



Retour à Karak Azril

par Mario Heimbürger

Dans ce scénario, tous les personnages interpréteront des chefs de clans nains, en train d'accomplir un rêve : reconquérir une citadelle abandonnée il y a un millénaire aux gobelins et aux orques. Mais cette reconquête sera à la fois plus facile et plus complexe que prévue, car un fantôme prisonnier de sa honte protège le lieu plus efficacement qu'une armée. Ce n'est qu'en comprenant cette honte que la citadelle perdue de Karak Azril pourra être reconquise définitivement.

1

SYNOPSIS

Les personnages interprètent tous des chefs de clans nains partis à la reconquête de leur citadelle, perdue il y a plus de 1000 ans au profit des peaux-vertes. Mais à peine leur tentative entamée, ils constatent que quelque chose d'anormal a lieu : ils seront plongés brutalement dans un passé illusoire, aux derniers jours de Karak Azril, revivant les événements qui ont conduit à la chute de la forteresse.

Dans la peau de leurs ancêtres, ils auront l'occasion de découvrir la trahison de Kadri Ketilson, frère jumeau d'un de ces ancêtres.

Lors de la traditionnelle cérémonie des cadeaux permettant à une naine, Solveig Tarnisdottir de choisir lequel de ses prétendants elle allait épouser, Kadri, maître des runes, proposa une épée qui a la faculté de commander aux mécanismes runiques des nains, outrepassant toutes les sécurités magiques. Mais malgré le fait que Kadri ait eu la préférence personnelle de Solveig, celle-ci fut

poussée par Grim Morgrimson, ancien du clan, à choisir un autre prétendant, Kragg Lunnsvnev, un maître brasseur fort réputé.

Poussé par la passion et sans espoir, Kadri commettra le pire des crimes. Il se fera passer pour Dargo Durakson, le chef du clan des guerriers, pour attirer l'Ancien et provoquer un éboulement dans une mine. Cet effondrement sera mortel pour Grim.

En temps normal, un tel crime aurait poussé Kadri à devenir un simple pourfendeur de trolls, mais l'affaire eut une suite catastrophique, car les gobelins attaquèrent la citadelle ce jour-là. En l'absence de Grim, qui était ouvertement hostile à Dargo, ce dernier parvint à obtenir les pleins pouvoirs des temps de crise. Ses décisions seront catastrophiques pour la citadelle.

Comprenant que les conséquences de ses actes ont été bien pires qu'il ne l'imaginait, Kadri ne put mourir comme les autres nains, et sa honte est devenue un concept : désormais, il hante la citadelle de Karak Azril, en attendant ceux

qui pourront enfin effacer le déshonneur qui l'empêche de disparaître.

Il garde désormais la citadelle contre tous les autres, mais son esprit cherche la rédemption. C'est lui qui plongera régulièrement les personnages dans un passé illusoire, leur donnant les clés de ce déshonneur, et les armes pour y mettre fin.

La conquête de la citadelle coïncidera donc avec le rachat de l'honneur d'un clan presque éteint.

La citadelle perdue de Karak Azril

HISTOIRE

Karak Azril (littéralement : la forteresse argentée) se situe dans les contreforts est des Montagnes du Bout du Monde, entre la Passe du Chien fou et la Montagne Tonnerre Karag Dron. Fondée lors de l'exil des nains vers le nord au temps des dieux anciens, elle ne représente guère que la moitié de la taille d'une forteresse moyenne, tant au niveau de la superficie que de la population. Au temps le plus glorieux de la citadelle, elle comptait 10.000 nains.

Mais la citadelle argentée brillait par d'autres richesses : l'argent, tout d'abord, que l'on trouvait en abondance dans les mines sous la forteresse, et qui a donné son nom à la citadelle. La majesté et la richesse des décorations, d'autre part, ainsi que la minutie des habitants à raconter les sagas de leur peuple sur les murs des salles de Karak Azril.

Si ce n'était sa taille, la forteresse n'avait rien à envier aux autres lieux capitaux du royaume nain.

Située au sommet d'un pic sculpté par des générations de khazalides, la forteresse ne dévoilait pas grand-chose à la surface. Un viaduc, plus grandiose (dit-on) que ceux de Middenheim, reliait la vallée à la grande double porte de pierre qui marquait l'entrée des zones d'habitation. Ceux qui évitaient le viaduc pouvaient se rendre directement dans les mines à l'activité constante, et passer ainsi par des systèmes d'ascenseurs sophistiqués dans la citadelle proprement dite. Le commerce avec les autres forteresses naines était florissant, et des travaux d'agrandissement étaient déjà prévus...

Mais le destin en voulut autrement. Peu concernée par la guerre de Vengeance, la citadelle échappa également, grâce à sa petite taille et sa construction condensée, aux tremblements de terres qui ravagèrent la région. Seuls les viaducs furent détruits.

Mais les gobelins attaquèrent ici comme ailleurs, et la population n'était pas suffisante pour repousser cette horde d'envahisseurs. Karak Azril tomba rapidement, et seule une petite partie de la population (principalement des enfants et les nains qui purent être convaincus de partir) parvint à rejoindre Karaz-a-Karak, la capitale naine. Depuis, cette population

a su garder la volonté de retrouver les murs de leur citadelle ancestrale.

Il semblerait que le temps soit enfin venu...

LIEUX

Lorsqu'on arrive par la passe des Griffons, on débouche dans la vallée du Couchant. Dans cette vallée, coule une rivière dont le lit a subi une déformation chaotique lorsque les immenses blocs du viaduc détruit par le tremblement de terre se sont échoués ici et là.

Ces blocs servent aujourd'hui d'abri à plusieurs tribus de gobelins et d'orques, dans un joyeux désordre. Le relief désordonné de la vallée a de plus créé quelques étangs plus ou moins stagnants, autour desquels se sont installées de rares montures orques.

Au sommet d'une falaise gigantesque, on peut voir les magnifiques portes de Karak Azril. Sculptées dans la roche, de grandes statues de nains en gardent l'entrée. Elles sont rehaussées d'un film d'argent noirci par le temps. Un bout de viaduc reste accroché, mais il n'est plus possible d'utiliser ces portes.

Les monteurs d'hippogriffes orques ont tenté à plusieurs reprises de gratter l'argent et de souiller les statues narquoises, mais l'opération est dangereuse, et ils ont abandonné depuis longtemps. Cela reste néanmoins un moyen de compétition entre eux.

Le seul accès restant à la citadelle est le passage par les mines. Plusieurs ouvertures sont disponibles à flanc de collines. Les grilles qui les obstruaient ont été détruites par les orques, et leur métal fondu. Il en va de même de la plupart des grilles des galeries.

Rentrer dans les mines étant devenu chez les gobelins une épreuve de courage, la plupart des pièges défensifs ont été désactivés. Les mines s'élèvent sur une dizaine de niveaux, et seuls des puits d'ascenseurs (les mécanismes ont été détruits) permettent de grimper vers la citadelle. On raconte que des passages secrets existent, mais leur connaissance a été perdue.

Les mines ont été partiellement inondées par le détournement de la rivière. Beaucoup de galeries sont effondrées, et les niveaux supérieurs sont totalement tabous pour les peaux vertes.

Au plus profond des mines, se trouverait l'accès à la voie souterraine reliant toutes les citadelles naines entre elles. Malheureusement, ces niveaux sont entièrement engloutis, et il faudrait des travaux monumentaux pour les assécher à nouveau.

Le niveau supérieur des mines communique directement avec le lieu de vie des anciens nains. Les mi-

nes sont séparées de la cité par une lourde double porte.

La cité elle-même est un amas de couloirs et de pièces plus ou moins cloisonnées. On y trouve un secteur réservé à chaque clan, ainsi que plusieurs salles communes et un temple de Grugni.

Si à l'est on trouve l'accès aux mines, l'ouest est consacré aux cavernes funéraires. Un oratoire de Gazul en marque l'entrée.

Au nord, enfin, une énorme double porte marque l'entrée de la salle du trône et du Conseil. Il s'agit de la dernière place forte du lieu, un endroit inviolable. Ses double portes se sont refermées sur les derniers survivants de Karak Azril et ne se sont jamais rouvertes depuis.

Au sud se trouve l'entrée principale, elle aussi scellée.

Il est à noter qu'il existait jadis un petit tunnel d'évacuation. Selon la procédure, il a toutefois été saboté par les fuyards et s'est effondré sur lui-même, permettant aux rescapés de disposer d'un peu d'avance. A moins de travaux sur plusieurs mois, il est impossible de passer par là aujourd'hui.

Les personnages

Les feuilles de personnages seront disponibles à chaque table (elles se trouvent à la fin de ce scénario). Il s'agit de personnages dans leur carrière avancée, avec 2500 XP chacun. Si la table compte une joueuse, les personnages de Borgin et de Hergar peuvent être facilement féminisés.

Certaines carrières sont décrites en détail dans le supplément « Nains, pierres et aciers ».

Note sur les noms : un meneur attentif aura remarqué que les nains de Karak Azril ne portent pas un nom conforme à la tradition naine. Ils considèrent en effet que le temps s'est arrêté lors de la chute de la citadelle, et portent donc tous le nom de famille correspondant au dernier ancêtre vivant à l'époque de la splendeur de la citadelle (de préférence un héros mort au combat). Aussi, tous les descendants mâles de Grim Morgrinson portent le nom de Morgrinson. La tradition reprendra lorsque la citadelle sera reprise.

Ambiance

Ce scénario prend exactement le contre-pied d'un scénario classique : au lieu d'amener les joueurs par un lent crescendo à un final guerrier et déchaîné, il commence par de gros combats, ainsi que par des scènes de paniques, pour verser petit à petit dans le fantastique, le politique et les aspects sociaux les plus étranges des nains.

Le meneur devrait tenter de faire passer ce changement en changeant sa façon de maîtriser le scénario au fur et à mesure.

1^{er} jour, présent : bataille épique, camaraderie guerrière

1^{er} jour, passé : joie, fête, puis précipitation

2^{ème} jour, présent : horreur, découverte de tristes réalités

2^{ème} jour, passé : panique, compréhension d'un mystère en surimpression à l'attaque des peaux-vertes.

3^{ème} jour, présent : étrangeté, redécouverte de la vie du passé, silence et atmosphère pesante.

3^{ème} jour, passé : ambiance plus feutrée, politique, sur fond de siège

4^{ème} jour, passé : règlements de comptes, montrer que tout n'est pas rose au royaume des nains

4^{ème} jour, présent : ambiance lourde, découverte des vérités et de la honte qui rejaillit sur certains personnages par les liens du sang.

Pour atteindre cette gradation dans les ambiances, il est très important que le meneur ait bien réussi à faire passer la notion d'honneur nain dans les premières étapes du scénario. Différentes scènes n'ont pas d'autre raison d'être que de permettre cela.

1er jour : extérieur

Le scénario se déroulera sur quatre jours. Quatre jours, c'est le temps qu'il a fallu à la citadelle pour tomber. Ce sera également le temps qu'il faudra pour la reconquérir ou la perdre à jamais.

Il sera très important pour le meneur de faire sentir ce parallèle dans le déroulement de l'action, afin que les joueurs comprennent bien la symbolique de leurs actes.

PRÉSENT

Passons sous silence le voyage jusqu'aux portes de la citadelle. L'armée qui fut constituée dans le but de récupérer Karak Azril marche depuis de nombreuses

semaines, traînant derrière elle quelques machines de guerre élémentaires.

Evidemment, impossible de passer inaperçu. Quelques accrochages avec des créatures de la montagne ont déjà prélevé un petit tribut sur le nombre d'hommes disponibles, mais dans l'ensemble, la marche a été glorieuse.

Marchant à la tête de l'armée, les PJs, représentants émérites de leurs clans, descendants directs des habitants de la citadelle perdue, dirigent la marche. Vient ensuite les divisions de fantassins, suivies par les servants des canons légers et du lance-flamme. En fin de cortège, avançant silencieusement en gardant ses distances avec le reste de l'armée, les pourfendeurs de trolls préparent déjà leurs haches et rêvent de laver leur honneur dans leur propre sang.

En vue de la citadelle

Lorsque l'armée bivouaque pour la dernière nuit avant d'arriver dans le cirque naturel qui masque la citadelle de Karak Azril, les personnages auront l'occasion de discuter.

Evidemment, les orques et gobelins ont repéré leur présence : bien que certains gardes peaux-vertes aient été abattus par des éclaireurs pressés d'en découdre, quelques uns ont pu se replier. Il ne fait aucun doute que l'armée gobeline attend dans la forteresse.

Et pourtant, les rapports des espions sont étranges. Il y aurait moins d'ennemis que prévu. Dans la vallée devant les portes de la citadelle, l'énorme viaduc brisé a semé ses énormes blocs comme autant d'obstacles ou d'abris. Des trous d'eau à la profondeur inconnue se sont formés par ailleurs, et le torrent, autrefois puissant et tumultueux, est devenu un bourbier.

C'est dans cet environnement chaotique que se cacheraient, d'après les rapports, quatre centaines de peaux-vertes. Sachant que l'armée des nains est forte d'environ cinq cents guerriers, la tendance chez les hommes est à l'optimisme. Les personnages pourraient être tentés de craindre un piège, mais les éclaireurs sont formels : rien n'indique que d'autres gobelins soient dans les parages. Evidemment, il reste le problème de la citadelle... Bien que les passages des mines ne laissent guère de place à une armée pour fondre rapidement sur les assaillants, ils pourraient masquer quelques renforts.

Cette scène est destinée uniquement à permettre aux joueurs de prendre en main leurs personnages, et de prendre conscience de la situation. Déjà, ils peuvent dresser les premiers plans, décider de mesures de prudence, mais attention : les vivres des nains sont limités (l'armée devait avancer vite pour « surprendre » l'adversaire), et il est impossible d'attendre longtemps... Le lendemain, il faudra certainement attaquer.

Pourfendeurs de trolls (120)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	58	25	5	6	12	30	2	34	66	29	66	66	14

Esquive, Coups puissants, Coups précis
 Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Hache à deux mains : 1 20, Att 58, Par 58, Dom +8 (coups puissants)

Soldats nains (300)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	48	25	3	4	7	20	1	24	66	29	66	66	24

Esquive, Coups puissants
 Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Hache : 1 20, Att 48, Par 48, Dom +4 (coups puissants)

Canonnières et intendants (50)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	40	3	4	7	35	1	34	55	35	54	54	24

Armure de cuir : 1 point partout sauf tête
 Canon de campagne : FE 10, E 7, B 20, Portée 64/128/600,
 Cadence : 3 rounds pour charger, un pour tirer

Soldats d'élite et officiers (30)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	60	35	4	5	10	35	2	34	76	39	76	76	34

Esquive, Coups puissants, Coups précis
 Cotte de mailles et casque : 2 point partout
 Hache : 1 35, Att 60, Par 60, Dom +5 (coups puissants)

L'attaque des pourfendeurs de Trolls

Quelle que soit la stratégie des personnages, la participation des pourfendeurs de trolls sera indépendante et non stratégique. Dès le lendemain, à l'aube, ils décident, après avoir discuté toute la nuit, de se lancer à l'attaque. Ils seront les premiers à se battre, quoi qu'il arrive, et si renforts il y a, ils les débusqueront au prix de leur vie.

Silencieusement, ils se mettent donc en route bien avant le lever du soleil. Les personnages, réveillés par les gardes, peuvent tenter de les en empêcher, mais à moins de lancer les autres nains contre les pourfendeurs, cela n'aura aucune chance d'arriver.

Il se trouvera certainement un vieux nain dans les parages qui pourra en expliquer la raison à ceux qui ne la comprennent pas. Les pourfendeurs ne sont pas des soldats. Leur seul but est de mourir héroïquement. Pour cela, ils s'associent rarement, mais lorsqu'ils le font, ils échappent à toute chaîne de commandement. Il est très important de faire comprendre à ce stade de l'histoire ce que représente l'honneur d'un nain. Car les pourfendeurs qui passent ne sont plus des nains depuis que leur honneur a été sali : ils sont

Récapitulatif des noms

Karak Azril : nom de la forteresse naine à reconquérir

Gazul : Dieu des morts chez les nains

Althus Barrikson : issu d'un clan noble, dirigeant de Karak Azril au moment de l'invasion orque.

Kadri Ketilson : « Frère jumeau » du PJ Morek Ketilson, maître des runes inventif, assassin de Grim Morgrimson, et « fantôme » au cœur de cette histoire.

Solveig Tarnisdottir : femme de Kragg Lunnsvnev, objet de désir pour Kadri, fille de Tarnis et nièce de Grim Morgrimson.

Kragg Lunnsvnev : époux de Solveig, maître brasseur respecté.

Grim Morgrimson : maître enguigneur et « ancien » du conseil. Victime de Kadri.

Dargo Durakson : chef des Guerriers, tête brûlée, politicien sans compétences stratégiques, forte gueule.

PJs :

Hergar Mogrimson : maître enguigneur, descendant direct de Grim Morgrimson

Grom Durakson : guerrier, descendant direct de Dargo Durakson

Borgin Skalisson : maître mineur

Harek Kraggson : prêtre de Gazul, descendant de l'enfant que Solveig Tarnisdottir a conçu dans sa nuit de noce avec Kragg Lunnsvnev, mort durant la chute de Karak Azril.

Morek Ketilson : maître des runes sans rune maître, descendant du frère de Kadri Ketilson, Morek.

extérieurs à la société, et seule la perspective d'une mort reposante les fait vivre.

C'est donc une armée silencieuse qui traverse le campement. Les autres hommes d'armes les regardent passer. Certains pleurent, malgré leur force, en sachant condamnés ceux qu'ils voient. Les pourfendeurs, eux, ne regardent personne d'autre que leurs haches.

Les personnages peuvent alors décider de les laisser partir, ou de changer leur stratégie au dernier moment pour épauler les pourfendeurs. Cette dernière solution est sans doute la meilleure pour perdre le moins d'hommes, mais elle est aussi celle qui honorerait le moins leur sacrifice.

Gérer l'assaut (et les pertes)

C'est donc à l'aube que la horde sauvage des pourfendeurs de trolls arrivera au sommet du chemin pénétrant dans la vallée d'argent de Karak Azril. Après un très bref temps d'arrêt pour observer les lieux, les nains se lanceront des coups d'œil encourageants et heureux avant de dévaler la pente.

L'assaut a commencé.

Les personnages risquent d'être un peu dépassés par les événements (et c'est voulu, pour souligner le côté tête brûlée du dirigeant de l'armée) et les stratégies ne seront pas celles d'un jeu de plateau (c'est un jeu de rôle, après tout). Le terrain ne s'y prête d'ailleurs pas : aucune armée ne peut rester cohérente dans cet environnement chaotique. Les peaux-vertes elles-mêmes ne sont pas organisées du tout et agissent comme dans une guérilla, préférant harceler les nains en se cachant derrière les rochers et autres obstacles plutôt que de combattre de front.

De ce fait, les nains vont surtout devoir jouer à cache-cache et être rapide. L'armée rentre dans le cirque en rangs, mais se disloque très rapidement.

A partir de là, c'est « chacun pour soi », et si les PJs participent à la fête, ils auront chacun quelques beaux spécimens d'orque à abattre.

Le lance-flamme servira surtout après-coup à achever les gobelins blessés, mais les canons de campagne peuvent éventuellement débusquer quelques groupes et les forcer à l'affrontement. Les archers, tout particulièrement, devraient être repérés rapidement et détruits. Seuls les griffons représentent un danger pour les canonnières, et il est important de s'en occuper avant.

L'ambiance qui doit prédominer ici est un chaos héroïque. Il ne s'agit pas d'une échauffourée, mais d'un combat final, de l'achèvement d'une vie d'attente de nain. Il n'y a rapidement plus aucun point de repère, l'horizon est bouché de toute part, les gobelins sont partout, mais sur la défensive la plupart du temps.

Mais la faiblesse des gobelins est compensée par leur maîtrise du terrain et par leur surnoiserie. Les pertes doivent être très nombreuses du côté nain. A commencer par les pourfendeurs de trolls, bien sûr, qui chercheront les affrontements les plus dangereux (comme celui qui s'accroche aux pattes d'un griffon et mourra en chutant de centaines de mètres sur un gobelin tué sur le coup).

Le nombre exact des pertes des nains devra toutefois dépendre des ordres donnés par les PJs avant et au début de la bataille. S'ils ont été – selon vous – brillants, comptez 150 survivants et une cinquantaine de blessés. Sinon... 50 survivants, et les blessés sont dans un état critique et sont négligeables

Dans tous les cas, à la fin de la journée, la vallée est sous contrôle nain, et rien ne semble bouger dans la citadelle... C'est presque trop facile.

Nous n'indiquons ci-après que les caractéristiques d'ennemis de marque pour les personnages (en particulier). Pour les autres forces gobelines, utilisez les caractéristiques du livre de règles.

Champion Orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	35	4	5	12	30	2	29	39	18	39	39	18

Armure de cuir supérieure : 1 point de protection (sauf tête)

Casque : 2 points de protection tête

Masse : Att 53, I 30, Par 53, Dom +5 (coups puissants)

Chevaucheur de griffons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	5	5	10	33	2	29	28	25	39	39	18

Armure de cuir supérieure : 1 point de protection sauf tête

Épée : Att 53, I 33, Par 53, Dom +6 (coups puissants)

Le chevaucheur doit faire un jet d'initiative +20 à chaque blessure de plus de 5 points de dégâts. En cas d'échec, il est désarçonné.

Griffons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	-	5	5	35	80	4	-	66	14	66	66	-

Rappel : Les griffons causent la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 m.

En combat, le griffon n'utilise que deux de ses attaques (il est monté et gêné par ses harnais). Le griffon quitte le combat dès que le chevaucheur de griffon est tué (après tout, pourquoi continuer à se battre si on y est plus obligé ?). Si la fuite est empêchée, il utilisera alors ses quatre attaques pour mettre fin à la menace.

Le goblin de la malédiction

Alors que l'heure est au bilan, au soin des blessés et de la consolidation de la position, un des soldats vient trouver les personnages pour leur signaler qu'il y a un survivant parmi les gobelins.

En temps normal, il aurait été achevé, mais c'est visiblement un des chevaucheurs de griffons qui est tombé au cours de la bataille. La chute l'a rendu aveugle, et il n'en a plus pour longtemps. En plus, d'après ses premiers râles, il parle l'occidental et... à ce moment, le soldat a l'air un peu gêné, mais finit par poursuivre : il dit de drôles de choses.

Le blessé n'est pas beau à voir (mais quel orque l'est ?). La chute a brisé ses os, et ses yeux ont été crevés par des broussailles. Ses paroles sont folles, il ne réagit pas à son environnement et ne peut donc répondre à aucune question.

Dans son délire, entre des mots en orque que personne ne comprend apparaissent parfois des mots en occidental.

On peut y comprendre les éléments suivants :

« Maudits nains », « citadelle maudite », « le père blanc n'a qu'à vous tuer », « plus de mariage », « fantôme ».

L'orque continuera à parler sans discontinuer jusqu'à la tombée de la nuit. Il quittera ensuite la terre avec le soleil, à moins que quelqu'un ne l'ait achevé avant...

PASSÉ

Les survivants de l'armée des nains ont remporté la plus importante des batailles. Selon l'avis de tous, et après examen des signes dans les mines, il ne reste que peu de gobelins à débusquer. Bien qu'il soit encore tôt pour crier victoire, la citadelle est à deux doigts d'être reconquise.

Le camp est rapidement dressé dans un emplacement sec de la vallée, et les personnages vont bientôt s'endormir. Les soldats se relaient évidemment pour assurer des tours de garde, mais les « généraux » doivent dormir pour avoir les idées claires. De toute façon, s'ils décident de veiller, l'un d'entre eux finira par s'endormir.

C'est durant ce sommeil que brutalement, l'environnement va changer autour des personnages, et que pour la première fois de cette histoire, ils vont se trouver plongés dans un univers illusoire figurant les événements ayant conduit à la chute de la citadelle.

Le mariage

- « Debout, fainéant », dira une voix grave mais enjouée tandis que le chef de l'armée sentira nettement un coup de pied dans ses côtes.

Si cela ne déclenche pas la colère immédiate chez le nain, il pourra se concentrer sur son environnement et constater qu'il fait jour. Le soleil brille haut dans le ciel, éclairant joyeusement un grand groupe de nains occupés à festoyer au milieu des blocs de pierre qui jonchent la vallée.

Une estrade montée entre deux blocs particulièrement massifs accueille quelques danseurs, tandis que des musiciens animent l'ambiance. Des fils tendus sont décorés de blasons et de guirlandes, et tout est très bruyant.

Evidemment, il n'y a plus trace du combat de la veille. Les blocs eux-mêmes sont moins sales, très peu recouverts de mousses. Le sol est sec, et la rivière n'a pas encore été complètement détournée.

Aucune trace non plus des soldats. Il semblerait que seuls les personnages soient présents, couchés à l'endroit même où ils se sont endormis.

Les nains autour d'eux parlent un vieux Khazalide, mais il est assez aisé de parler avec eux. De toute façon, ils ne remarquent pas les bizarreries de langage. Tout semble pourtant terriblement réel. Mettons les choses tout de suite au clair : toute blessure subie dans l'illusion est une blessure réelle.

Leur première surprise passée, les personnages se mettront certainement à découvrir leur environnement. Première constatation : ici, ils ne sont rien d'autre que des nains comme les autres. Pourtant, tout le monde connaît leur nom.

Le mariage est celui d'une jeune naine Solveig Tarnisdottir avec un nain de la caste des brasseurs appelé Kragg Lunnsnev. Tous deux participent évidemment activement à la fête, sous le regard amusé de leurs familles respectives.

Au bout d'un temps incertain (autant profiter de la fête, n'est-ce pas ?), les personnages finiront par remarquer la seule personne qui ne semble pas s'amuser à la fête. Ils auront aussi l'impression de voir double, puisque cette personne ressemble comme deux gouttes d'eau à Moreg Ketilson, et pour cause, il s'agit de son frère jumeau, Kadri. Ce dernier reste un peu à l'écart, surveillant l'estrade de loin. A ses côtés pend, au mépris de toute bienséance, une longue épée noire, couverte de runes naines de puissance. Si les armes des personnages semblent passer inaperçues aux yeux des invités, l'épée de Kadri est souvent observée du coin de l'œil avec un regard d'incompréhension par les invités qui remarquent le nain bourru.

Il est possible d'engager la conversation avec Kadri, mais ce dernier répond de manière monosyllabique, sans tenter de cacher sa mauvaise humeur. Si on lui demande pourquoi il est dans cet état, il se contente de sourire avant de se chercher une chope de bière. Il passera d'ailleurs le reste de la fête à boire.

Les indices

Mais le mariage sera surtout l'occasion d'apprendre comment se déroulait la vie à la citadelle en cette époque lointaine. Les personnages auront certainement compris aux vêtements et aux us des nains autour d'eux qu'ils se trouvent dans le passé. Ils ne seront alors pas surpris d'entendre prononcer des noms qui les feront frémir : leurs ancêtres, l'une ou l'autre figure mythique, etc.

Pour les fêtards, les personnages ne sont rien de plus que les fils de certains grands maîtres, encore en cours d'apprentissage. Ils seront un peu surpris de constater que Morek, par exemple, n'y connaît pas

grand-chose en runes, mais leur surprise s'arrêtera là. De toute façon, l'heure est à la fête.

Mais de-ci, de-là, on discute évidemment un peu politique, en petits groupes de nains à la mine sérieuse. On laissera tout le monde se joindre à la conversation : il ne s'agit nullement de médire sur les autres, mais d'énoncer certains avis.

Par exemple, on apprendra que le dirigeant actuel de la citadelle est Althus Barrikson. Ce nain est considéré par tout le monde comme étant un sage : ses décisions sont mûrement réfléchies et justes. Mais justement, cette sagesse « lente » ne convient pas à tout le monde, et l'on évoque à mots couverts les « mouvements » de Dargo Durakson, le chef d'un clan de guerriers, qui se verrait bien diriger la colonie.

La plupart des anciens considèrent toutefois Dargo comme une tête brûlée, une « enclume sans forgeron », autrement dit, un parvenu impétueux. Mais tous doivent reconnaître que Dargo a de nombreux sympathisants chez les jeunes, et que la situation actuelle (les citadelles endommagées par les tremblements de terre et les attaques de peaux-vertes sur les citadelles du nord) tend à mettre sur le devant de la scène des hommes plus impulsifs.

En tous cas, il paraît évident que la communauté naine est divisée entre les deux courants, et cela se reflète bien au niveau du conseil des anciens. Bien qu'il soit encore majoritairement acquis à Althus, il en est de plus en plus qui préfèrent le jeune guerrier.

Les personnages apprendront certainement qu'un des plus farouches opposants à Dargo n'est autre que Grim Morgrimson, le père de la mariée. Siégeant au conseil, il maintient une pression énorme sur tous les autres membres afin qu'ils ne cèdent pas aux sirènes de Dargo.

D'ailleurs, Grim Morgrimson est justement sensé revenir d'une de ces réunions du conseil qui se tient là-haut, dans la citadelle. Il est plutôt en retard, mais ça n'a rien de surprenant : la passion fait oublier les heures.

Ces paroles semblent également devoir s'appliquer à la fête, qui continue durant des heures, alors que les personnages ont l'impression de ne vivre que quelques minutes. S'il y prête attention, un personnage pourrait observer la course du soleil dans le ciel et se rendre compte de cette distorsion. Sinon, il aura simplement une impression de temps qui passe beaucoup plus vite, sans en avoir de preuves. Rien d'autre, en effet, ne permet de mesurer le temps qui passe.

L'approche des peaux-vertes

C'est alors qu'un cri retentit dans la foule. Un nain plus avisé que les autres montre du doigt le col situé à l'est (celui-là même par lequel l'armée des person-

nages a pénétré dans la vallée) : une épaisse fumée noire monte dans le ciel. Chaque nain sait ce qu'elle signifie : l'avant-poste de l'est a allumé les grands brasiers arrosés d'une huile grasse. Des ennemis sont proches. Et par les temps qui courent, il n'y a qu'un ennemi envisageable : les peaux-vertes !

Immédiatement, c'est le branle-bas de combat : les nains savent parfaitement quel est leur devoir : personne ne panique, mais tout le monde aide à rassembler les affaires. On recharge précipitamment les tonneaux et les victuailles sur un chariot à bras, les musiciens remballent leurs instruments. Même les mariés aident au rangement. En quelques instants, il ne reste de la fête que les guirlandes et l'estrade. Tous les nains se replient vers les entrées des mines, seules entrées encore praticables depuis que le viaduc est tombé.

Les personnages sont invités à aider, évidemment, et au moment même où ils traversent l'arche qui mène aux mines...

2ème jour : les mines

PRÉSENT

... ils trébuchent sur des morceaux de fers et s'étaient dans la boue. La transition vers le présent a été rude, cette fois-ci. Les personnages se retrouvent devant l'entrée des mines. C'est l'aube. Derrière eux, l'armée est en train de lever le camp et attend les ordres. Devant eux, le noir des mines...

Si les personnages portaient quelque chose du mariage, leurs mains sont maintenant vides. De quoi les faire un peu conjecturer sur la folie qui est en train de les gagner.

Contrairement à ce qu'ils pourraient croire, les personnages n'ont quasiment pas dormi cette nuit. Durant toute cette journée, ils subissent un malus de 5% à toutes les actions. La fatigue ne se fait pas encore trop ressentir (les nains sont costauds), mais plusieurs jours à ce rythme les mettront à genoux.

Le seul passage vers le haut

L'entrée des mines était autrefois protégée par de lourdes grilles de métal. Il n'en reste aujourd'hui que des moignons rongés par la rouille. Plusieurs générations de gobelins se sont servis des premiers niveaux de la mine comme de latrines. L'odeur est absolument infecte, d'autant plus que les cadavres de certains peaux-vertes pourrissent encore de-ci de-là. Si de nombreuses explorations de leur part ont désac-

tivé tous les pièges, le danger n'est pas totalement écarté : personne ne s'est occupé d'entretenir les étais, et toute la structure est relativement fragile.

Les personnages préféreraient sans doute passer par les grandes portes de la citadelle. Malheureusement, un éclaireur envoyé sera formel : les portes ont été scellées de l'intérieur, et rien ne les fera bouger. C'est d'une certaine façon une bonne nouvelle : cela semble indiquer que la citadelle ne grouille pas d'orques.

Evidemment, après tant de siècles, plus aucun nain ne connaît la configuration des mines. Mais c'est le seul moyen d'atteindre l'intérieur de la citadelle. Là encore, quelques décisions stratégiques sont à prendre : des nains doivent-ils garder la vallée ? L'armée entière doit-elle pénétrer dans les mines ? Faut-il la séparer en groupes d'exploration ?

Dans tous les cas, manœuvrer avec des dizaines d'hommes dans les souterrains est assez vain : au moindre cul-de-sac, rien que le demi-tour fait perdre beaucoup de temps. La meilleure stratégie consiste à envoyer des éclaireurs dans tous les sens afin de trouver un chemin. Cela peut même se faire sans les « généraux », mais les personnages accepteront-ils d'être tenus à l'écart ?

Le spectacle des premiers niveaux est assez apocalyptique. Certains couloirs n'acceptent aucune vibration supplémentaire et s'effondrent sur des nains imprudents. D'autres sont déjà bouchés depuis longtemps et d'autres, enfin, sont partiellement inondés. Et au final, il faudra organiser le déblayage du couloir principal pour espérer atteindre le puits reliant tous les niveaux entre eux... Les autres puits d'ascenseur ne sont en effet plus accessibles.

L'attaque des zombies nains

Mais à peine le couloir déblayé, une autre surprise attend les personnages et leurs hommes d'armes : le puits central est encombré de planches et de cordages pourrissants. L'ascenseur qui desservait tous les niveaux a été détruit, en s'écrasant sur le sol.

Mais il n'y a pas que des débris ici : attendant depuis des siècles, des nains se lèvent parmi les planches. Tous sont horriblement mutilés, mais si leurs mouvements sont patauds et leurs peaux colorées de tons verts et bleus, ils n'en restent pas moins des nains déterminés à tuer des intrus.

Les morts-vivants paralyseront un temps les soldats les plus aguerris : qui sait si parmi ces morts ambulants ne se trouvent pas les cadavres d'un de leurs parents très anciens. De plus, la présence même de ces corps inspirera un profond dégoût au prêtre de Gazul : ces nains n'ont pas bénéficié des rituels de protection. Leurs âmes sont condamnées ici, aussi longtemps que leurs corps garderont un semblant de

vie. Il n'y a pas le choix, il faut abattre ces aberrations.

Les soldats se battent toutefois assez mollement. Trop, sans doute, car quelques-uns d'entre eux seront abattus par leurs frères morts. Les personnages eux-mêmes seront peut-être désolés de devoir abattre leurs armes sur les antiques défenseurs de la citadelle.

Le nombre exact de morts-vivants n'est pas précisé : il dépend grandement du nombre de soldats encore vivants après la bataille. Comptez un rapport de un pour un, environ.

Les personnages doivent être victorieux, bien sûr, mais les pertes sont une fois de plus assez lourdes. Petit à petit, les nains seront de moins en moins nombreux, preuve que reprendre une forteresse n'est jamais simple. Le prêtre de Gazul aura certainement beaucoup de travail ultérieurement, mais pour le moment, il n'aura pas le temps d'agir...

Zombies nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	50	-	4	5	12	23	1	10	18	15	15	15	-

Cottes de mailles et casque : 2 points partout + 2 points (voir plus bas)

Hache (et autres armes simples) : 1 23, Att 50, Par 50, Dom +4

Les zombies causent la peur chez toutes les créatures vivantes et sont immunisés à tout effet psychologique.

Les dégâts des armes sont réduits de 2 en raison de la morphologie spongiforme. Des humeurs noires sont éjectées à chaque coup tranchant (sans autres conséquences que le dégoût)

Les dégâts causent la Putréfactose dans 10% des cas, des blessures infectées dans 30% des cas.

PASSÉ

Car au moment même où le cadavre du dernier nain mort-vivant tombe à terre, le monde change autour des personnages. Cette fois, ils sentiront distinctement un étourdissement, un mal de tête. Le nain qui vient de tomber à terre a été transpercé d'une flèche orque. Les personnages se rendent bientôt compte qu'ils ne sont plus accompagnés par leurs hommes d'armes, mais par des nains du passé, en train de défendre leurs mines.

Toutefois, le niveau inférieur semble déjà aux mains des orques : tout le monde est rassemblé sur la plate-forme de l'ascenseur principal, et on se défend comme on peut en attendant que le mécanisme soit actionné tout en haut du puits.

C'est avec soulagement que les nains échappent aux tirs de flèches des gobelins en montant de trois niveaux. Aux différents paliers, des nains ouvriers

attendent d'être évacués, et la stratégie retenue est pour le moment de monter palier après palier plutôt que de procéder à de nombreux allers-retours entre le sommet du puits et les différents niveaux.

Bien que les personnages connaissent le destin de la citadelle, les nains du passé semblent encore avoir l'espoir de repousser l'attaque.

Voilà donc nos personnages arrivés au niveau 4 des mines, à environ quatre autres paliers de la citadelle elle-même. Une fois de plus, ils sont devenus des nains ordinaires.

L'assassinat de l'Ancien

Mais à peine les personnages ont-ils l'impression de pouvoir souffler un peu, qu'une nouvelle inquiétante parvient du fond d'un segment de mine partiellement désaffecté de ce niveau. Alors que de nombreux nains sont en train de préparer quelques pièges et mettre en place des défenses contre les envahisseurs, un « responsable de mines » vient trouver les personnages pour leur demander de l'aide.

Un éboulement a eu lieu, hier, peu avant que les orques n'attaquent. Comme la section est désaffectée, personne ne s'en est vraiment soucié, mais on vient de découvrir qu'un bout d'étoffe était visible sous l'éboulis. On demande donc aux personnages d'aider à déplacer les lourdes pierres de la galerie.

Effectivement, un homme a été tué par la chute de pierres. Mais il ne s'agit pas de n'importe quel homme, comme les joueurs le découvriront en enlevant les lourds rochers qui le recouvrent. Le responsable de mine lâchera un juron dès que le visage sera découvert, en terminant par « voilà pourquoi il n'est pas venu au mariage... ».

Il ne fera aucune difficulté à signaler aux joueurs qu'il s'agit de Grim Morgrimson, l'ancien. Puis, il filera avertir le conseil de la mort du dignitaire, laissant les joueurs seuls avec le cadavre.

Cela leur donnera l'occasion de faire une petite enquête. Dans le pire des cas, c'est le maître mineur qui remarquera instinctivement que quelque chose ne colle pas. D'abord parce que les nains laissent rarement se dégrader une galerie, même dans une zone désaffectée. Ils savent trop qu'un effondrement peut provoquer un effet domino très dangereux.

Et effectivement, il y a des traces nettes de sabotage : les étais ont-ils été entaillés et fragilisés à l'aide d'une hache, et il a suffi d'un dernier coup pour que tout s'effondre. Cela indique donc nettement un crime, même si cette perspective indignera tout nain !

Dans les poches du cadavre, on trouvera facilement un morceau de papier, portant les mots suivants :

« Il est temps d'enterrer la hache de guerre. Négocions. Retrouvons-nous loin des yeux indiscrets au quatrième niveau, galerie C. ». Le mot est signé Dargo Durakson.

Mais un nain signerait toujours avec la rune de son clan, ce qui n'est pas le cas ici. Cela aurait dû inquiéter Morgrimson, mais ça n'a pas été le cas : il méprise trop Dargo pour s'inquiéter d'un tel manque de protocole.

Enfin, l'épée de Morgrim gît un peu plus loin dans la galerie, sous les rochers, preuve qu'il avait dégainé son épée, se sentant menacé. Sans doute un instant avant que la galerie ne s'effondre sur lui...

Fermeture des mines

Mais déjà le temps presse : visiblement, l'armée d'orques a reçu quelques renforts et se remet à progresser dans les mines. Les deux premiers niveaux sont tombés. Des sapeurs sont en train de saboter et de piéger les niveaux supérieurs. Il faut évacuer le plus vite possible.

Les personnages peuvent emporter le cadavre de Morgrim ou le laisser sur place (sacrilège). Dans tous les cas, ils doivent se rendre rapidement aux niveaux supérieurs s'ils ne veulent pas être coincés avec des peaux-vertes. L'ascenseur central dégringole alors le puits : les nains ont coupé le mécanisme pour tenter d'éliminer les orques ayant entrepris l'escalade du puits. Les ascenseurs secondaires fonctionnent encore, mais plus pour longtemps.

Bref, c'est le sauve qui peut. Les personnages passeront à côté d'autres nains, guerriers ou mineurs, qui se mettent en position pour accueillir les gobelins. Seuls les personnages savent que ce sont ces mêmes nains qui mourront sans sépulture, et qu'ils ont, il n'y a pas si longtemps, tué une seconde fois... Insister là-dessus ajoutera encore au drame...

zème jour : les lieux de vie

PRÉSENT

Alors que les PJs arrivent dans le niveau supérieur des mines, tout s'obscurcit autour d'eux. Et pour cause : alors que dans le « passé », tout était éclairé par de nombreuses torches, le présent est relativement sombre. Et ils viennent juste d'y basculer à nouveau.

Ils se trouvent non loin du puits central. Leurs hommes valides (une poignée, seulement) sont en train de

grimper le puits et ne tarderont pas à arriver. Comment les personnages sont arrivés là, nul ne pourra leur expliquer. Mais ce qui est sûr, c'est qu'ils ont quitté le campement sans rien dire à personne.

Une fois de plus, les personnages n'ont pas l'impression d'avoir dormi. Le malus est maintenant de 10%.

L'épée runique

C'est à ce niveau, le moins « souillé » par la présence gobeline que les personnages parviendront à trouver le grand hall des mines qui mène jusqu'aux quartiers de la citadelle à proprement parler.

La grande double porte est grande ouverte, et le silence le plus absolu règne ici. Même les hommes d'armes, en entrant dans le saint des saints, font taire leurs cottes de mailles et le cliquetis des armes. La poussière recouvre tout, et si de nombreux squelettes traînent partout, aucun d'entre eux ne semble vouloir se lever.

Tout ici donne une impression de gigantisme et de calme. Tout est en parfait état : aucune dégradation n'a eu lieu de la part des peaux-vertes. Les personnages ont tout simplement l'impression de pénétrer dans un musée.

La plupart des cadavres sont regroupés dans la grande salle du marché. La plus grande résistance a donc eu lieu ici. De nombreux squelettes de peaux-vertes jonchent également le sol. Ils sont bien plus nombreux que les squelettes de nains : les meilleurs guerriers étaient retranchés ici, et ils se battaient tous pour leur citadelle. Un intense sentiment de fierté prend tous les soldats. Certains donnent des coups de pieds rageurs dans les crânes gobelinoïdes.

C'est l'un d'entre eux qui finira par découvrir l'épée runique. Elle était dissimulée entre le corps d'un nain et d'un gobelin, comme si après avoir tué le gobelin (d'un coup de hache, semble-t-il), il était mort ici, en tentant de dissimuler l'épée. La hache du nain gît à côté de l'enchevêtrement d'ossements.

Si les personnages tentent de se souvenir des vêtements portés par le « frère jumeau », ils constatent que ni sa taille, ni les effets du nain mort ne correspondent.

L'épée, quand à elle, est intacte. Sa lame est assez sombre, faite d'un alliage noirci du plus bel effet. Sur sa lame, tout près du pommeau, une unique rune est gravée. Elle a vaguement la forme d'un U inversé (si on tient la lame vers le haut) et empâtée, comme un oméga allongé. Personne n'a jamais vu une telle rune, ni ne connaît sa signification. Gageons que les joueurs garderont cette épée précieusement. Sinon, ils sauront vraisemblablement où la retrouver.

Bloqués

Tous les lieux sont désertiques, et il ne semble pas y avoir eu beaucoup de pillages. Certes, il ne reste pas grand-chose d'utilisable. Les armes ont été usées par le temps, par exemple. Le métal est rouillé. Mais tout semble avoir été laissé en l'état.

Dans la grande salle du marché, centrale à la citadelle, l'armée des nains, ou ce qu'il en reste, se rassemble. Devant les personnages se dresse l'immense double porte magnifiquement décorée de la grande salle du conseil, et des appartements du roi. Elle est fermée de l'intérieur, semble-t-il, et rien ne pourra faire bouger ces portes. Il faudrait les détruire, mais quel nain pourrait s'y résoudre ?

C'est au moment du conciliabule que retentissent des pleurs venant des quartiers d'habitations. Malgré la distance, on perçoit clairement les sons, comme s'ils étaient renvoyés et renforcés en écho par les murs de pierre. Il s'agit de pleurs d'une femme. Et la barbe de tous les nains se hérissé.

Que faire d'autre que de chercher la source de ce bruit (qui ne cessera pas, de toute façon) ? Sans doute les joueurs auront-ils des tas de théories sur ce qui leur arrive, mais dans tous les cas, il ne sert à rien de se morfondre...

PASSÉ

C'est durant le trajet vers la source du bruit que les personnages sont plongés dans le passé. Cela se déroule lorsqu'ils traversent un couloir désert, presque imperceptiblement, cette fois. Seul un léger étourdissement est perçu.

Pendant toute cette scène, Kadri Ketilson est quasiment invisible : vers la fin, on le verra forcément dans la salle du marché, mais là encore, il est maussade et se tient à l'écart des événements.

Le journal de la mariée

Les pleurs les ont menés dans les quartiers de la famille Morgrimson, et plus particulièrement, dans une des « chambres » du foyer. Solveig Tarnisdottir (mariée depuis deux jours) est en larmes devant un miroir d'argent posé sur une commode.

A l'entrée des personnages, elle se tourne vers eux, et en remarquant Morek Ketilson, son visage s'illumine d'un sourire, avant de redevenir triste.

« Ah, ce n'est que toi, Morek. Je sais, je devrais me dépêcher », dit-elle avant de remplir un sac avec différentes affaires.

La pièce voisine, qui doit être la salle principale, bruisse de l'activité de nombreuses personnes. L'une d'entre elles, Tannis, la mère de Solveig, fait son apparition. Ses traits sont rougis par les larmes et le chagrin : elle a perdu son beau-père il y a un jour à peine, et voilà qu'elle doit évacuer la citadelle !

Ne s'offusquant pas du tout de la présence des personnages, elle rappelle d'un ton sévère à sa fille qu'il est temps d'y aller : tout le monde doit se rassembler dans la salle du marché.

Solveig termine de remplir son sac, puis quitte la pièce à la suite de sa mère. En partant, elle laisse chuter un livre. Partie précipitamment, il ne sera pas possible de lui rendre.

Mais les personnages comprendront vite qu'il n'est pas tombé par hasard : il s'agit ni plus ni moins d'un journal, tenu par la fille de ce clan honorable des Morgrimson. Si on y trouve les préoccupations de base de toutes les jeunes naines, la fin est beaucoup plus intéressante. Le contenu exact est reproduit en annexe, mais dans les grandes lignes, on y découvre tout le rituel précédant le mariage.

Plusieurs prétendants se « battaient » pour le cœur de Solveig. L'un d'entre eux, qui semblait avoir la préférence de la jeune naine, n'était autre que Kadri Ketilson. Au cours de la traditionnelle cérémonie des remises de cadeaux, ce dernier a présenté une arme qui aurait une grande puissance (Solveig ne précise pas laquelle : ce n'était pas une préoccupation centrale pour elle). Or, lors du délibéré, Grim Morgrimson l'a fortement dénigré, prétextant que Kadri était un fou qui préférerait étudier de nouvelles runes plutôt que de poursuivre la tradition de ses ancêtres. « Un jour, son clan aura oublié son savoir », avait-il dit, prophétisant avec justesse ce qui arriva par la suite. Et malgré la tradition qui dit que les jeunes mariées ont toujours le dernier choix, il parla tellement longuement à Solveig que celle-ci fut presque convaincue que le meilleur choix était le maître brasseur Kragg Lunnsvnev, par son prestige, tout d'abord, et aussi parce que le clan auquel appartenait Lunnsvnev avait « plus d'avenir ».

Le journal s'arrête avant le mariage (depuis, la naine n'a pas eu de temps pour le poursuivre), mais ce qui transparaît en filigrane est relativement simple : elle a fait un mariage de raison, alors que l'amour lui commandait un autre choix.

Les pleins pouvoirs

Les appartements des Morgrimson sont maintenant vides. Partout dans la citadelle, les femmes et les enfants se préparent à évacuer. Des drames éclatent par-ci par-là quand certaines femmes tentent de rester pour combattre, contre la volonté des chefs de famille, mais dans l'ensemble, les nains convergent vers la salle du marché.

C'est là aussi que se tient l'étape suivante du drame.

Alors que toute la communauté naine est en train de se rassembler dans la salle, une étrange assemblée se tient dans un coin. Alternant supervision de l'évacuation et discussions diplomatiques, le conseil des anciens est rassemblé, et les débats font rage.

Au centre des débats : Dargo Durakson. Debout, armé de pied en cap au centre du vague cercle formé par les anciens, il achève d'argumenter pourquoi un guerrier serait mieux pour prendre les décisions qui s'imposent à ce moment de la vie de la communauté. Le dirigeant actuel, Althus Barrikson, reste silencieux. A son avis, la réunion n'aurait pas dû se tenir en public, mais dans la précipitation, les choses ne se passent pas toujours de manière idéale. Or, justement, la foule qui écoute les discours ne fait qu'opiner du chef devant les arguments de Durakson.

Ce dernier achève sa harangue en demandant, plus à la foule qu'aux anciens, pourquoi la situation en est arrivée à ce point. Les orques sont dans les mines, ce n'est qu'une affaire d'heures avant qu'ils ne puissent entrer dans la citadelle. Et tout ça, suite aux décisions de qui ? Il finit par demander qu'on laisse la situation à de vrais guerriers, car ce n'est plus la communauté qu'il faut gérer, mais une guerre dont dépendra la survie de la colonie. Les nains rassemblés représentent une pression énorme.

Il n'y a pas si longtemps, Grim Morgrimson aurait opposé un discours tout aussi convaincant, mais Grim n'est plus de ce monde...

Et ce qui devait arriver finit par se produire : après un vote à main levée, le conseil décide que la situation exige un nouveau chef. Dargo Durakson est élu avec une majorité de 8 voix contre 6. Les nains ont un nouveau chef.

Le contentement luit dans les yeux de Dargo. Les personnages savent qu'il ne redressera pas la situation, mais tous les nains semblent lui accorder une confiance aveugle, à commencer par la caste des guerriers. Pourtant, les joueurs pourront voir, dès que Dargo a rejoint les siens, une lueur de peur dans ses yeux...

Evacuation des enfants

C'est à ce moment qu'une nouvelle surprise attend les personnages : de toute part, des naines viendront les trouver avec des expressions paniquées et colériques, les agressant d'un « mais où étais-tu passé ». Il ne s'agit ni plus ni moins que des femmes de chacun des personnages (qui ignoraient qu'ils étaient mariés, évidemment, même si leur simple existence implique qu'ils aient des descendants qui survivront à la prise de la citadelle).

Durant un bref instant, ils se sauront maris et pères, les femmes et les enfants sont prêts pour l'évacuation : celle-ci va commencer très bientôt, et s'il est clair que les hommes doivent rester pour défendre coûte que coûte les lieux, les autres nains partiront par un tunnel secondaire, qui sera bouché immédiatement après le départ de la dernière femme ou du dernier enfant.

Les personnages risquent d'être pris au dépourvu, et de ne pas ressentir la même émotion que leurs épouses. Seule la femme de Morek fera mine de ne pas vouloir partir. Elle souhaite rester et se battre.

Au joueur de gérer cette situation. Il peut accepter ou – sachant ce qu'il adviendra de la citadelle – lui ordonner de partir avec leur fils unique. Dans ce cas, après avoir fait mine de partir, elle fera demi-tour au dernier moment : il ne sera pas dit que les naines sont moins courageuses que les nains... Encore un trait de la culture nannique qui pourra être illustré ici.

Après la séparation douloureuse des familles, les nains restants, la mort dans l'âme, feront s'effondrer le tunnel de secours. Après que la dernière pierre a fini de rouler et que la poussière s'est reposée, le silence règne. Tout le monde est conscient de son destin. Les nains observent de tout leur saoul la citadelle, espérant emmener de beaux souvenirs dans leur mort.

Pendant ce temps, Dargo a monté des plans. Il donne des ordres à de nombreuses personnes, mais ses principaux « amis » tiquent : n'importe quel guerrier se rendra compte que la stratégie de Dargo repose uniquement sur l'assurance avec laquelle il donne ses ordres.

Le placement des troupes est catastrophique, les effets de surprises préparés inutiles, et le morcellement des groupes inconscient. Pourtant, aucun nain ne fait de commentaire, se reposant entièrement sur les aptitudes de Dargo. Après tout, si personne ne comprend sa stratégie, ça ne signifie pas qu'elle est mauvaise, seulement qu'elle est trop subtile. Les regards des officiers guerriers en disent pourtant long... et déjà, les hordes de gobelins tambourinent aux portes de la mine.

Bataille

Et enfin, c'est la bataille. Après un ultime coup de boutoir, la porte des mines, la moins solide et protégée de toutes les portes, finit par céder.

Ce qui suit est une effroyable boucherie. Il faut que les personnages aient réellement l'impression de vivre exactement le contraire que dans la toute première scène. Les gobelins sont en nombre incroyable, il en déferle par centaines. Et pourtant, les nains se battent vaillamment.

Si au début, les guerriers suivent les ordres de Dargo, ils finissent rapidement par suivre leur propre instinct. Les groupes isolés mis en place sont facilement décimés, et les survivants tendent à se regrouper.

C'est une scène épique : le combat du bien contre le mal, sauf que le bien finira par être vaincu. Peut-être que les personnages décideront de ne pas se battre, connaissant la vanité de cet acte. Mais ce serait un comportement bien peu digne d'un nain !

Kadri, quand à lui, se bat vaillamment à la hache. Une hache légèrement émoussée par les coups donnés sur les étais de bois de la mine, bien sûr, mais une hache encore diablement efficace. Il se bat déjà avec la connaissance qu'il porte une responsabilité à la situation.

Est-ce que la bataille aurait pu être gagnée si Dargo n'avait pas fait ses choix malheureux ? Bien malin qui le dira... toujours est-il que cela n'arrange rien.

Bientôt, Dargo sonne la retraite, vers le seul endroit encore sûr : la grande salle du conseil. Tout le monde s'y précipite, sauf les nains vaillants qui retardent l'avancée des gobelins et qui tomberont l'un après l'autre.

Mais lorsque les portes finissent par se refermer, Kadri, entré en même temps que les personnages, se retourne et hurle : « Mon épée ! Si elle tombe aux mains des orques, ils pourront entrer ». Un nain resté à l'extérieur entend le message. Il est heureux que les orques ne comprennent pas le nain. C'est ce nain qui, repérant l'épée sur le sol, dans la salle du marché, tuera le goblin qui s'en était emparé, et protégera l'arme de son corps.

C'est la dernière vision qu'auront les personnages avant que les portes ne se referment sur le carnage.

Pour les caractéristiques des gobelins, utilisez les informations du livre de base et les caractéristiques de l'armée au début du scénario.

4ème jour : la citadelle

PASSÉ

Les personnages s'attendent peut-être à basculer dans le présent lorsque les portes se seront fermées, mais il n'en est rien. La trame temporelle est maintenue.

Quand les portes se referment, il est temps de faire le point. Seuls une cinquantaine de nains sont présents dans la salle du conseil. Parmi eux, Dargo, la

majorité des membres du conseil des anciens, quelques guerriers, les personnages et Kadri. Althus a été tué en se battant dans la salle du marché. Certains feront remarquer que lui, au moins, a sacrifié sa vie. Le ressentiment est fort contre Dargo. Comment en quelques heures a-t-il pu passer de dirigeant désiré à ce perdant que personne n'ose regarder en face. Nul doute que son descendant en ressentira une certaine honte...

Les gobelins tenteront un certain temps d'enfoncer les double portes avant d'abandonner : elles ne bougent pas d'un pouce, et pourquoi se fatiguer : les nains sont faits comme des rats. Il ne leur reste plus qu'à attendre la mort.

Comme si cela ne suffisait pas, les dissensions finissent par apparaître au grand jour, et la situation poursuit son escalade vers une bataille entre les survivants. Dargo et ses partisans d'un côté (en minorité), les anciens et leurs guerriers de l'autre. Seul Kadri est effondré, sans rien dire, dans un coin de la pièce.

Il se prépare un procès, celui de Durakson. Et les personnages n'ont pas d'autre choix que de prendre parti.

Règlements de comptes

Plus complexe encore, à ce stade de l'affaire, ils devraient avoir assez d'éléments pour deviner ce qui s'est passé réellement, et pourquoi la situation s'est dégradée aussi vite.

En tant que dirigeant, Dargo a sous sa responsabilité le livre d'histoire des nains, et aussi le fameux livre des rancunes, que chaque citadelle garde pour se souvenir des torts du passé.

Et tandis qu'il relate la chute de la citadelle, on pourra bien se rendre compte que l'écriture de Dargo n'est pas celle du mot retrouvé sur Grim.

Nombreux seront ceux qui évoqueront la mort de Grim Morgrimson comme ayant permis à Dargo d'accéder au pouvoir. Les accusations commenceront en ce sens, et si les personnages n'interviennent pas, Dargo risque d'être accusé de meurtre, et tué en réparation de ses actes.

Les personnages savent sans doute que Dargo est juste un imbécile qui se pensait meilleur qu'il ne l'était. Mais en feront-ils part ? Accepteront-ils de présenter les uns après les autres les indices qui conduisent à la conclusion évidente que le meurtrier de Grim n'est autre que Kadri Ketilson ?

Récapitulons :

- Kadri aimait Solveig, qui aimait Kadri
- Grim méprisait Kadri, ce qui l'a conduit à refuser de respecter une tradition simple permettant à la mariée de choisir librement son époux.
- L'écriture du mot n'est pas de Dargo. Ce n'est qu'en dernier recours que Kadri acceptera d'écrire un mot en vue d'une comparaison.

- La hache de Kadri est abîmée par les coups donnés dans le bois dur. Une écharde est encore fichée dans l'attache de la lame.

- En plus, Dargo n'a aucune connaissance du travail minier (il fait partie des rares nains à n'avoir jamais rien sérieusement étudié si ce n'est l'art de porter des coups).

Bref, les personnages devront faire un choix moral entre deux alternatives :

- laisser Dargo accusé du crime, alors que les indices ne concordent pas. Cela entacherait à jamais l'honneur du descendant de Durakson, et par ricochet, tous les autres nains qui ont accepté qu'un « innocent » se fasse accuser.

- Dévoiler la culpabilité de Kadri, ce qui jettera une honte sans nom au descendant du clan Ketilson, car un de ses ancêtres s'est rendu coupable de meurtre.

Gageons qu'ils choisiront cette dernière solution. Que ce soit parce que Dargo est sur le point d'être tué, ou que Kadri soit accusé, le « jumeau » lâchera alors un cri de désespoir terrible. Amplifié comme dans une chambre de résonance, il va amener les personnages à deux doigts de la folie, que seule une chute dans l'inconscience parviendra à repousser.

PRÉSENT

Et lorsqu'ils reprennent connaissance, ils sont à nouveau dans le présent. Leurs hommes sont là, plus qu'une poignée. Inquiets, ils aident leurs « chefs » à se relever. Les personnages découvrent avec surprise qu'ils se retrouvent devant la double porte de la salle du conseil, toujours fermée.

Un affreux mal de crâne leur vrille la cervelle, résidu du cri qu'ils ont enduré. La fatigue s'ajoute à cela, et tous subissent maintenant un malus de 20% à tous leurs jets.

La scène finale doit être éprouvante, et surtout, ils ne tiendront pas longtemps à ce rythme. Au pire, il faudra leur rappeler qu'il faut en finir vite, pour éviter de devenir fou et d'errer éternellement dans la citadelle déserte.

Ouvrir la porte

Mais comment ouvrir la porte ? Les personnages connaissent maintenant une partie de la solution : l'épée runique permet, d'une façon ou d'une autre de traverser.

En fait, son emploi est relativement simple : il suffit de placer la lame contre la porte et activer l'épée d'un mot de pouvoir. Reste plus qu'à trouver ce

mot... (Notons que si les personnages utilisent le mot de pouvoir sans placer la lame, celle-ci est parcourue d'un éclair blanc indiquant que cela a fonctionné, mais la porte ne s'ouvre pas).

Aux joueurs de trouver ce mot de commande. Vous ne devriez même pas avoir à les aider, car la solution est aussi simple qu'un cœur amoureux : le nom à prononcer est Solveig, puisque c'est en son honneur que l'objet a été forgé.

A peine le mot prononcé, on entend comme par enchantement tous les mécanismes de la porte. La serrure certifiée inviolable par le clan Morgrimson, ingénieurs spécialisés dans les mécanismes de fermeture, fait entendre un déclic, et les portes s'ouvrent lentement.

Les jumeaux

L'air, à l'intérieur est vicié. Des squelettes gisent partout. Certains sont revêtus comme les personnages en gardent le souvenir. Ils peuvent même – horreur suprême – reconnaître leurs propres vêtements (mais usés et coupés de manière plus antique) parmi les cadavres. Ce détail irrationnel achèvera de convaincre les personnages qu'ils nagent dans un cauchemar ou une malédiction.

Posé sur des écriitoires, deux livres trônent à l'est de la salle. Il s'agit évidemment du livre des histoires, et du livre des rancunes. Mais ce que les personnages reconnaîtront en premier, c'est Kadri Ketilson.

Vieilli, la peau blanche et parcheminée, il est assis au bas du trône. Il a l'air fatigué, mais heureux de voir les personnages. Comble du déshonneur, il s'est rasé la barbe. Ses cheveux blancs filassent pendent des deux côtés du crâne. Kadri n'est jamais mort : lorsque sa culpabilité a été démontrée dans la salle du conseil, son nom fut rajouté au livre des rancunes, et après cela, il fut ignoré. Personne ne lui adressa plus la parole, et même alors que tous les nains mourraient de faim et de soif, aucun ne daigna jamais prendre le traître en considération.

C'est ainsi qu'il attend, ne pouvant pas mourir car son honneur est entaché d'un crime si lourd à porter que les dieux ne lui ont pas accordé le pardon.

Si son corps paraît vieux, il se redresse pourtant avec facilité. Il porte à son flanc une épée qui ressemble comme deux gouttes d'eau à l'épée runique. L'illusion se mêle à la réalité. Impossible de distinguer le vrai du faux. D'ailleurs, les soldats rescapés qui accompagnaient les personnages se sont évanouis.

Kadri pousse un soupir qui ressemble à un souffle d'air dans des catacombes. Long est sifflant. Son visage dessine un sourire.

« Vous voilà venus, pour m'infliger la honte que je mérite ».

Il n'adressera la parole qu'à Morek. A travers lui, sa famille a été déshonorée. Il estime que Morek est la seule personne à qui il a le droit de parler. Tous les autres sont ignorés.

Kadri discutera calmement. Il ne perdra jamais patience. Mais de toute façon, tout doit se terminer ici, et maintenant. Il indiquera par exemple aux joueurs qu'il a gardé la citadelle, repoussant les gobelins en dehors à force d'illusions. Mais qu'il n'attend maintenant qu'une chose : que son nom soit effacé, ainsi que sa honte.

Combat pour l'honneur

Lorsque Kadri estimera avoir assez parlé (tout simplement, lorsqu'il n'aura plus rien à dire), il se campe devant Morek, en levant son épée, prêt au combat.

Si les personnages ne comprennent pas le message, tant pis : Kadri attaquera le groupe. Il n'y a pour lui rien d'autre à faire que de mourir sous la main de nains. De préférence, en s'assurant que sa lignée soit complètement éradiquée. Mais comme il serait déshonorant pour des nains de vaincre sans difficulté, il ne compte pas leur faciliter la tâche : il se battra pour tuer tout le monde.

Il y a un seul moyen d'en finir rapidement. Tout dépend maintenant si les personnages ont bien compris les notions d'honneur. Normalement, Morek Ketilson devrait ressentir une grande honte, qui lui tombe dessus à cause de son ancêtre. Il n'y a pas de moyen pour lui de s'y soustraire.

Morek seul peut mettre un terme rapide à toute cette histoire.

- La première solution, la plus simple, consiste à accepter volontairement de mourir de la main de Kadri. Ainsi, Morek accepte symboliquement la disgrâce de sa famille, et en même temps, sa fin. Bien sûr, c'est définitif pour Morek, mais cela sauvera les autres personnages.

- La seconde solution consiste pour Morek à se battre en combat singulier, et à vaincre. Il devra alors se faire « pourfendeur de trolls ». Mais s'il perd le combat, ce sera inutile, et il faudra se rabattre sur la troisième et dernière solution.

- se battre, tout simplement. Kadri est extrêmement puissant, et il est peu probable qu'il puisse l'abattre facilement. A la fin, ils auront enfin tué la représentation physique de Kadri. Mais si Morek survit, la honte le poursuivra, et il devrait être banni par les autres joueurs.

Vous le voyez, ce scénario n'est pas destiné à se terminer bien pour tout le monde, mais à faire prendre conscience de l'absurdité et de l'étrangeté des principes nains. Une façon comme une autre de donner enfin du relief à des races non humaines jouées

la plupart du temps comme des humains caricaturaux...

Toujours est-il qu'au moment où Kadri est vaincu, sa dépouille physique tombe en poussière, et qu'un vent surnaturel se lève. Le prêtre de Gazul pourra toujours adresser son âme au dieu, mais ce dernier n'acceptera pas un nain déshonoré.

Caractéristiques de Kadri

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	0	5	9	15	40	3	29	39	48	69	69	8*

* un nain sans barbe ne peut pas avoir une sociabilité très forte.

Peau de pierre : 6 points partout (sa peau s'est minéralisée avec le temps)

Épée : Att 60, I 40, Par 60, Dom +5

Seuls les coups portés par son lointain descendant ignorent l'armure de Kadri. S'il porte l'épée runique, il acquiert de plus un bonus de 2 aux dégâts.

Épilogue : le livre des rancunes

Le danger dans la citadelle est définitivement écarté. Tous les soldats réapparaissent dans la « réalité ». Tout ce qu'ils ont perçu de l'affaire, c'est la disparition des personnages lorsqu'ils sont entrés dans la salle du conseil.

Lorsque le silence est revenu, un dernier courant d'air vient caresser le livre des rancunes. Dans un bruit sec, la dernière page, celle où se montrait le nom de Kadri Ketilson, se déchire et tombe à terre. Bientôt, elle se désagrège en poussière.

Il ne restera bientôt plus aucune mention du nom de Ketilson. A moins que les personnages ne souhaitent l'évoquer dans une histoire, comme celui qui a présidé à la chute de la forteresse de Karak Azril, et celui qui a présidé à sa reconquête...

Un courrier se proposera bientôt d'annoncer la nouvelle aux forteresses du nord. Bientôt, des colons viendront pour reconstituer la population. En attendant il ne reste plus qu'à organiser les défenses, placer les canons, et rouvrir les portes de la citadelle. Une nouvelle ère commence pour les survivants.

Hergar Morgrimson, maître ingénieur

Ingénieur – maître ingénieur

Personnage farfelu pour les joueurs expansifs aimant jouer des savants un peu bavards

Depuis la perte de Karak Azril, le clan Morgrimson vit à Karaz-a-Karak, où il a perpétué la tradition des ingénieurs. Au temps de sa gloire, cette famille était capable de produire des miracles pour tout ce qui touche aux mécanismes d'ouvertures et de fermetures. Aujourd'hui, le clan est surtout spécialisé dans les serrures et petits mécanismes, mais dans le temps, il bâtissait les portes des magnifiques citadelles naines.

On prétend que la monumentale porte de la citadelle de Karak Azril n'a jamais pu être ouverte par quelqu'un qui n'y était pas autorisé. Elle n'a jamais pu être forcée, ni détruite, car tel était le savoir-faire des ingénieurs que seuls les clés pouvaient actionner les mécanismes, et seule la montagne elle-même pouvait détruire la pierre.

Aujourd'hui, le temps est venu de reconquérir la citadelle perdue, et de redécouvrir les secrets du clan, laissés en arrière. Le clan Morgrimson retrouvera alors sa splendeur d'antan.

Hergar est devenu le chef du clan par la qualité de son travail, et la précision de ses créations. De nature réfléchi, mais fier, il adore démontrer la supériorité des créations de son clan, et peut perdre un temps fou à examiner un mécanisme qu'il ne connaît pas. Il sait qu'au bout de la guerre de reconquête, il trouvera la gloire ou la mort, mais cela vaut le coup de prendre le risque d'être parmi les libérateurs.

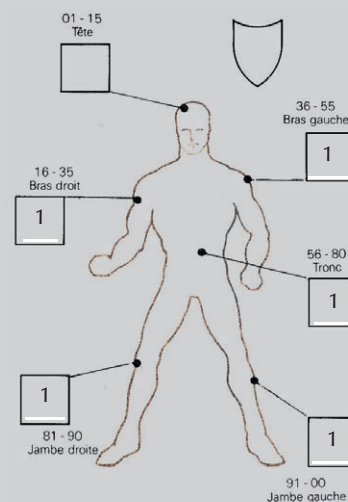
L'influence du maître ingénieur (et sa richesse) lui a toutefois permis d'équiper certains soldats de la technologie naine : des fusils nains, trois canons de campagne et même un lance feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	40	4	5	12	36	1	61	73	55	69	55	40

16

Compétences

Acuité auditive _____
 Alphabétisation _____
 Baratin _____
 Chimie _____
 Conduite d'Attelages _____
 Course à pied _____
 Escalade _____
 Exploitation minière _____
 Héraldique _____
 Métallurgie _____
 Pictographie – Ingénieurs _____
 Piégeage _____
 Reconnaissance de Pièges _____
 Technologie _____
 Travail de la pierre _____
 Travail du bois _____
 Travail du métal _____



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Masse	36	52	52	+4		
Arbalète	36	40	-	+4	32/64/300	1/2

Grom Durakson, chef de guerre

Mercenaire – Guerrier d'élite

Un personnage vaniteux pour joueur acceptant l'autodérision

Grom est d'un caractère bouillonnant et impatient. Nourri très tôt par son clan d'histoires sur la splendeur de Karak Azril, Grom s'est rapidement fixé pour objectif d'être celui qui libérera la citadelle perdue.

Manquant souvent de discernement, il a préféré rompre avec la tradition naine des richesses accumulées lentement pour courir le monde à la recherche d'aventure et de trésors. Les traditionalistes ne lui ont jamais pardonné d'être devenu un « exilé », mais ont dû reconnaître à mots couverts que la stratégie de Grom a porté ses fruits.

C'est à Altdorf qu'il s'est mis au service d'un seigneur humain (au fort accent de Middenheim) pour exécuter différentes tâches d'intérêt général. Bien que le noble ait caché son identité (sans doute pour une question d'honneur bizarre), il a toujours rétribué le nain plus que de raison, lui versant des sommes fabuleuses. Lorsque Grom a fini par s'en apercevoir, il a prétendu être un Ami des Nains et vouloir que le projet de Durakson soit une réussite. Grom n'en a jamais su plus.

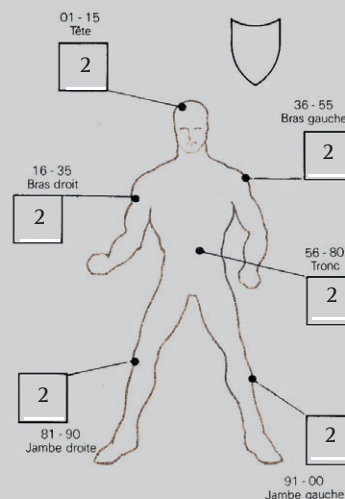
Il chemine maintenant à la tête des clans chassés de la citadelle, avec en tête le souvenir de son ancêtre, Dargo Durakson, qui défendit la citadelle jusqu'à sa mort, avec l'espoir de libérer maintenant la place forte de ces ignobles peaux vertes. Il sait qu'il dispose d'autant de qualités en stratégie et sagesse que son ancêtre (même s'il se surestime un peu et manque de patience).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	42	6	7	12	64	2	29	63	35	70	55	19

Compétences

Arme de spécialisation – à 2 mains
 Arme de spécialisation – à feu légères
 Bagarre
 Conduite d'attelages
 Coups assommants
 Coups puissants
 Coups précis
 Course à pied
 Désarmement
 Esquive
 Exploitation Minière
 Immunité contre la peur.
 Jeu
 Langage secret – jargon des batailles
 Réflexes éclairs
 Résistance accrue
 Travail du métal

Immunité à la peur : +10 à tout jet de peur (un meneur qui souhaite donner plus d'importance à cette compétence peut augmenter ce bonus passablement ridicule...)



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	64	67	67	+7		
Arbalète	64	42	-	+4	32/64/300	1/2
Hache 2M	54	67	67	+9		
Pistolet	64	42	-	+3	8/16/50	1/3

Borgin Skalisson, maître mineur

Mineur – Maître mineur – Combattant des tunnels
Ce personnage peut être optionnel à la table

Borgin porte en son cœur une amère déception : les histoires de son clan indiquent que les Skalisson furent autrefois considérés comme un clan noble, mais la chute de Karak Azril, et l'exil qui a suivi, ont ramené le clan à revoir ses ambitions à la baisse. Fuyant à Karaz-a-Karak, l'accueil, bien que cordial, amena le clan à reconsidérer son utilité pour la patrie naine.

C'est ainsi que les Skalisson se lancèrent dans l'art noble de la mine et de la recherche de minerai. Comme pour tout ce qu'entreprenaient les Skalisson, ils passèrent rapidement maître dans cet art, travaillant main dans la main, modestement, avec les autres clans mineurs qui appréciaient cette discrétion.

A l'image de tous les membres de son clan, Borgin est un homme silencieux et compétent. Il a toutefois du mal à accepter que le chef de l'expédition soit cette tête brûlée de Durakson, et espère secrètement que la reconquête de Karak Azril soit l'occasion pour les Skalisson de retrouver leur rang.

En attendant, il est pressé d'en découdre avec les peaux-vertes, et espère que les mines de Karak Azril soient encore en assez bon état.

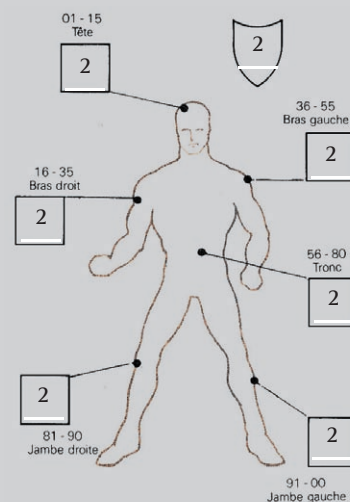
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	39	5	8	10	38	2	45	56	58	72	54	27

18

Compétences

Connaissance de la Terre
Coups puissants
Coups précis
Escalade
Esquive
Exploitation minière
Force accrue
Métallurgie
Orientation
Radiesthésie
Résistance accrue
Travail de la pierre
Travail du bois
Soins – Mules

Connaissance de la terre : +10 aux jets d'Int en rapport avec la terre (détection de gisements, compréhension des fragilités, activités volcaniques, etc.)



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	38	54	54	+6		

Harek Kraggson, prêtre de Gazul

Initié – Clerc niv1 – Clerc niv2

Ce personnage est le moins puissant : à réserver à un joueur aimant le roleplay

Quand on vit entouré d'histoires sur le passé, on finit par s'y projeter. Harek est devenu très vite passionné par toutes ces histoires d'ancêtres héroïques et bien qu'issu d'un clan de brasseurs, il abandonna cette voie respectée pour s'engager dans la prêtrise.

Petit, il voulait toujours en savoir plus sur ses ancêtres qui ont été chassés de Karak Azril. En particulier Solveig Tarnisdottir, son aïeule, qui put fuir l'attaque de la forteresse, et Kragg Lunnsnev, qui parvint à survivre aux combats meurtriers et à voyager, de nombreux jours durant, avec des blessures qui auraient tué un nain ordinaire. C'est à ce couple que Harek doit sa vie aujourd'hui, et il a quasiment élevé ces deux nains au rang de divinité.

Suffisamment intelligent pour comprendre que toutes les histoires sont respectables, il est devenu prêtre de Gazul pour honorer les morts et les aider à passer dans Souterre, la mythique résidence des anciens.

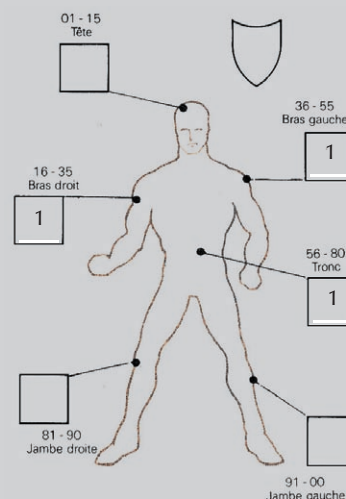
Les autres prêtres sont assez gênés en sa présence, car Harek est un passionné. Il aime les morts au point de pouvoir raconter leur vie mieux que quiconque, même dans son propre clan. Ses cérémonies d'adieu exaltées se terminent souvent dans des crises de larmes suivies de fêtes brassicoles mémorables.

Son rêve est de raconter les derniers instants de Karak Azril, pour rendre hommage à tous ceux qui sont morts dans ces instants tragiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	51	20	2	5	11	43	1	35	48	29	67	68	38

Compétences
Alphabétisation
Calcul mental
Connaissance des parchemins
Cryptographie
Eloquence
Exploitation minière
Incantations – prêtre 1
Incantations – prêtre 2
Langage secret – classique
Méditation
Métallurgie
Théologie
Traumatologie

Points de magie : 12
Guérison des blessures légères
Immunités aux poisons
Zone de sanctuaire



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Masse	43	51	51	+2		
Dague	53	51	31	+0		

Morek Ketilson, forgeron des runes

Apprenti forgeron des runes – Forgeron des runes
Ce personnage doit impérativement être à table pour le scénario

Il y a eu une brisure nette dans la famille de Morek lorsque Karak Azril fut prise par les peaux-vertes. Les Ketilson étaient des nains respectés, jadis, pour leur compétence dans la maîtrise des runes. On dit que Ketil Morragson, le dernier maître de l'époque de Karak Azril, connaissait plus de runes-maître que n'importe quel autre forgeron.

Hélas, ses deux fils (jumeaux, une bénédiction chez les nains) périrent lors de la défense de la forteresse, et l'unique survivant du clan était trop jeune à ce moment pour avoir débuté son apprentissage.

C'est ainsi que les runes-maître de la famille furent perdues... et que les Ketilson perdirent leur statut. Heureusement, à Karaz-a-Karak, un forgeron des runes accepta de prendre le survivant en apprentissage, mais jamais il n'accepta d'enseigner une maître-rune. Les capacités du clan furent donc rapidement secondaires, mais la tradition se perpétua, et chaque génération enseigna ses maigres connaissances à la suivante.

Morek Ketilson eut alors enfin l'occasion d'achever une grande action en aidant lors de la reconquête de Karak Azril. Il espère évidemment y redécouvrir le secret des anciennes runes, en espérant que tout n'ait pas été saccagé par les peaux-vertes.

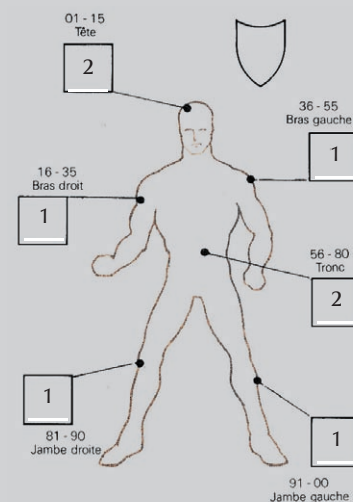
Ayant le statut le plus faible du groupe, il reste assez discret (et il lui arrive de faire de l'excès de zèle en se mettant au service de tous les autres, quitte à se diminuer). Les quelques runes qu'il maîtrise peuvent toutefois être assez utiles lors de la campagne de reconquête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	22	5	5	10	39	1	60	53	45	69	67	28

20

Compétences
Alphabétisation
Art
Connaissance des runes
Conscience de la magie
Danse
Exploitation minière
Evaluation
Force accrue
Inscription de runes – 1
Joaillerie
Litanie des runes
Métallurgie
Sens de la magie
Soins des animaux
Technologie
Travail de la pierre
Travail du bois
Travail du métal

Points de magie : 10
Rune de vitesse (3 PM) : Rune d'arme, le porteur gagne 10 à son score d'I.
Rune de Chance (2 PM) : Le porteur peut bénéficier d'un effet unique comme la compétence « chance ».
Poser une rune temporaire : Dépenser les points de magie de la rune, faire un jet de FM. En cas de réussite, la rune est inscrite et son effet se dissipe à la première utilisation. (Attention : 99-100 amène une explosion de l'objet)
Litanie de runes : comme Méditation, mais pour le maître des runes.



Arme	I	Att	Par	Dg	Portées	A/T
Hache	39	54	54	+5		
Arbalète	39	22	-	+4	32/64/300	1/2