

Les Chroniques de Théia

Année IX

Le Veneur - Chapitre IV

GAIN D'EXPÉRIENCE

Au début du chapitre, octroyez aux personnages un gain de 5 points à la BPR afin de pouvoir augmenter leurs attributs (voir LDB p.92 et p.93).

À LA CROISÉE DES CHEMINS

Durant les deux nuits suivant le dernier combat, Crégik va venir rencontrer les personnages en "catimini". Il va leur transmettre, difficilement, quelques informations. La plus importante étant qu'il semblerait que "Maître Borial" va leur faire passer un sale quart d'heure et qu'il compte les pousser dans leurs derniers retranchements.

Les kobolds ne sont pas des êtres mauvais par essence. Ils n'ont pas la même notion de justice et d'équité que les hommes. De plus, leur asservissement aux brutaux Alfes sombres les a rendus agressifs. Il n'en reste pas moins, qu'ils peuvent faire preuve de reconnaissance et d'amitié. C'est ce qu'il se passe avec Crégik. Mais ce n'est pas tout, ce dernier voit également, dans la présence des personnages, une opportunité pour se libérer du joug des Alfes et peut-être retrouver sa liberté.

Ainsi, si les personnages s'interrogent sur les motivations de la petite créature, elle essaiera de leur faire comprendre qu'elle cherche la liberté. Et que, si elle les aide à s'évader, ils devront l'aider en retour. Il faut qu'Akanatan meure pour qu'elle soit libérée de son asservissement, et, bien sûr, elle ne peut (ni lui ni

aucun autre Kobold) s'en prendre à l'Alfe.

Les choix possibles :

- Les personnages peuvent profiter de l'aide du Kobold pour s'évader, mais il leur faut trouver une solution pour quitter le royaume alfe une fois les murs du fortin franchis.
- Ils peuvent poursuivre les épreuves. S'ils les remportent et révèlent leurs capacités surhumaines, Marduk leur laissera le choix entre mourir (comme le Seigneur Loki a ordonné à la maison Nakaal) ou s'inféoder la maison Nakaal.

LA GRANDE ÉVASION

La solution à leur problème va peut-être se présenter à eux en début d'après-midi du quatrième jour. Domhnall et Kvir font leur arrivée aux portes du fortin. Le Rabatteur vient porter un message de la part de Kaleen adressé à son oncle.

Les personnages l'auront normalement déjà compris, Kvir n'est pas un chien comme les autres et il permet à Domhnall de voyager entre les mondes. Avec son aide ils devraient pouvoir quitter le royaume des Alfes sombres.

Ce même matin, Borial passera les voir et, avec sa



brièveté habituelle, leur apprendra que leurs dernières épreuves commenceront dès le lendemain matin. Il les invite à se tenir prêts. Un léger air narquois, dans son expression, fait frissonner les personnages. Habituellement, Borial n'exprime pas de sentiments, d'aucune manière que ce soit.

Les personnages ont donc une journée et une nuit pour mettre en place leur plan.

Capter Kvir et s'en faire obéir ou capturer le chien et son maître, afin qu'ils les guident jusqu'à bon port.

Domhnall et Kvir ne vont pas séjourner longtemps au fortin, ils y resteront la nuit et partiront au petit matin. Les personnages vont devoir être prompts à prendre des décisions et à agir s'ils veulent réussir leur évasion.

L'aide des Kobolds ?

D'abord, ils devront récupérer du matériel, armes, armures, équipement de voyage, provisions. Pour ce faire, ils peuvent demander l'aide de Crégik. Ceci aura également pour effet d'informer ce dernier sur les intentions des aventuriers. Il ne manquera pas de leur rappeler qu'il veut sa liberté en échange de son aide.

Si les personnages décident de se débrouiller seuls, ils n'auront pas à s'en prendre à Akanatan pour libérer le Kobold.

S'ils décident de faire appel à Crégik, ils peuvent le libérer en éliminant Akanatan ou le trahir en profitant de son aide, mais sans l'aider en retour. Bien entendu, dans cette optique, les Points de héros utilisés durant cette partie de l'aventure ne seraient pas récupérés.

Crégik pourra rapidement leur mettre à disposition du matériel, en début de soirée. Avec l'aide de Tanmur, un complice kobold, il récupère 3 armures de cuir, 2 langesax, 2 poignards, des couvertures de voyage et des provisions pour 3 jours. Son complice veut également s'évader, il faudra donc le prendre en compte.

Bien entendu, plus le groupe sera important plus les choses seront compliquées. D'un autre côté, ils auront une force de frappe plus importante en cas de besoin. Voire, les Kobolds pourront gérer le Rabatteur et son chien pendant que les personnages s'occupent d'adversaires plus importants. Autre information en faveur des

Kobolds, ils savent où se trouve le matériel personnel des personnages. Ce dernier est entreposé dans la résidence d'Akanatan.

Domhnall et son chien sont hébergés dans le bâtiment se trouvant derrière la tour de Marduk. Il s'agit d'un bâtiment de service vide en soirée. L'une des pièces accueille un petit dortoir de trois lits.

Infiltration

Le mieux pour les personnages sera d'agir au coeur de la nuit. Seuls 3 Kobolds montent la garde sur les murailles. Il y en a toujours 2 à l'entrée. En étant discret, il est possible de se déplacer dans la forteresse, en longeant les murs, sans être repérés.

Si les personnages ont observé les tours de garde les nuits précédentes ou s'ils sont accompagnés des Kobolds, ils ont un bonus de 5 à leurs tests de discrétion.

Pour éviter les gardes, ils devront réaliser un seul test (pour l'ensemble de la scène) de Déplacement furtif opposé à la Vigilance des Kobolds.

Pour les éliminer, ils devront réussir deux tests d'approche : un premier en Déplacement furtif, un second en Se cacher opposés à la Vigilance des Kobolds. Pour ces tests, ils ne peuvent bénéficier d'aucun des bonus précédents.

Ils peuvent également tendre des traquenards aux sentinelles en se servant de Crégik ou Tanmur comme appât.

La porte séparant la cour des cellules du quartier alfe est verrouillée de l'intérieur. Les personnages devront forcer la serrure, test en Cambriolage (ND 15). Sinon, il leur faudra escalader le mur (4 mètres de haut) sans se faire repérer par les gardes à l'entrée principale, Escalade (ND 15). L'alternative étant de franchir le mur entre la zone d'entraînement et le quartier alfe en évitant d'attirer l'attention d'une sentinelle.

S'en prendre à Akanatan

Pénétrer dans la résidence de l'Alfe ne pose pas de problème. Toutefois, si les personnages sont discrets ils pourraient le surprendre au saut du lit. Sinon, il sera prêt à les accueillir.

Se faufiler discrètement requiert un test réussi en Déplacement furtif (ND 15) de chaque protagoniste pénétrant la demeure. En cas d'échec les sens affinés de l'Alfe le tireront du sommeil (même pour un bruit relativement léger) et les personnages le trouveront dans sa chambre alors qu'il vient de finir de boucler son ceinturon d'arme.



S'ils réussissent leurs tests, ils pénétreront dans sa chambre alors qu'il bondit de son lit alerté par leur présence. Son action première sera de chercher à se saisir d'une arme.

Quel que soit le plan des personnages, ils ne trouveront pas Akanatan complètement endormi dans son lit et à leur merci. Si certains personnages avaient dans l'idée de l'assassiner, leur plan tombe à l'eau. Même si cela reste possible sans conséquences réelles autres que sur leur morale, assassiner leur ennemi sans défense n'aurait pas été un acte honorable. Est-ce le destin qui épargne cette situation aux personnages en alertant Akanatan ?..

En cas d'affrontement avec leur tortionnaire (selon la décision prise vis-à-vis des Kobolds), Akanatan ne donnera pas l'alerte. Il est bien trop fier pour cela et imagine se rendre seul maître des personnages. De plus, l'épaisseur des murs et la distance qui sépare les bâtiments étouffent les bruits de lutte.

Récupérer leur équipement

Si les personnages se défont d'Akanatan, ils feront d'une pierre deux coups. Ils pourront aisément récupérer leurs biens et ils libéreront leurs deux compagnons Kobolds de l'emprise des Alfes. Pour rappel, les Kobolds ne peuvent pas s'en prendre aux Alfes tant qu'ils sont asservis.

Capter le Rabatteur

Pénétrer dans le bâtiment de service où se trouve Domhnall sera un jeu d'enfant. Toutefois, ne pas alerter ses occupants sera une autre paire de manches. Si le chasseur a le sommeil assez lourd (il a fait un long voyage) son chien lui s'éveille et s'alerte au moindre bruit suspect. Que ce soient les cris d'alerte du chasseur ou les aboiements du chien, ils seront assez forts pour attirer l'attention de Marduk et Borial.

Il vaut mieux pour les personnages être très discrets ou très organisés. S'approcher du chasseur sans le réveiller requiert un test en Déplacement furtif (ND 15) par contre se rapprocher de Kvir porte le Niveau de Difficulté à 20.

Ici encore, les personnages peuvent essayer de profiter d'une occasion pour se rendre la tâche plus aisée. Ils peuvent par exemple utiliser un Point de héros pour avoir une opportunité de capture le chasseur alors qu'il sort du bâtiment pour aller uriner, ou de s'emparer de Kvir, qui sort faire un tour dans

la cour. Les chiens dorment rarement leur nuit d'une seule traite.

Domhnall sait qu'il ne peut pas affronter seul les quatre personnages, s'il est menacé il cédera, restant, toutefois, vigilant à toute opportunité d'alerter les Alfes sans recevoir une lame en travers de la gorge.

Quitter le fortin

Enfin, les personnages devront quitter les lieux. Il y a deux sentinelles à l'entrée, il est donc nécessaire de les neutraliser pour sortir par ce chemin. Quitter les lieux en passant par la muraille risque d'être problématique, d'autant qu'ils ont un chien avec eux.

Leurs compagnons Kobolds ne s'émeuvent pas si les personnages éliminent les sentinelles, ces dernières étant toujours assujetties à Marduk.

Ouvrir la herse provoque un certain bruit, il serait plus malin de la soulever de quelques centimètres uniquement avant de la bloquer pour se faufiler dessous. Autrement, les chances d'attirer l'attention des Alfes et des Kobolds restants sont grandes. Il leur faudra alors courir tout en gardant leurs prisonniers sous bonne garde afin qu'ils ne leur échappent pas.

Le lendemain, si aucune alerte n'a été donnée, Marduk et ses sbires sont mettront en marche pour remettre la main sur les personnages.

Retour en Midgard

Une fois le fortin laissé loin derrière eux, ils pourront forcer Domhnall à les mener jusqu'en Midgard. Bien entendu, ce dernier obtempérera, mais se jouera d'eux tout de même. Après plusieurs jours de voyages difficiles en terres elfes ils vont enfin franchir le voile. Au cours des deux premiers jours les personnages devront se dissimuler à plusieurs reprises de patrouilles et de leurs poursuivants. Ils voyageront ensuite pendant trois à quatre jours supplémentaires sans croiser âme qui vive. À partir de là, Crégik et Tanmur vont quitter les personnages. Ils les remercient (en tout cas leur font comprendre qu'ils les remercient) et partent de leur côté.

Durant les 2 premiers jours de trajet, si vous le souhaitez, vous pouvez leur faire affronter une petite



patrouille frontalière elfe ou un groupe de Kobolds (accompagnés d'un Alfe ou pas) du fortin. Attention, toutefois, à la puissance de ces redoutables adversaires.

Alors qu'ils franchiront le voile, espérant se retrouver non loin de Drogheda, ils ne reconnaîtront pas le paysage autour d'eux. Ils seront également surpris de leur propre apparence.

Domhnall les a fait tourner en rond pendant quelques jours sans qu'ils rendent compte prenant des chemins étranges au travers du voile. Ainsi, le groupe surgit sur Midgard en Gaule, à quelques heures de marche au sud de Rotomagus. Il s'est également écoulé plusieurs années depuis leur départ. Domhnall et Kvir ont emprunté des chemins qu'ils ne maîtrisaient pas dans le but de se mettre à l'abri de représailles de la part des Alfes. Tous les voyageurs ont vieilli en quelques jours de quelques années. Le voile masquait ce changement, mais maintenant qu'ils sont revenus sur Midgar il est bien visible. Si le chasseur et le chien ne semblent pas avoir changé, les jeunes gens sont devenus adultes. Les formes de leurs corps d'adultes se sont amplifiées.

À partir de là, à eux de décider ce qu'ils font de Domhnall et Kvir. S'ils les condamnent à mort ce ne sera que justice (suivant les traditions celtes et nordiques), s'ils les laissent partir cela n'aura pas de grande incidence pour eux. Le Rabatteur se fera capturer et assassiner quelques années après par Kaleen (les Alfes sombres ont la rancune tenace).

Fuite à l'aveugle

Si les personnages quittent les lieux sans le chasseur et son chien.

Ils vont errer sur les frontières pendant quelque temps. Ils échapperont peut-être aux premières patrouilles qu'ils croiseront ou à leurs poursuivants, mais ils finiront par tomber sous les coups des combattants alfes.

Vous pouvez éventuellement, les faire à nouveau capturer par Marduk et reprendre les épreuves.



AUX ORDRES DES ALFES

Au matin du quatrième jour, Borial leur annoncera que leurs dernières épreuves commenceront dès le lendemain. Son petit air narquois glacera le sang des personnages.

Les épreuves

Les nouvelles épreuves sont sans commune mesure avec les précédentes. Sans beaucoup de chance ou l'utilisation de leur Sang divin, les personnages risquent d'y laisser la vie.

Ils devront affronter Borial et ses Kobolds à quatre contre dix. Les personnages seront équipés d'armes en bois, alors que leurs adversaires auront de vraies lames. Borial usera de sa main spectrale si l'un ou l'autre des personnages venait à récupérer une arme sur le cadavre d'un Kobold. Il s'agit ici d'un combat à mort. Les personnages devront donc mettre hors d'état de nuire leurs adversaires.

Soit ils y parviennent, soit ils meurent. Seul Borial se donne une chance de survivre en cas de supériorité des personnages. Pour cela il a convenu d'un signal avec Akanatan. Ce dernier fera cesser le combat en intervenant avec ses propres Kobolds.

Servir ou mourir

À l'issue de leur victoire, Marduk viendra leur expliquer leur nouvelle place. Ils vont intégrer la Maison Nakaal et espionner les actions de certaines personnes sur les royaumes de Midgard. Ils se verront infliger, sous la forme d'un tatouage porté à la base de la nuque, un sceau magique qui garantira leur obéissance. Sceau dont les personnages n'auront pas de mal à se défaire rapidement leur de leur retour sur Midgard.

Pendant quelques mois ils vont servir d'hommes de main au fortin, sous les ordres de Marduk. Ils vont acquérir un peu d'expérience et apprendre les rudiments du langage de leurs nouveaux maîtres. Les personnages se verront restituer leur équipement.

La Maison Corinn

Passé ce délai, ils auront pour mission d'attaquer une troupe elfe sombre appartenant à une maison ennemie de la Maison Nakaal, la Maison Corinn l'aigle noir. Ils devront s'emparer d'un coffret à bijoux contenant un artefact magique mineur, mais ayant une grande valeur aux yeux des deux familles.

Ce que la Maison Nakaal ne sait pas c'est que les personnages vont trouver un courrier avec le coffret. Ils pourront le conserver s'ils n'en font part à personne. Rédigé en Norrois, il semble expliquer, en d'obscures tournures qui rendent une partie du texte incompréhensible, que la Maison Corinn se serait vu confier la garde d'un important personnage par le Seigneur Loki. Il est aisé de comprendre que ce dernier joue sur de multiples tableaux, la Maison Nakaal étant normalement son alliée privilégiée.

La troupe, cherchant à passer inaperçue, est de petite taille. Elle n'est constituée que de 3 Alfes et 4 Kobolds, tous montés sur des chevaux et poneys pour les petites créatures. Akanatan accompagne les personnages pour cette mission.

Tendre une embuscade aux hommes de la Maison Corinn ne sera pas difficile. Les espions de la Maison Nakaal ont récupéré leur itinéraire précis. Ils se battront jusqu'à la mort ce qui devrait rendre le combat ardu et pousser les personnages à puiser dans leurs ressources.

Retour en Midgard

Ils seront ensuite renvoyés sur Midgard, surgissant du voile en Gaule du Nord près de Rotomagus. Leur mission, découvrir ce que trame Loki. Il semble qu'il est un fils à moitié humain qui cherche à prendre le pouvoir sur Midgard. Les Nakaal veulent en savoir plus sur lui.

Le voyage les propulse plusieurs mois après leur départ de Drogheda. Peut-être même une année entière...

Ils trouveront là une opportunité pour se libérer du joug des Alfes, à moins qu'ils n'aient décidé de servir loyalement la maison Nakaal.

Il y a à Rotomagus une vieille herboriste, Anumila, qui connaît quelques secrets magiques. Son alchimie est puissante, même si elle ne s'en sert essentiellement que pour soigner les "petits bobos du quotidien". En effet, elle a constaté que son savoir Alchimique majeur n'agissait réellement que sur des personnes à l'âme pure ou celles hors du commun. En d'autres termes, les enfants jusqu'à un certain âge et les êtres "féeriques". Les demi-dieux que sont les personnages font partie de cette catégorie.

Les personnages entendront parler d'elle d'une manière ou d'une autre. S'ils vont la voir pour lui demander de l'aide, elle sera d'abord sceptique. Puis voyant les marques, acceptera de tenter sa chance. Elle sait faire une décoction qui pourrait "effacer" le tatouage, mais qui laissera une tache brune sur la

peau. Mais elle doute que cela fonctionne. Elle ne dira pas la raison qui la pousse à penser cela (le fait que sa magie ne fonctionne que sur certaines personnes).

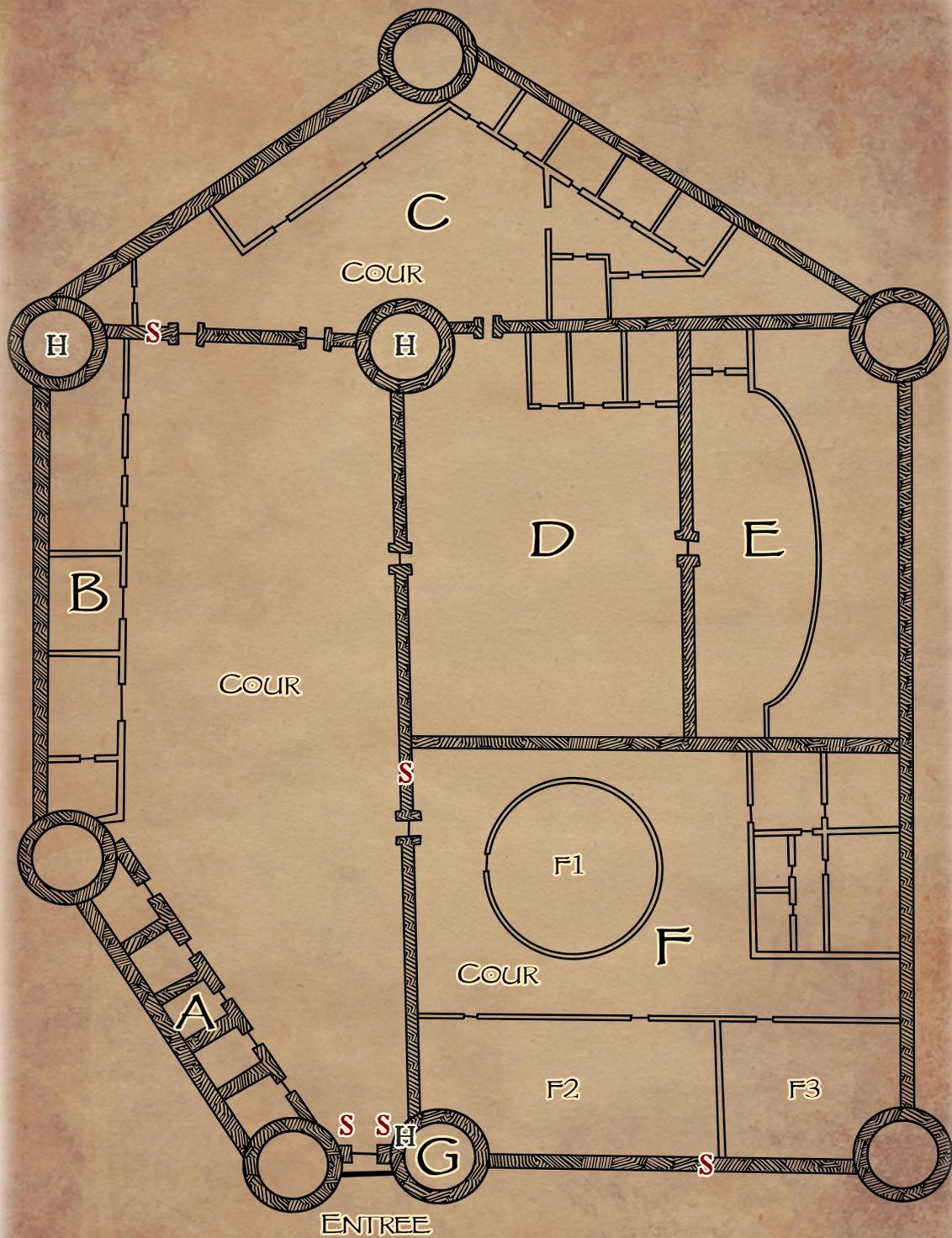
Si les personnages insistent, ils n'ont rien à perdre après tout, elle acceptera de préparer le produit. Elle leur rappellera que si cela ne fonctionne pas ils ne devront rien lui reprocher. Elle sera donc surprise de voir son acide effacer les marques des personnages. Cela picote, mais ne provoque pas de grande douleur. Par contre, elle les informe qu'ils ressentiront une grande et profonde lassitude durant un jour ou deux, et qu'il est préférable qu'ils prennent un peu de repos en ville avant de faire quoi que ce soit.

Pour seul paiement, elle demandera aux personnages de lui raconter leur histoire et comment ils ont obtenu ces marques. À eux de voir quelle fable ils lui racontent.

GAIN D'EXPÉRIENCE

Avant de poursuivre leurs aventures, vos personnages vont progresser grâce à l'expérience acquise au cours des 4 chapitres de ce scénario. En vous appuyant sur le système de progression du LDB p.216 accordez à vos joueurs de 3 à 5 points d'expérience.





À : cellules

B : écuries et étables

C : quartier des Kobolds

D : zone d'entraînement

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.

S : sentinelle - **H** : accès aux rondes.

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.).

Les personnages qui peuvent être affrontés en Combat héroïque sont signalés dans leurs notes d'information.

MARDUK	FOR	DEX	RAP	RUS	PER	Pts Héros.			
	CON	APP	SAV	VOL	CHA	Pts Fatigue			
	5	4	4	3	3	1			
	4	4	3	3	4	-			
Vigilance	6	Recherche	6	Endurance	7	Commandem.	8	Expression	7
Intimidation	7	Athlétisme	7	Esquive	7	Médecine	6	Équitation	7
Armure	7	Sc. Militaires	7						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Lourde lame ¹	15*/8	Tran. 13*	7	24	-	Armure : Cuir rigide rehaussé de symboles rouge sombre. Notes : ¹ Cette épée de taille moyenne, qui possède une lourde lame à simple tranchant, est d'un ouvrage inconnu des personnages.
Coutelas	15*/8	Tran. 10*	8	24	-	
Mains nues	14*/8	Cont. 8*	9	24	-	
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Attaque puissante 3, Feinte 3						

Localisations		PdV	Con.	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				



ARMES DE CORPS À CORPS								
Armes	Bonus Dommages			Bonus			Spécial	Valeur
	Cont.	Perf.	Tran.	Att.	Déf.	Init.		
Lourdes								
Lame lourde de Marduk	0	1	5	1	0	0		

AKANATAN

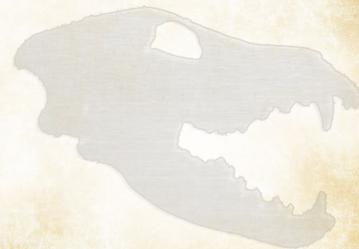
FOR 5 **DEX** 4 **RAP** 4 **RUS** 3 **PER** 2 Pts Héros. -
CON 5 **APP** 4 **SAV** 2 **VOL** 2 **CHA** 4 Pts Fatigue -

Vigilance 6 Armure 7 Endurance 7 Survie 6 Médecine 6
 Intimidation 7 Athlétisme 7 Esquive 6 Sc. Militaire 6 Équitation 6

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Haches ¹ (x2)	12*/7	Tran. 13*	6	22	PM
Mains nues	11*/7	Cont. 9*	8	22	-
*Style de combat habituel : Attaque arme secondaire, Attaque puissante 4, Feinte 2					
CAD					
Haches ¹	12*/7	Tran. 12*	6	-	15-20m
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2, Attaque précise 5					

Informations**Armure** : Cuir rigide noir.**Notes** : ¹Comparables à des francisques.**Localisations**

		PdV	Con.	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				

**BORIAL**

FOR 5 **DEX** 5 **RAP** 5 **RUS** 2 **PER** 3 Pts Héros. -
CON 4 **APP** 4 **SAV** 3 **VOL** 2 **CHA** 3 Pts Fatigue -

Vigilance 6 Armure 7 Endurance 6 Survie 7 Médecine 8
 Intimidation 7 Athlétisme 6 Esquive 7 Occultisme 7 Équitation 6
 Artisanat 8 Alchimie 10

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Coutelas	12*/6	Tran. 7	9	21	-
Dagues	11*/6	Perf. 6	9	21	-
Griffes spectrales ¹	11*/6	Perf. 5	10	21	-
Mains nues	11*/6	Cont. 5	10	21	-
*Style de combat habituel : Attaque multiple I, Attaque arme secondaire, Feinte 3					

Informations**Armure** : Cuir souple brun et manica gauche en cuir rigide.**Notes** : ¹Les griffes spectrales volent de l'énergie vitale à la victime. La zone touchée semble comme brûlée par un froid intense.

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

Localisations

		PdV	Con.	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				



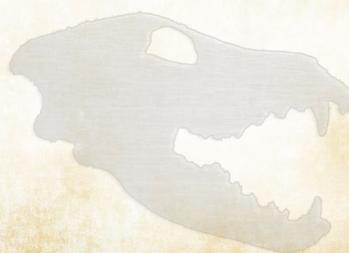
KOBOLDS	FOR 0	DEX 1	RAP 0	RUS 0	PER 1	Pts Héros. -
	CON 0	APP -2	SAV 0	VOL 0	CHA -2	Pts Fatigue -
Vigilance 4	Recherche 4	Endurance 4	Artisanat 4	Filature 4		
Se cacher 4	Occultisme 4	Esquive 5				

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Griffes	7*/2	Perf. 2	3	18	-	Armure : Peau épaisse et armure de cuir souple. Notes : ¹ Le glaive n'est utilisé que pour les combats dans l'arène. Les personnages peuvent passer en combat héroïque contre ces adversaires.
Crocs	7*/2	Perf. 1	3	18	-	
Lance	8*/2	Perf. 4	5	18	AA-PM	
Coutelas	8*/2	Tran. 2	4	18	-	
Glaive ¹	7*/2	Perf./Tran. 3	3	18	-	
*Style de combat habituel : Feinte 2						
CAD						
Fronde	7*/2	Cont. 2	3	18	-	
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2						

DOMHNALL	FOR 1	DEX 1	RAP 1	RUS 1	PER 1	Pts Héros. -
	CON 1	APP 0	SAV 0	VOL 0	CHA 0	Pts Fatigue -
Vigilance 7	Recherche 7	Dep. furtif 7	Filature 6	Se cacher 7		
Dressage 6	Pistage 7	Survie 7	Athlétisme 6	Endurance 6		
Médecine 6	Pièges 7					

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Coutelas	12*/6	Tran. 6*	3	21	-	Armure : Plastron et canons de cuir rigide, jambières de cuir souple. Notes : Coutelas avec fourreau en cuir, arc simple et carquois de 20 flèches.
Mains nues	8*/5	Cont. 4*	4	19	-	
*Style de combat habituel : Feinte 3, Attaque puissante 3						
CAD						
Arc simple	11*/6	Perf. 5*	2	-	50-120m	
*Style de combat habituel : Tir ajusté 3, Attaque précise 3						

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	13	0	1	1	0
2	Jambe G	13	0	1	1	0
3-4	Bras D	13	0	2	3	1
5	Tête	18	0	0	0	0
6-7	Bras G	13	0	2	3	1
8-9-10	Torse	13	2	4/1	5/2	1
*	Coeur	8				



KVIR	FOR 5	DEX 5	RAP 5	RUS 0	PER 5	Pts Héros. -
	CON 2	APP 0	SAV -2	VOL 0	CHA 0	Pts Fatigue -
Recherche 10		Pistage 15		Vigilance 10		

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Crocs	7/3	Perf. 9	12	20	-
*Style de combat habituel : Attaque puissante					



Informations

Armure : Fourrure.

Notes : Animal de taille moyenne. Course 50 à 60 km/h.

Kvir possède deux capacités hors du commun :

- La première lui permet de voyager, avec son maître, par-delà le voile du Sidhé et de revenir sur Midgard.
- La seconde lui permet de bénéficier d'un bonus de +3 à ses tests en Pister, lorsqu'il utilise cette compétence pour retrouver des êtres possédants du sang féérique ou divin.

Localisations de face

		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte D	19	0	0	0	0
3-4	Patte G	19	0	0	0	0
5-6	Tête	24	0	0	0	0
7	Flanc	14	0	0	1	0
8-9-10	Poitrail	19	0	0	1	0
*	Coeur	14				

Localisations de dos

		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte AD	19	0	0	0	0
3-4	Patte AG	19	0	0	0	0
5-6-7	Flanc	14	0	0	1	0
8-9-10	Croupe	19	0	0	1	0

PATROUILLEURS DOKKALFARS

FOR 5	DEX 4	RAP 4	RUS 2	PER 2	Pts Héros. -
CON 4	APP 4	SAV 2	VOL 2	CHA 4	Pts Fatigue -
Vigilance 6		Armure 7		Endurance 7	
Intimidation 7		Athlétisme 7		Esquive 6	
Survie 6			Médecine 6		

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Lance	11*/6	Perf. 11*	8	21	AA-PM
Langsax	11*/6	Perf. 10*	6	21	-
Bouclier moyen	10*/6	Cont. 8*	6	23	-
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Attaque puissante 2, Feinte 2					
CAD					
Lance	12*/6	Perf. 11*	8	-	15-45m
*Style de combat habituel : Tir ajusté 3 et Attaque précise 3					

Informations

Armure : Cuir rigide et casque métallique.

Notes : Les patrouilleurs appartiennent en majorité à la maison Corinn. Le bleu est leur couleur de prédilection.

Localisations

		PdV					Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Dokkalfar		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					2	4	5	2
8-9-10	Torse	25					2	4/1	5/2	1
*	Coeur	20								





Crédits

Conception : Joel « Songenoir » Alves

Édition : Joel « Songenoir » Alves et Sylvain « Sly » Durand

Corrections : Sylvain « Sly » Durand

Direction artistique : Joel « Songenoir » Alves