recherche de quelque chose :

Il y a 10 jours un raid de gobelins de la nuit sur un convoi de minerai de fer extrait de Zhufbar et à destination d'Averheim a été attaqué. Le minerai était acheté par l'Empire et le transport était à sa charge. Les gardes humains

ont été massacrés et certainement dévorés par les gobelins. « Ce qui n'est pas le problème des nains ». En revanche une émissaire de Zhufbar, **Milline Fleur-d'Argent**, était présente et devait rencontrer des nobles impériaux à Averheim pour négocier certains contrats à venir. Elle et son garde du corps, un ranger du clan Nordek nommé **Ardik Rougemarteau**, n'ont pas été retrouvés sur les lieux de l'embuscade. Les traces montraient clairement la présence de gobelins de la nuit en grand nombre. Ils ont certainement été faits prisonniers. Azgul Corneblanche ne révélera qu'à un nain l'autre partie de mission de leur groupe : retrouver le « cœur de pierre », un artefact runique millénaire que portait Milline Fleur d'Argent pour se protéger. Il s'agit d'un puissant talisman de protection et il est inconcevable que les gobelins s'en emparent !



Azgul doit néanmoins rester au pied de la cascade pour soigner ses compagnons blessés et veiller sur eux. Il connaît une grotte à quelques minutes où ils seront à l'abri. Les personnages pourront aider le nain à faire des civières pour amener les blessés à la grotte.

Deux possibilités :

Soit il y a un nain dans le groupe et Azgul lui demande de lui venir en aide pour retrouver le cœur de pierre (après lui avoir expliqué). Il lui promet sa reconnaissance éternelle (!).

Soit il n'y a pas de nain et Azgul explique très vaguement aux personnages la situation (quite à mentir sur le cœur de pierre s'il y a un/des elfes) en omettant de parler des pouvoirs de l'objet, et promet une grande récompense si les personnages lui ramènent le cœur de pierre.

Dans les deux cas il ne se fait pas beaucoup d'illusion quant à ce que les gobelins aient pu faire des prisonniers...

Azgul explique qu'avant de tomber dans cette embuscade ils suivaient les traces de gobelins vers l'est. Il espère qu'ils n'ont pas eu le temps de retourner dans une de leurs antres car sinon il serait impossible de retrouver le cœur de pierre. Les personnages doivent donc se dépêcher. Route à l'est !

Œufs de vouivre : Azgul sait qu'une de ces vicieuses créatures vit sur un pic à l'est. Mais il avertit les personnages contre la sournoiserie et la puissance de la créature.

Expérience pour le chapitre

Aider les nains contre les gobelins de la nuit : **+30XP et +2 points de réputation à Zhufbar.**

Rendre le vieil anneau nain en bronze découvert sur les gobs: **+7,5XP** (+récompense voir scénario).

Aider Azgul à construire les civières et amener les blessés à la grotte : **+2,5XP et +1 point de réputation à Zhufbar.**

Roleplay général et bonnes idées / bonnes actions : **Maxi 15XP**

CHAPITRE 2 : A CŒUR PERDU

Les personnages continuent donc leur route vers l'est, espérant retrouver les gobelins de la nuit coupables de l'attaque. Plus ils s'aventureront à l'est plus les dangers seront grands. Certains personnages du groupe devraient savoir cela et mettre tout le groupe au courant des dangers éventuels : gobelins, monstres, orques...

D'ailleurs, une heure environ après leur départ les personnages entendront un hurlement bestial déchirer le ciel nuageux. Quelques secondes après il se met à pleuvoir des cordes ! L'ascension des montagnes devient donc encore plus difficile et dangereuse. **La pluie se maintient pendant 8 heures.**

Les personnages devront lancer un D20 toutes les heures. Ils ont un bonus de +2 pour escalade et +1 pour acrobatie et/ou vocation forestier. S'ils font 4 ou moins il leur arrive un accident (voir table ci-dessous).

01-35	36-65	66-90	91-100
Glissade	Glissade	Glissade	Glissade
	Chute	Chute	Chute
		Chute de pierres	Chute de pierres
			Mauvaise réception

Glissade (-1B si test d'I raté) -> B récupéré au bout de 4 heures

Chute (-1B automatiquement) -> B récupéré au bout de 6 heures

Chute de pierres (-1B automatiquement) -> B récupéré au bout de 8 heures

Mauvaise réception (-1B automatiquement) – *Les personnages avec acrobatie peuvent lancer 1D6, sur 5+ ils ne subissent pas de dommages du fait de leur mauvaise réception.* -> B récupéré au bout de 12 heures

Après une heure de grimpe les personnages passent près d'une caverne de taille modeste. S'y aventurer est une erreur car il y a à l'intérieur deux bébés ours. Et maman ours rentrera juste au moment où les personnages découvriront les oursons. L'oursonne ne sera pas contente du tout et fera tout pour faire fuir les personnages, quitte à les tuer et qu'ils servent de nourriture.

Au fond de la caverne il n'y a rien de spécial à récupérer... hormis la fourrure des ours.

3 heures plus tard les personnages devront éviter un effondrement de rochers leur arrivant droit dessus. Ils doivent réussir un test d'I avec un bonus de +10. Si le test est raté ils perdent 1B par tranche de 10 de raté (maxi -4B)

1 heure après les personnages seront coincés entre 2 ogres qui les encerclent et qui ont l'air d'avoir très faim ! Il faudra soit les combattre soit leur donner énormément de nourriture et de trésors pour les convaincre de laisser passer le groupe. Les ogres ont des profils standards de buffles. Ils sont armés d'énormes massues de pierre à une main (Prd +10 / I -10 / Dégâts +2). Si les personnages gagnent contre les ogres ils trouveront dans les affaires de ces derniers : 4Co, 33/-, 65ss, une petite topaze (valeur ≈ 5Co), un barillet de bière à moitié vide, un carquois de carreaux nains (5 carreaux intacts dedans), une tête de goblin en décomposition, un bracelet en argent (valeur ≈ 6Co – fabrication humaine), un parcassin en magikane utilisable par tous contre 1 point de folie (boule de feu), une potion de crache feu (le personnage qui la boit peut ensuite cracher une gerbe de feu sur 4m. Usage unique. Dégâts du feu : F3, ignore l'armure).

Une heure ½ après cette mauvaise rencontre les personnages verront au sud est, au loin, une troupe d'orques en train de combattre contre d'autres orques. Il y a environ une centaine de peaux vertes s'affrontant. S'ils sont un minimum intelligents les joueurs éviteront de se rendre vers cette zone.

Deux heures plus tard environ les personnages verront sur une crête à 500m environ une troupe de gobelins de la nuit en train d'avancer vers l'est. Ils ne peuvent voir toute la troupe mais les personnages peuvent estimer les gobelins à une cinquantaine minimum ! Si les personnages sont discrets les gobelins ne les verront pas.

Sinon le chef des gobelins de la nuit enverra un groupe de 8 guerriers (épées courtes gob + 50% boucliers bois) accompagnés de 4 archers (couteaux, arcs courts gob) avant de continuer sa route vers l'est.

Les personnages devront se débrouiller pour suivre discrètement les gobelins de la nuit. Lorsqu'ils se font remarquer le grand chef goblin envoie une escouade s'occuper des personnages. A chaque fois plus de gobelins et plus dangereux (squigs, etc...).

Les personnages devront suivre les gobelins pendant 3 heures avant d'avoir une preuve qu'il s'agisse bien du bon groupe, celui qui a volé le cœur de pierre : Milline Fleur d'Argent et Ardik Rougemarteau enfermés dans des cages !

Il faut maintenant décider d'une approche pour attaquer les gobelins ou s'infiltrer et leur dérober prisonniers et objet runique.

Voici, pour le MJ, la composition du groupe de gobelins tel qu'il était au départ. Les personnages en ont peut-être éliminé certains membres pendant la filature :

- Grand chef gobelin de la nuit : **Virkig Pêtléden**
- 2 chevaucheurs de squig
- 25 guerriers gobelins de la nuit (2 peuvent devenir fanatiques)
- 20 archers gobelins de la nuit
- 5 gobelins assistants (cuisiniers et polyvalents)



Virkig Pêtléden : Gobelin de la nuit. 28 ans. 1m59. Mauvais. Chef de clan. Valeur XP : **18**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	52	48	4	4	15	65	3	31	56	30	37	28	29

Coups puissants, assommants, esquive, bagarre, escalade, vision nocturne.

Haine des nains.

Equipement : Chemise de mailles abîmée mais en gromril (3PA, enc 50, -5I), cagoule de mailles abîmée mais en gromril (3PA, enc 25), Casque en fer, Bouclier en fer, « Coup' Kigel » (épée courte gob magique : +2Prd, +4I, -2CC, Cause +1D4 dégâts de froid), Dague gobeline, Bourse avec 9Co, 24/-, 68ss, une petite émeraude (valeur ≈ 12Co), une petite topaze (valeur ≈ 6Co), un petit rubis (valeur ≈ 13Co), Potion de violence accrue (+3 dégâts mais ne peut plus parer les attaques – durée 2 minutes).

Si les personnages n'agissent pas dans les 4 heures suivantes, les gobelins finiront par arriver dans les ruines d'un ancien avant-poste nain où ils rejoindront un deuxième groupe ! Mais là, surprise, ce deuxième groupe est composé de nains du Chaos et d'hobgobelins !

Chef nain du chaos : **Kamzat Noiregriffe**

8 nains du chaos

16 hobgobelins



Les deux groupes seront sous tension. Deux des gobelins de la nuit se feront même tuer par des hobgobelins avant que les choses ne se calment.

Les gobelins de la nuit procéderont à un échange des deux prisonniers nains + du cœur de pierre contre un lourd coffre que leur remettent les nains du chaos. Le chef des gobelins de la nuit vérifiera le contenu du coffre. Les personnages, s'ils sont assez près, pourront voir quantité d'or et d'argent (pépites d'or et d'argent, l'équivalent de 500Co s'ils arrivent à en prendre possession !).

Il devrait être plus facile pour les personnages de piéger les nains du chaos que de s'attaquer aux gobelins. Néanmoins s'ils le désirent les personnages pourront aussi attaquer les gobelins pour leur voler le coffre...

Les gobelins de la nuit s'empresseront de quitter les nains du Chaos pour retourner dans leurs souterrains. Les nains du Chaos, suivant l'heure de la journée, partiront juste après avoir fait remballer leur campement par les hobgobelins. Si la nuit approche ils attendront le lendemain pour repartir.

Expérience pour le chapitre

Tuer l'oursonne dans la caverne : **-10XP** si loyal / **-7.5XP** si bon / **0XP** si neutre / **+5XP** si mauvais ou chaotique.

Vaincre les deux ogres : **+5XP** (et leurs trésors !)

Ne pas se faire remarquer par les gobelins jusqu'à découvrir qu'il s'agisse de ceux recherchés : **+15XP**

Ne pas être blessé par l'escalade une seule fois pendant la route jusqu'à l'avant poste nain : **+7.5XP**

Récupérer le coffre aux gobelins de la nuit : **+15XP**

Tuer le grand chef des gobelins de la nuit : **+22XP**

Roleplay général et bonnes idées / bonnes actions : **Maxi 10XP**

CHAPITRE 3 : CŒUR A PRENDRE



Les 8 guerriers nains du chaos ont un profil standard de nain du chaos et sont tous équipés de la manière suivante : **Cotte de mailles naine (2PA, -10I)**, **Epaulières en fer (2PA)**, **Casque en fer (2PA)**, **Tromblon + 20 tirs**, **Hache naine**, **Couteau**. Chacun possède une **bourse avec quelques pierres précieuses** pour une valeur maximum de $1D10+10Co$ + **des pépites d'or et d'argent** pour $1D10+10Co$ => pépites d'or (valeur $\approx 13Co$ chaque), pépites d'argent (valeur $\approx 4Co$ chaque).

Un des guerrier possède un **parchemin d'ailes d'Hashut écrit en khazalide noir (une paire d'ailes monstrueuses poussent dans le dos du porteur (-1B) et lui permettent de voler pendant 1 minute) – Un nain pourrait traduire à un autre personnage pour que celui-ci écrive la formule en phonétique et la prononce...** Un autre possède un **anneau en or ($\approx 17Co$)**, un autre des **instruments de mesure (compas, équerre)**, un autre un **bracelet en or ($\approx 24Co$)** et un autre possède une **longue vue en cuivre**.

Les 16 hobgobelins ont des profils standards et sont équipés de la manière suivante : **cuirasse et brassards et épaulières de cuir bouilli (1PA)**, **Hallebarde**, **2 dagues courbes**, **Arc normal + carquois + 16 flèches**. En tout ils possèdent : **1 petite améthyste (valeur $\approx 4Co$)**, **1 pépite d'or (valeur $\approx 13Co$)**, **3 pépites d'argent (valeur $\approx 4Co$ chaque)**.

Les nains du chaos voyageront de jour et camperont la nuit. L'idéal pour les personnages est d'intervenir de nuit. Si les personnages tardent trop à intervenir les nains du chaos retrouveront un groupe beaucoup plus important à l'est, composé de centaines d'hobgobelins, orques noirs et d'autres nains du chaos. Il sera impossible d'intervenir à partir de là !

Lors de leur poursuite ils devront toujours faire des tests de déplacements montagneux mais bénéficieront d'un bonus de +1 à leurs jets car ils sont moins pressés que lors de la poursuite des gobelins de la nuit. De plus, toutes les heures lancer $1D20$ et consulter la table des rencontres ci-dessous :

1	Monstre très puissant (type vouivre). Se planquer est la meilleure solution. Si vouivre penser aux œufs.
2-4	Monstre puissant (1 troll de pierre / 1 ogre / 1 mutant puissant...)
5-14	Aucune rencontre. Tout va bien ☺
15-18	Ennemis peu puissants (1D6+2 gobelins / 1D6+1 skavens / 1D3+1 orques...)
19-20	Bonne rencontre (forestier humain / ranger nain / dépouille avec des objets intéressants...)



Kamzat Noiregriffe : Nain du chaos. 241 ans. 1m57. Chaotique. Esclavagiste. Valeur XP : **29**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	64	55	5	6	19	42	3	55	61	54	70	51	17

Coups puissants, assommants, esquive, bagarre, armes à deux mains, armes à poudre, escalade, vision nocturne.
Haine des nains.

Equipement : Cotte de mailles à manches longues en gromril noir (3PA, enc 50, -20I), cagoule de mailles en gromril noir (3PA, enc 25), Casque en gromril noir (3PA), Epaulières en fer (2PA), Bouclier en fer (1D6+2PA), Hache des mille tourments (Ignore 2PA, +2CC, +1I, -4Prd, Cause 1Pt de folie par point de point de B perdu), Pistolet à poudre + 15 tirs, Bourse avec 4 petites émeraudes (valeur ≈ 12Co chacune), une petite topaze (valeur ≈ 6Co), un petit rubis (valeur ≈ 13Co), 2 pépites d'or (valeur ≈ 13Co chaque), 4 pépites d'argent (valeur ≈ 4Co chaque), Potion de peau de Gromril noir : +4PA sur tout le corps / -10I / +1 pt de folie – durée 2 minutes), Potion de soins intensifs (récupération de 1D12+3B), Anneau en or (valeur ≈ 22Co), Couteau dans une gaine, clef des cages.

Si les personnages engagent le combat contre les nains du chaos et les hobgobelins ce sera un combat très rude. Les nains, même chaotiques, sont des nains ! Les hobgobelins essaieront au maximum d'utiliser leur nombre pour déborder les personnages et les prendre à revers, où alors se mettre à distance et les avoir au tir alors que d'autres les bloquent au corps à corps.

Un assaut frontal contre le détachement des nains du chaos n'a donc presque aucune chance de réussite. Les personnages vont donc devoir jouer fine. Tendre un piège ou attaquer de nuit avec une discrétion maximum.

De nuit il y aura toujours une équipe de 2 nains et 2 hobgobelins qui monteront la garde, passant le relais toutes les 3 heures à une autre équipe. Le chef dort toute la nuit. Les couchettes des hobgobelins sont à l'écart de celles des nains, les peaux vertes étant quand même des esclaves ne l'oublions pas.

Une fois les personnages en possession du cœur de pierre et ayant libéré les nains prisonniers ils pourront faire demi-tour et revenir vers l'ouest.

Expérience pour le chapitre

Récupérer le Cœur de pierre : **+33XP**.

Libérer les nains : **+33XP** (et **+ 2 points de réputation à Zhufbar**)

Éliminer tous les nains du chaos : **+10XP // +20XP pour les personnages nains**

Éliminer Kamzat Noiregriffe : **+7.5XP // +15XP pour les personnages nains**

Éliminer tous les hobgobelins : **+7.5XP**

Récupérer le cœur de pierre et les nains dans la discrétion la plus totale : **+20XP bonus**

Roleplay général et bonnes idées / bonnes actions : **Maxi 10XP**

CHAPITRE 4 : RETOUR A LA CIVILISATION

Le Cœur de pierre : Ne peut être porté que par des nains. N'a pas d'effet sur les autres races. Il s'agit d'un objet runique créé par Alaric le Fou, graveur de runes légendaire notamment pour la fabrication des Crocs Runiques des comtes électeurs de l'Empire. Le cœur de pierre se porte en médaillon et il est d'ailleurs accroché à une lourde chaîne en argent. Il est relativement lourd (Enc : 50) et encombrant. Son contact est froid mais se réchauffe doucement lorsque les protections sont actives.

Effets : La porteuse possède une aura de protection de 2PA. De plus sa résistance à la magie augmente de 25pts et elle a 50% de résister à certains effets chaotiques corporels comme les mutations. Toutes ses résistances (feu, froid, électricité, poison, mental) augmentent de 20 points. Ses points de B maximum augmentent de +2. La porteuse peut prodiguer une fois par jour un soin qui rend 1D3B, mais ne soignera que des blessures légères ou moyennes.



Les personnages peuvent donc souffler un moment avant de repartir. Les deux nains qu'ils ont sauvé, s'ils les ont sauvé, sont blessés et fatigués mais ne rechigneront pas devant la tâche à accomplir pour rentrer.

A noter que **Milline Fleur-d'Argent** voudra récupérer le Cœur de pierre si elle sait que les personnages l'ont.

A noter également qu'**Ardik Rougemarteau**, si les personnages en parlent, sait où trouver un nid de vouivre dans cette partie des montagnes. En revanche dans son état il ne les accompagnera pas et restera avec Milline.

Milline Fleur-d'Argent : Naine de Zhufbar. 227 ans. 1m46. Neutre. Diplomate.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	39	30	3	4	11 (5)	25	1	47	57	69	42	44	41

Esquive, armes à poudre, escalade, vision nocturne, étiquette, Reikspiel, géographie, histoire, héraldique, etc...

Haine des nains du chaos et des peux verts.

Equipement : **Vêtements de voyage usés mais de bonne qualité.**

Ardik Rougemarteau : Nain de Zhufbar. 139 ans. 1m51. Neutre. Garde du corps.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	55	42	4	5	13 (6)	31	2	42	52	45	56	42	26

Coups puissants, assommants, esquive, bagarre, armes à deux mains, armes à poudre, armes articulées, armes de jet, escalade, Reikspiel, étiquette, vision nocturne.

Haine des nains du chaos et des peux verts.

Equipement : **Vêtements de voyage usé, armure naine endommagée.**



Le retour dans les montagnes sera aussi difficile que l'aller sauf si les personnages sont accompagnés par Ardik Rougemarteau car il connaît un peu le coin (c'est un ancien ranger).

Lors du retour ils devront toujours faire des tests de déplacements montagnoux mais bénéficieront d'un bonus de +1 à leurs jets car ils sont moins pressés que lors de la poursuite des gobelins de la nuit / +2 si Ardik est avec eux.

Le retour dure environ 14 heures de marche.

De plus, toutes les heures lancer 1D20 / +1 si présence d'Ardik et consulter la table des rencontres ci-dessous :

1	Monstre très puissant (type vouivre). Se planquer est la meilleure solution. Si vouivre penser aux œufs.
2-4	Monstre puissant (1 troll de pierre / 1 ogre / 1 mutant puissant...)
5-14	Aucune rencontre. Tout va bien ☺
15-18	Ennemis peu puissants (1D6+2 gobelins / 1D6+1 skavens / 1D3+1 orques...)
19-20	Bonne rencontre (forestier humain / ranger nain / dépouille avec des objets intéressants...)

Azgul Corneblanche attendra les personnages à l'endroit où ces derniers l'avaient laissé. Un des nains blessé s'est remis de ses blessures, mais pas l'autre. Si Milline est présente elle prodiguera des soins au blessé grâce au Cœur de Pierre.

Azgul sera particulièrement reconnaissant de voir les personnages revenir avec les nains et/ou le cœur de pierre.

Si retour du cœur de pierre seulement => Azgul remettra aux personnages une bourse contenant : **8 rubis (valeur ≈ 15Co chacun) et 2 pépites d'or (valeur ≈ 20Co chaque).**

Si retour des deux nains + cœur de pierre => Les personnages seront invités à Zhufbar pour être remerciés !

Faisant chemin avec le ranger ils iront plus vite et mettront seulement 6 heures à rejoindre la forteresse naine sans rencontrer de problèmes. Là bas ils seront accueillis de manière plutôt rude. Des elfes pourraient même être défiés au corps à corps à mains nues !

Un des Thane de la forteresse se présentera aux personnages, il s'agit de Murkol Rocherfeu, puissant et vénérable. A partir de ce moment là les personnages vont être présentés aux nains pour leurs exploits.

Les personnages seront invités à passer plusieurs jours à la forteresse pour se reposer et profiter de l'hospitalité des nains. Un banquet sera organisé. Bière à flots. Les non-nains auront un mal fou à tenir cette bière très forte.

Plusieurs récompenses seront proposées à chaque personnage (à eux de choisir) en plus de la gratitude des nains :
1/ Un sac de pierres précieuses : (1 améthyste (valeur ≈ 10Co) + 1 émeraude (valeur ≈ 15Co) + 1 rubis (valeur ≈ 15Co) + 1 saphir (valeur ≈ 25Co) + 1 diamant (valeur ≈ 50Co))

2/ Amélioration, équilibrage, affutage d'une arme non-naine/non-elfe (gain de +1CC, +1I, +2Prd – pas considérée comme magique) // ou d'une arme de tir non-arc (gain de +2CT, +2I – pas considérée comme magique)

3/ Amélioration d'une armure non-naine/non-elfe, allègement, renforcements. 5 pièces d'armure maxi (réduction d'Enc de -5 à -15 par pièce modifiée / amélioration de la résistance aux dégâts de +1)

+/ Si le groupe comprend un nain ce dernier se verra également remettre en plus un [talisman de nain de roche qui lui permet, tant qu'il possède l'objet autour du cou, d'augmenter ses B max de +1 point.](#)

Les services commerciaux nains sont bien entendus ouverts aux personnages pour la durée de leur séjour. *FIN*

Expérience pour le chapitre

Rendre le Cœur de Pierre aux nains : **+66XP (et + 7 points de réputation à Zhufbar / +14 pour un nain).**

Ramener les nains en vie : **+15XP pour Milline / +10XP pour Ardik (et + 2 points de réputation à Zhufbar / nain)**

Roleplay général et bonnes idées / bonnes actions : **Maxi 30XP**



CHAPITRE ANNEXE : LE REPAIRE DE LA VOUIVRE

Les personnages pourront soit découvrir le repaire de la vouivre par eux-mêmes s'ils sont assez doués, sinon ils pourront demander à Azgul Rougemarteau qui le leur indiquera.

La vouivre niche sur un piton rocheux assez difficile d'accès, mais plusieurs prises permettent d'y accéder sans trop de risques. Lancer 2 fois les dés sur la table d'escalade néanmoins. Soustraire 1 au résultat des dés.

De jour : sur le piton les personnages découvriront un nid avec 2 œufs ! Et également les cadavres démembrés et dévorés de 3 humains, plusieurs peaux vertes ainsi que divers animaux.

Pas de monstre en vue... mais les personnages doués d'un sixième sens ne seront pas rassurés du tout. En fait la vouivre s'est faufilée derrière les personnages et s'est accrochée au piton rocheux. Elle bondira sur eux dans leur dos dès que possible pour les prendre par surprise ! L'engagement tourne d'emblée à la faveur du monstre.

De nuit : la vouivre sera présente et attaquera immédiatement les personnages dès que le premier met un pied sur le piton.

Si les personnages arrivent à la vaincre ils pourront emporter les deux œufs et devront y faire très attention pour les ramener viables à l'érudit d'Averheim.

Ils pourront également fouiller les restes des corps. Ils découvriront en tout : **3Co, 32/-, 71ss, une pépite d'argent (valeur ≈ 2Co), un anneau en argent (valeur ≈ 5Co), une épée courte de bonne facture mais sans fourreau (+1CC, -3 Enc), 3 amorces de balles, 4 balles, 2 doses de poudre, une bourse avec 18 canines d'orques et 26 de gobelins.**

La descente du piton nécessitera également 2 jets d'escalade à -1.

Le retour des montagnes vers les terres de l'Empire sera ponctué de plusieurs rencontres :

1/ Rencontre d'un chasseur humain cherchant des ours pour leur peaux.

2/ Attaque de 5 gobelins chevaucheurs de loups géants. Ils ont sur eux **1Co, 32/-, 51ss, 3 pépites d'argent (valeur ≈ 2Co chaque), un anneau en or avec pierre enchâssée manquante (valeur ≈ 7Co).**

3/ Vision d'une trentaine d'orques en train de revenir vers les montagnes. Trop loin pour être remarqués.

4/ Ferme incendiée et pillée. Traces d'orques.

Arrivée dans l'Empire. Plus aucun souci ensuite.

Les personnages arriveront à Averheim après plusieurs jours.

L'érudit leur remettra 100Co par œuf viable ramené.



Expérience pour le chapitre

Éliminer la vouivre : **+15XP**.

Ramener les œufs : **+17.5XP par œuf viable / 100Co par œuf.**

Retrouver et éliminer les 30 orques responsables du massacre de la ferme : **+25XP (!!)**

Roleplay général et bonnes idées / bonnes actions : **Maxi 10XP**
