

Année VIIII

Ce Veneur - Chapitre III

GAIN D'EXPÉRIENCE

Au début du chapitre, octroyez aux personnages un gain de 1 point de compétence dans chacune de ses compétences de Profil de Combat et d'Arcanes.

LES ALFES

Marduk va faire embarquer les cages sur les chariots et, rapidement, les personnages quitteront le campement de Kaleen. Cette dernière et le traqueur humain resteront sur place.

Durant les premiers temps du trajet, Marduk se montre enjoué et bavard, presque badin.

- « Mes chers compagnons. Oui, je sais, votre position est plus proche de celle d'un esclave que d'un compagnon. Mais vous comprendrez ma position, vous allez avoir besoin de temps pour vous accoutumer à notre présence. Je ne voudrais pas que vous soyez blessés en tentant de mettre en oeuvre quelque idée saugrenue pour vous évader. »
- « Bientôt, vous pourrez recouvrer votre liberté. »

Il chevauche quelques instants en silence, comme s'il cherchait ses mots.

- « Mais je manque à tous mes devoirs... Je me nomme Marduk et je travaille actuellement pour la maison Nakaal, le Loup de fer. Les deux gaillards que vous voyez devant sont Akanatan et Borial, deux compagnons de longue date. »

À nouveau, il laisse passer un peu de temps, il attend

que les personnages se présentent (ou que l'un d'entre eux les présente tous). S'ils ne le font pas, il les invitera à le faire. S'ils refusent toujours, il dira :

- « Allons, allons, comment voulez-vous que je sois indulgent si vous vous montrez grossiers ? »

Si les personnages restent fermés, son sourire amical fera place à une expression plus narquoise. Il s'éloignera des chariots pour reprendre la tête du convoi. S'ils se présentent, il gardera le sourire et pourra même leur donner quelques informations (même s'il ment).

Ce que Marduk peut apprendre aux personnages (en gras ce qui est vrai, le reste est faux) :

- Lui et ses compagnons sont des Alfes dokkalfars : les êtres semi-divins les plus puissants et les plus honorables des neuf royaumes.

- La maison Nakaal est une puissante seigneurie possédant une grande forteresse dans les montagnes frontière. Frontière avec les royaumes ljosalfar et svartalfar.

- Les Ljosalfars et les Svartalfars sont des Alfes également, mais ce sont des êtres méprisables. Les premiers masquent leur corruption sous des apparences enjôleuses, les seconds affichent ouvertement leur cruauté sur leurs faciès difformes.

- Ils doivent recruter des combattants pour affronter une menace encore diffuse, mais à la dangerosité plus que significative.
- Ils n'ont pas d'autre choix que de capturer de vaillants humains, contre leur gré, certes, pour les aider dans ce combat.
- Ils ne peuvent pas négocier d'alliance, les humains libres n'ont pas le droit de circuler entre les neuf mondes.
- Les personnages vont subir un entraînement rigoureux (des épreuves en réalité). S'ils ne sont pas capables d'y faire face, ils seront libérés et rendus à leur monde. Sinon, ils seront équipés et deviendront gardes pour la maison Nakaal. Après la guerre, ils seront couverts de richesses et renvoyés chez eux, aussi libres que l'air.

Seuls des tests réussis en Langage corporel ND 25 pourraient permettre aux personnages de discerner le vrai du faux, sans pour autant qu'ils en déduisent la réalité qui se cache derrière ces mensonges.

FRONTIÈRE DOKKALFAR

Après quelques jours de voyage, durant lesquels les personnages auront été plutôt bien traités (en dehors de leur condition d'encagés), les personnages verront le décor changer autour d'eux. Sans qu'ils sachent réellement comment, ils ont quitté les frontières entre Midgard et le Svartalfheim (le royaume des Alfes sombres).

Ce qui est certain c'est qu'ils ont quitté les terres verdoyantes d'Eire, pour un paysage rocheux et gris. Le ciel également est de couleur ardoise. Encore une journée de voyage en direction de

> sombres montagnes pelées et ils verront apparaître un petit fortin de pierre bâti entre des collines rocailleuses.

> > L'architecture de la bâtisse est inconnue des personnages, à la fois imposante, car toute de pierre, et aérienne dans la finesse de sa structure.

Votre groupe approche du fortin de pierres, vous avez du

mal à croire ce que vous voyez. Bien sûr, vous avez déjà entendu les marins parler des cités des empires bordant Thalassa et de leurs bâtiments aériens malgré leurs structures de pierre. Mais le lieu reste impressionnant.

Au passage de l'arche, qui sert d'entrée, vous constater que ce sont des Kobolds armés et armurés qui montent la garde. Ils semblent plus grands et plus forts que ceux qui vous escortent. Probablement, des serviteurs promus à des rangs supérieurs pour leurs bons services.

Les chariots sont immobilisés dans la petite cour intérieure qui s'ouvre après l'arche. La fin de votre calvaire est peut-être proche...

Akanatan: L'Alfe est d'une stature surprenante, haut de 7 pieds et large comme un boeuf, ses mains ressemblent à des battoirs. Sa peau pâle semble tannée comme du cuir et son visage, qui devait être beau il y a longtemps, porte de nombreux stigmates. Son nez a dû être cassé à plusieurs reprises, tout comme sa pommette droite. Plusieurs petites cicatrices en strient la surface. Ses cheveux bruns et longs sont coiffés en tresses serrées (un peu à la façon de Kaleen).

Il porte une armure noire de cuir rigide, usée par le temps et les combats. Deux haches, semblables à des francisques, pendent de chaque côté de sa taille.

Borial: Un peu plus petit qu'Akanatan, l'Alfe semble plus vif également. Son visage sans âge est inexpressif, ce qui doit le rendre redoutable en combat. Ses cheveux sombres sont attachés par un catogan en argent. Il porte une armure légère en cuir brun. Le gant renforcé de sa main gauche n'arrive pas totalement à dissimuler les volutes d'ombre qui en émanent. Son bras gauche est spectral. Borial arrive à le contrôler, ce qui lui permet de porter un gant, en donnant de la consistance à sa main. À tout moment, il peut le rendre à nouveau spectral et s'en servir pour terrasser ses ennemis.

Adepte du combat rapproché, il porte un large coutelas et plusieurs dagues à sa ceinture.

Akanatan est l'Équarrisseur, c'est lui qui va mettre à mal les personnages jusqu'au jugement final du Tanneur (Borial).

Les Kobolds vont libérer, temporairement, les personnages et les conduire dans des cellules dont les portes à barreaux métalliques donnent directement sur la petite cour. Ils sont enfermés séparément, un seul par cellule. Même s'il s'agit toujours d'une prison, grandes de quelques mètres carrés, leurs cellules vont leur donner bien plus de liberté. Ils pourront à loisir

se déployer et ressentir toutes les courbatures causées par l'exiguïté des cages.

Chaque cellule est pourvue d'un lit de bois (sans matelas) et de deux épaisses couvertures de laine (propres!). Il y a également un trou au fond de cellesci surmonté d'une couronne de pierre (comme un minuscule puits), qui, ils le comprendront rapidement, sert de latrines.

Près de la porte, une vasque de pierre est accrochée au mur. Un trou et un petit conduit creusés depuis l'extérieur permettent aux geôliers de remplir la vasque d'eau sans entrer dans la pièce. Les vasques sont pleines et alimentées régulièrement. Les personnages peuvent donc se laver et se désaltérer.

Un Kobold reste en permanence de garde près de chaque cellule occupée. Ils sont relayés régulièrement.

Peu de temps après leur arrivée, d'autres esclaves Kobolds viendront leur glisser des plateaux sous les barreaux de la porte. Les plateaux comportent un repas chaud fait de viande grillée et de légumes, ainsi qu'un bol en terre cuite contenant un peu de bière tiède.

Le fortin

La cour est en permanence occupée par plusieurs Kobolds: 2 toujours à l'entrée, 1 devant chaque cellule et une demi-douzaine qui s'affairent à l'entretien.

L'arche qui permet d'entrer et sortir est barrée par une herse aux épais barreaux en fer. La roue qui contrôle la montée et la descente se trouve à côté des gardes dans la tour.

La muraille extérieure est haute de 4 mètres. Son sommet n'est accessible que par la tour de l'entrée et les tours du quartier kobold. Servant de chemin de ronde, il y a toujours 2 à 3 Kobolds qui y patrouillent.

PREMIERS DÉFIS

Après deux jours de "repos", à l'aube, Akanatan viendra chercher les personnages dans leurs cellules. Il est escorté d'une demi-douzaine de Kobolds armés et armurés. Il les mènera dans la partie arrière du fortin. Après avoir franchi une lourde porte en bois ferrée, ils débouchent sur une grande zone couverte de sable et disposant de tout le matériel nécessaire à l'entraînement de soldats : mannequins en paille ou en bois, râteliers, armes en bois, etc. Ils y croisent d'ailleurs quelques Kobolds en train de parfaire leurs feintes à l'aide de lances en bois. Suivant toujours Akanatan, ils traverseront le lieu pour franchir une arche de pierre barrée d'une lourde grille de fer. De l'autre côté s'ouvre une petite arène au sable gris.

Akanatan leur demandera de s'asseoir sur un banc de pierre collé à la paroi à côté de la herse métallique. Puis il choisira un personnage au hasard et lui demandera de se positionner au centre de l'arène. Il appellera ensuite un Kobold se trouvant dans la zone d'entraînement et en langage alfe sombre lui demandera de s'équiper : armure de cuir et coutelas (véritable arme).

Akanatan expliquera au personnage qu'il doit affronter le Kobold à mains nues (sauf Kalia qui est autorisée à utiliser un bâton) et s'en tirer vivant. Il donne (toujours en langage alfe) l'ordre au Kobold de tuer le personnage (mais il fera cesser le combat si le personnage est au sol).

Si le personnage refuse de se battre, le Kobold le tuera.

Si ses compagnons font mine de vouloir l'aider, Akanatan sortira ses armes, il n'hésitera pas à en blesser un ou plusieurs gravement. Pour rappel, il a 6 Kobolds équipés avec lui et ils n'hésiteront pas une seconde non plus.

Le personnage qui se bat peut user de toutes les ruses, voire s'emparer de l'arme du Kobold. Il devra le mettre hors de combat pour que l'affrontement prenne fin. À lui de voir s'il le tue ou pas. De cette décision découleront les relations qu'ils auront par la suite avec leurs geôliers (aussi bien les Alfes que les Kobolds).

Si le personnage survit et laisse le Kobold vivant, ce dernier lui glissera discrètement son nom à l'oreille : Crégik.

Si le personnage est battu (car il n'a pas utilisé ses Points de héros, ou son Sang-divin, en dernier recours). Il sera attaché à un piquet et fouetté. Le lendemain, il devra passer la même épreuve puis la nouvelle en suivant.

Chaque personnage va devoir affronter à tour de rôle un Kobold différent. Seul le premier donnera son nom.

Ensuite ils seront reconduits dans leurs cellules. Un peu après, Borial viendra leur rendre visite (sous bonne escorte) pour leur prodiguer des soins si nécessaire. Borial n'est pas bavard. Ses réponses se limiteront à quelques oui ou non, et, essentiellement, à de longs silences.

Le lendemain, le manège reprendra. Cette fois, Akanatan



confie une armure de cuir et un glaive au personnage combattant. Sur le sable de l'arène l'attendent 2 Kobolds armurés en cuir et armés de glaives également.

Si Crégik a survécu, il s'arrangera pour affronter le plus faible des personnages (ou du moins celui qu'il considère comme tel) et, avec habilité et discrétion, ratera suffisamment d'attaques (ou retiendra ses coups) pour que le personnage puisse défaire l'autre Kobold. Ensuite, il se laissera battre, à moins que le personnage ne fasse montre de vouloir le tuer. Dans ce cas-là, il se défendra bec et ongles.

Les personnages pourront réaliser des tests en Langage corporel ou Science militaire, ND 20, pour se rendre compte du petit manège de Crégik. Le personnage dans l'affrontement s'en rendra compte immédiatement s'il a un profil Combattant ou en réussissant un test avec l'une ou l'autre des compétences précédentes, ND 15.

À nouveau, Borial viendra leur prodiguer des soins après les combats si nécessaire.

Suivant l'état des personnages, Akanatan laissera s'écouler un jour de plus avant de les confronter à leur dernier combat. Le lendemain, ou le surlendemain, et le jour d'après, il les mènera à l'arène où ils devront l'affronter deux par deux (Lam dans la paire du premier jour, Aléjan dans celle du second). Akanatan profitera de la nuit pour récupérer en cas de besoin. Ils seront armés comme la veille, lui utilisera son propre équipement.

S'il blesse gravement un des adversaires, il lui demande de quitter le combat et continue contre le second personnage (ou si le personnage est à terre, il le délaisse pour se concentrer sur le second). Dans tous les cas, il fera sortir du combat tout personnage trop gravement blessé.

Akanatan fera cesser le combat dès que les deux personnages seront hors de combat ou que lui même est surpassé. Il retiendra ses coups si nécessaire.

Note : quel que soit le combat, à aucun moment Akanatan n'empêche les personnages d'user de leurs arcanes, ou autres capacités (il ne contre pas, par exemple, le passage en mode héroïque).

Lors de son nouveau passage, Borial usera de baumes guérisseurs en plus des soins habituels, toujours si nécessaire.

LIBRES?

Le soir même, Marduk viendra leur parler.

Akanatan m'a informé de vos succès. Vous semblez fait du bois des champions. Vous pouvez prendre quelques jours de repos.

Je consens même, à ceux qui feront serment de bien se conduire, à ce que vous quittiez ces cellules. Je peux vous faire aménager des quartiers plus confortables dans l'aile des Kobolds. Vous pourrez circuler librement dans les limites de l'enceinte du fort, mais devrez éviter notre quartier. Sinon...

Un petit sourire narquois se dessine sur ses lèvres, alors qu'il laisse la phrase en suspens.

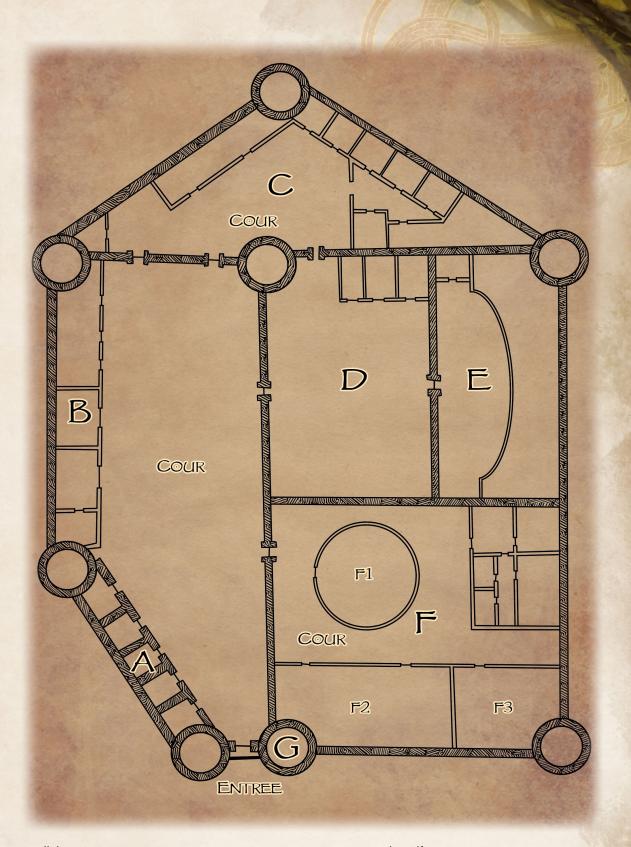
Dans quelques jours, c'est Borial qui prendra le relais pour vos épreuves.

Les personnages qui acceptent l'offre de Marduk seront conduits au quartier Kobold, les pièces spartiates sont un peu plus chaudes que les cellules, mais par-dessus tout de vrais lits seront mis à leur disposition avec des matelas emplis de laine de mouton.

S'évader du lieu en l'état est une gageure, mais le pire viendra après. Perdus sur les terres dokkalfars, les personnages n'auront aucune chance. Ils seront massacrés par la première patrouille frontalière qui ne manquera pas de croiser leur route.

Dans le quartier kobold, ils pourront rencontrer Crégik, s'ils se montrent discrets (sinon ce dernier les évite). Il ne parle pas les langues des personnages, mais pourra se faire comprendre dans une certaine limite avec des gestes. Il essaiera de faire comprendre aux personnages qu'ils doivent prendre leur mal en patience, et que les choses pourront s'améliorer s'ils restent discrets et obéissants.

Il semble que le Kobold ait une idée derrière la tête...



A : cellules

B : écuries et étables

C : quartier des Kobolds

D: zone d'entrainement

E: arène

F : quartier des Alfes

F1 : tour de Marduk

F2 : résidence d'Akanatan

F3 : résidence de Borial

G : système d'ouverture de l'entrée et accès au

chemin de ronde.

PNJ

Tous les scores des PNJ (SC, dommages, initiative défense, etc.) sont donnés en tenant compte de tous les bonus (d'armes, de manoeuvres, d'arcanes, etc.).

	The state of							
			КО	BOLDS				
Force	0	Apparence	-2	Ruse	0	Chari	sme	-2
Constitution	0	Rapidité	0	Volonté	0	Points	de héros	-
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	1	Points	de fatigue	-
Vigilance	4	Recherche	4	Endurance	4	Artisar	nat	4
Filature	4	Se cacher	4	Occultisme	4	Esquiv	'e	5
Attaque	es	SC / PdM		Domma	ges	Init.	Déf.	Notes
CAC								
Griffes		7*/2		Perf. 2		3	18	-
Crocs		7*/2		Perf. 1		3	18	
Lance		8*/2		Perf. 4		5	18	PM

Style de combat habituel* :

CAC : Feinte 2 CAD : Tir ajusté 2

Coutelas

Glaive

CAD

Fronde

Notes:

Ils sont équipés d'une lance, d'un coutelas et d'une fronde. Le glaive n'est utilisé que pour

Tran. 2

Perf. 3 /Tran. 3

Cont. 2

18

18

25/35m

la scène dans l'arène.

Les personnages peuvent utiliser un Point de héros afin de passer en combat héroïque

contre ces adversaires.

8*/2

7*/2

7*/2

Localisatio	ons										
				Po	V			Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
	Kobold		1	2	3	4	5				
1	Jambe D	10						0	1	2	0
2	Jambe G	10						0	1	2	0
3-4	Bras D	10						0	1	2	0
5	Tête	15						0	0	1	0
6-7	Bras G	10						0	1	2	0
8-9-10	Torse	10						0	1	2	0
*	Coeur	5									
Armure	Peau épaisse	et Arn	nure de	cuir s	ouple						

			MA	RDUK				
Force	5	Apparence	4	Ruse	3	Chari	sme	4
Constitution	4	Rapidité	4	Volonté	3	Points	de héros	1
Dextérité	4	Savoir	3	Perception	3	Points	de fatigue	
Vigilance	6	Recherche	6	Endurance	7	Comm	andement	8
Expression	7	Intimidation	7	Athlétisme	7	Esquiv	e	7
Médecine	6	Equitation	7	Armure	7	Scien.	Milit.	7
Attaques		SC / PdM		Domma	ges	Init.	Déf.	Notes
CAC								
Lourde lame ¹		15*/8		tran. 12	*	7	24	
Coutelas		15*/8		tran. 9	*	8	24	-
Mains nues		14*/8		Cont. 7	*	9	24	
Style de combat h	abitue	l* : Attaque multiple	, Attaq	ue puissante 2, Fe	einte 3			
Notes :		épée de taille moye n ouvrage inconnu c						

Localisatio	ons									
		Po	V	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.			
1	Jambe D	26		0	2	3	1			
2	Jambe G	26		0	2	3	1			
3-4	Bras D	26		0	2	3	1			
5	Tête	31		0	0	0	0			
6-7	Bras G	26		0	2	3	1			
8-9-10	Torse	26		2	4/1	5/2	1			
*	Coeur	21								
Armure	Armure Cuir rigide rehaussé de symboles rouge sombre									



		AKAN	IATAN	L'EQUARISSE	UR		
Force	5	Apparence	4	Ruse	3	Charisme	4
Constitution	5	Rapidité	4	Volonté	2	Points de Héros	
Dextérité	4	Savoir	2	Perception	2	Points de fatigue	
Vigilance	6	Armure	7	Endurance	7	Survie	6
Médecine	6	Intimidation	7	Athlétisme	7	Esquive	6
Scien. Milit.	6	Equitation	6				

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Haches (x2) ¹	12*/7	Tran. 13*	6	22	PM
Mains nues	11*/7	Cont. 9*	8	22	-
CAD				3	
Haches ¹	12*/7	Tran. 12*	6	-	15/20m

Style de combat habituel*:

CAC : Attaque arme secondaire, Attaque puissante 4, Feinte 2 CAD : Tir ajusté 2, Attaque précise 5

¹Haches semblables à des francisques Notes:

		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.		
1	Jambe D	27		0	2	3	1
2	Jambe G	27		0	2	3	1
3-4	Bras D	27		0	2	3	1
5	Tête	32		0	0	0	0
6-7	Bras G	27		0	2	3	1
8-9-10	Torse	27		2	4/1	5/2	1
*	Coeur	22					



		ВС	ORIAL	LE TANNEUR							
Force	5	Apparence	4	Ruse	2	Chari	sme				
Constitution	4	Rapidité	5	Volonté	2	Points	Points de Héros				
Dextérité	5	Savoir	3	Perception 3		Points	de fatigu	е			
Vigilance	6	Armure	7	Endurance	6	Survie	()	TY			
Médecine	tine 8 Intimidation 7 Athlétism		Athlétisme	6	Esquiv	е					
Occultisme	Occultisme 7 Equitation 6		Artisanat	8	Alchin	nie					
Attaque	S	SC / Pd	М	Dommag	es	Init.	Déf.	Note			
CAC											
Coutelas		12*/6		Tran. 7		9	21	9" -			
Dagues		11*/6		Perf. 6		9	21				
Griffes spectrale	es ¹	11*/6		Perf. 5		10	21	-			
Mains nues		11*/6		Cont. 5		10	21	-			
		Style de combat habituel* : Attaque multiple, Attaque arme secondaire, Feinte 3									
Style de comba	t habitue	l* : Attaque multip	ole, Attaq	ue arme secondair	e, Feinte	3					

Localisatio	Localisations										
		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.				
1	Jambe D	25		0	1	1	0				
2	Jambe G	25		0	1	1	0				
3-4	Bras D	25		0	1	1	0				
5	Tête	30		0	0	0	0				
6-7	Bras G	25		2	4/1	5/2	1				
8-9-10	Torse	25		0	1	1	0				
*	Coeur	20									

Armure Cuir souple brun et manica gauche de cuir rigide

Lorsque son bras gauche devient spectral, ce dernier ne peut être atteint que par des énergies arcaniques ou des armes héroïques ou légendaires.

		PATRO	OUILLES	S DOKKALFA	RS		
Force	5	Apparence	4	Ruse	2	Charisme	4
Constitution	4	Rapidité	4	Volonté	2	Points de héros	1.
Dextérité	4	Savoir	2	Perception	2	Points de fatigue	
Vigilance	6	Armure	7	Endurance	7	Survie	6
Médecine	6	Intimidation	7	Athlétisme	7	Esquive	6

Init.	Dáf	
	Dei.	Notes
8	21	-
6	21	-
6	23	-
8	-	15/45m
	8 6 6	8 21 6 21 6 23

Style de combat habituel* : CAC : Attaque multiple, Attaque puissante 2, Feinte 2 CAD : Tir ajusté 3 et Attaque précise 3

Localisatio	ns										
			5	Po	IV			Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
Po	ıtrouilleur		1	2	3	4	5				
1	Jambe D	25						0	2	3	1
2	Jambe G	25						0	2	3	1
3-4	Bras D	25						0	2	3	1
5	Tête	30						3	4/2	5/3	2/2
6-7	Bras G	25		337				2	4	5	2
8-9-10	Torse	25		74.7				2	4/1	5/2	1
*	Coeur	20									
Armure	Cuir rigide et	casqu	e méto	llique							

