



Rémy Lucot

CHRONIQUES D'

# Arkhanval

ÉDITION SCÉNARIO



# Arkhanval

LA PORTE DES SONGES

**Directeur éditorial:** Sébastien Célerin

**Assistants éditoriaux:** Maël Carré, Cyril Mongodin et Cylia Priem

**Responsable d'édition:** Lise Guillotin

**Directeur artistique:** Jean-Marc Gilet et Jean-Charles Pasquer

**Illustrateurs:** Oscar Fayemendie, Benjamin Giletti, William Riffault, Dominique van Velsen et avec la participation de Camille Perroteau

**Plans:** Rémy Lucot et Patrick Janniaud

**Enrichissements divers:** Richard Tranier

**Maquette:** Jean-Charles Pasquer

Le jeu de rôle *Arkhanval* est édité par Storyline Consulting SARL, 1 Briangault, 44590 Sions-les-Mines, France.  
For The Story et Bravelion Games sont des marques déposées par Storyline Consulting.

[WWW.FORTHESTORY.FR](http://WWW.FORTHESTORY.FR)

[WWW.BRAVELIONGAMES.COM](http://WWW.BRAVELIONGAMES.COM)

The background features a textured, parchment-like surface with faint, repeating geometric patterns in the corners. A prominent dark, metallic-looking geometric ornament is located in the top right corner, while lighter, faint versions of similar patterns are visible in the top left, bottom left, and bottom right corners.

# Celui qui est revenu

Un scénario de Rémy Lucot

# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	5	<b>Scène 2 : Un discours enflammé</b> .....	19
<b>Acte I : En terres du Nord</b> .....	6	<b>Scène 3 : Des preuves</b> .....	20
<b>Scène 1 : La traque</b> .....	6	<b>Le chef de village</b> .....	20
<b>Wolskors</b> .....	7	<b>Dame Efieldia</b> .....	20
<b>Scène 2 : Ombregarde</b> .....	8	<b>Kraord Larens</b> .....	22
<b>Scène 3 : Retour au combat</b> .....	8	<b>Scène 4 : Rencontre avec Trudd Vanghard</b> .....	22
<b>Scène 4 : Vers un abri pour la nuit</b> .....	9	<b>Acte III : L'imposteur</b> .....	23
<b>Scène 5 : Le village de Vankor</b> .....	10	<b>Scène 1 : En haut de la falaise</b> .....	23
<b>Scène 6 : Vers Uthguir</b> .....	13	<b>Scène 2 : Dans les souterrains</b> .....	23
<b>Acte II : Le grand explorateur</b> .....	19	<b>Scène 3 : Dans les souterrains</b> .....	27
<b>Scène 1 : Aux abords d'Uthguir</b> .....	19	<b>Scène finale</b> .....	27



# Introduction

**C**e scénario a été conçu pour environ 6 heures de jeu. Il est semi-linéaire ; il permettra à vos ombregardes de s'aventurer dans les terres du Nord et d'en découvrir les aspects essentiels. Vous pouvez lire aux joueurs ou paraphraser les passages en italique.

« Le portail de l'Outre-Monde est sans conteste un point faible dans la défense globale d'Arkhanval. Les Tradds, bien heureusement, veillent à notre sécurité à tous, mais pour combien de temps encore ? »

– *Histoires des grands stratèges d'Arkhanval*, Zéphyr Ghastly

Les ombregardes sont envoyés à Uthguir, dans le Nord, pour enquêter sur un individu qui prétend être revenu de l'Outre-Monde. Il ressemble trait pour trait à **Trudd Vanghard**, un explorateur connu qui a disparu dans le portail local quelques années auparavant. Il influence les Tradds afin qu'ils le suivent dans un lieu paradisiaque et accueillant de l'Outre-Monde, leur terre d'origine. Leurs clans sont divisés. Certains croient en celui qu'ils nomment désormais « le grand explorateur » tandis que d'autres ne voient en lui qu'un bonimenteur, un sombre charlatan. Cette dernière faction est de moins en moins nombreuse... En effet, l'homme, par un long travail d'influence, réussit progressivement à convaincre même les plus réticents. Il s'entretient parfois en tête à tête avec eux, leur révélant par

sa maîtrise de la rhétorique un autre monde plus séduisant qu'Arkhanval.

Au fur et à mesure de leur enquête, les ombregardes découvriront que l'individu n'est autre qu'une entité maléfique qui tente d'attirer les Tradds dans un piège fatal. En réalité, il s'agit d'Ankh-Nem-Atou (en couverture), le serviteur de l'Aes Sidh qui s'évertue à affaiblir le nord d'Arkhanval. Pour y parvenir, il essaie d'obtenir la confiance des Tradds et de les réunir à Uthguir. Cette confiance accumulée et directement en lien avec l'arksonge lui permet de canaliser une énergie magique à partir de l'espoir des habitants, grâce à laquelle il peut ouvrir un petit portail dans les souterrains de la ville. Des créatures pourront alors en surgir pour massacrer les Tradds.

\* Littéralement « au milieu des choses ». Ce procédé littéraire consiste à placer le lecteur, ou le joueur, sans beaucoup de préalables au milieu de l'action, les événements qui précèdent n'étant relatés qu'après coup



# Acte I : En terres du Nord

## ◆ Scène 1 : La traque

*Le vent glacial souffle entre les arbres dépenaillés. Le sol gelé craque sous vos pas dans le silence sépulcral qui règne autour de vous.*

*On vous avait prévenus : les terres du Nord sont sans pitié, même pour de dignes représentants de l'Ombregarde. Vous voici donc arpenter la dernière forêt située au nord-ouest de Wyrack, plus communément appelée « forêt de Septentrion ».*

*Soudain, une ombre furtive passe au-dessus de vos têtes. De quoi s'agissait-il ? Vous n'en avez aucune idée. À vrai dire, depuis près d'une demi-heure, vous ne vous sentez plus aussi seuls dans cet endroit lugubre. Des choses vous traquent. Vous*

*devinez leur présence. Leurs regards sont braqués sur vous en permanence. Ils vous suivent à la trace.*

*À quel moment s'en prendront-ils à vous ? Par quel moyen ?*

Cette scène est une introduction *in media res*\* au cours de laquelle les ombregardes sont confrontés à des créatures qui ont franchi le portail de l'Outre-Monde il y a quelques mois : des wolskors (voir encadré). Dix de ces créatures descendent des arbres à la verticale sous leurs yeux et engagent le combat.

Ne laissez pas aux joueurs le temps de souffler. Durant l'affrontement et au moment où l'un des ombregardes est blessé, passez directement à la scène 2.

## ◆ Wolskors

Les wolskors sont des êtres hybrides au corps de loups munis d'une queue de scorpion (sans venin). Ils ont également la faculté de se déplacer sur les surfaces verticales grâce à des articulations aux extrémités de leurs pattes qui s'apparentent presque à des doigts. Quelques meutes, représentant une trentaine d'individus, ont passé le portail de l'Outre-Monde voilà quelques mois et sont venues s'installer dans la forêt de Septentrion. Dangereux et agressifs, les wolskors sont toutefois pourchassés par les Tradds qui vivent dans cette forêt.

### COMBAT

- **Attaques par round** : 1.
  - **Gueule** : 2d10.
  - **Dard (non venimeux)** : 3d10.
- **Art du combat** : 2d10.

Les wolskors sont capables d'utiliser le mode agressif et le mode tactique.

- **Arkœur** : 3.

BL	BG	BC
◇◇◇◇	◇◇	◇◇

- **Armure** : 1 (peau épaisse et fourrure).

### PARTICULARITÉS

- **Perception exceptionnelle** : leurs cinq sens étant extrêmement développés, les wolskors ont la capacité de repérer leurs victimes à des kilomètres à la ronde. Essayer de se cacher de ces bêtes demande de réussir un test en Compétences athlétiques (FD 8) ou Discrétion toutes les cinq minutes. Ce test n'est plus nécessaire une fois que la cible est sortie du territoire des créatures (en l'occurrence, pour ce scénario, la forêt de Septentrion).
- **Progression verticale** : dans leur pays d'origine, les wolskors sont également surnommés « lous verticaux », car ils ont la capacité de se déplacer sans aucune difficulté sur des surfaces verticales (mur, tronc d'arbre, falaise, etc.).



## ◆ Scène 2 : Ombregarde

Alors qu'un ombregarde subit une blessure, au moment de votre choix :

*Mais, si vous le voulez bien, revenons un instant sur ce qui vous a amenés dans les lointaines terres du nord d'Arkhanval. Retournons au moment où l'Arkaneum vous a reçus dans la salle de réunion de l'Ombregarde pour vous apprendre que cette mission était, selon ses propres termes... Capitale.*

Cette scène est un flash-back. Quelques jours auparavant, dans la salle de réunion, **Zéphyr Ghastly** et **Ly-se Lazaror** (cf. *Livre du monde*, p. 35-36) ont rencontré les héros et leur ont expliqué ceci.

*Zéphyr Ghastly vous accueille et vous propose d'entrer dans la salle de réunion de l'Ombregarde. L'Exark de l'Arkaneum est aussi impressionnant qu'on le raconte. Grand et musculeux, il porte une barbe finement ciselée, en parfaite harmonie avec son visage. Ses cheveux châtain coupés court contrastent avec ses yeux bleu clair. Il est habillé de vêtements de belle qualité et parfaitement ajustés.*

*« Prenez place, ombregardes. Notre bienveillante Archimage ne devrait pas tarder à nous rej... »*

*— En effet, Seigneur Exark. »*

*Ly-se Lazaror fait son entrée dans la salle et en referme délicatement la porte.*

*« Je vous remercie d'avoir répondu favorablement à notre appel, ombregardes. »*

*Vous vous inclinez devant la puissante magicienne qui dirige l'Arkaneum. Elle sourit.*

*« Je vous en prie. L'affaire qui nous concerne me semble assez grave pour nous passer de toute forme de protocole. »*

*Ses paroles, malgré leur tonalité apaisante, vous glacent d'effroi. L'Archimage s'adresse alors à son conseiller : « Veuillez, je vous prie, exposer la situation à nos amis ici présents.*

*— Avec plaisir. Il y a de cela deux semaines, un vieil ami qui vit dans les terres du Nord m'a relaté un problème quelque peu étrange. Selon les rumeurs, un homme dénommé Trudd Vanghard, autrefois disparu dans le portail de l'Outre-Monde, en aurait ressurgi. Or, vous n'êtes pas sans savoir que personne, je dis bien personne, n'est jamais revenu de l'Outre-Monde. Par ailleurs, cet homme que les Tradds ont surnommé le "grand explorateur" répète à qui veut l'entendre qu'il a retrouvé la terre originelle des peuples du Nord. Celle-ci subsisterait dans la trame du multivers, prête à accueillir ses enfants autrefois perdus. Évidemment, Trudd Vanghard prétend en connaître le chemin et demande donc aux Tradds de l'accompagner dans ce voyage en terre promise. Les valeureux guerriers qui gardent nos frontières du nord affluent désormais à Uthguir, le dernier village avant le portail. Certains clans n'adhèrent pas encore à ce projet, mais selon mon informateur, ce n'est plus qu'une question de jours.*

*Nous ne souhaitons pas nous immiscer dans les affaires des Tradds qui ont, pour certains, cultivé une certaine méfiance envers notre institution. Par conséquent, la mission que nous voulons vous confier est assez simple : vous devrez vous rendre à Uthguir et obtenir le plus d'informations possible sur ce revenant de l'Outre-Monde. »*

Après l'entretien, vous pouvez faire visiter l'Ombregarde (voir *Livre du monde*, p. 32).

- Les ombregardes peuvent poser des questions.
- Ils peuvent consulter les archives de l'Ombregarde (pièce 43).
- Ils peuvent se fournir en équipement à la discrétion du MJ (pièce 40).

Cela étant fait, reprenez en scène 3.

## ◆ Scène 3 : Retour au combat

Dans cette scène, l'affrontement contre les wolskors reprend. Les personnages sont dans une clairière balayée par le vent froid. Les assauts des créatures sont de plus en plus violents.

### Trudd Vanghard, dans les archives de l'Arkaneum

Trudd Vanghard a bien vécu. Il est parti trente ans auparavant par le portail de l'Outre-Monde des territoires du Nord. C'était un passionné de l'histoire des Tradds. Selon sa propre théorie, il existe un monde primaire qui a été percuté par les frontières d'Arkhanval et qui a obligé les Tradds à s'en éloigner. Il aurait écrit un livre que certains clans détiennent en souvenir de son initiative : *De l'origine des Tradds et de l'océan des univers*.

Ce livre ne se trouve pas dans les bibliothèques de l'Arkaneum.

Ne ménagez pas vos ombregardes. Le combat doit être long et épuisant. À la fin de celui-ci, les Tradds sortent de la forêt et rejoignent les héros.

*Une dizaine de guerriers imposants s'extirpent de la forêt et s'approchent de vous. Celui qui paraît être leur chef, un homme brun aux yeux verts et foudroyants, se détache du groupe, une hache à la main. Son corps est recouvert de tatouages. Il vous détaille comme si vous étiez des créatures étranges et s'adresse à vous : « Que faites-vous sur notre territoire? »*

Sa voix gronde. Une femme élancée aux cheveux longs et roux étudie la scène derrière lui. Il semble que vous soyez tombés sur un clan tradd.

Le chef de guerre se nomme Vankor. Lui et ses guerriers ont observé l'affrontement des héros contre les wolskors. Il est furieux. En effet, l'homme estime qu'il lui appartient de débarrasser la forêt de ces créatures, mais la sorcière l'a empêché d'intervenir. Les ombregardes doivent faire preuve de patience et d'humilité s'ils ne veulent pas déclencher un nouveau combat contre les Tradds. Vankor leur explique par ailleurs que « le bois de la Sororité est sacré ». En effet, la forêt de Septentrion lui sert de lieu de réunion. Le clan de Vankor doit la protéger de toute intrusion.

*Avant que la discussion ne s'enflamme davantage, la femme rousse sort du rang. Son regard bleu est perçant et vif.*

*« Vankor! Reprends-toi! » Le guerrier la toise et lui obéit. La sorcière s'adresse aux héros : « Accompez-nous à notre village. Vous pourrez vous y reposer. »*

*Vankor désapprouve manifestement cette offre, mais il n'ose pas contrarier la femme.*

À découvrir : si les ombregardes fouillent la clairière (Détection & vigilance FD 6), ils peuvent trouver des champignons au chapeau bleu appelés des célestoles. Préparée en décoction (Botanique FD 7), cette espèce fongique peut accélérer la cicatrisation des blessures.

Les héros peuvent également récolter une herbe particulière nommée le *cheveu de pâlemort*. Cette herbe, une fois broyée (Botanique FD 8), sécrète un suc vénéneux dont les Tradds badigeonnent leurs armes. Le poison agit vite et inflige une sensation de brûlure insoutenable à la victime en la paralysant de douleur (+ 1d8 dégâts).

#### ◆ Scène 4 : Vers un abri pour la nuit

Les ombregardes ont l'occasion de faire plus ample connaissance avec leurs sauveurs sur le chemin de leur village. L'homme aux yeux verts est leur chef. Il se nomme Vankor.

## De l'origine des Tradds et de l'océan des univers

- **Auteur :** Trudd Vanghard.

Cet infatigable voyageur a passé plus de vingt ans à étudier les terres du Nord et la culture tradd dont il est lui-même originaire. Dans son livre, il met en avant les traditions et le dévouement de ce peuple à combattre les envahisseurs venus du portail de l'Outre-Monde. Il explique également comment il a préparé son ultime expérience qui consistait à le traverser.

- **FD :** 6.
- **Points de lecture :** 10.
- **Histoire & légendes :** 5.

Cet ouvrage est constitué de trois chapitres et commence par une dédicace à sa bien-aimée : « À ma chère et tendre Barbysia. Mes recherches n'auront jamais autant de valeur que vous, ma dame. »

Le premier chapitre est consacré à l'origine supposée des Tradds, qui seraient venus en Arkhanval par le biais d'un océan mystique appelé *océan des univers*.

Le second traite des traditions et des coutumes quotidiennes des Tradds dans leur ensemble, sans détailler les différences entre clans.

Le dernier chapitre fait quant à lui état des pratiques magiques tradds et évoque la Sororité, qui réunit les sorcières-chamanes de chaque clan selon un calendrier bien précis.

Trudd Vanghard avait alors engagé des copistes pour produire son livre en quatre exemplaires. Chacun d'entre eux avait ainsi été confié aux personnes que Trudd appréciait le plus.

- **Vankor** ne supporte pas que les règles de son clan soient bafouées, y compris par des « sbires de l'Arkaneum ». Du reste, il se sent responsable de l'installation des wolskors dans la forêt et a juré de leur livrer une chasse impitoyable jusqu'à leur éradication.
- **Nylia Khelstar** est membre de la Sororité des sorcières qui se réunissent dans la forêt de Septentrion. À ce titre, elle est la garante des traditions de son clan et cherche toujours à apaiser les esprits. Elle propose aux ombregardes de dormir chez elle dans une cahute en périphérie du village. Elle sait que leur chef, Vankor, est en difficulté depuis que la rumeur du grand explorateur se répand.

## Les armes de Jerrya Skruch

### Armes

Hache de guerre à simple tranchant  
Épée bâtarde de tradition clanique  
Paire de dagues de tradition clanique  
Marteau de guerre clanique

### Prix

65 électrums  
35 électrums  
8 électrums  
30 électrums

### Dégâts

7 et ignore 1 point d'armure  
6  
4 pour chaque dague  
7 et ignore 1 point d'armure

Au village, d'autres ennuis attendent les Tradds. En effet, la famille du puisatier a entendu parler du grand explorateur et veut quitter le bourg pour se rendre à Uthguir. Vankor manquera de tact et les familles de son clan se diviseront bientôt sur la question de saisir leur chance avec Trudd Vanghard.

### ◆ Scène 5 : Le village de Vankor

*Vous avez suivi les Tradds jusqu'à leur village au cœur de la forêt. Vous arrivez bientôt en vue de demeures typiques des terres du Nord: des chalets aux toits de chaume et dont les murs sont recouverts d'un lierre grisâtre.*

*La fumée des âtres forme une sorte de canopée brumeuse au-dessus du bourg, distillant de délicieux parfums de viandes grillées, de bouillons ou simplement de bois brûlé.*

*Quelques habitants à l'extérieur vous observent d'un air curieux et amusé.*

*Nylia vous précède et se dirige vers la bordure nord du village. Elle vous explique en quelques phrases bien choisies la vie quotidienne de son peuple et d'autres généralités sur les traditions ancestrales qui les animent (voir Livre du monde, p. 44). Après vous avoir présentés aux membres du clan qui vous reconnaissent maintenant comme des étrangers amicaux, elle vous conseille d'explorer la bourgade.*

*« Cela me laissera le temps de préparer votre repas de ce soir », précise-t-elle. Que souhaitez-vous faire de la petite heure dont vous disposez ?*

Cette scène permet à vos joueurs de prendre un peu de recul et de visiter un village tradd typique. Ils peuvent donc déambuler sur la carte à leur guise.

Durant leur promenade et leur repos chez Nylia Khelstar (en 7 sur le plan), deux événements (voir encadrés) se produiront: une dispute éclatera entre une famille et Vankor et une alerte sera lancée quant à la présence d'un intrus aux abords du bourg. Ils servent l'intrigue en apportant des indications sur Ankh-Nem-Atou et sa manière d'agir sous les traits du grand explorateur.

### 1. LA FORGE

La forgeronne locale, Jerrya Skruch, est une jeune femme mince et musculeuse au caractère aussi trempé que les lames qu'elle fabrique.

Dès lors que les ombregardes sont respectueux des Tradds, elle peut réparer, entretenir voire améliorer leurs armes selon les techniques de son clan (au MJ d'en définir la valeur ajoutée). Elle peut également leur vendre quelques pièces de sa production qu'elle propose d'habitude au marché aux armes de Wyrack.

## La dispute

La famille du puisatier envisage de partir dans les prochains jours, ce qui est inacceptable pour Vankor. Ce projet sera la source d'une dispute entre eux qui peut éclater à tout moment dans le village.

Si les ombregardes parviennent à calmer la situation (*Discours & éloquence* FD 8) ou mieux encore, s'ils arrivent à convaincre (*Convaincre & argumenter* FD 8) Olderk Syllan, le puisatier, de rester quelques jours supplémentaires, ce dernier pourrait bien leur confier le collier qu'il a reçu du krömmhold lynx.



- 1 La forge.
- 2 La taverne.
- 3 Le cordonnier-tanneur.
- 4 Le maraîcher.
- 5 La demeure de Vankor.
- 6 Le puits.
- 7 La demeure de la sorcière.

Elle refuse d'évoquer le grand explorateur. Elle estime que sa place est ici, dans son clan, bien que leurs liens se détériorent depuis qu'on parle de cet étrange voyageur.

## 2. LA TAVERNE

Une grande pièce, un comptoir élimé et quelques tables fendues ; voilà le décor pittoresque d'une taverne tradd où le clan se réunit parfois pour célébrer les fêtes traditionnelles. C'est également ici que les travailleurs et les guerriers viennent passer un moment de détente souvent bien mérité. Quelques villageois sont présents.

Vous pouvez faire intervenir la dispute entre les puisatiers et Vankor dans ce lieu (voir l'encadré « La dispute »).

Les Tradds sont curieux, notamment en ce qui concerne l'Arkaneum et les missions de ses émissaires.

Le tenancier, **Glark Vanden**, est un homme âgé, mais encore robuste et beau parleur. Sa femme, **Miria Vanden**, est souvent en cuisine. Elle ne ménage pas son mari et prépare des plats et des boissons aux saveurs tradds toutes particulières.

Les ombreguards peuvent commander les produits inscrits dans le tableau ci-dessous. L'établissement donne aussi la possibilité de prendre un bain chaud dans une pièce annexée à la taverne.

## Au menu

<i>Produits</i>	<i>Prix</i>
• Bain chaud	10 sous
• Ragoût de grand cerf blanc (une part)	4 sous
• Biscuits d'orvek* (5 biscuits)	8 sous
• Bouillon de légumes brûlant (un bol)	2 sous
• Gratin d'herbes forestières (une part)	3 sous
• Brochettes de petit gibier (rongeurs) (deux brochettes)	4 sous
• Pichet de bière locale (50 cl)	5 sous
• Gobelet de liqueur tradd (alcool fort de cerise blanche)	7 sous
• Pichet de lait de biche	5 sous
• Bourse de viande de gibier séchée (à emporter)	4 sous

\* L'orvek est une céréale semblable à l'orge qui ne pousse en forêt qu'un mois dans l'année.

### 3. LE CORDONNIER-TANNEUR

**Lanthorn** est le cordonnier du village. Il est grand, fin et musculeux et il est couvert de tatouages. Sa jambe droite a été remplacée par une prothèse de bois.

Il a été un puissant chasseur dans le temps et il a souvent aidé les troupes d'Uthguir dans leur combat contre les créatures du portail. C'est désormais un homme taciturne qui vend ses produits dans une petite cabane attenante à sa maison :

- Vêtements chauds de tradition tradd (fourrure et cuir) 2 électrums
- Bottes de cuir tradds 4 électrums
- Besace en cuir de cerf blanc 10 électrums

Lanthorn aimerait croire à cette histoire de grand explorateur et se demande parfois s'il ne va pas suivre les familles du puisatier jusqu'à Uthguir. Il interroge les ombregardes à ce sujet et sur le fameux Trudd Vanghard. Si les héros se montrent sympathiques et l'écoutent, il est capable de leur donner son « vieil arc ». Il s'agit d'un grand arc fabriqué en bois de cerf blanc d'une solidité remarquable et d'une efficacité redoutable.

### 4. LE MARAÎCHER

## L'espion

Un des chasseurs du clan affirme qu'il a repéré une grande silhouette humanoïde à proximité dans la forêt. Si les ombregardes tentent de traquer cet espion, ils doivent accomplir plusieurs tests en *Compétences athlétiques* ou *Vigilance & discrétion* (FD 9).

- S'ils réussissent, ils aperçoivent une sorte de grand félin bipède s'échapper dans la forêt. Malgré tout, ils ne parviennent pas à le rattraper.
- S'ils échouent, ils peuvent néanmoins repérer les empreintes d'un animal énorme qui semble se déplacer sur deux pattes.

Il s'agit du krömmhold qui a convaincu le puisatier de rejoindre Uthguir. Il était en train d'espionner le quotidien du village pour ensuite en rendre compte à son maître maléfique, Ankh-Nem-Atou. Les ombregardes peuvent découvrir son repaire en scène 5.

**Karkena Sland** et sa famille vivent de la récolte de légumes spéciaux en forêt. Cette femme qui a perdu son mari dans une attaque de wolskors tente de survivre et d'élever ses enfants dans le respect des traditions tradds.

Son avis est partagé sur la question du grand explorateur. Elle n'y croit pas vraiment, mais étant amie avec la famille du puisatier, elle n'ose pas prendre parti pour le chef de clan.

- Bourse de baies 2 sous
- Bulbe forestier à grande valeur nutritive (1 bulbe équivaut à un repas) 5 sous
- Des champignons variés 3 sous

Le premier de ses fils, Galthorn, veut devenir un ombregarde. Être gentil avec lui incite Karkena Sland à leur apprendre quelques secrets de famille pour trouver des bulbes forestiers.

### 5. LA DEMEURE DE VANKOR

Cette maison n'est pas plus cossue que les autres chalets du clan. Selon l'attitude des ombregardes après le combat contre les wolskors, pendant la discussion avec Vankor (cf. scène 3), ce dernier sera plus ou moins enclin à les recevoir.

Le chef de clan est totalement contre le fait de rejoindre le grand explorateur. Selon lui, il s'agit d'un charlatan qui veut attirer la lumière sur lui.

La dispute avec la famille du puisatier peut intervenir dans cette maison (voir l'encadré « La dispute »).

### 6. LE PUIITS

*En vous approchant du puits, vous entendez un homme travailler à l'intérieur et se plaindre de sa condition.*

*« Quelle misère ! Heureusement, nous partons bientôt. »*

**Olderk Syllan** est le patriarche des puisatiers du clan. Ce vieil homme à la barbe blanche taillée en pointe jure sur tous ses ancêtres que c'est la dernière fois que ce puits sera nettoyé, que sa famille vaut mieux que ça, etc.

- Si les ombregardes s'adressent à lui, il leur apprend qu'il va bientôt partir pour Uthguir avec les siens. Il veut rejoindre le grand explorateur, qui l'aurait convié à le rencontrer en personne.
- S'ils l'interrogent plus avant, il leur explique qu'un krömmhold lynx (voir l'encadré « L'espion ») est venu lui apporter la bonne nouvelle alors qu'il inspectait un ruisseau qui alimente le puits dans la forêt. Ce dernier lui a laissé un collier orné d'un pendentif en pierre grise. Cet objet lui permettra de montrer patte blanche et d'être reçu personnellement par Trudd Vanghard.

Le vieil homme est sur le point d'annoncer au chef de clan qu'il partira avec sa famille dans deux jours pour Uthguir (voir l'encadré «La dispute»).

## 7. LA DEMEURE DE LA SORCIÈRE

**Nylia Khelstar** vous accueille dans sa maison remplie de livres et de bibelots en tous genres. Elle vous prépare un repas à base de mousses d'arbres, de fleurs des forêts, de fromage et de pain noir. Pendant que vous vous restaurez, elle aménage un coin de son logis afin que vous y passiez une nuit confortable.

La sorcière est très intéressée par la présence de l'Arkaneum dans la région. Elle essaie d'en apprendre davantage, d'autant qu'elle n'arrive pas à se faire une opinion au sujet du grand explorateur. Selon elle, certaines légendes tradds parlent de ce pays originel, sorte de paradis où les Tradds ne manqueraient de rien, mais l'histoire de Vanghard lui paraît «étrange». Personne n'était en effet jamais revenu de l'Outre-Monde.

Nylia Khelstar souhaite que les ombregardes prennent le conseil d'Efieldia, une consœur qui vit à Uthguir. Elle veut l'avis de cette dernière afin de réfléchir à l'avenir du clan de la forêt dans le cas où les familles auraient décidé de rejoindre Uthguir. Elle demande ainsi aux héros de rentrer au village dès qu'ils en savent plus sur le grand explorateur.

En dernier lieu, elle leur propose de leur tatouer les insignes du clan pour les remercier d'être venus jusqu'ici et de s'enquérir de cette affaire importante. Cette marque est discrète et un peu douloureuse du fait de son emplacement (poignet gauche). Elle leur servira à entrer à Uthguir et à obtenir la confiance d'Efieldia.

**À découvrir :** un exemplaire de *De l'origine des Tradds et de l'océan des univers* de Vanghard se trouve sur la bibliothèque. Les ombregardes peuvent le feuilleter s'ils le veulent. L'auteur a laissé la dédicace suivante sur cet exemplaire : «À ma chère et tendre Barbysia. Mes recherches n'auront jamais autant de valeur que vous, ma dame.»

### ◆ Scène 6 : Vers Uthguir

Deux cents kilomètres séparent les ombregardes du village d'Uthguir. Laissez-les choisir un itinéraire sur la carte. S'ils sont à pied, ils parcourent environ 25 km par jour et en ont donc pour environ 8 jours. S'ils trouvent des montures, cette distance est doublée. Concernant les rations, il faut compter l'équivalent de deux repas par jour, soit 16 rations. Si durant le voyage, les héros viennent à manquer de nourriture ou d'eau, ils doivent se débrouiller par eux-mêmes (chasse, cueillette, eau...).

Avant de quitter le village, les ombregardes doivent choisir un rôle à tenir au cours du voyage.

- **Garde :** il doit alors privilégier les compétences de combat ;
- **Économat :** il doit privilégier les compétences Cuisine, Bricolage et Gestion & organisation ;
- **Guide :** il doit privilégier les compétences Botanique, Zoologie, Survie, Détection & vigilance.

Chaque jour, chaque joueur teste une compétence (FD 8) de son ombregarde en fonction du rôle qui lui incombe. En cas d'échec, utilisez l'un des événements des tables ci-contre.

Voici quelques éléments d'ambiance que vous pouvez exploiter à votre guise selon le trajet choisi.

- **Forêt :** sol verglacé, congères de neige, ruisseaux multiples, arbres dépenaillés, vent qui souffle entre les branches, biches blanches fuyantes, parterre de champignons, humidité, silence appuyé...
- **Fleuve :** eau qui coule doucement, grands morceaux de glaces qui flottent et qui parfois s'entrechoquent, eau pure et claire, endroits profonds et courant fort sous-jacent, rochers émergents recouverts de givre...
- **Plaine :** sol sous un à deux mètres de neige vierge, éblouissement, craquelures au niveau du sol, vent mordant, grands oiseaux qui planent dans le ciel, pluies glaciales et pénétrantes...
- **Montagne :** pentes escarpées, crêtes dangereuses, rochers qui peuvent tomber, vent mordant, chutes de neige importantes, parfois quelques grottes...

D'autres événements vous sont proposés (à placer où bon vous semble) pour faire de ce voyage une quasi-aventure one-shot. Le but de ce trajet est de marquer les esprits. Les joueurs doivent en ressortir avec le sentiment de connaître la région, mais soyez toutefois magnanime avec eux.

## LE RELAIS DU SERPENT DE GLACE

Cette auberge providentielle est tenue depuis des décennies par Ghult et Grenda Stensen, un couple de personnes âgées qui entretiennent une passion extraordinaire pour les cévals.

Ghult et Grenda affirment qu'ils ont accueilli des dizaines de Tradds depuis l'arrivée du grand explorateur. Ils n'ont jamais eu autant de monde dans leur auberge.

Outre un bon repas et la location d'une chambre propre (5 électrums), les héros peuvent également louer des montures aux voyageurs de passage qui se rendent à Uthguir pour 10 électrums par bête. Il suffit ensuite aux cavaliers de les confier à un Tradd d'Uthguir nommé Vangerd.

Si les ombregardes décident de louer des cévats, leur temps de voyage est réduit de moitié pour le reste du parcours.

### TRADDS EN DIFFICULTÉ

Si les ombregardes passent à proximité d'un fleuve, ils surprennent la scène suivante : une famille de Tradds est bloquée au milieu du torrent sur un radeau de fortune qui menace de se briser.

Les héros doivent les aider en utilisant les ressources disponibles sur le lieu du drame. En fonction de leur réussite, ils gagnent la confiance éternelle du patriarche, Andreg Vathrek (voir ci-dessus).

La famille Vathrek affirme qu'un krömmhold chat est venu dans leur bourg situé dans les plaines pour leur annoncer la « bonne nouvelle ». La quasi-totalité du clan a rejoint Uthguir, car ils connaissent bien Trudd Vanghard ; celui-ci avait passé beaucoup de temps chez eux à l'époque de ses recherches.

### LA MARCHANDE SOLITAIRE

Calfeutrée, à l'abri dans son chariot, Elindia Reslang attend que la neige s'arrête de tomber pour reprendre son chemin en direction de Wyrack. Ses deux poneys massifs et résistants patientent eux aussi à proximité du véhicule.

Elindia vend notamment des fourrures, des vêtements, quelques paires de bottes, mais également de la nourriture (viande salée, pain noir, fromages). Ses prix varient de quelques sous à quelques électrums (pour les fourrures en particulier).

Discuter avec elle permet d'en apprendre un peu plus sur le grand explorateur : pour elle, il s'agit d'un être louche aux intentions étranges. Elle a remarqué qu'il était constamment accompagné de quatre krömmholds aux allures de criminels : un corbeau, un lynx, un ours, un renard et un chat.



## Échecs au cours du voyage

### *Garde*

1. Des attaques de grands rapaces des montagnes contraignent les ombregardes à fuir la zone (une demi-journée de perdue), à moins de les vaincre.
2. Ils s'aventurent sur le territoire d'un grand cerf blanc. Celui-ci les attaque.
3. Un griffon lance quelques assauts sur le groupe.
4. Un ombregarde tombe dans la toile d'une araignée saphir.
5. Les ombregardes sont pris en chasse par une meute de loups trop nombreux à combattre. Il leur faut s'enfuir ou se cacher.
6. Coup de chance! Rien ne se produit.

### *Économat*

1. La moitié de la nourriture transportée est inconsommable.
2. La totalité de la nourriture transportée est inconsommable.
3. Toutes les ressources qui permettent d'allumer un feu sont inutilisables.
4. Certaines rations sont contaminées par un champignon invisible (douleurs d'estomac – une demi-journée pour s'en remettre). Les héros concernés subissent un malus de +1 à tous les FD impliquant des actions physiques durant la demi-journée.
5. Les bottes de deux ombregardes sont trouées. Il faut absolument les réparer (*Bricolage* FD 7) ou les remplacer.
6. Coup de chance! Rien ne se produit.

### *Guide*

1. Le groupe prend une mauvaise direction et perd une journée de marche.
2. Le guide s'est trompé dans ses prévisions météorologiques. Le groupe essuie un orage exceptionnellement violent (*Survie* FD 8). En cas d'échec, les ombregardes subissent une blessure légère.
3. Les ombregardes se retrouvent sur un terrain impraticable et doivent réussir un test de *Compétences athlétiques* FD 8 pour ne pas perdre une journée de voyage.
4. Le groupe passe par une vallée battue par des vents glaciaux. Chaque ombregarde doit réussir un test de *Survie* FD 7 ou subir une blessure légère.
5. Les ombregardes doivent traverser une faille géante (*Compétences athlétiques* FD 7) au risque de perdre une journée de marche.
6. Coup de chance! Rien ne se produit.

## Créatures rencontrées durant le voyage

### Grand rapace des terres du Nord

Ces grands oiseaux prédateurs règnent sur les hauteurs des montagnes qui bordent le village d'Uthguir. Présentant une envergure de 3 m et pouvant peser jusqu'à 12 kg, ces rapaces majestueux au plumage blanc et au bec de couleur bleue s'attaquent à toutes les créatures entrant sur leur vaste territoire. Il n'est pas rare que deux ou trois couples s'entraident pour protéger leurs aires d'habitat. Seul le feu peut les faire fuir.

#### COMBAT

- **1 attaque par round.**
  - Griffes: 2d10. Dégâts: + 3.
  - Bec: 3d10. Dégâts: + 4.
- **Art du combat: 1d10**

Les grands rapaces des terres du Nord plongent chacun à leur tour pour attaquer leur victime.

BL ◆◆◆◆                      BG ◆◆                      BC ◆

- **Armure: néant.**

#### PARTICULARITÉS:

- Si un jeune rapace est récupéré assez tôt par un individu, il peut devenir un excellent gardien qui défendra son maître jusqu'à la mort.
- Le duvet de rapace blanc est très prisé pour ses capacités calorifuges. Certains Tradds ont appris à confectionner des vêtements avec ces plumes.

### Cerf blanc

Ce cervidé vit uniquement dans la grande forêt du Septentrion ainsi que dans les vallées périphériques à celle-ci. Il s'agit d'animaux territoriaux qui dépassent les 2,5 m au garrot et qui peuvent peser jusqu'à 300 kg. Les Tradds ne les chassent pas systématiquement, car ils les considèrent comme des êtres sacrés. Certains clans n'en prélèvent ainsi qu'un seul spécimen par an, lors de la «traque blanche». Ils se nourrissent du cerf blanc abattu et exploitent toutes les parties de son corps pour confectionner des fourreaux ou une besace qui sera remise à un guerrier valeureux du clan. Les os de la bête et ses bois sont aussi utilisés pour fabriquer un arc long dit «arc de cerf» redoutable et très prisé par les chasseurs tradds.

#### COMBAT

- **1 attaque par round.**
  - Cornes: 2d10. Dégâts: + 3.
  - Ruade: 3d10. Dégâts: + 4.
- **Art du combat: 1d10**

Les cerfs blancs n'ont pas de stratégie particulière. Ils attaquent de front et violemment.

BL ◆◆◆◆                      BG ◆◆                      BC ◆

- **Armure: néant.**

#### PARTICULARITÉS:

Très étrangement, les cerfs blancs n'attaquent pas les pratiquants de magie, ce qui en fait souvent des compagnons aimés des sorcières tradds.

### Araignée saphir

Cette araignée au corps bleu et aux pattes velues et blanches fait, peu ou prou, la taille d'une main. Elle tisse des toiles particulièrement collantes et grandes dont il est difficile de se dépêtrer.

#### COMBAT

- **1 attaque tous les deux rounds.**
  - Morsure (venimeuse): 2d10. Dégâts: + 2 et effet (voir Particularités).
- **Art du combat: 1d10**

L'araignée saphir est assez craintive et ne s'attaque à de grands gabarits que si elle se sent menacée. Les gestes brusques et le bruit sont à éviter lorsque l'on est pris dans sa toile.

BL ◆◆                      BG ◆                      BC ◆

- **Armure: néant.**

#### PARTICULARITÉS:

- Le venin inoculé par la morsure de l'araignée saphir n'est pas mortel. En revanche, il provoque une paralysie de la zone mordue durant une journée complète (malus aux FD +2). Certains Tradds savent concocter un antidote à ce venin avec plusieurs herbes spécifiques régionales.

### Loups des terres du Nord

Cette espèce de loups plus grande que la moyenne a établi son territoire sur les terres du Traddgard. Dans cette région maculée de blanc, ils dénotent par leur pelage noir. Toutefois, ils compensent cette visibilité par leur rapidité et leurs tactiques d'attaques en meute. Une meute peut compter une quinzaine d'individus, mais ne descend pas au-dessous de six.

#### COMBAT

- 1 attaque par rounds.
  - Morsure: 3d10. Dégâts: + 3.
  - Griffes: 2d10. Dégâts: + 1.

- Art du combat: 2d10
- Tactique & stratégie: 2d10

Les loups des terres du Nord n'attaquent que si le territoire de la meute est en danger. Ils surveillent ses limites quotidiennement.

BL ♦♦

BG ♦

BC ♦

- Armure: néant.

#### PARTICULARITÉS

Néant.

Griffon

Voir en page 31 du *Guide du MJ*.





JL



# Acte II: Le grand explorateur

**C**et acte permet aux ombregardes de découvrir Uthguir, célèbre village impliqué depuis des lustres dans la lutte contre les créatures de l'Outre-Monde. Ils ont également l'occasion d'en apprendre plus sur Trudd Vanghard ou, en tout cas, celui qui se fait passer pour lui.

À la fin de cet acte, ils combattront quatre krömmholds, les séides d'Ankh-Nem-Atou.

## ◆ Scène 1 : Aux abords d'Uthguir

*Vous voici arrivés sur un haut plateau enneigé et balayé par les vents. Alors que la brume se dissipe peu à peu, vous distinguez les contours d'un grand village: Uthguir... Face à vous, vous devinez également la présence de Tradds qui surveillent les abords du bourg. Ils sont immenses, musculeux et recouverts de cicatrices et de tatouages. Ils portent de grandes haches aux tranchants effilés.*

*Un aigle glatit et vole au-dessus de vos têtes. Il se pose sur l'avant-bras d'une patrouille.. Vraisemblablement, vous n'êtes pas passés inaperçus.*

*Que faites-vous?*

Les étrangers (tous les individus qui ne sont pas des Tradds) ne sont pas acceptés et doivent rebrousser chemin. Si la discussion s'envenime, d'autres guerriers rejoignent le groupe, formant ainsi une milice impressionnante et dissuasive.

Les ombregardes peuvent passer de diverses façons.

- S'ils se présentent au nom de la sorcière du clan de la forêt et qu'ils montrent leur tatouage, les gardes les laissent entrer (un seul tatouage suffit pour le groupe).
- S'ils ont secouru la famille d'Andreg Vathrek, par chance, celui-ci passe devant le poste de garde et les reconnaît. Il parvient à les faire rentrer en racontant aux sentinelles l'histoire du sauvetage.

- En se présentant sous le sceau de l'Ombregarde et en évoquant les pactes existants avec l'Arkaneum (demandez aux joueurs d'inventer un texte juridique ancien qui lie l'Arkaneum au village ou, à défaut, demandez-leur un test de *Convaincre & argumenter* FD 9).
- S'ils attendent la nuit, ils peuvent tenter de se faufiler (*Discrétion* FD 7). S'ils ne font pas assez preuve d'imagination, un test en *Tactique & stratégie* FD 8 vous autorise à leur souffler cette hypothèse.

## ◆ Scène 2 : Un discours enflammé

Les ombregardes progressent jusqu'à la place de la bourgade où se trouve un grand monolithe. Ils y assistent à un discours enflammé.

*Alors que vous aboutissez sur la place centrale du village, vous surprenez la scène suivante: un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux longs et noirs arpente une estrade en s'adressant à une foule. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit du fameux grand explorateur, Trudd Vanghard:*

*« Mes frères et sœurs!*

*Vous êtes de plus en plus nombreux à rejoindre Uthguir, la dernière cité avant l'Outre-Monde, et je vous en remercie! Bientôt, le grand périple aura lieu; un grand périple vers notre, que dis-je, vers votre terre d'origine. Pour vous,*

*j'ai voyagé. Pour vous, j'ai parcouru des mondes et des univers parfois étranges, parfois effrayants. Pendant toutes ces années, je n'ai jamais abandonné et je l'ai trouvée, pour vous. Imaginez un instant : des plaines d'herbes grasses, un soleil éclatant, une terre fertile, que dis-je, foisonnante ! Une terre qui n'aura jamais de cesse de vous nourrir. Vos enfants, vos petits-enfants ne connaîtront plus jamais la morsure de la faim, du froid et, j'ajouterais, celle du combat. Car sur cette terre, aucune guerre n'est livrée. Elle vous attend, car depuis la nuit des temps, elle vous appartient... »*

*L'assistance acclame l'orateur.*

*« Malgré tout, un problème se pose à moi, votre guide et serviteur. Nous sommes beaucoup, certes, mais pas encore assez nombreux, je vous le dis ! Nous n'aurons qu'une seule chance. Le sortilège que j'ai mis en place ne durera pas et dans quelques jours, il sera trop tard. Aussi, je vous demande à tous de poursuivre vos efforts, de continuer à convaincre tous les membres du fier et brave peuple tradd. Nous ne pouvons nous permettre de laisser nos frères et sœurs vivre dans cet enfer qu'est Arkhanval. N'oubliez pas tout ce que vous avez donné pour ce monde. Et en retour, qu'avez-vous eu ? ! »*

*L'assistance acclame l'orateur.*

Le discours continue ainsi pendant de longues minutes et ce sont plus ou moins les mêmes arguments qui sont développés dans les paroles de Trudd Vanghard. Les ombregardes peuvent dès lors entamer leur enquête.

### ♦ Scène 3 : Des preuves

Trudd Vanghard est en réalité un être immatériel maléfique qui ourdit un complot contre le peuple tradd. Dans cette scène, les ombregardes peuvent arpenter Uthguir, interroger plusieurs personnes, se forger une opinion et trouver l'endroit où cet ennemi demeure.

- Les maisons sont fabriquées selon les traditions tradds, mais à partir de pierres.
- On y croise de nombreux Tradds habitués à la guerre et bien évidemment armés. Tous sont tatoués de symboles traditionnels.
- Les boutiques ne sont pas nombreuses. On trouve deux armureries, un équipementier, une taverne (Au double tranchant), une forge et une herboristerie.
- Les personnes dans la rue sont peu prolixes et très actives (il y a toujours quelque chose à faire pour le bien du village).

L'enquête peut mener les ombregardes à rencontrer des personnalités d'Uthguir. En les abordant ou en tentant de les aborder, ils peuvent recueillir (ou non) un certain nombre de renseignements.

### ♦ Le chef de village

Ce chef de guerre est appelé « **le Maître de la foudre** ». Il n'est pas très disponible. Il soutient le grand explorateur, mais n'en parle pas à ses habitants. Il lui a proposé d'occuper, avant le départ vers l'Outre-Monde, un ancien poste de garde construit dans la muraille nord (et dont personne n'a connaissance). Il a demandé expressément à ses soldats de mettre au fer toutes les personnes qui adoptent un discours radical contre Trudd Vanghard.

**Si les ombregardes se révèlent**, il essaie de savoir pourquoi l'Arkaneum se mêle des affaires d'Uthguir, puis il les fait suivre à la trace par sa milice. Il est en désaccord avec Efieldia, la sorcière d'Uthguir, et une dispute a éclaté récemment entre eux au sujet du grand explorateur.

### ♦ Dame Efieldia

Depuis sa dispute avec le Maître de la foudre, la sorcière du clan restait enfermée dans son logis pour y travailler. Officieusement, elle enquêtait sur Trudd Vanghard, mais alors qu'elle commençait à réunir des preuves contre lui, elle a été assassinée chez elle par le krömmhold ours.

**Si les ombregardes se rendent chez elle** (vous pouvez placer la demeure où vous le souhaitez), ils s'aperçoivent que la porte est entrebâillée. Par ailleurs, ils entendent des bruits dans la maison, qui n'est composée que d'un long couloir et d'une grande pièce. Le krömmhold renard est en train de « faire le ménage ». Le séide d'Ankh-Nem-Atou recherche *De l'origine des Tradds et de l'océan des univers* et il a pour ordre d'effacer les preuves de la supercherie de son maître.

Les ombregardes peuvent tenter de le surprendre (*Détection & vigilance* FD 8). S'ils y parviennent, le krömmhold renard n'hésite pas à les affronter. En revanche, s'ils ne sont pas assez discrets, il réussit à s'enfuir par une fenêtre. S'ils remportent le combat contre lui, ils peuvent récupérer le livre et en tirer d'éventuelles conclusions.

Les ombregardes retrouveront le corps de la sorcière allongée au pied d'un petit bureau en bois. Elle a été agressée par derrière et son dos présente de larges et profondes entailles. Un test de *Zoologie* FD 6 permet de deviner qu'il s'agit de l'attaque d'un ours. La pièce est grande et entourée d'étagères remplies de livres. Le sol lui-même est encombré de centaines de grimoires empilés les uns sur les autres.

**À découvrir :** s'ils visitent cette pièce et réussissent un test de *Détection & vigilance* FD 9, ils trouvent une lettre manuscrite écrite de la main de la sorcière et tachée de sang. Le texte s'arrête en plein milieu d'une phrase. Donnez l'aide de jeu ci-contre aux joueurs.

• La lettre d'Efldia

*Mes sœurs,*

*Tout me porte à croire que ce grand explorateur  
ne nous dit pas tout.*

*J'ai connu Trudd Vanghard et l'homme que j'ai  
aujourd'hui en face de moi n'a rien à voir avec lui.  
Je ne sais que penser de ce retour miraculeux  
de l'Outre-Monde. Par ailleurs, j'ai eu des visions*

*il y a quelques jours. Des visions horribles.*

*Des créatures s'engouffraient dans des couloirs de pierre.*

*Il faisait sombre, je n'ai pas pu distinguer leurs traits,  
mais leurs hurlements étaient effroyables.*

*L'Outre-Monde ne nous envoie plus de monstruosité  
depuis quelque temps, mais je crains que notre avenir soit*

### ◆ Kraord Larens

Le tenancier de l'auberge Au double tranchant a lui aussi quelques griefs contre Trudd Vanghard. En effet, ses séides krömmholds se comportent mal à chaque fois qu'ils viennent écluser quelques cervoises dans son établissement et personne ne semble vouloir leur donner une bonne leçon.

### Au double tranchant

Dans la taverne, des ivrognes ont entendu des bribes de conversation entre les ombregardes et Kraord Larens. Ils demandent des comptes au tenancier en le menaçant de le tuer sur-le-champ. Les personnages peuvent intervenir s'ils le souhaitent, mais tout raffut ameuté inévitablement la milice.

**Important!** Certains miliciens peuvent passer l'éponge à condition de se voir offrir une belle tournée. Certains d'entre eux peuvent se révéler prolifiques si l'alcool leur monte à la tête ou s'ils sont tentés par quelques électrums. Si le cas se produit, les héros doivent tout de même réussir un test de *Baratin* FD 8.

### Jetés en prison ?

Si les ombregardes atterrissent dans les geôles d'Uthguir (qui ne comptent que quelques cellules), ils se retrouvent en présence de la fameuse guerrière qui a menacé le grand explorateur.

Elle a été frappée et peut-être même torturée. Elle a du mal à parler, mais parvient à informer les héros de l'emplacement de la maison de Trudd, en qui elle ne voit qu'un charlatan souhaitant conduire son peuple dans un piège.

La demeure du grand explorateur se trouve dans un ancien poste de garde construit au sein même de l'enceinte nord du village, entre les deux tours de garde.

**Si les ombregardes se montrent sympathiques** avec lui (test de Discours & éloquence ou Baratin FD 8), il peut discrètement les informer de certaines choses qu'il voit et qu'il entend. Voici ce qu'il peut révéler.

- Toute la population tradd est du côté du grand explorateur et prête à le suivre.
- Le Maître de la foudre est épuisé des combats qu'il mène depuis des années et ne demande qu'à croire à ce nouveau paradis qui est promis aux Tradds. Il est devenu l'un des fanatiques les plus zélés du grand explorateur. Il faut se méfier de sa milice qui traque quiconque s'oppose à Ankh-Nem-Atou.
- Une guerrière du nom de Wydia a été emprisonnée il y a deux jours pour avoir proféré des menaces à l'encontre de Trudd Vanghard.
- La demeure du grand explorateur se trouve dans un ancien poste de garde construit au sein même de l'enceinte nord du village, entre les deux tours de garde.

Les ombregardes peuvent également apprendre que les sous-sols de la ville servent à retenir des créatures de l'Outre-Monde et, «à ce qu'on raconte», à pratiquer des expériences sur elles...

### ◆ Scène 4: Rencontre avec Trudd Vanghard

Tôt ou tard, les ombregardes voudront rencontrer le grand explorateur en personne. Celui-ci peut apparaître au coin d'une rue, accompagné de ses quatre sbires krömmholds (renard, lynx, ours et chat). Avant que ses séides ne tentent de les faire déguerpir, Trudd Vanghard les autorise à échanger avec lui à la condition expresse qu'ils lui montrent un des fameux colliers de pierre grise qu'il a dispersés dans la région. La discussion prend rapidement la forme d'une joute verbale. Ankh-Nem-Atou répète sans cesse les mêmes arguments en faveur de la libération des Tradds.

- **Si les ombregardes lui posent des questions sur l'astronomie**, il fait quelques erreurs remarquables (FD 6).
- **Si les ombregardes lui posent des questions à propos de dame Barbysia** (dédicace du livre), il ne comprend pas du tout de qui ils veulent parler.

S'il est pris dans un piège discursif, Ankh-Nem-Atou préviendra ensuite le Maître de la foudre afin que la milice se charge des importuns. Les krömmholds seront priés de ne pas réagir, à moins qu'on attente à sa vie.



# Acte III: L'imposteur

Quand les ombregardes tombent d'accord pour dire que Trudd Vanghard cache quelque chose et qu'ils parviennent à savoir où il demeure, cet acte peut commencer.

Ankh-Nem-Atou souhaite accomplir son rituel avant d'être pris. En effet, il a besoin de la confiance de nombreux Tradds pour espérer ouvrir un second portail plus petit dans les souterrains d'Uthguir, mais l'intervention des personnages a quelque peu mis son plan à mal.

Dans sa fuite, Ankh-Nem-Atou libère une créature monstrueuse de sa cellule et lui intime l'ordre de le protéger. Dans un dernier souffle épique, les ombregardes doivent la combattre avant d'empêcher la création du portail.

## ◆ Scène 1 : En haut de la falaise

*Vous gagnez le haut de la falaise. Vous vous dirigez vers une maison isolée, à l'ouest.*

*La demeure ne devrait comporter qu'une seule pièce rectangulaire.*

Le krömmhold chat surveille les environs et a la charge de dissuader toute personne qui entreprend d'entrer dans la bâtisse. Le jour, il va au-devant des gens et les impressionne pour leur en interdire l'accès. La nuit, il a pour ordre de tirer à vue avec un grand arc sans se faire repérer.

- **Si les ombregardes s'y rendent de jour**, ils peuvent le localiser (*Détection & vigilance* FD 6).
- **S'ils s'y rendent durant la nuit**, ils ne devinent pas sa présence.

Si les héros s'approchent de trop près, il descendra et les combattra. Ils peuvent tenter de le gruger en réalisant un test de *Discrétion* FD 9. S'ils parviennent à vaincre le krömmhold chat de manière discrète, les autres sbires (ours, lynx et renard), qui sont alors dans la demeure de Vanghard, ne sortent pas.

À l'intérieur de la maison, il n'y a que quelques meubles courants autour d'un tapis. Une trappe sous le tapis conduit vers les souterrains du village.

Si les ombregardes déclenchent un combat, Ankh-Nem-Atou s'échappe par là vers les tunnels avant de la sceller d'un tour de clé. Pour que les héros puissent le suivre, ils doivent réussir un test de *Crochetage* (FD 8).

## ◆ Scène 2 : Dans les souterrains

Cette scène mène les ombregardes à travers les souterrains d'Uthguir. La rumeur prétend qu'ils sont remplis de créatures capturées lors des combats contre les invasions depuis le portail.

*Vous pénétrez dans des couloirs à peine éclairés par des torches. Vous percevez immédiatement des cris de toutes sortes: des hurlements, des grondements, des phrases prononcées dans des langues inconnues... Les rumeurs que vous avez entendues concernant les souterrains seraient-elles vraies?*

*Vous passez devant des cellules aux épais barreaux d'acier. Si certaines sont vides, vous devinez dans la pénombre des silhouettes aux formes monstrueuses et fantastiques. Aucune d'elles ne s'approche de vous. Vous sentez qu'elles sont la proie de souffrances inexplicables.*

*C'est alors que vous avisez une nouvelle geôle qui, cette fois-ci, est bien éclairée par plusieurs torches. La scène que vous découvrez vous fait frissonner de terreur: un humanoïde*



**WYLDERSAND – KRÖMMHOLD RENARD**

Wyldersand vit à Colbrazur avec sa sœur Haorlirhé. Il est de la famille d'Athliyak (cf. Livre du Monde, p. 57).

Vif et aventureux, il a décidé d'accompagner ses amis dans la protection de Trudd Vanghard.

**COMBAT**

- **Attaques par round** : 1.
  - **Gueule** : 2d10. Dégâts +2.
  - **Rapière** : 3d10. Dégâts +3.
- **Art du combat** : 2d10.

Wyldersand utilise la technique *Coups spéciaux* et *bottes secrètes*.

- **Arkœur** : 3.

BL	BG	BC
◇◇◇◇	◇◇	◇◇

- **Armure** : 1 (veste de cuir et de fil d'argent).

**PARTICULARITÉS**

- **Perception exceptionnelle** : Wyldersand perçoit les mouvements et les bruits de manière décuplée.



**KALKARODEK – KRÖMMHOLD CHAT**

Kalkarodek vit à Colbrazur en périphérie du village. Il a perdu ses parents dans une attaque de créatures de l'Outre-Monde. Réfléchi et sombre, il accompagne ses amis dans la protection de Trudd Vanghard.

**COMBAT**

- **Attaques par round** : 1.
  - **Arc long** : 3d10. Dégâts +3.
  - **Griffes** : 2d10. Dégâts +2.
- **Art du combat** : 2d10.

Kalkarodek utilise la technique *Posture défensive*.

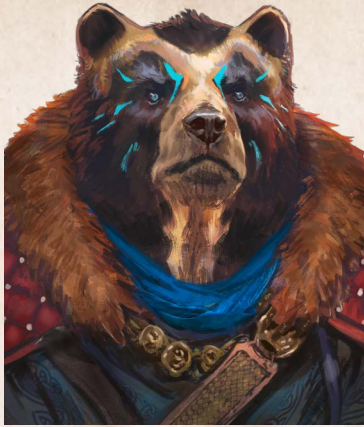
- **Arkœur** : 3.

BL	BG	BC
◇◇◇◇	◇◇	◇◇

- **Armure** : 1 (Veste de cuir et de fil d'argent).

**PARTICULARITÉS**

- **Monte-en-l'air** : Kalkarodek fait preuve d'une souplesse et de compétences athlétiques exceptionnelles. Il peut par exemple monter sur un mur de 3 m en un bond.



### TERRIDANSRAK – KRÖMMHOLD OURS

Terridansrak vit à Colbrazur et est un lointain cousin d'Helmoncéhol Helmoncéhol (cf. Livre du Monde, pp. 56-57). Il n'a pas sa carrure, mais a toujours voulu marcher dans ses traces. Il accompagne ses amis dans la protection de Trudd Vanghard.

#### COMBAT

- **Attaques par round** : 2.
    - **Griffes** : 3d10. Dégâts +3.
    - **Marteau de guerre** : 2d10. Dégâts +2.
  - **Art du combat** : 2d10.
- Terridansrak utilise la technique *Mode agressif*.
- **Arkœur** : 4.

BL	BG	BC
◇◇◇◇	◇◇◇	◇◇

- **Armure** : 1 (veste en cuir épais).

#### PARTICULARITÉS

Néant.



### MERILDANIZUR – KRÖMMHOLD LYNX

Merildanizur vit à Colbrazur. Élevé par son oncle et sa tante, c'est un krömmhold torturé qui n'a de cesse de chercher l'aventure dans l'espoir de retrouver ses parents. Il accompagne ses amis dans la protection de Trudd Vanghard.

#### COMBAT

- **Attaques par round** : 1.
    - **Griffes** : 3d10. Dégâts +2.
    - **Dague** : 2d10. Dégâts +2.
  - **Art du combat** : 2d10.
- Merildanizur utilise la technique *Mode agressif*.
- **Arkœur** : 2.

BL	BG	BC
◇◇◇◇	◇◇	◇◇

- **Armure** : néant.

#### PARTICULARITÉ

- **Nyctalopie** : Merildanizur dispose d'une vision nocturne très efficace.

*au visage porcine est allongé sur une table en bois massif. Ses membres sont retenus par d'épaisses cordes attachées aux quatre coins de la pièce. La créature réussit à pencher sa tête vers vous et vous adresse un regard pitoyable qui en dit long sur son espoir... de mourir. Son corps nu est balaféré d'entailles, pour certaines très profondes. Du sang s'écoule dans des bocalux placés sous la table. Des tiges de fer sont plantées çà et là dans ses bras et ses jambes.*

*Que faites-vous ?*

Il est inutile de vouloir libérer la créature qui passera bientôt de vie à trépas. En revanche, le grand explorateur a pris de l'avance et il est nécessaire de le trouver avant qu'il ne disparaisse. Au moment où les héros entrent dans les premiers couloirs, ils entendent des Tradds qui se sont réunis dans la demeure de Vanghard et qui s'apprentent également à descendre dans les souterrains.

Ces couloirs secrets sont oppressants. Les ombregardes peuvent y croiser des créatures étranges dans leurs cellules. Inspirez-vous de monstres et de bestiaires d'autres jeux de rôle ou d'autres œuvres. Toutes sont épuisées, au bord de la mort ou encore complètement folles du fait des traitements que leur ont infligés les Tradds.

Les cellules se ressemblent toutes. Certaines sont occupées, d'autres vides. Il est impossible d'y entrer.

### 1. CELLULE DU PORCIN

À l'entrée des souterrains, sur le côté droit, se trouve une petite salle d'examen fermée par une herse dans laquelle est retenue la créature porcine de la description.

### 2. L'OSSUAIRE

*Un long couloir vous conduit dans une salle plongée dans l'obscurité.*

Celle-ci donnait accès aux corridors de la zone nord (4), mais un éboulement rocheux a mis fin à cette possibilité.

**À découvrir :** quiconque s'affaire sur les éboulements au nord de la pièce prend le risque de provoquer l'effondrement d'une nouvelle partie du plafond.

La salle servait à entasser les corps des créatures qui avaient péri dans les cellules des souterrains. En conséquence, les ombregardes marchent sur une couche d'ossements d'environ 50 cm d'épaisseur. La progression est difficile dans cette pièce.

À découvrir : des instruments qui permettent de briser et de couper des os sont disséminés un peu partout.

### 3. LA SALLE D'EXAMEN

*Cette salle comporte une grande table de bois massif, un évier qui contient encore des traces de sang, une armoire*

*remplie d'instruments de torture et de liquides et un coffre fermé.*

**À découvrir :** dans l'armoire, quatre fioles peuvent être identifiées (*Médecine* ou *Botanique* FD 7).

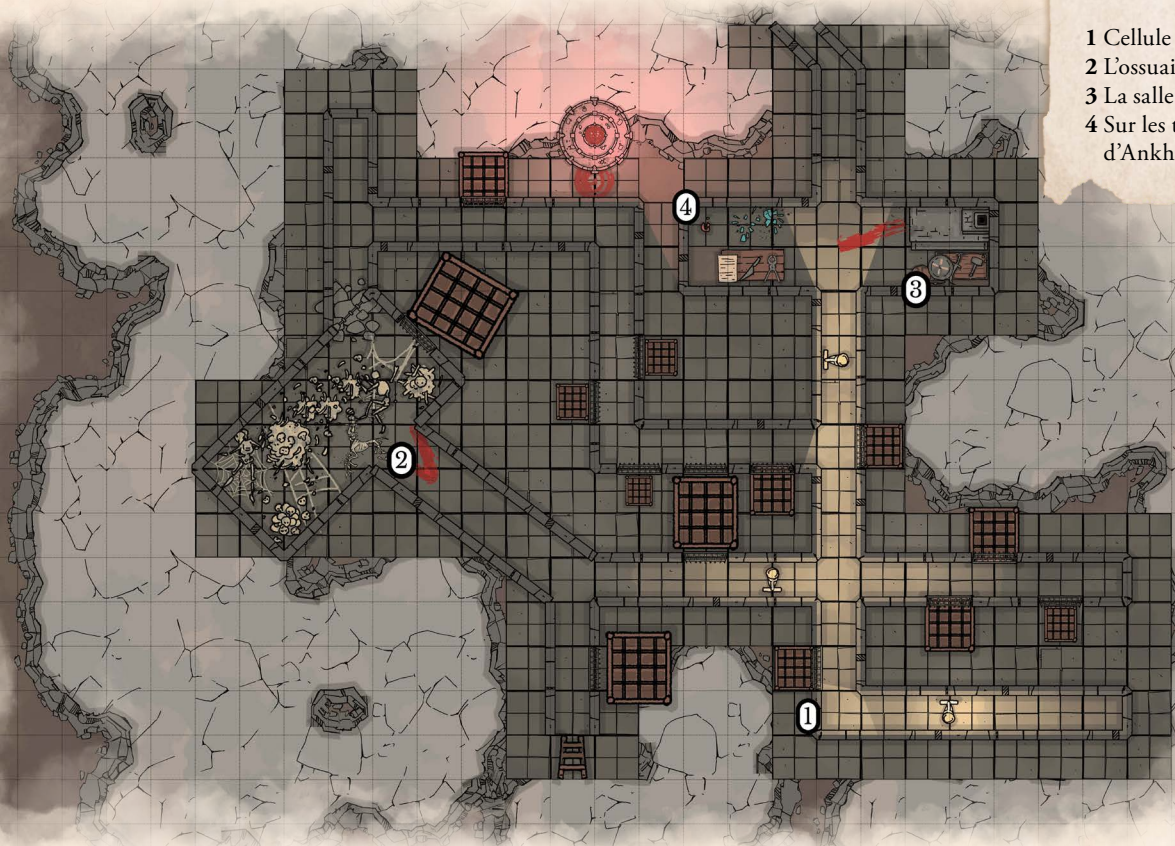
- Un liquide paralysant bleuté que l'on appelle « aigre bleue » : il doit être injecté ou bu pour provoquer chez la cible une paralysie temporaire de 1d8 heures.
- Un liquide vert d'eau appelé « potion d'éveil » : il permet de ne pas dormir pendant plusieurs jours. La potion doit être ingérée, mais pas en trop grande quantité au risque de subir 2 blessures légères. La cible ne dort plus pendant 1d6 jours. Quand l'effet s'estompe, elle s'endort profondément pour le même nombre de jours.
- Un liquide orangé que l'on nomme « larme de la mort ». C'est un poison qui, une fois injecté dans la victime, inflige jusqu'à 1d6 blessures légères. Ce liquide peut être appliqué sur une arme tranchante.
- Des sels noirs inconnus de l'alchimie d'Arkhanval. Il s'agit d'une découverte faite sur une créature de l'Outre-Monde. Cela pourrait d'ailleurs intéresser l'Ombregarde.

**À découvrir :** dans le coffre fermé par un mécanisme complexe de serrures (*Travail du métal* FD 7 ou *Crochetage* FD 9) se trouve un manuscrit consignait un nombre considérable de connaissances sur les créatures de l'Outre-Monde. Ce travail de recherche appliquée pourrait bien servir à l'Ombregarde, mais les Tradds ne veulent pas communiquer les détails de leurs expériences. Ce manuscrit peut faire l'objet d'une négociation avec le Maître de la foudre en cas de contentieux.

### 4. SUR LES TRACES D'ANKH-NEM-ATOU

*Vous voici à présent dans un couloir sombre qui se dirige vers le nord. Cette partie du souterrain semble particulièrement fragile. Les murs et les plafonds présentent de larges fissures qui ne vous disent rien qui vaille.*

*Vous n'avez parcouru que quelques mètres lorsque vous entendez une sorte de litanie. Vous reconnaissez la voix de Trudd Vanghard, mais celle-ci est plus monotone, plus profonde. Aucun doute ne subsiste sur ce qui se passe : le fameux grand explorateur est en train d'accomplir un rituel obscur qui ne laisse rien présager de bon... Vous vous précipitez sur ses traces dans l'espoir de l'arrêter quand soudain, une silhouette monstrueuse vous barre la route et hurle un cri de guerre effroyable. Vous avez l'impression d'être devant un orcalien, mais qui ferait près de trois mètres de haut et dont les muscles tendus feraient pâlir les plus puissants combattants d'Arkhanval. La créature frappe un mur qui s'effrite aussitôt.*



- 1 Cellule du porc.
- 2 L'ossuaire.
- 3 La salle d'examen.
- 4 Sur les traces d'Ankh-Nem-Atou.

Sa rage est incommensurable. Ce monstre a visiblement été libéré de sa cellule par Vanghard en personne.

L'affrontement semble inévitable.

Les ombregardes entament ici le combat final qui peut les mener à Ankh-Nem-Atou.

### ◆ Scène 3 : Dans les souterrains

Une fois la créature terrassée, les Tradds rejoignent les ombregardes dans le couloir.

« Vous ! »

Une dizaine de combattants Tradds s'approchent de vous dans le couloir. Le premier d'entre eux n'est autre que le Maître de la foudre, chef de guerre d'Uthguir.

« Je me doutais que l'Ombregarde et l'Arkaneum avaient l'intention de s'immiscer dans nos affaires. En revanche, j'étais loin de penser que vous souhaitiez nous mettre en danger en libérant ces créatures. Mais il semble que vous en ayez eu pour votre compte. »

Les ombregardes doivent déployer des efforts considérables pour convaincre les guerriers (*Empathie, Intuition* ou *Discours & éloquence* FD 8). Pendant ce temps, Ankh-Nem-Atou poursuit son rituel afin de provoquer l'ouverture d'un portail.

### ◆ Scène finale

Le grand explorateur vous fait face. Il psalmodie des phrases incompréhensibles. Derrière lui, contre la paroi rocheuse, apparaît une sorte de vortex lumineux et écarlate qui grossit petit à petit. Un portail ! Des silhouettes étranges sont agglutinées de l'autre côté de ce miroir fantastique qui conduit vraisemblablement vers d'autres mondes. Le visage et le corps de Trudd se déforment progressivement. Il s'obscurcit, son regard devient brillant et sa peau se transforme peu à peu en volutes brumeuses et noires.

À présent, la vérité saute aux yeux de toutes les personnes qui sont à vos côtés dans ce sombre couloir. Trudd Vanghard n'était qu'une illusion. L'entité qui a pris sa forme vous observe tout en continuant à orienter sa magie vers la paroi rocheuse et vous lance : « Votre confiance vous a perdus, pauvres enfants d'Arkhanval dégénérés. En revanche, elle m'a permis d'augmenter mon pouvoir et bientôt vos défenses vont tomber ! »

Ankh-Nem-Atou abandonne peu à peu son apparence trompeuse. Il est concentré sur sa tâche. Le problème est qu'il est intouchable, que ce soit par l'intervention des armes ou de la magie, car il utilise une version extrêmement puissante du sortilège *Aura protectrice*. Si un magicien est dans la troupe des ombregardes, il peut essayer de

l'atteindre en fonction des sorts à sa disposition (exemple : Agressivité minérale, À mage, mage et demi...), mais la résistance Ankh-Nem-Atou est formidable et les sorts ne sont pas plus efficaces au bout du compte.

Alors que les héros tentent d'arrêter Ankh-Nem-Atou, le portail grandit et déjà des créatures de taille moyenne (humanoïdes) réussissent à le traverser (1d6 tous les trois tours). Ces créatures ressemblent à des diabolins rouges munis d'ailes démoniaques et très agressifs. Les Tradds qui ont rejoint les ombregardes peuvent s'en charger durant un temps, mais les PJ doivent rapidement trouver une stratégie pour empêcher que le portail ne grossisse. Un compte à rebours peut être lancé par vos soins et servir à mettre

une certaine pression sur les épaules de vos joueurs. Vous pouvez par exemple dire que le portail grandit tous les quatre tours.

Il existe une solution pour stopper l'entité. Nous avons dit plus haut que les murs et plafonds de cette zone des souterrains étaient fragiles. Si les héros s'y emploient de façon appuyée, ils peuvent faire s'écrouler une partie des tunnels sur Ankh-Nem-Atou. Reste à savoir si eux-mêmes ne risquent pas d'être ensevelis.

Si les ombregardes parviennent à mettre en œuvre ce plan, ne décrivez que l'effondrement du plafond et des murs et...

La suite de cette aventure est désormais entre vos mains.

## LE TROLL

La créature libérée par Ankh-Nem-Atou n'est autre qu'un troll qui, avant de passer le portail, vivait dans la vaste forêt d'un tout autre univers.

### COMBAT

- **1 attaque par round.**  
- //Doigts griffus : 3d10. Dégâts : +4.
- **Art du combat :** 2d10

BL	BG	BC
◇◇◇	◇◇	◇

- **Armure :** néant.

### PARTICULARITÉS

- **Régénération :** le troll récupère une case BL tous les quatre tours, sauf s'il subit une attaque magique ou générée par le feu.

## DIABLOTINS

Ces êtres qui ressemblent à des démons de taille moyenne viennent d'un plan infernal connu d'Ankh-Nem-Atou. Au fur et à mesure que le portail grandit (tous les quatre tours par exemple), il s'en extirpe 1d6.

### COMBAT

- **1 attaque par round.**  
- //Morsure : 2d10. Dégâts : +2.  
- //Griffes : 3d10. Dégâts : +1.

Art du combat : 1d10

Tactique & stratégie : 1d10

BL	BG	BC
◇◇	◇◇	◇

- **Armure :** néant.

### PARTICULARITÉS :

- Le diabolin peut disparaître dans un nuage de fumée une fois par combat et réapparaître près de sa cible.

