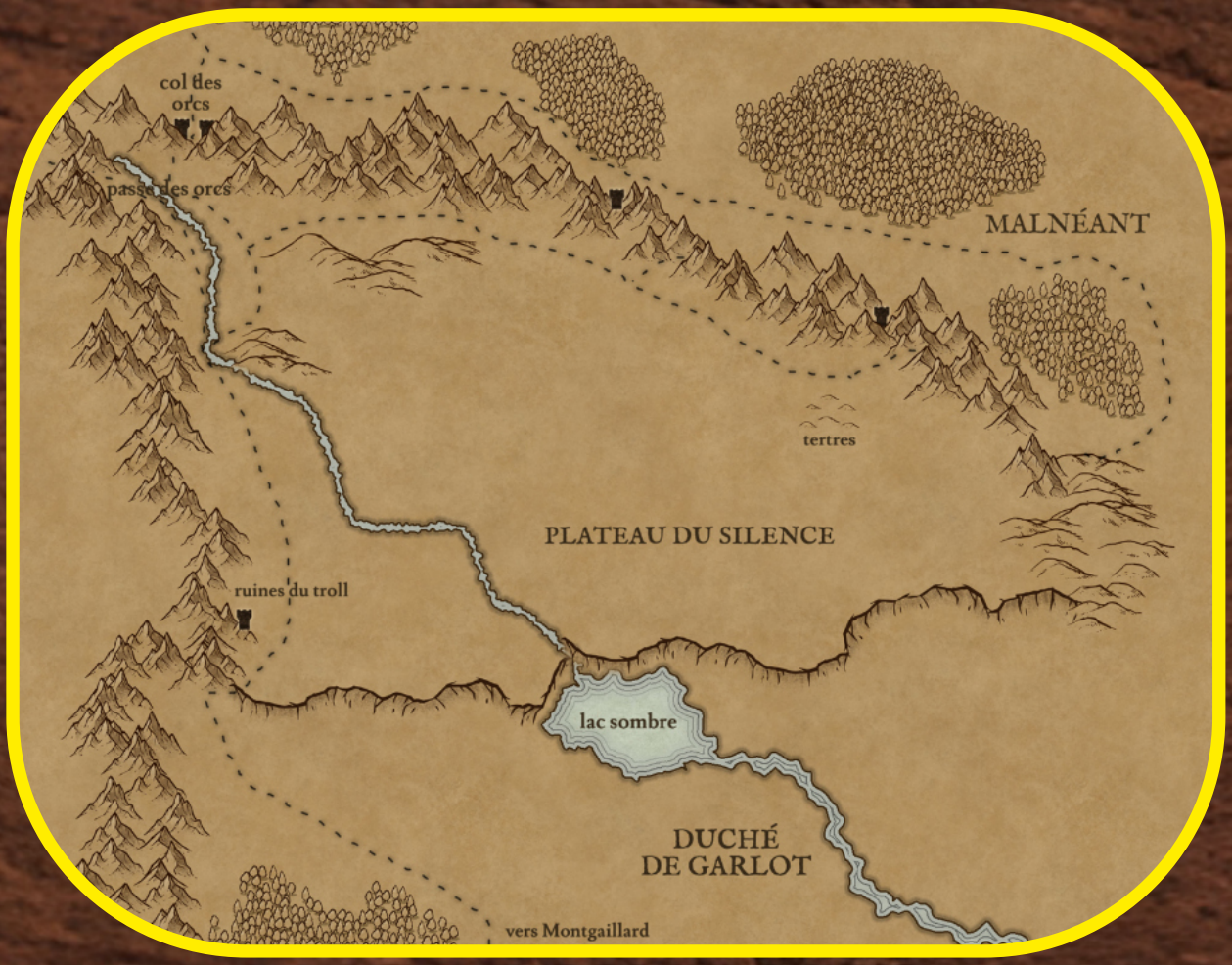
AVENTURE

Chevalerie et Sorcellerie

La Quête du Crâne



Par Dominique Laporte, Philippe Bienvenu, James Manez et Pierre Gehenne

La Quête du Crâne

Une aventure pour Chevalerie et Sorcellerie 5e édition

Conception et rédaction : Dominique Laporte, d'après un scénario du même auteur publié dans le deuxième numéro du fanzine Méluzine

Édition et textes complémentaires : James Manez et Pierre Gehenne

Cartographie : Philippe Bienvenu ainsi que Pierre Gehenne et James Manez d'après les cartes originelles de Philippe Bienvenu

La Quête du Crâne @ Le Scriptorium. 2026.

« **Chivalry & Sorcery** » est protégé par les droits d'auteur de Brittannia Game Designs Ltd. 2023.

« **Chivalry & Sorcery** » et « **C&S** » sont des marques déposées de Brittannia Game Designs Ltd.

Tous les droits sont réservés en vertu des conventions britanniques et internationales sur le copyright.

En dehors des élements spécifiques à Chevalerie et Sorcellerie - les références aux règles, les blocs de statistiques des créatures et la description du troll des bois à la page 16, le texte de ce document est diffusé sous la licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Pas d'Œuvre dérivée 4.0 International : https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Introduction 2

Les dés sont jetés 5

La voix du Destin 8

La mort se lève 9

Un destin funeste 11

Je veux sa tête ! 12

Le Mal attaque 12

La fin de la quête 14

PNJ et adversaires 15

Ce supplément a été produit par Le Scriptorium avec l'autorisation de Brittannia Game Designs Ltd.

Version du 03/03/2026

Nos coordonnées

Site : https://www.le-scriptorium.fr

Courriel : contact@le-scriptorium.fr

Serveur Discord : https://discord.gg/5gjAD9bHrq



Introduction

La version originelle de ce scénario fut publiée en avril 1987 dans le deuxième numéro du fanzine Méluzine, édité par les éditions AMJ. La présente mise à jour étoffe le contexte, présente quelques options supplémentaires et a été convertie aux Règles de base de Chevalerie & Sorcellerie.

Par défaut, le scénario se déroule dans le monde des Terres Extérieures. Si vous désirez utiliser ce monde dans vos parties, nous vous recommandons de lire en complément le document Aperçu des Terres Extérieures. Sinon, le scénario est facilement adaptable à tout monde médiéval fantastique classique comprenant des orcs et des trolls.

Les encadrés en italiques signalent les passages pouvant être lus ou paraphrasés aux joueurs, tandis que les autres encadrés sont des conseils ou des remarques.

Le scénario est prévu pour 3 à 5 personnages joueurs (PJ) débutants, qui peuvent être créés d'après les indications de la section Introduire les personnages, à la page 3. Il vaut mieux que la majorité des PJ sachent combattre, car plusieurs affrontements sont à prévoir, dont un qui risque d'être mortel pour un groupe mal préparé. Les compétences Soins, Repérage et Vol seraient également utiles, bien qu'un PNJ puisse combler ces manques (voir la section 3. Obtenir l'aide de la guilde des voleurs à la page 6).

Unités de poids et de mesure

Nous utilisons dans ce scénario des unités inspirées du système impérial britannique, que nous trouvons plus dans l'esprit médiéval que notre système métrique. Les conversions en système métrique sont données entre parenthèses.

Pour les dimensions :

◊ 1 pouce = 1 '' = 2,5 cm

◊ 1 pied = 1' = 30 cm

Pour les distances :

◊ 1 yard = 1 m

◊ 1 furlong = 200 yards = 200 m

◊ 1 mile = 8 furlongs = 1,6 km

◊ 1 lieue = 3 miles = 5 km

Synopsis

Le connétable de Montgaillard apprend qu'un troll a attaqué une ferme au nord de la ville. Le chevalier Gontran et son écuyer étaient censés accompagner une patrouille d'hommes d'armes au moment de l'attaque, mais ils étaient trop occupés à prendre du bon temps dans la taverne locale… Furieux, le connétable parvient à mettre la main sur l'écuyer, qui lui promet imprudemment de ramener la tête d'un troll d'ici une quinzaine. L'écuyer sollicite alors l'aide des PJ — des amis ou des aventuriers de passage — pour l'assister dans sa quête.

En vérité, l'attaque a été menée par deux trolls, mais les hommes d'armes ont réussi à en tuer un au prix de lourdes pertes. Les PJ le sauront peut-être s'ils visitent la ferme attaquée.

Grâce aux indications du devin de Montgaillard, les PJ s'aventureront dans la tombe d'un ancien roi maléfique pour trouver une arme magique efficace contre les trolls. Ils se rendront ensuite dans les ruines d'un avant-poste elfique servant de repaire à un jeune troll.

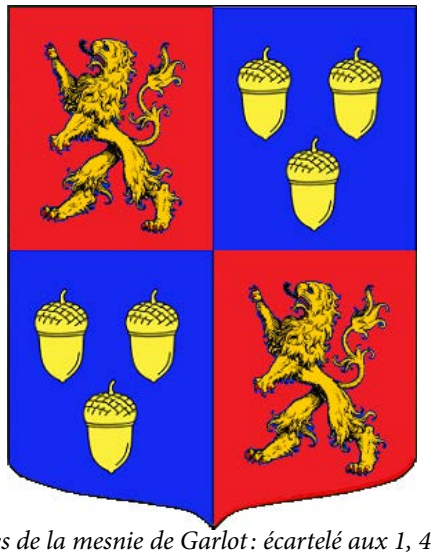
L'attaque de la ferme est détaillée dans le scénario Bonjour chez vous, dans le tome Terres Extérieures vol. IV, publié par les éditions AMJ.

Contexte

En ces années troublées, où chaque seigneur attend un roi pour unifier les terres, la vie est difficile pour le voyageur. Seuls quelques duchés arrivent encore à assurer la sécurité de leurs habitants. Le duché de Garlot fait partie de ceux-là, mais sa situation est périlleuse. À l'ouest, les monts de l'Oubli sont infestés de tribus d'orcs ; à l'est, le fleuve des Anciens délimite la frontière avec le pays du Mal. Et des orcs ou des trolls venant des monts du Sud et d'au-delà effectuent parfois des raids jusque dans l'arrière-pays de la ville de Montgaillard. En théorie, le duché s'étend jusqu'aux pieds des monts du Sud ; toutefois, son autorité s'arrête plusieurs miles avant le plateau du Silence. Heureusement, de rudes chevaliers à la poigne d'acier et à la lame affutée sont prêts à défendre les terres de leur suzerain.

Lors de la dernière bataille de la Guerre Noire, les armées des elfes et des hommes ont repoussé les hordes du Seigneur des Ténèbres parvenues aux portes de Garlot. Une paix fragile s'est établie depuis une dizaine d'années.

Vous trouverez deux cartes régionales aux pages 4 et 7.



Armoiries de la mesnie de Garlot : écartelé aux 1, 4 de gueules au lion d'or armé et lampassé de sable ; aux 2, 3 d'azur à trois glands d'or.

Le duché de Garlot

La majeure partie de la population de Garlot se concentre dans les trois principales villes qui bordent le fleuve des Anciens : Frontauban (le fief seigneurial), Hautval et Montgaillard. En raison de leur proximité avec le Pays du Mal, ces villes, qui comptent chacune plusieurs milliers d'habitants, sont puissamment fortifiées et abritent des garnisons bien entrainées. Au nord, le peuplement est plus dispersé, car les terres y sont moins fertiles et trop proches du plateau du Silence, frontière naturelle avec le Malnéant, une ancienne terre elfique tombée sous la coupe du Mal.

Le fief de Montgaillard

Le fief frontalier de Montgaillard est dirigé par le baron de Lasalle. Perché sur une butte, le château domine la ville haute, protégée par une enceinte fortifiée et abritant environ 500 âmes. La ville basse, située en dehors des remparts, en compte tout autant, tandis qu'environ 2 000 autres vivent dans les fermes situées à la périphérie de la forteresse dans différents hameaux.

Montgaillard occupe une position stratégique, verrouillant à la fois le passage sur le fleuve des Anciens et l'accès vers le Pays du Mal. C'est dans cette forteresse septentrionale que les personnages joueurs (PJ) se retrouvent.

Second en importance derrière le baron, le connétable est le chef des forces militaires et supervise la défense du fief. Il joue aussi un rôle dans la justice militaire.

Introduire les personnages

Nous vous proposons deux introductions, selon que les PJ soient originaires ou non du duché. Vous pouvez également combiner les deux introductions.

Si les PJ sont originaires du duché, l'un d'entre eux peut être l'infortuné écuyer évoqué plus haut, qui est donc au service de Gontran, chevalier de Montgaillard. Les autres PJ seraient des amis prêts à l'aider : eux aussi seraient originaires de ce fief, mais pourraient exercer des métiers différents (forestier, apprenti clerc ou magicien, etc.).

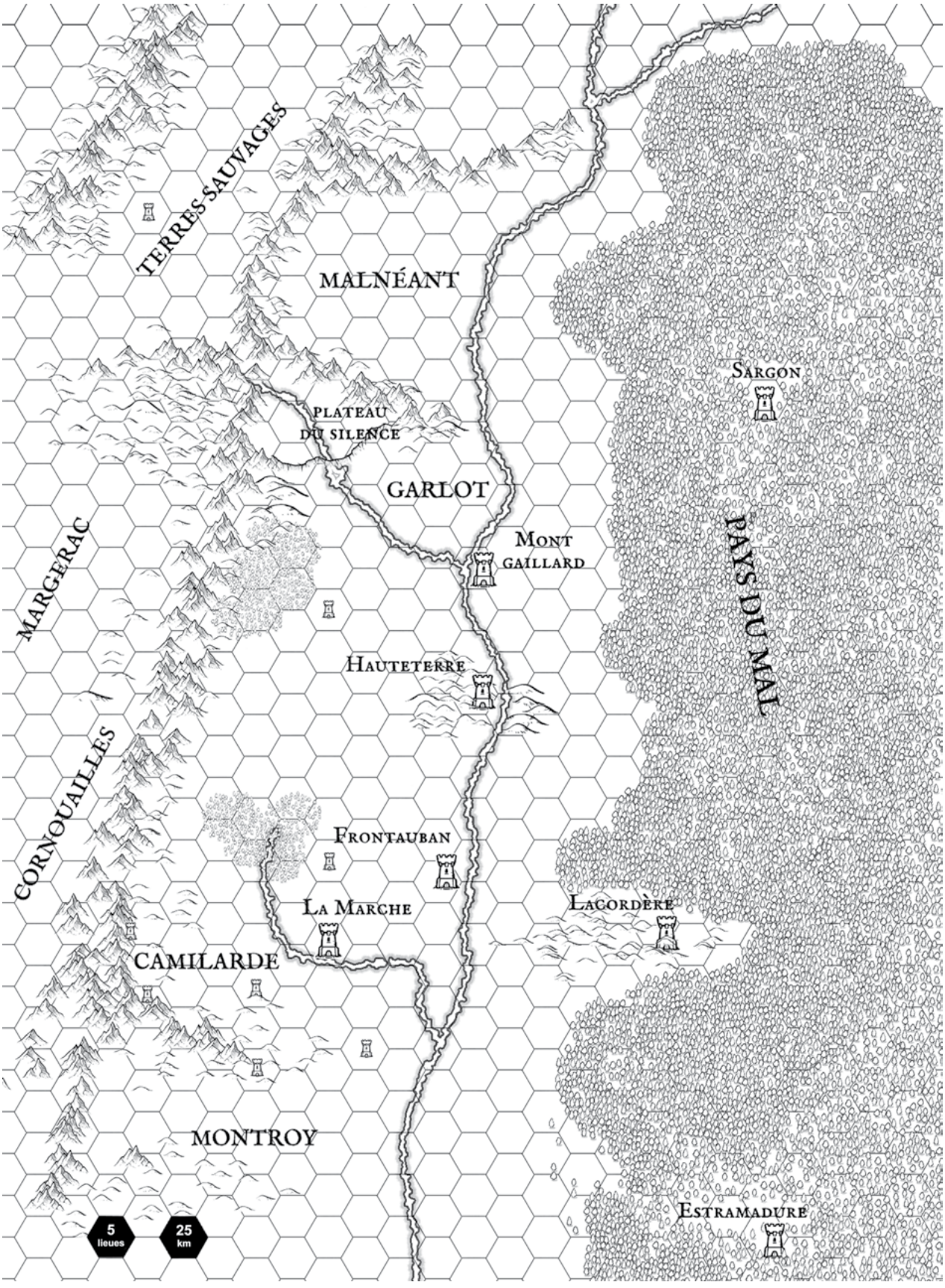
Si les PJ ne sont pas originaires du duché, ils peuvent être de simples aventuriers de passage à Montgaillard. Même s'ils ont choisi de louer leurs bras, ils n'ont pas forcément tous envie de s'engager comme mercenaires dans la garnison de la ville, où ils seraient sous les ordres d'un sergent d'armes et consacreraient la majeure partie de leur temps à des tours de garde sur les parapets ou aux portes de la cité.

Première introduction

Alors qu'un voile sombre s'estompe progressivement devant vos yeux, vous voyez entrer un homme en cotte de mailles dans la taverne que vous fréquentez habituellement. Son tabard arbore les couleurs de la mesnie [voir les armoiries de la présente page]. Après un bref coup d'œil, il se dirige vers vous et vous adresse ces paroles d'une voix claire et forte : « Debout écuyer, tu as failli à ta tâche ! Toi et ce Gontran ! Où se trouve-t-il, ce fichu coureur de pucelles ? À cuver sa pisse, tout comme toi ? ». Vous le reconnaissez : c'est votre capitaine, connétable du château de Montgaillard. « Ce matin, vers Prime [NdlA : environ 6 heures du matin], un troll a tué une famille de fermiers à quelques miles au Nord. Au lieu d'effectuer ta ronde, tu étais ici, soul comme une barrique pleine de vinasse. » À ces injonctions, vous vous redressez séance tenante, et pour ne pas perdre la face devant les autres personnes présentes, vous ajoutez :

« Eh bien, d'ici une quinzaine, je t'apporterai une tête de troll, afin de me laver de cette faute ! ».

Malheureusement, les vapeurs de l'alcool vous empêchent de réaliser pleinement ce que vous venez de dire. Ce n'est que plus tard que vous comprenez l'entière implication de vos paroles. Un profond désespoir vous envahit, car vous savez qu'une telle quête est vouée à l'échec si vous n'obtenez aucune aide.


TERRES SAUVAGES
MALNÉANT
SARGON
PLATEAU
DU SILENCE
GARLOT
MONT
GAILLARD
MARGERAC
PAYS DU MAL
HAUTETERRE
CORNOUAILLES
FRONTAUBAN
LA MARCHE
LACORDÈRE
CAMILARDE
MONTROY
ESTRAMADURE
5
lieues
25
km

Deuxième introduction

Vous entrez dans la taverne du Sanglier noir pour satisfaire votre soif. La route jusqu'à Montgaillard, sous le soleil en ce début de printemps, a été longue. On vous avait dit que l'aventure était à portée de main dans cette région du duché de Garlot, et que des âmes courageuses et vaillantes ne manqueraient pas d'en tirer profit.

Dans un recoin de la taverne, vous remarquez un homme en gambison à l'air particulièrement morose. Celui-ci vous invite d'un geste à vous assoir à sa table. Après les présentations et une chope de cervoise, il vous raconte ce qui vient de lui arriver [voir première introduction]. Il est vrai que sa situation est plutôt embarrassante, mais vous pensez surtout aux légendes sur les trésors que les trolls entassent dans leur repaire.

On ne vous avait pas menti, l'aventure est bien à portée de main…

Les dés sont jetés

Maintenant que les PJ sont prêts à commencer l'aventure, quatre options s'offrent à eux : demander de l'aide au chevalier Gontran, se rendre à la ferme attaquée, obtenir l'aide de la guide des voleurs ou demander une aide surnaturelle.

1. Demander de l'aide au chevalier Gontran

Réveillé par le raffut du connétable, Gontran a quitté péniblement la chambre où il dormait avec la serveuse de la taverne, puis est descendu dans les communs afin de remplir son ventre qui criait famine. Lorsque son écuyer lui raconte la scène qu'il vient d'éviter, Gontran prend un air compatissant et lui pose la main sur l'épaule. Il lui dit que cette expérience lui apprendra à réfléchir avant de parler ; qu'il faut être fou pour affronter un troll quand on sait à peine manier une épée ; mais qu'il ne peut pas trahir sa parole, car son déshonneur rejaillirait aussi sur son maitre. Il lui souhaite donc bonne chance et priera pour que Dieu veille sur lui. Toutefois, il ne peut pas lui laisser sa jument, car la pauvre bête n'a pas mérité de terminer dans le ventre d'un troll.

2. Se rendre à la ferme attaquée

L'écuyer de Gontran sait où se trouve la ferme et peut mener les PJ sur place. Cependant, les PJ n'ont certainement pas les moyens d'acheter ou entretenir une monture. Ils devront donc se rendre à pied jusqu'à la ferme du père Gensile, à côté du hameau de Jouiffrac, qui se trouve à peine à 3 lieues de Montgaillard (15 km) en direction du nord.

Les aventuriers arriveront bien après None (NdlA : environ 15 heures) à la ferme des Gensile. L'endroit est devenu un lieu de mort et de désolation. Par égard pour la sensibilité du lecteur, nous ne décrirons pas la scène.

Si les PJ décident de se rendre à la ferme après avoir obtenu des montures grâce à leur arrangement avec la guilde des voleurs ou le devin (voir les options 3 et 4), ils n'arriveront pas forcément plus tôt, du fait du temps pris par les tractations avec les uns ou les autres.

Questionner l'homme d'armes à la ferme

Un homme d'armes est resté sur place. Il parait très jeune — à peine quinze ou seize printemps — et semble hébété, comme s'il avait côtoyé l'horreur de trop près.

Si on l'interroge sur l'attaque, il dira qu'il n'a pas assisté à toute la scène. Tout est arrivé trop vite. Il y avait deux trolls — et non pas un seul ! Comme les monstres ont été surpris par Laudes (NDLA : le lever du soleil), ils ont voulu fuir en prenant des otages. L'un d'entre eux tenait la tête de la petite fille de Gensile dans son énorme patte, puis l'a écrasée comme une vulgaire noix…

Les survivants qui ont affronté les trolls sont soignés dans la salle commune de Jouiffrac. Le soldat ne pourra ni ne voudra en dire plus : il est encore trop éprouvé par les évènements.

Questionner les autres hommes d'armes à Jouiffrac

Avec ses trois-cents âmes, Jouiffrac est le principal hameau de la région. Il s'est récemment doté d'une palissade en bois de 10 pieds (3 m) de haut. Les maisons sont typiques de la région : des bâtiments de plain-pied en torchis avec un toit à double pente en chaume. Elles sont suffisamment espacées pour que chacune dispose d'un petit potager et d'un poulailler.

La salle commune du village a été transformée à la fois en salle funèbre et en infirmerie de campagne. Dans un coin, des draps auréolés de larges taches rouges enveloppent cinq corps de tailles différentes alignés sur le plancher. Les formes, que l'on devine sous les linceuls, ne correspondent pas à des corps humains, du moins pas à des corps entiers…

Trois soldats sont allongés sur des tables, un quatrième est assis sur un tabouret. Un des hommes d'armes a un bandeau imbibé de sang qui lui masque la moitié du visage (il a été happé à travers la porte d'entrée de la ferme), un autre a une jambe qui fait un angle étrange avec son corps et le troisième n'a plus qu'un moignon au niveau de l'épaule.

Celui qui est assis est le seul en état de parler, bien que sa brigandine lacérée et maculée de sang séché en travers de la poitrine montre qu'il n'a pas été épargné lors du combat. Il s'appelle Patrick et raconte d'une voix furibonde sa rencontre fatidique avec les trolls :

« Deux beaux salopards. Ils ont tenté de s'enfuir en prenant en otage les deux enfants du fermier. On croyait qu'ils bluffaient quand ils ont dit qu'ils broieraient le crâne des gosses si on les suivait. Mais que pouvait-on faire d'autre ? Une de ces charognes se léchait la patte en fuyant ; il ne regardait pas devant lui et a trébuché sur une souche avant tomber et de s'empaler sur le soc d'une charrue. C'est pour cela qu'on a pu le rattraper et lui faire la peau. Perdu par sa propre gourmandise, le bâtard ! Le combat a été sanguinaire, on voulait venger les mômes. Si on avait eu de meilleures armes et armures… On ne demande pas des armes enchantées, mais ces saloperies ont vraiment la peau dure. Les légendes disent vrai. Si au moins le chevalier qui devait nous accompagner avait été là avec son gueux d'écuyer… Peut-être que le dernier n'aurait pas pu nous échapper, même si ces deux-là étaient de sacrés coriaces. Ils ont connu la Guerre noire, pour sûr ! »

Manifestement, une certaine rancœur anime les paroles de Patrick ! L'homme d'armes tient Gontran et son écuyer comme responsables de ce qui est arrivé aux enfants et à ses trois compagnons. Comme il ne connait pas l'écuyer, celui-ci peut facilement dissimuler son identité, ce qui serait toutefois un comportement fort déshonorable…

Si les PJ demandent ce qu'il est advenu du cadavre du troll empalé, Patrick leur répond qu'il a été immolé et que ses os calcinés ont été broyés : le devin de Montgaillard trouvera surement un emploi à cette poudre d'os…

Si l'écuyer est un PJ, il perd 10 points d'honneur s'il ne prend pas l'initiative de se dénoncer et de présenter ses excuses à Patrick. Les Règles de base ne gèrent pas les points d'honneur, mais vous pouvez les assimiler à des points d'expérience dans le cadre de ce scénario : perdre 10 points d'honneur équivaut donc à un malus de 10 points d'expérience.

Poursuivre le troll

Après avoir parlé à Patrick, les aventuriers voudront peut-être se lancer à la poursuite du troll. Toutefois, il n'est pas loin de Vêpres (NdlA : environ 18h), et le soleil se couchera bientôt. De par sa constitution et sa taille, le troll peut marcher longtemps, surtout la nuit ; au matin, il risque de se trouver aux abords du plateau du Silence. Qui a envie de se retrouver aux abords d'un tel endroit, sans réserve de vivres, à la trousse d'un monstre sanguinaire ?

Si les PJ insistent, laissez faire. À cette époque de l'année, les vents du Sud apportent des nuages et un violent orage éclate dans la nuit, effaçant toute trace. Il n'y a de la chance que pour la racaille, diront certains…

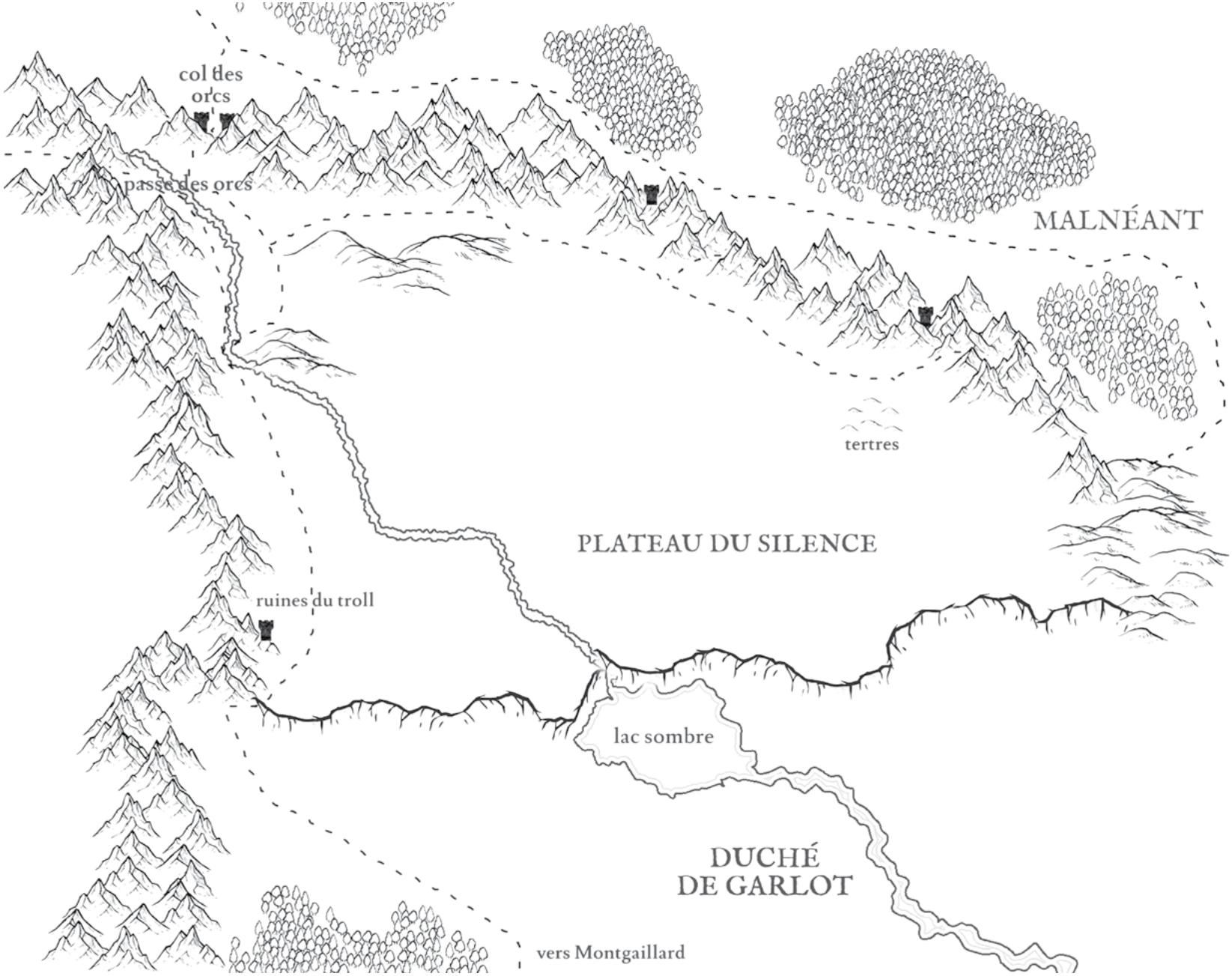
3. Obtenir l'aide de la guilde des voleurs

Les PJ peuvent avoir l'idée de solliciter l'aide de la guilde de voleurs locale, surtout si l'un d'entre eux est introduit dans le milieu. Un test d'INT peut aussi les mettre sur la piste, à moins que ce ne soit carrément la guilde qui les contacte. Lors du contact initial, un représentant de la guide leur conseille de voir d'abord Magnus, le devin de Montgaillard (voir la section suivante), puis leur donne rendez-vous dans la taverne du Sanglier noir.

Trois autres représentants de la guilde sont présents à ce rendez-vous. Celui qui semble être le chef du trio écoutera attentivement les PJ : à la fin de leur récit, il semble perplexe, mais, en bon malandrin, il sait flairer le fort potentiel de l'affaire. Il accepte de quoi fournir une monture équipée par personne (cheval normal). En contrepartie, les aventuriers devront reverser à la guilde la moitié de leur butin. Un des gars assis à la table, surnommé Cul Béni en raison de sa capacité à se tirer de mauvais coups sans y laisser de plumes, les accompagnera en tant qu'observateur. À prendre ou à laisser.

Si les PJ réussissent un test de Marchandage, la guilde fournira gratuitement les vivres pour l'aller et le retour.

Si les PJ sont incompétents en Repérage, en Soins ou en Vol, n'hésitez pas à leur proposer les services de la guilde, car l'apport de Cul Béni sera précieux.


col des orcs
passe des ores
MALNÉANT
tertres
PLATEAU DU SILENCE
ruines du troll
lac sombre
DUCHÉ DE GARLOT
vers Montgaillard

4. Demander une aide surnaturelle

Les PJ connaissent les légendes sur l'efficacité des armes enchantées contre les trolls ; s'ils ont parlé à Patrick, ils savent qu'un troll sera difficile à tuer avec une arme ordinaire. Le meilleur moyen d'obtenir des renseignements à ce sujet serait de s'adresser au devin de Montgaillard, protégé du baron de Lasalle (moyennant une modeste contribution de 5 sous).

Si les PJ expliquent à Patrick le but de leur quête, celui-ci pourrait leur suggérer de voir le devin. S'ils ne le font pas, l'écuyer se rappellera l'existence du devin.

Reportez-vous alors à la section ci-dessous.

La voix du Destin

Comment dénicher une arme magique capable de terrasser un troll ? Peut-être que Samson Magnus, le devin de Montgaillard, serait capable de mettre les PJ sur la bonne voie… Il réside dans une pièce sombre et fraiche située dans le donjon du fort.

Le silence qui règne vous coupe de l'extérieur, et vous pénétrez dans un monde étrange aux murs tapissés de livres oubliés contenant un sombre savoir. Des odeurs de vieux papyrus, de poussière et d'encens emplissent la pièce. Après avoir raconté le but de votre visite à Magnus, celui-ci se lève et prend des cartes sur une étagère en chêne. Il les étale ensuite sur un guéridon, noyé dans l'obscurité. Au bout d'un certain temps, il se retourne et se dirige vers les rayons de grimoires vermoulus d'où il sort un volume. Ses doigts feuillètent les pages au papier jauni par le temps et s'arrêtent sur un paragraphe. Son expression perplexe devient plus sévère. Il relève son visage d'aigle à la barbiche hirsute, puis s'adresse à vous d'une voix profonde :

« L'avenir reste flou. Toutefois, il semble que vos destins soient liés à l'objet de votre quête. Vous le trouverez au Nord, dans la région que les humains nomment maintenant le plateau du Silence. Il est situé dans le tombeau d'un ancien chef des hommes du Nord : Khalass Dum, très craint en son temps.

Mais méfiez-vous, je vous en conjure ! Peu d'aventuriers ont osé s'y rendre, encore moins en sont revenus. Les tertres sont protégés par de nombreux pièges pour décourager d'éventuels pilleurs, sans parler de certaines choses qui errent et qui ne devraient pas exister. »

N'hésitez pas à force la dose en artifices ou en mascarade pour rendre la rencontre avec le devin plus mystérieuse ! Dans les Terres Extérieures, la magie est un art étrange, craint ou considéré avec méfiance.

Magnus montre aux aventuriers une carte qui indique la route à prendre (vous pouvez montrer aux joueurs la carte de la page 7). Le tombeau se trouve dans le nord-est du plateau du Silence, parmi d'autres tertres. Le trajet représente environ 32 lieues (150 km) à vol d'oiseau. Il est possible d'emprunter la vieille route menant de Montgaillard aux monts du Sud, mais cela impliquerait un très long détour (environ 80 lieues, soit plus de 380 km). Il paraitrait donc plus logique d'adopter l'itinéraire le plus direct possible. Selon Magnus, les pentes des abords du plateau sont en général suffisamment douces pour être praticables à cheval. De toute façon, il n'est pas question de s'y rendre à pied si l'écuyer doit présenter la tête du troll au connétable d'ici quinze jours.

Comme le commun des mortels, les PJ n'ont qu'une très vague idée de la géographie des terres, car les cartes sont rares, chères et approximatives.

Des aventuriers entreprenants pourraient demander à Magnus de les aider à s'équiper en vue de leur expédition dans le plateau du Silence. Magnus est évidemment intéressé par les savoirs occultes que renferment les tertres, mais il estime que les chances de réussite du groupe sont faibles. Il serait d'accord pour accorder aux PJ un prêt en échange d'un artéfact magique qu'ils pourraient ramener. Le prêt couvre tout juste de quoi acheter un canasson ou une mule par personne (soit 10 sous par PJ), ce qui représente tout de même une belle somme. Par contre, Magnus n'a aucune intention de risquer sa peau sur le plateau.

Si les PJ le questionnent sur les trolls, Magnus leur dira que ces créatures sont plutôt solitaires et résident souvent dans des ruines, dont elles ne s'éloignent que pour chercher de la nourriture. D'après les récits et les témoignages de vétérans de la Guerre Noire, les trolls seraient aussi capables de régénérer leurs blessures, sauf celles causées par des brulures.

Si les PJ rechignent à un périple aussi long, Magnus pourrait par exemple leur signaler que les tertres ne sont pas très loin des monts de l'Oubli, où vivent des trolls moins redoutables que ceux du Pays du Mal ou des monts du Sud.

La mort se lève

Alors que vous quittez le devin et le monde de l'occulte, le bruit de la vie quotidienne vous ramène à la réalité. Vous vous rappelez les paroles du devin et les histoires que vous racontait l'Ancien de la famille quand vous étiez enfant :

« Pour sûr qu'ces hommes du Nord y z'étaient d'sauvages guerriers, alliés aux chevaliers du Chaos quand y descendirent du Nord et ravagèrent le royaume des elfes. Leurs plus grands chefs y les enterrèrent sur le Plateau du Silence comme un défi, je dis. Mais y sont pas morts, y peuvent pas mourir, et si t'es pas un bon garçon, y viendront te prendre. »

Désormais, les dés sont jetés, et vous avez décidé d'écouter la voix du Destin.

Si les PJ voyagent jusqu'à la tombe de Khalass Dum, ils aperçoivent les contours bosselés des tertres au bout de trois jours de chevauchée, voire deux jours s'ils forcent l'allure au risque d'épuiser leurs montures (qui ne pourront plus galoper jusqu'à ce qu'elles aient l'occasion de se reposer pendant une journée entière). Les monticules régulièrement espacés, haut comme trois hommes, donnent l'impression d'évoluer dans un mausolée à ciel ouvert. Même à cheval, la progression est lente, car des ossements jonchent parfois le sol herbeux et l'espace entre les monticules est étroit. L'atmosphère est rendue encore plus lugubre par le temps maussade et les brusques rafales.

Fréquemment, vous vous retournez pour scruter le paysage. Une attaque-surprise d'orcs pourrait survenir à tout instant, bien qu'eux aussi semblent éviter cet endroit sinistre. Après avoir erré parmi les tombeaux, vous apercevez enfin ce que vous cherchiez. Sur une lourde porte en chêne massif, renforcée avec des ferronneries rouillées par les intempéries, ont été gravées deux inscriptions, l'une dans la langue des hommes du Nord, l'autre dans la langue noire des orcs. L'alphabet des hommes du Nord étant le même que celui de l'Ancien Royaume, vous pouvez lire ceci :

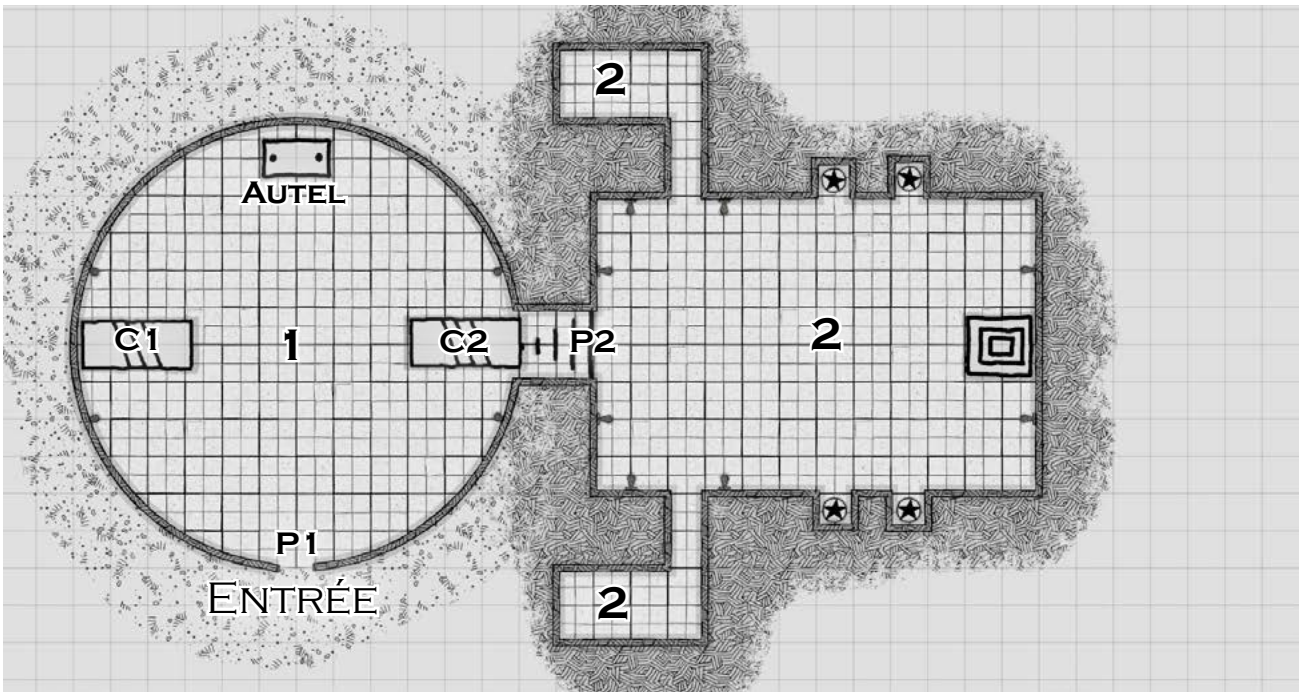
« Khalass Dum Naret Num As Kadareth ».

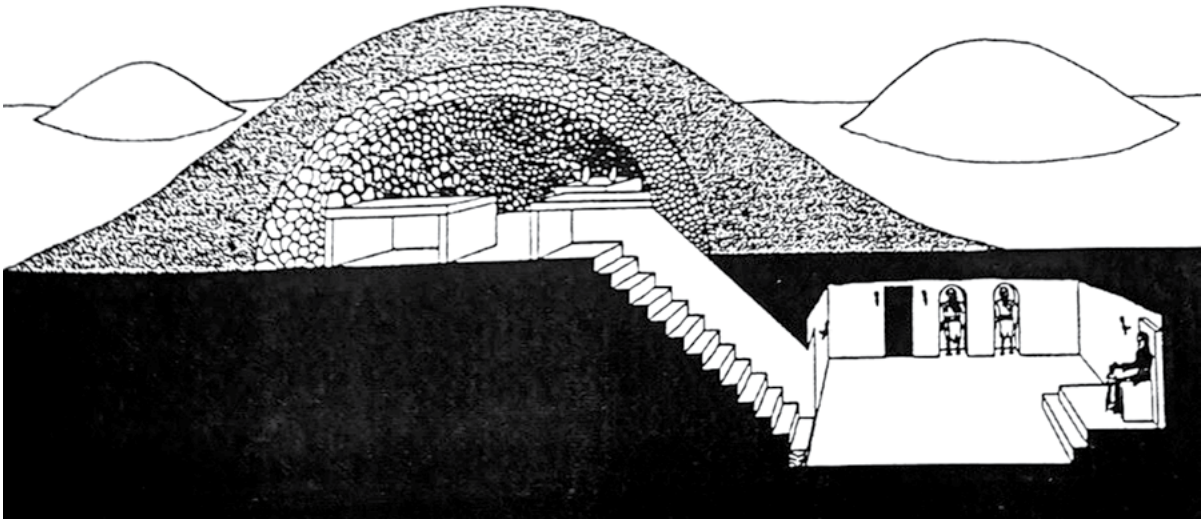
Une large serrure bloque l'ouverture. Il y a deux façons de la forcer : la manière douce (test de Dextérité – 15 %, le mécanisme n'est pas très complexe, mais il est très vieux), ou la manière forte (test de FOR – 25 %, la porte et ses ferrures sont anciennes mais solides)…

À l'ouverture du tombeau, les montures seront prises d'une crise de panique (jet d'Équitation pour les maitriser).

Salle 1

L'entrée donne sur une large pièce circulaire plongée dans une totale obscurité d'où s'échappe une atmosphère chargée de relents putrides. L'imprudent qui s'avance sans regarder tombe alors dans une fosse de 5 pieds (1,5 m) de profondeur (marquée P1 sur le plan). Les pans de murs situés de chaque côté s'écroulent, et une poutre au-dessus de la porte s'effondre, bloquant





ainsi le passage. Le malheureux risque alors de mourir rapidement étouffé si aucune aide ne lui est apportée. Ses amis ont quelques tours pour le sortir de là, sachant qu'il perd 1d10 Vie par tour.

Au-delà, deux cercueils en pierre massive (C1 et C2) sont disposés le long d'une allée menant à un autel sur lequel sont posés deux vases canopes à tête humaine, représentant un homme glabre à l'expression hostile et portant une couronne. Les vases contiennent respectivement un poumon et un estomac momifiés. De part et d'autre de l'entrée, à mi-distance de l'autel, sont disposés deux cercueils en pierre, chacun étant flanqué par deux porte-torches. Aucun dessin ni aucune inscription n'est visible. Tout est recouvert d'un fin linceul de poussière que les éons ont déposé. Les dalles recouvrant les tombes peuvent être déplacées de deux façons, soit en cumulant 50 points de FOR pour les pousser, soit en faisant pivoter sur la gauche le porte-torche marqué d'une croix inversée sur le plan. Une des tombes est vide, tandis que l'autre révèle un escalier très étroit qui descend à 45° dans les profondeurs de la terre.

La dernière marche (P2) de l'escalier se dérobe sous le pied, révélant un trou. Des pointes de fer inclinées vers le bas sortent des côtés du trou : elles causeront 3 points de dégâts perforants à celui qui se fera piéger (sauf si la jambe est protégée par une armure). Si la victime retire brusquement la jambe, elle subira 3 points de dégâts perforants supplémentaires. Sinon, elle subira 1 point de dégâts perforants pour enlever les pointes.

Si les PJ descendent prudemment, vous pouvez autoriser un test de Repérage à celui qui est en tête : en cas de réussite, celui-ci remarque que la dernière marche est plus claire et moins abimée que les autres.

Salle 2

La lumière de torches dévoile une salle aux parois lisses et nues. Au fond, assis sur un imposant trône de pierre, un squelette fixe de ses orbites creuses le passage par lequel sont entrés les aventuriers. Il est vêtu d'un haubert (cotte de mailles recouvrant tout le corps) et sa main droite décharnée est placée sur la garde d'une épée, posée contre son fauteuil.

Les quatre alcôves de la salle, représentées par des étoiles dans la carte de la page précédente, contiennent des corps momifiés et richement parés. Ceux-ci tiennent chacun dans leurs doigts acérés un objet : un parchemin, une vasque arborant une tache brune, une dague elle aussi parsemée de taches brunes et une fiole vide.

Dès qu'un PJ s'avance à moins de 5 pieds (1,5 m) du trône, les orbites du squelette s'allument d'un feu mauvais. Le mort-vivant se lève en étreignant son épée, puis combattra les intrus jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Il poursuivra les PJ dans les salles 2, 3 et 4, mais s'arrêtera au seuil de l'escalier.

Salles 3 et 4

Les murs de ces pièces sont ornés de gravures montrant un homme couronné et muni d'une épée flamboyante (salle 3) ou des scènes de bataille où le même homme combat une multitude d'adversaires (salle 4). Leur mobilier se résume à un vase canope placé au centre de la salle. Les vases sont identiques à ceux de la salle 2 et abritent eux aussi des organes momifiés : un foie (salle 3) ou des intestins (salle 4).

Modifiez le nombre de monstres en fonction de la puissance des personnages joueurs. Par exemple, vous pouvez animer les corps momifiés qui seront traités comme des squelettes (page 52 des Règles de base).

Les trésors de la tombe

◊ Le parchemin détenu par un des corps momifiés contient un sort de magie du feu de rang 2 ou 3 (par exemple Éclair de feu ou Manteau de feu, page 39 des Règles de base) qui intéressera vivement Magnus.

◊ Les riches parures ornées de pierres précieuses valent jusqu'à concurrence de 3 000 sous (les vautours sont lâchés !).

◊ L'épée de Khalass Dum lui a été offerte par les Chevaliers du Chaos lorsqu'ils scellèrent son alliance avec lui. C'est une épée à deux mains qui inflige, en plus des dégâts tranchants ordinaires, 10 dégâts magiques de feu contre les elfes, les orcs et… les trolls ! Le devin avait raison… De plus, le modificateur du dé d'effets reçoit un bonus de + 2 (soit + 3 au total) contre ces mêmes adversaires. L'épée peut avoir d'autres caractéristiques si vous le souhaitez.

Évidemment, il n'est pas possible d'identifier à coup sûr les artéfacts enchantés. Un PJ magicien pourrait certes détecter la magie du parchemin et de l'épée grâce au sort approprié, mais seul un érudit expert en artéfacts anciens pourrait connaitre les caractéristiques complètes de l'épée.

Pour estimer la valeur des bijoux, un jet d'Évaluation sera nécessaire. Si Cul Béni accompagne les PJ, il proposera sa propre estimation, qui minore de 10 % la valeur marchande réelle des bijoux.

Les ombres des tertres

Les tertres sont hantés par des monstres nés de la magie des hommes du Nord. Toutefois, cette magie s'est étiolée et les monstres sont désormais plus rares et moins puissants.

Si les PJ quittent les tertres avant la tombée de la nuit, ils ne subiront pas d'attaque, mais ils auront l'impression d'être surveillés. Ils entendront à l'occasion des craquements d'os.

Si les PJ se retrouvent dans les tertres alors qu'il fait encore nuit, ils risquent de subir au moins une attaque. Vous pouvez toutefois ignorer cette rencontre si la visite de la tombe a amoché les PJ.

◊ Vous pouvez demander un jet de Foresterie ou de Repérage au groupe :

◊ Réussite critique ou réussite : Les PJ entendent des craquements d'os inquiétants à côté d'eux ou derrière eux, et voient même des Hante-tertres (voir page 15), mais ceux-ci ne les attaquent pas : soit ils errent parmi les tertres, soit ils se combattent entre eux. Ils parviennent à quitter les tertres sans être inquiétés.

◊ Échec ou échec critique : Les PJ sont attaqués par des Hante-tertres encore fonctionnels, aussi nombreux qu'eux.

Vous pouvez utiliser la capacité de Camouflage des Hante-tertres.

Un destin funeste

Que les PJ détiennent l'épée ou non, le plus dur reste à faire. Comme l'écuyer avait seulement promis de ramener « une tête de troll », le groupe n'a guère d'intérêt à traquer le troll survivant de l'attaque contre la ferme Gensile : celui-ci doit être hors d'atteinte désormais. Tuer un troll, peu importe lequel, est un exploit suffisant pour laver n'importe quelle faute.

Les PJ ont trois options principales pour trouver des trolls :

1. Revenir à Montgaillard, où ils pourront trouver protection et repos. Puis, de là, se rendre vers les ponts du fleuve des Anciens, qui sont gardés par des trolls.
2. Remonter vers les monts du Sud.
3. Aller à l'est vers les monts de l'Oubli, en particulier la zone au sud de la passe des Orcs qui surplombe le plateau du Silence.

Les PJ savent que les « trolls gardiens » du fleuve des Anciens sont réputés être les plus forts de leur race, alors que ceux qui résident dans les ruines des monts du Sud et de la partie septentrionale des monts de l'Oubli sont moins redoutables. Et ils ont aussi conscience que les monts du Sud seraient une destination beaucoup plus dangereuse encore que les monts de l'Oubli, car les trolls et les orcs y sont bien plus nombreux. La troisième option parait donc la plus sensée, surtout si les aventuriers prennent soin d'éviter la passe des Orcs :

Si Cul Béni est avec le groupe, il souhaitera ardemment revenir vers la civilisation. Il n'était pas question de tuer un troll, uniquement d'aller piller une tombe. Il tentera de marchander, mais se pliera de mauvaise grâce à la décision du groupe si son chemin le mène dans les monts de l'Oubli.

Si les PJ choisissent l'option 1, ils auront affaire à au moins deux trolls, surement accompagnés d'autres monstres. Utilisez les statistiques du troll des Règles de Base en ajoutant la capacité de régénération présentée à la page 16.

Si les PJ choisissent l'option 2, vous pouvez reprendre le déroulement des sections Je veux sa tête et Le mal attaque, en adaptant la géographie.

Je veux sa tête!

Si les aventuriers choisissent de se rendre dans les monts de l'Oubli, il leur faudra parcourir environ 25 lieues (120 km) pour les atteindre. Par défaut, les personnages parviennent dans les parages de la ruine marquée sur la carte de la page 7. Bien entendu, vous pouvez compliquer l'affaire en demandant par exemple des jets de Repérage, un échec impliquant plusieurs heures de recherches infructueuses avant de trouver une ruine adéquate.

Votre quête vous a finalement amené dans les monts de l'Oubli, dont les nombreuses ruines sont réputées abriter des trolls. Et vous apercevez justement les vestiges d'un avant-poste elfique…

Un troll réside bien dans cet avant-poste, mais il est parti chasser pendant quelques heures dans l'espoir de manger autre chose que de l'orc. Les aventuriers peuvent donc approcher en toute quiétude du bâtiment délabré ; vous pouvez toutefois demander des tests de Repérage, d'Agilité ou de Vol aux joueurs pour leur faire croire que quelqu'un surveille les environs.

Toute la partie supérieure du bâtiment s'est écroulée, et il y a une énorme brèche béante dans la tour. Les gravats et les blocs de pierre sont entassés devant la porte et au pied de la fissure. Une rapide inspection suffit à comprendre qu'un troll occupe actuellement les lieux, même s'il n'est pas présent à l'instant. À l'intérieur, une odeur pestilentielle prend les PJ à la gorge. Dans une pièce, des os sont entassés dans un coin avec un fatras d'objets — sacs, des cordes, etc. Dans une autre pièce, une jambe d'orc faisandée est accrochée par le pied au plafond.

En théorie, il suffit d'attendre le propriétaire et de lui tendre une embuscade savamment préparée…

À vous de décider de la venue du troll. Une chose est sure, il remontera du plateau du Silence par la crête. Les PJ ont l'avantage de la surprise ; ils peuvent préparer des pièges et une stratégie pour diminuer les chances de victoire du monstre.

Ce troll étant jeune, il n'a pas eu le temps d'amasser un fabuleux trésor : tout au plus quelques sous (pièces d'argent) et quelques deniers (pièces de cuivre).

Deux variantes du troll sont proposées à la page 16. Si vous désirez compliquer encore plus le combat des PJ, vous pouvez utiliser les statistiques du troll des Règles de base en ajoutant la capacité de régénération.

Le Mal attaque

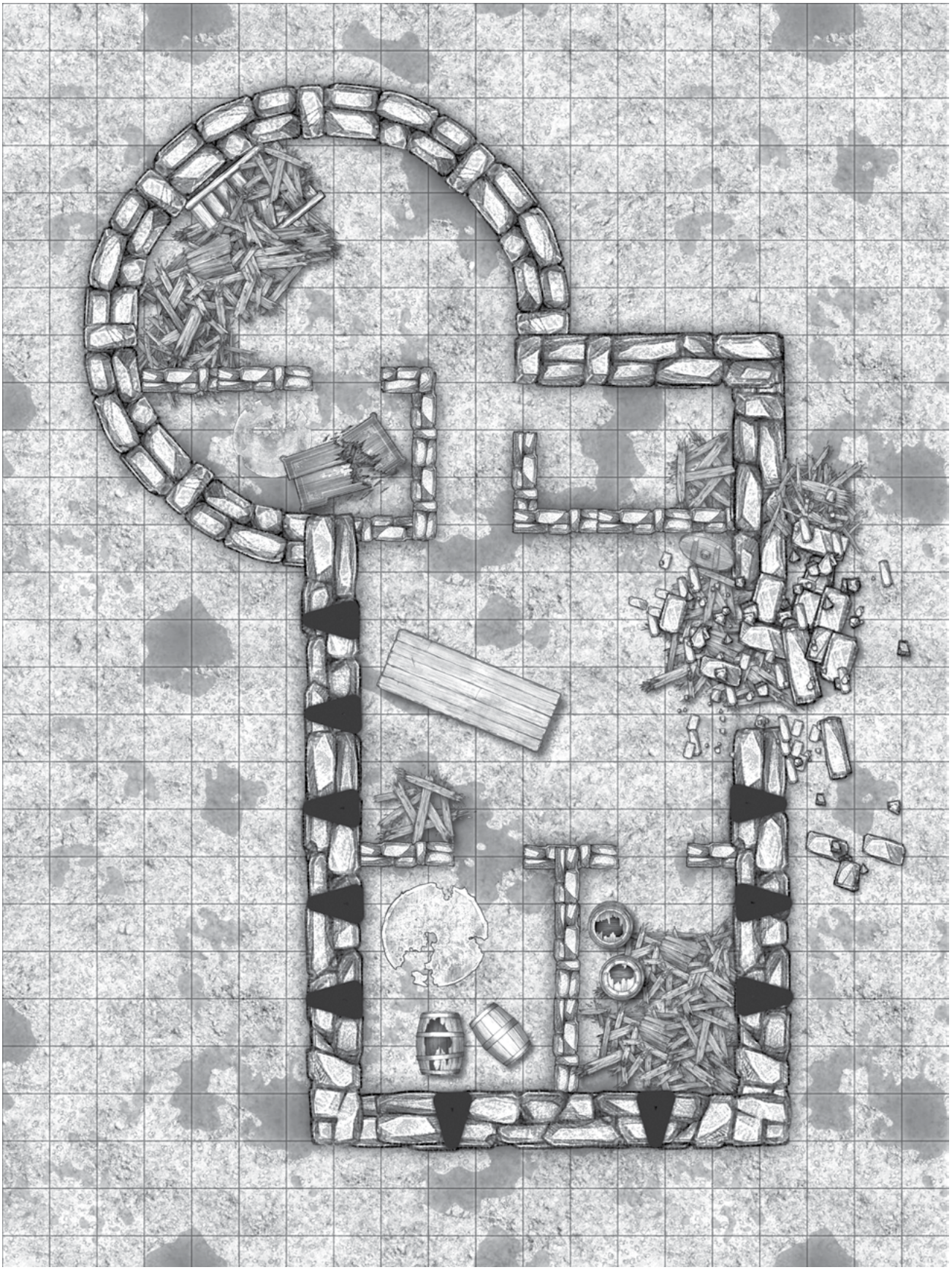
Vous avez la désagréable impression d'être surveillés. À tout moment, une flèche empennée de plumes noires risque de vous transpercer le dos…

Tout à coup, une ombre bouge sur la crête, à votre gauche. Vos instincts ne vous trompent pas : les orcs vous ont repérés ! Le temps presse, et votre seule chance de survie est d'atteindre la vallée avant la tombée de la nuit.

Qu'ils aient triomphé du troll ou non, les PJ tenteront sans doute de regagner la civilisation. Jusque là, ils ont eu la chance d'éviter les orcs qui patrouillent la région, mais le retour risque d'être plus mouvementé que l'aller…

Les Agar-Husak patrouillent dans la partie septentrionale des monts de l'Oubli. Cette bande de vingt orcs est menée par Ashabag, un redoutable chef orc noir.

Comme les Agar-Husak ne brillent pas par leur courage, ils attaquent uniquement des proies isolées ou inférieures en nombre. Leur tactique est aussi sournoise qu'efficace. En journée, une dizaine d'archers embusqués harcèlent leurs adversaires dans l'espoir d'en blesser ou d'en tuer quelques-uns, ou bien d'occire leurs montures. Une fois la nuit tombée et si l'ennemi a été suffisamment affaibli, les orcs profitent de leur excellente vision nocturne pour lancer une attaque au corps à corps. Toutefois, ils ne poursuivront pas les PJ au-delà des monts.



Cette rencontre avec les orcs est optionnelle. Si les personnages sont en mauvais état après avoir affronté le troll, n'hésitez pas à la modifier ou à la supprimer. Par défaut, elle se déroule lorsque les personnages quittent la ruine et sont encore dans les monts de l'Oubli.

Vous voulez corser la situation ? Les orcs décident de poursuivre le groupe dans le plateau du Silence ou, pire encore, ont repéré les PJ au moment où ils approchent de la ruine…

La fin de la quête

Si les aventuriers n'ont pas réussi à obtenir la tête d'un troll, deux possibilités s'offrent à eux :

◊ Ne pas rentrer à Montgaillard et quitter le duché. On pense qu'ils ont été tués par un troll ou qu'ils feront de vieux os dans le plateau du Silence. Entre deux cuites, Gontran se sent obligé de faire dire une messe à l'intention de son ancien écuyer.

◊ Revenir au fort les mains vides. Ils doivent alors rembourser les éventuels prêts contractés. Le connétable déchoit de son titre le jeune écuyer. Celui-ci pourra servir le baron comme simple homme d'armes dans la garnison… et subir les quolibets de ses nouveaux camarades. Il sera surnommé à l'avenir « boit sans soif ». Les camarades de l'écuyer ne seront pas inquiétés. Comme les PJ ont tout de même bravé le plateau du Silence, le connétable leur proposera une place dans la garnison : il a besoin de bras pour remplacer une de ses patrouilles…

Si les personnages reviennent avec la tête d'un troll :

◊ Leur arrivée est signalée depuis la ville basse jusqu'au donjon. Gontran accueille son écuyer à la porte de l'enceinte extérieure et l'escorte à travers la ville haute jusqu'au connétable pour lui vanter les mérites de ce jeune garçon qu'il a lui-même formé aux valeurs de la chevalerie. L'écuyer recevra 150 points d'honneur et, par effet de bord, Gontran récoltera 15 points d'honneur (sacré filou). Vous pouvez aussi accorder les 150 points d'honneur aux autres PJ. Le connétable les félicite et leur propose de rejoindre la garde. Certains pourraient même devenir écuyer. Si les PJ reviennent sans avoir respecté le délai de 10 jours, ils seront tout de même bien reçus, mais le nombre de points d'honneur sera réduit de moitié.

◊ Le devin Magnus les fait mander pour qu'ils racontent ce qu'ils ont vu et trouvé dans les tertres. Si les aventuriers disent ne rien avoir trouvé d'important, Magnus ne les croit pas (à juste titre) et l'écuyer perd 10 points d'honneur pour avoir menti. Magnus n'insistera pas, mais il en gardera rancune et, le moment venu, il saura glisser auprès du baron les paroles adéquates pour se venger.

◊ Par contre, si les PJ partagent leurs trouvailles, Magnus identifiera le parchemin et voudra l'acheter à un prix assez bas pour compenser les intérêts de son prêt. En cas d'accord, les personnages pourront compter sur l'aide et l'appui du devin auprès du baron. Malheureusement, le devin est incapable de déterminer les caractéristiques de l'épée, mais il connait un magicien à Frontauban qui serait capable d'en dire plus. Si les PJ disent qu'ils viennent de la part de Magnus, ce magicien se montrera surement collaboratif.

◊ Si les aventuriers ont fait « affaire » avec la guilde, ils devront verser la moitié des parts comme convenu. Soit environ 1500 sous pour les joyaux. Quant à l'épée, difficile de l'évaluer puisqu'aucun magicien digne de ce nom n'est capable d'identifier l'artéfact, mais les représentants de la guilde pensent qu'elle doit bien valoir 600 £ (elle en vaut le double) et s'attendent donc à recevoir 300 £.

◊ Si les PJ ne sont pas capables de verser 300 £ pour l'épée, la guilde propose généreusement de leur laisser tous les joyaux en échange de l'épée. Refuser une offre aussi généreuse (!) peut avoir des conséquences malheureuses. Si la personne qui possède l'arme fait partie de la mesnie de Montgaillard, alors la guilde organise un vol en toute discrétion. Dans le cas contraire, les membres de la guilde tombent sur le propriétaire, une nuit dans une ruelle ou lorsqu'il dort, et le dépouillent sans ménagement. Les voleurs sont prêts à tuer pour obtenir l'objet magique.

◊ En fin de compte, les personnages auront acquis une réputation, un début de fortune, des amitiés ou des appuis, voire quelques ennemis, et peut-être contracté des dettes monétaires ou morales. Mais ceci est une autre histoire…

PNJ et adversaires

Les blocs de statistiques reprennent le format utilisé pour le bestiaire des Règles de base, à trois différences près : nous ne précisons pas le poids de la créature ni sa vitesse de sprint et nous indiquons uniquement son total d'attaque, sans préciser son Aptitude entre parenthèses.

Cul Béni, voleur humain

EXP : 140

Taille : M | **Vie :** 30 | **End :** 20

Points d'action : 17 | **Déplacement :** 1,5 | **RM :** 10

Esquive : +60 | **Résistance :** — | **Volonté :** +60

Protection : Armure de cuir Tranchant 6, Contondant 5, Perforant 4, Projectile 8 et Magie 5

Attaques : Dague 60 %, dégâts 2P

Compétences : Escalade 60 %, Escamotage 70 %, Esquive 60 %, Foresterie 40 %, Repérage 60 % ; Soins 50 %, Vol 70 %

Cul Béni est réputé au sein de la guilde des voleurs de Frontauban pour sa chance surnaturelle dans les situations les plus périlleuses. Nul ne sait si c'est un don des dieux ou simplement une coïncidence inouïe, mais Cul Béni semble échapper à toutes les embuches qui se dressent devant lui. Que ce soit pour déjouer les gardes ou pour se sortir d'un mauvais pas, il se retrouve toujours avec une pièce de monnaie dans les poches et une chance incroyable pour éviter les ennuis. Malgré (ou à cause de) sa chance légendaire, il ne refuse jamais une opportunité d'escroquer ou de voler. Au fond, Cul Béni est un opportuniste qui n'hésite jamais à profiter de la malchance des autres pour se remplir les poches, et son sourire malicieux est souvent le signe qu'il a déjà gagné la partie.

Khalass Dum, mort-vivant

EXP : 40

Taille : M | **Vie :** 15 | **End :** 16

Points d'action : 13 | **Déplacement :** 1,5 | **RM :** 10

Esquive : +65 | **Résistance :** — | **Volonté :** +45

Protection : Tranchant 8, Contondant 4, Perforant 18, Projectile 8 et Magie 8

Attaques : Épée à deux mains magique 60 %, dégâts 9T. Contre les elfes, les orcs et les trolls : 10M de dégâts supplémentaire de feu et bonus de +2 au modificateur du dé d'effets.

Qui de mieux pour garder la tombe de Khalass Dum que l'ancien roi en personne ? Heureusement pour les personnages, la magie qui anime son squelette est désormais très affaiblie et il n'est plus que l'ombre du combattant de jadis.

Hante-tertre, mort-vivant

EXP : 40

Taille : M | **Vie :** 15 | **End :** 16

Points d'action : 13 | **Déplacement :** 1,5 | **RM :** 10

Esquive : +65 | **Résistance :** — | **Volonté :** +50

Protection : Tranchant 8, Contondant 4, Perforant 18, Projectile 8 et Magie 8

Attaques : Petites griffes 40 %, dégâts 5T

Spécial : Camouflage. Si le Hante-Tertre reste immobile contre un tertre, il ne peut être détecté que si le personnage qui observe la zone obtient une réussite critique à son jet de Repérage.

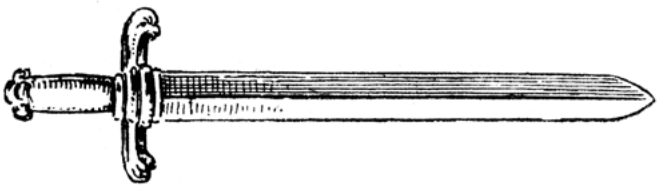
Le Hante-tertre prend la forme d'un squelette humain recouvert d'une fine couche de lichen calcaire et de végétation sèche, typiques des plateaux rocheux où il réside. Il ne s'anime qu'à la nuit tombée ; durant la journée, il demeure parfaitement immobile, adossé à un tertre, ce qui le rend presque indétectable. Une fois éveillé, ses instructions magiques sont simples : éliminer toute créature humanoïde vivante dont il perçoit la présence.

Cependant, la magie qui les anime s'est détériorée et la plupart des Hante-tertres restants sont dysfonctionnels : ils ne s'animent plus, errent de manière désordonnée ou s'attaquent entre eux. Même ceux qui sont encore opérationnels sont considérablement affaiblis.

À la page suivante, nous vous proposons deux troll pour le prix d'un !

Le premier troll est une version nettement affaiblie du monstre des Règles de base, mais il est pourvu de deux capacités supplémentaires inspirées du monstre du scénario originel : la régénération et la capacité Effrayant, celle-ci ayant été inventée pour l'occasion. Si vous pensez que les personnages joueurs sont à la hauteur du défi, vous pouvez évidemment reprendre les statistiques du troll des Règles de base en ajoutant les deux capacités.

Le deuxième troll est une variante du troll des bois décrit dans le livre de règles de **C&S** : il est plus dangereux que le premier, mais il est aussi moins bien protégé et ses faiblesses sont plus criantes : il est notamment très vulnérable aux dégâts magiques de feu infligés par l'épée de Khalass Dum.



Jeune troll

EXP : 1 200

Taille : G | **Vie :** 60 | **End :** 50

Points d'action : 13 | **Déplacement :** 1,5 | **RM :** 15

Esquive : +2 | **Résistance :** +37 | **Volonté :** +20

Protection : Tranchant 10, Contondant 8, Perforant 10, Projectile 10 et Magie 8

Attaques : Griffes moyennes 60 % Dégâts 12T

Spécial :
Escalade 65 %.
Régénération : Il récupère 1 PV tous les 5 tours. Par contre, les blessures causées par le feu ne sont pas regénérées.
Effrayant : Tout personnage de niveau inférieur à 9 doit effectuer un jet de Férocité au début de chaque tour de combat s'il se trouve à moins de 15 m de ce monstre. En cas d'échec, il perd courage et cherche à fuir pendant 1d3 tours ou bien subit un malus de 20 % à ses jets de compétence.

Les trolls sont incroyablement forts : ils sont capables de démolir des structures, d'arracher des arbres, et de briser des boucliers avec une simple frappe. Leur visage est hideux et bestial, avec des yeux perçants et cruels, un nez large et des crocs proéminents qui dépassent de leur bouche. Ils possèdent une mâchoire puissante, capable de broyer des os avec facilité. Leur peau est rugueuse et épaisse, généralement de couleur gris terne ou brun terreux, leur offrant une protection naturelle contre les attaques physiques.

Les trolls manient souvent de lourdes armes improvisées, comme des troncs d'arbre ou de grandes masses de métal, mais peuvent également combattre à mains nues avec une efficacité redoutable. Leurs mains et pieds sont dotés de griffes épaisses qui leur permettent d'escalader des terrains accidentés ou de creuser des tranchées. Ils attaquent férocement et sans relâche, cherchant à écraser tout adversaire sur leur chemin.

Jeune troll des bois

EXP : 1 200

Taille : G | **Vie :** 70 | **End :** 50

Points d'action : 13 | **Déplacement :** 3 | **RM :** 15

Esquive : +42 | **Résistance :** +60 | **Volonté :** +52

Protection : Tranchant 9, Contondant 8, Perforant 9, Projectile 11 et Magie 10 (sauf feu : 0)

Attaques : Griffes moyennes 60 % Dégâts 12T

Spécial :
Escalade 65 %
Foresterie 65 %
Régénération : Le troll récupère 1 PV tous les 5 tours. Ainsi, il régénère complètement en une heure et quart.
Vulnérable au feu : L'armure naturelle du troll ne le protège pas contre le feu. Sur un critique, il subit 2d10 dégâts supplémentaires et s'embrase pour 1d10 dégâts par tour jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu.

Magie (optionnel) : Effroi mineur et Transe (page 36 des Règles de base) Ces sorts sont permanents et ne nécessitent pas de jets ou de points d'Endurance.

Les trolls des bois savent très bien s'orienter. Ils sont aussi très doués pour suivre des traces et se fondre dans leur environnement. Ils sont très bons en escalade et en natation. Ils se régénèrent à raison de 1 PV par minute. Ils utilisent des pouvoirs magiques permanents qui ne leur coutent pas d'Endurance, tels que Transe ou Effroi mineur.

Les trolls des bois craignent le feu et leur armure naturelle ne protège pas contre les dégâts causés par le feu. Un coup critique enflamme le troll. Il subit 2D10 dégâts supplémentaires et 1D10 dégâts par minute. Cela continue jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu ou que le feu soit éteint d'une autre manière. Les trolls des bois ont très peur des grands espaces (agoraphobie), du feu (pyrophobie) et de la lumière du soleil (héliophobie).

Asbabag, guerrier orc noir

EXP : 70

Taille : M **Vie :** 35 **End :** 30

Points d'action : 12 **Déplacement :** 1,5 **RM :** 0

Esquive : +63 **Résistance :** +52 **Volonté :** +53

Protection : Cotte de mailles Tranchant 9, Contondant 9, Perforant 9, Projectile 9 et Magie 6

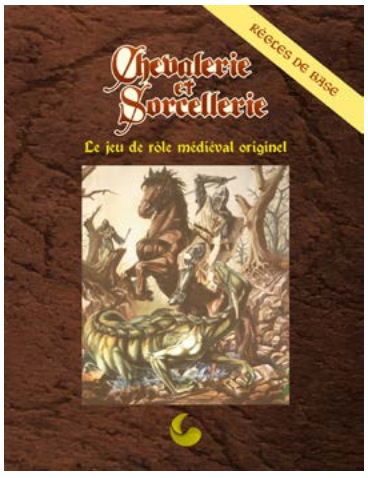
Attaques : Cimeterre orque 70 % Dégâts 6T

Les orcs noirs se distinguent nettement des orcs normaux par leur taille imposante, variant entre 5 et 6 pieds de haut (1m50-1m80). Leur apparence est plus « humaine » que celle des orcs classiques, avec des traits mieux définis, mais ils conservent des yeux perçants semblables à ceux des félins, des dents acérées en forme de crocs, et une peau épaisse aux teintes noirâtres ou gris foncé.

Leurs jambes sont plus longues, plus droites et beaucoup plus puissantes, ce qui leur confère une démarche plus assurée et une vitesse supérieure à celle des orcs ordinaires. Dotés d'une grande force physique, ils excellent en combat, mais leur véritable atout réside dans leur intelligence et leur ruse. Contrairement à leurs congénères, les orcs noirs sont des stratèges, capables d'élaborer des plans complexes et de manipuler leurs ennemis.

Bien qu'ils préfèrent l'obscurité, ces redoutables guerriers sont également capables d'opérer sans difficulté en pleine lumière du jour, ce qui en fait une menace constante, de jour comme de nuit. Leur discipline supérieure, leur capacité à mener des troupes, et leur résistance à la lumière solaire les rendent particulièrement redoutables sur le champ de bataille.

Vous pouvez acheter les Règles de base de Chevalerie et Sorcellerie en version numérique sur DrivethruRPG ou en version imprimée sur lulu.com.



Guerrier orc du clan des Agar-Busak (x 20)

EXP : 50

Taille : M **Vie :** 27 **End :** 24

Points d'action : 12 **Déplacement :** 1 **RM :** 0

Esquive : +52 **Résistance :** +52 **Volonté :** +52

Protection : Cuir, Tranchant 3, Contondant 1, Perforant 1, Projectile 2 et Magie 3

Attaques : Cimeterre orque 50 % Dégâts 6T, Arc court 50 % Dégâts 9P

Les orcs des Monts sont généralement plus petits et moins robustes que les orcs noirs ou les orcs du Pays du Mal, mesurant en moyenne entre 4 et 5' de haut. Leur peau est d'une teinte verdâtre, brune ou grisâtre, souvent marquée de cicatrices, de pustules et de plaies mal cicatrisées. Ils ont des visages déformés et grotesques, avec des nez crochus, des oreilles pointues, des dents pareilles à des crocs et des yeux perçants adaptés à la faible luminosité de leur habitat souterrain. Ils possèdent une excellente vision nocturne, leur permettant de se déplacer et de combattre efficacement dans l'obscurité totale. Cependant, cette adaptation les rend sensibles à la lumière du jour, qui les affaiblit et les désoriente.

Ces orcs vivent principalement dans les profondeurs des monts de l'Oubli, du Sud ou de Nord, au sein de tribus instables. Leurs sociétés sont dirigées par les plus forts ou les plus rusés d'entre eux, et les luttes internes pour le pouvoir sont fréquentes.

Ils chassent tout ce qui passe à leur portée, des hommes aux animaux sauvages, et se montrent particulièrement voraces, n'hésitant pas à se dévorer entre eux en cas de nécessité. S'ils détestent toutes les races du peuple libre, leur haine à l'encontre des nains est particulièrement intense, en raison de nombreux affrontements dans les tunnels des montagnes.

Ils utilisent des épées, des haches et des lances grossières, ainsi que des arcs courts pour tendre des embuscades. Leur armure est composée de cuir épais et de pièces de métal mal forgées, offrant une protection minimale, mais suffisante pour leur environnement.

Les orcs des Monts sont lâches et opportunistes. Ils attaquent souvent en nombre et préfèrent frapper lorsqu'ils ont un avantage certain. Si la situation tourne en leur défaveur, ils fuient rapidement. Lorsqu'ils sont unifiés par un chef ou lorsqu'ils servent un maitre puissant, comme le Ténébreux ou le Décharné, ils peuvent se montrer plus organisés, par exemple en menant des raids coordonnés ou en assiégeant des positions ennemies.