



# Au-delà même de la mort...

**Scénario pour Dragonance paru dans le Casus Belli n°27**

**Scénario : Thom' ; Illustration : Bertrand Batoz**

*Lors de l'affrontement contre Beryllintranox, qui vit la destruction de Qualinost, la reine-mère elfe Laurana et le Maréchal Medan, chef des forces d'occupation de Neraka, combattirent côte à côte. Le désir de vengeance d'un des serviteurs de Laurana fit que Medan ne put tenir sa promesse de protéger cette dernière contre le seigneur dragon. Mais il y a des serments qui résistent même à la mort et les personnages vont aider leur ancien ennemi à respecter le sien, une ultime fois.*

---

## Qualinesti, un an après

En pleine guerre des âmes, alors que l'orateur Gilthas et la Lionne évacuaient les derniers habitants de Qualinost avec l'aide des nains de Thorbardin, de petits groupes d'elfes restaient en arrière pour combattre Beryl. Cette dernière fut vaincue, mais à quel prix! Qualinost, autrefois l'un des joyaux de Krynn, repose maintenant au fond d'un lac recouvert de vapeurs empoisonnées. Depuis, toute la zone est surnommée Nalis Aren, le lac de la Mort, et plus personne n'ose s'en approcher. A l'est, le capitaine Samuval organise peu à peu les troupes de Neraka et a débuté le fractionnement des anciennes terres elfiques, offrant parcelle après parcelle à ceux qui se rallient à sa bannière ; les terres sont déboisées rapidement, laissant la place à des clairières où les soldats et les pillards deviennent peu à peu fermiers ou exploitants. A l'ouest du lac, dans les profondeurs de ce qui était autrefois le Qualinesti, des

gobelins et des hobgobelins venus du sud se sont installés et ont commencé à instaurer un semblant de nation. Même si la plupart des elfes et des nains ont pu s'échapper ou sont morts dans la bataille de Qualinost, certains sont parvenus à se réfugier dans leurs anciens bois, le plus loin possible de Nalis Aren. Quelques groupes sont donc cachés au nord et à l'ouest du Qualinesti, dissimulant leur présence aux gobelins et aux hommes de Neraka. Ils s'approvisionnent dans les ports occidentaux, comme Porliost ou Ankatavaka, lorsque les humains acceptent de commercer avec eux, et bénéficient de l'aide de la Maîtresse de la Forêt, qui a pourtant fort à faire dans Sombrebois avec les Skorenoi, les créatures corrompues par le Chaos. Les personnages vont faire partie d'un tel groupe : elfes Kagonesti ou Qualinesti survivants, nains des collines ou des montagnes réfugiés, alliés humains ou centaures envoyés par la Maîtresse de la Forêt, ils sont vraisemblablement réunis par la force des choses.

Techniquement, ce scénario est prévu pour un groupe de **quatre à six personnages de niveau 3 ou 4**, même s'il peut être aisément adapté. Il est préférable que la majeure partie du groupe soit d'un alignement bon ou neutre.

## Synopsis

Le corps de Laurana, le général doré, a dérivé après la bataille de Qualinost et, guidé par les dieux, s'est échoué sur les rives de la Blanche Rage, au sud de Nalis Aren. Une tombe de fleurs, les Kith-Sla, est apparue pour couvrir le corps et le fantôme du Maréchal Medan veille depuis sur la sépulture de la femme qu'il aimait. Las, un groupe d'éclaireurs envoyés par le capitaine Samuval est tombé par hasard sur l'endroit et, apercevant le fantôme de leur ancien chef, est revenu au camp avec un rapport faisant état de la découverte du tombeau de Medan. Les plus folles rumeurs n'ont pas tardé à se multiplier et même certains des lieutenants de Samuval parlent entre eux d'un fabuleux trésor entrevu par les

éclaireurs. Le capitaine a beau faire son possible pour calmer ses troupes, les groupes d'hommes de Neraka se multiplient dans les bois en aval du lac. Ils fouillent les deux rives et les gobelins présents sur la rive ouest commencent à soupçonner quelque chose.

Le groupe de personnages sera contacté par le fantôme de Medan, qui cherche des alliés pour protéger la tombe de Laurana. Amenés à s'intéresser aux fouilles menées par les hommes de Samuval, ils comprendront que c'est la tombe du général doré Laurana que les nérakiens sont en train de chercher, et non celle du Maréchal. S'engagera alors une course poursuite entre leur groupe, les nérakiens, mais aussi les gobelins curieux de tant d'activité aux abords de leur territoire, et qui décidera si oui ou non le tombeau de Laurana restera inviolé. Pour les personnages d'origine elfique, cela peut être déterminant, car la tombe de leur reine-mère deviendra sans doute un lieu sacré et, pourquoi pas, le signe d'une future reconquête du Qualinesti.

### **Les Kith-Sla**

Lorsque Kith-Kanan choisit le Qualinesti comme nouvelle patrie à la suite des guerres fratricides, certaines légendes affirment que Mishakal elle-même guida les réfugiés à travers une forêt impénétrable, au moyen d'une fleur dorée en forme de clochette. Mis au ban de la société elfique par leurs cousins silvanestis, les elfes qui avaient combattu l'empire d'Ergoth aux côtés d'alliés humains et nains fondèrent alors le second royaume elfique et prirent Kith-Kanan pour orateur. La fleur de Mishakal devint le Kith-Sla, qui signifie « Chemin de Kith-Kanan », en elfique. Elle devint l'apanage de la famille royale du Qualinesti qui seule avait le privilège d'en faire pousser dans ses jardins. A la floraison, les bourgeons prennent une teinte dorée, souvent renforcée par la rosée matinale, qui peut tout à fait faire penser à un sol recouvert d'or.

*N'importe quel(le) elfe qualinesti connaît cette légende. Un(e) elfe d'un autre peuple ou un personnage disposant de la compétence Connaissance (Histoire) ou Alchimie peut faire un jet de compétence ND 15 pour effectivement s'en rappeler.*

## **Sur la piste d'un fantôme**

Le groupe des personnages provient d'une petite communauté isolée à la lisière orientale du Qualinesti, comptant notamment bon nombre d'elfes Kagonesti. Ils y disposent de très peu de ressources : leurs réserves de nourriture sont pratiquement épuisées et les humains des plaines occidentales d'Abanasinie n'ont pas accepté de leur fournir quoi que ce soit, soumis qu'ils sont aux raids gobelins, qu'ils soupçonnent d'ailleurs d'être de mèche avec les survivants elfes. Confrontés à la famine, la communauté a envoyé le groupe s'en prendre à des colons néraikiens sur la rive orientale pour, malgré quelques réticences initiales, avoir eux-aussi recours au pillage. C'est pendant cette expédition qu'ils vont être confrontés à Medan pour la première fois et qu'ils vont avoir vent des recherches en aval du lac.

### ***Les colons ne sont plus ce qu'ils étaient***

La bâtisse à laquelle les personnages ont choisi de s'en prendre se trouve un peu à l'écart, au nord des parcelles offertes à ses hommes par Samuval. C'est cette distance par rapport aux autres néraikiens, la facilité apparente de la prise, qui a motivé en premier lieu les personnages. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'en fait de néraikiens, la maison est occupé par un ancien chevalier solamnique, son épouse et leurs trois enfants. Aux premiers signes de pillage ou de vol, Hektor Uth-Kendar se prépare au combat et effectue le salut solamnique face à ses adversaires. L'ancien chevalier est persuadé que les pillards sont des gobelins ou des chevaliers de Neraka qui ont découvert son histoire. Lorsqu'il découvrira son erreur, il tentera de calmer le jeu et proposera

même d'aider les personnages : il les invitera à sa table et partagera avec eux quelques informations. Il a appris par des soldats néraikiens qu'un trésor avait été découvert au sud du lac et que la plupart des membres de la garnison cherchent tant bien que mal à le retrouver. Il sait aussi que des soldats ont affronté non loin de sa ferme, vers le nord, un groupe de Skorenoi, il y a de cela quelques jours ; les créatures du Chaos descendent de plus en plus vers le sud et il est très inquiet pour sa famille. En fait, il aimerait tout à fait entretenir des relations avec les elfes dissimulés dans les bois, plutôt qu'avec ses autres « voisins », même s'il a besoin de la protection des soldats néraikiens.

### ***Devine qui vient dîner ce soir...***

Alors que les personnages discutent avec Hektor, l'un de ses fils repère le fantôme de Medan, à la lisière de la clairière entourant la petite ferme. Le Maréchal effectue un salut solamnique en direction d'Hektor, puis se dirige vers un des elfes du groupe ou, s'il n'y a pas d'elfe, vers le personnage le plus à même de reconnaître les Kith-Sla. Il dépose à ses pieds une gerbe de fleurs à clochettes et indique du bras la direction du sud. Si les personnages souhaitent combattre l'apparition, Hektor les en dissuade : le salut solamnique n'était pas celui du combat mais celui d'un adversaire qui vient en paix (*un personnage d'origine Solamnique ou réussissant un jet de Diplomatie ND 15 le saura aussi*). Avant que les personnages puissent faire quoi que ce soit d'autre, le bruit d'une patrouille néraikienne alerte le fantôme du Maréchal, qui disparaît aussitôt.

*Les personnages disposent de deux rounds avant que la patrouille ne pénètre dans la clairière, plus un round supplémentaire s'ils réussissent un jet d'Ecouter ND 15.*

La véritable identité d'Hektor n'est pas connue des nérakiens et il souhaite autant que possible éviter d'être vu en compagnie d'ennemis de Neraka. Les personnages peuvent se cacher ou affronter la patrouille. Dans ce dernier cas, Hektor et son fils aîné leur viendront en aide, mais l'ancien chevalier désapprouvera ouvertement un combat inutile. Si les personnages se cachent en attendant que la patrouille reparte, ils seront les témoins d'une scène courante de la vie des colons : les soldats rackettent en effet régulièrement les familles, récupérant principalement pain, alcool et bois de chauffe.

### **Les remettre sur la voie**

Le signe des Kith-Sla, l'apparition du Maréchal Medan et les rumeurs qu'a rapportées Hektor devraient suffire à éveiller l'intérêt des personnages. Cela dit, s'ils ne jugent pas opportun d'élucider le mystère du tombeau, il leur reste encore à trouver de quoi s'approvisionner pour les jours à venir. Dérober une partie du produit du racket des patrouilles néraikiennes semble une bonne idée, d'autant que les soldats sont de moins en moins nombreux dans les patrouilles qui se dirigent trop au nord du lac.

Au cours de leur raid, arrangez-vous pour qu'ils entendent les membres de la patrouille discuter de la tombe du Maréchal Medan et du fabuleux trésor qui s'y trouve. En outre, n'importe quel elfe ou personnage ayant quelques connaissances à leur propos saura une chose : une plante elfique ne pousserait jamais sur la tombe d'un humain, encore moins lorsqu'il s'agit d'un ennemi.

### **Le choix d'une vie**

Hektor Hendar, colon nérakien, est en fait Hektor Uth-Kendar, fils cadet d'une grande famille solamnique. Dès son plus jeune âge, il rejoignit les rangs de la chevalerie et, comme écuyer puis chevalier de la Couronne, participa aux campagnes contre les chevaliers de Neraka, pendant la période de domination des seigneurs dragons. C'est après une bataille contre un groupe de chevalier qu'il rencontra Léonie, une jeune servante esclave des nérakiens.

Il en tomba immédiatement et irrémédiablement amoureux. Leur passion grandit alors qu'il gardait la jeune femme sur le chemin du retour. Il envisageait déjà un avenir radieux à ses côtés mais ses espoirs furent vite douchés par son père, qui jugea la jeune femme « boulotte, maladroite, et par-dessus tout bien en dessous de sa condition » de chevalier. Léonie, renvoyée à la rue, trouva un emploi comme serveuse dans une taverne de Caergoth, ville voisine du domaine Uth-Kendar. En secret, les deux jeunes amants continuèrent à se fréquenter, au mépris des ordres du père d'Hektor.

Plus tard, lorsque ses parents choisirent pour lui une femme, Hektor n'y tint plus et quitta le giron familial, sacrifiant son honneur et son appartenance à la chevalerie pour la femme qu'il aimait. Ils voyagèrent vers l'est, loin des terres contrôlées par les Solamniques et s'installèrent finalement dans l'Est Sauvage, sous la domination des anciens ennemis d'Hektor. Puis, lorsque les chevaliers de Neraka entamèrent la colonisation du Qualinesti, la guerre des Âmes à peine terminée, Hektor et sa famille migrèrent à nouveau, suivant les colons vers le sud-ouest.

Aujourd'hui, Hektor Uth-Kendar approche la quarantaine, son épouse a une trentaine d'années, leur fils aîné Vinas a quinze ans, sa sœur Lemka en a douze, et le dernier-né Mickäel a six ans. En secret, Hektor espère faire reconnaître son mariage et ses enfants à sa famille et à la chevalerie, mais il sait que son avenir à lui est décidé, même si les Uth-Kendar acceptaient de protéger les siens : il ne regagnera jamais son honneur perdu.

## Retrouver la tombe

Une fois que les personnages auront décidé de retrouver la tombe, il leur reste encore à en trouver le moyen. Dans le même temps, le capitaine Samuval, lassé de voir ses hommes désobéir aux ordres (et doutant peut-être lui aussi de l'existence du trésor ?), a décidé d'envoyer de multiples patrouilles dans la zone où les premiers éclaireurs ont aperçu Medan afin de retrouver l'endroit le plus rapidement possible. Les Skorenoi vont en profiter pour mener quelques raids sur des fermes isolées, dont celle d'Hektor, tandis que les gobelins vont s'en prendre à certaines patrouilles au sud pour savoir de quoi il retourne. En fait, toute la zone est en passe de sombrer dans le chaos : aux personnages d'en profiter et accessoirement de détourner l'attention du « trésor ». Les paragraphes suivants sont des pistes qui vous permettront d'orienter le scénario ; libre à vous de les utiliser comme bon vous semble.

### **Les raids Skorenoi**

Des groupes de trois à quatre Skorenoi centaures attaquent plusieurs fermes au nord dès que les chevaliers de Neraka se tournent vers le sud. Ils pillent et volent notamment toutes les pièces de métal qu'ils peuvent emporter. Ils enlèvent aussi certains enfants pour les faire travailler dans des mines dissimulées dans la forêt. Pendant que les personnages recherchent la tombe de Laurana, un tel groupe attaque la ferme d'Hektor. Le chevalier a défendu vaillamment sa famille, sans pouvoir empêcher les centaures d'enlever ses deux plus jeunes enfants, le laissant gravement blessés lui et sa femme. Seul Vinas, parti chercher du bois, a échappé à la bataille.

### **Nalis Aren**

Les abords du lac de la Mort sont tout sauf un endroit charmant. Les arbres sont tordus et atrocement marqués, affectés par les gaz empoisonnés qui émanent du lac. Plus aucun animal n'ose s'en approcher, pas plus que les gobelins ou les Skorenoi. Même parmi les soldats néraquiens, les histoires sont légions à propos d'esprits elfiques qui auraient été entrevus flottant non loin de leur ancienne capitale. Tous les vétérans pensent bien sûr au Cauchemar de Lorac, qui toucha le Silvanesti soixante-dix ans auparavant, et dont le royaume elfique ne s'est jamais totalement remis.

*Ces esprits vengeurs tueront certainement tout être vivant s'approchant trop près de l'étendue d'eau, qu'il soit elfe ou humain. De toute manière, il est particulièrement douloureux pour un elfe de pénétrer dans la zone du Nalis Aren, tant la nature y est bouleversée.*

Il est probable que les personnages utiliseront la ferme d'Hektor comme base pour leurs recherches : ils se rendront alors compte du drame lorsqu'ils y repasseront. Si ce n'est pas le cas, Vinas pourra les retrouver dans la forêt et les prévenir.

*Le groupe de centaures Skorenoi n'a pas échappé indemne à la bataille : l'un d'eux est gravement blessé et ils sont donc ralentis. Un personnage disposant du don Pistage trouvera aisément leur piste. Sinon, il faut deux jets réussis ND 10 de Connaissance de la Nature pour suivre leur trace.*

Si les personnages se débarrassent des Skorenoi, les centaures au service de la Maîtresse de la Forêt seront par la suite beaucoup plus amicaux envers

eux. Hektor, après quelques jours de repos, pourra leur venir en aide ainsi que son fils aîné, notamment lors de la scène finale. Si les personnages n'interviennent pas, Hektor, amer, pourrait très bien prévenir le capitaine Samuval en échange de son aide afin de retrouver ses enfants.

### ***Captifs des gobelins***

Les gobelins, peu enclins à laisser les nérakiens pénétrer ce qu'ils considèrent être leur territoire, ont attaqué une patrouille des soldats de Samuval. Ils ont réussi à capturer deux soldats, qu'ils ont ramené dans un petit campement situé quelques kilomètres à l'ouest du lac de la Mort. Une dizaine de gobelins patrouillent ou gardent ce campement, tandis qu'un de leurs chamans tente d'interroger les soldats pour savoir ce qu'ils viennent faire là et où se trouve le trésor dont les nérakiens parlent.

Un pisteur doué ou un druide pourra sans mal trouver la trace des deux prisonniers à partir de l'endroit où a eu lieu l'embuscade. Les personnages ont alors le choix d'attaquer de front, perturbant encore plus les gobelins, de tenter de négocier avec le chaman, qui parle un commun exécration, ou encore de libérer en douceur les prisonniers à la faveur du jour (les gobelins craignent la lumière du soleil), pour les interroger eux-mêmes. Si les personnages offrent au chaman la possibilité d'arrêter les patrouilles intempestives des nérakiens, celui-ci sera probablement enclin à les écouter, voire à leur venir en aide. Les deux prisonniers peuvent quant à eux avoir des informations sur la localisation de la tombe ; libre à vous d'aviser selon la progression des personnages.

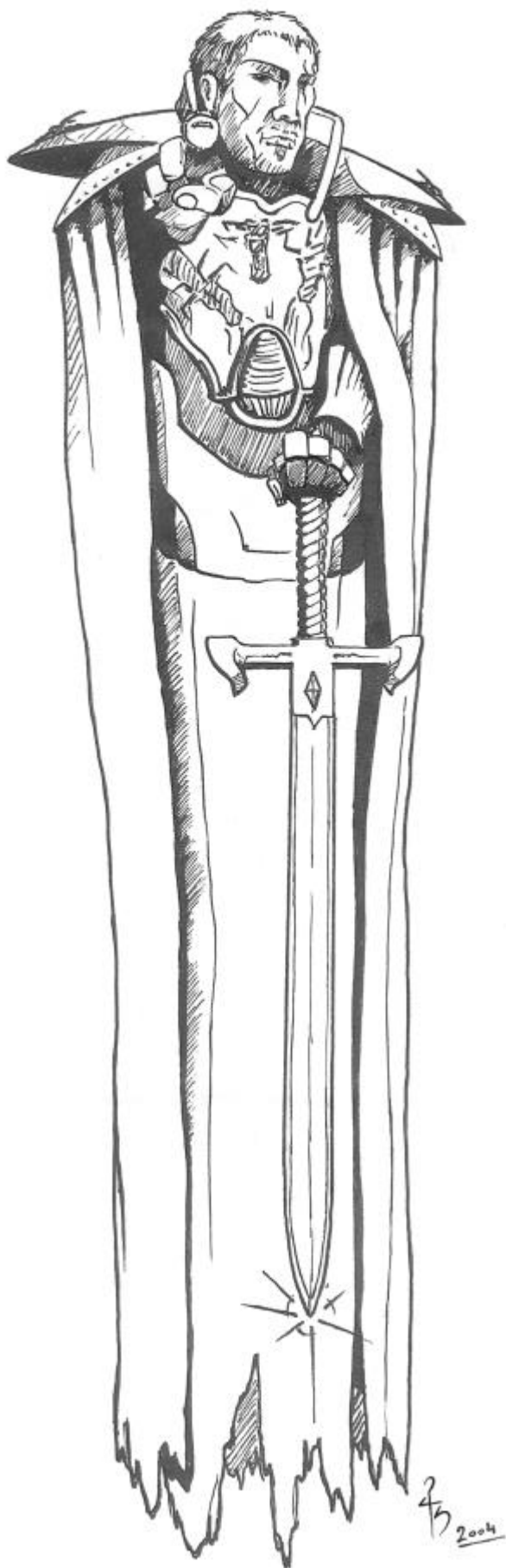
### ***Espionner les Nérakiens***

Pendant que de multiples patrouilles sont affairées à rechercher un trésor imaginaire au sud, le camp de fortune du Capitaine Samuval est laissé quasiment à l'abandon. Seuls quelques soldats trop vieux ou trop avinés pour suivre les patrouilles et quelques chevaliers de Neraka respectueux des ordres s'y trouvent encore, ainsi que les éclaireurs qui ont aperçu le fantôme de Medan, mis aux arrêts par Samuval pour éviter de perturber le camp. Ces derniers se trouvent dans une petite bâtisse en bois qui sert de prison ; de leur expédition, ils se souviennent l'apparition de Medan, un tas d'or à ses pieds (la tombe de Laurana) et la rivière qui, à cet endroit, avait viré au rouge sang.

*Cette couleur rouge provient en fait du fond de la rivière, tapissé de galets riches en oxyde de fer. Un personnage qualinesti ou nain saura identifier une zone relativement limitée où l'on constate ce genre de phénomène, au sud de Nalis Aren et aux abords des monts Kharolis.*

### ***La Maîtresse de la Forêt***

Les personnages peuvent aussi choisir de demander de l'aide à la Maîtresse de la Forêt, qui vit dans Sombrebois. Il leur faut pour cela prendre contact avec les tribus de centaures qui sont à son service. Vu les derniers événements, ils seront au mieux méfiants, hormis si les personnages ont eu affaire aux Skorenoi et les ont affrontés ou si un centaure se trouve parmi eux. Et même si les personnages parviennent à amadouer les centaures, il y a fort à parier qu'ils se trouveront embarqués dans une soirée de fête et de beuverie, leurs hôtes oubliant bien vite le motif principal de leur venue.



Lorsque finalement ils pourront insister pour voir la Licorne qui règne sur Sombrebois, les centaures les mèneront de nuit jusqu'à une clairière surplombée par un rocher, dans les profondeurs de la forêt. Là, la Maîtresse de la Forêt se montrera enfin : elle ne voit aucun inconvénient à aider les personnages, bien au contraire, mais leur demandera en échange de venir en aide à Hektor et sa famille. S'ils n'ont pas encore été confrontés aux Skorenoi, il pourra s'agir de retrouver les enfants du Solamnique. Sinon, elle pourra leur demander de les emmener en lieu sûr loin des nérakiens, ou de les protéger. Elle leur apprendra en retour le lieu exact de la tombe de Laurana ; elle sait d'ailleurs bien que c'est le général doré qui se trouve enterré là, et non le Maréchal Medan. Pour elle, nérakiens et gobelins ne doivent sous aucun prétexte profaner la tombe.

### ***Medan ex Machina***

Si rien d'autre ne met les personnages sur la voie, le fantôme de Medan peut réapparaître pour leur confier des indices supplémentaires : leur amener un fragment de l'épée de Laurana, par exemple (s'ils doutent de l'identité du défunt), ou des galets teintés de rouge par l'oxyde de fer (s'ils n'ont aucune idée de l'endroit où chercher).

Enfin, s'ils procèdent de manière empirique et cherchent eux-aussi au sud de Nalis Aren sans méthode particulière, vous pouvez toujours considérer qu'ils ont de la chance et arrivent au bon moment pour empêcher les nérakiens et les gobelins de profaner la tombe.

## « Le Mal se suffit à lui-même »

Les personnages ont enfin trouvé la localisation de la tombe. Ils savent aussi qu'il s'agit de la dernière sépulture de l'héroïne de la Lance Laurana, le général doré. Malheureusement pour eux, une patrouille de néraokiens et un groupe de gobelins ont aussi découvert l'endroit. Les trois groupes vont converger au même moment ou presque vers la tombe ; aux personnages de se tirer de ce mauvais pas le plus finement possible.

Ils peuvent par exemple faire s'affronter les gobelins et les soldats et éventuellement se débarrasser des survivants, ou venir en aide aux gobelins s'ils sont parvenus à négocier avec eux. Au cours du combat, Hektor et même Medan peuvent leur venir en aide : le fantôme, même s'il n'agira pas directement, peut semer la panique parmi les uns ou les autres, au gré de ses apparitions.

### ***La tombe du général doré***

A l'abri d'immenses peupliers, dans une courbe relativement calme de la rivière Blanche Rage, se dresse un petit aplomb rocheux. C'est ici que le corps de Laurana repose, recouvert d'un tertre d'argile et de Kith-Sla. Les peupliers forment comme une immense cathédrale, laissant filtrer la lumière et la guidant, composant une chape de lumière dorée qui brille d'un éclat majestueux dans l'ombre de la forêt millénaire. A l'extrémité de l'aplomb, au pied du tertre, un fantôme arborant encore l'armure noire des chevaliers de Neraka prie à genoux, dans un silence uniquement perturbé par les remous de la rivière en contrebas.

## ***Épilogue***

Si les personnages parviennent à éliminer les néraokiens, le capitaine Samuval cessera toute recherche, trop inquiet des attaques gobelines et Skorenoi. Les gobelins, quant à eux, ne porteront aucun intérêt à la tombe de Laurana une fois avéré le fait qu'il n'y a aucun trésor à dénicher. Peu à peu, même les éclaireurs néraokiens oublieront l'existence du tombeau et seront persuadés avoir rêvé après une soirée un peu trop arrosée.

Mais dans les profondeurs du Qualinesti, sur les bords d'une rivière mêlant sang et larmes, un fantôme veille toujours sur le tombeau de celle qu'il aime, alors que les peupliers se rassemblent pour former une haie infranchissable. Et on commence à murmurer, parmi les elfes, que l'âme de Laurana n'a pas encore quitté Krynn, qu'elle se trouve cachée parmi les peupliers, prête à fondre sur les ennemis de son peuple une fois encore, l'arme au poing.



## **Accroches supplémentaires**

En plus du scénario principal, voici quelques idées de petites histoires annexes ou de rencontres supplémentaires qui pourront être utilisées pour ajouter du piquant au scénario ou le lier à d'autres événements de Krynn.

### ***Les Kagonesti du sud***

A la limite entre le Qualinesti et la forêt de Wayreth se trouve une tribu d'elfes Kagonesti. Autrefois esclaves de leurs cousins lorsque ceux-ci s'étaient réfugiés en Ergoth du Sud pendant la Guerre de la Lance, ils ont pu s'échapper quand le bateau qui les amenait au Qualinesti fit naufrage. Depuis ils se sont installés à l'extrême limite du domaine de leurs congénères, dissimulant leur présence. Lorsque les gobelins pénétrèrent dans le Qualinesti après le drame de Nalis Aren, la tribu Kagonesti chercha à connaître leurs intentions et les espionna. Un chaman goblin, plus avisé que les autres, prit contact avec les Kagonesti et leur proposa un pacte pour assurer la tranquillité des deux peuples. Depuis, Kagonesti et gobelins vivent en paix, chacun dans son propre domaine. Les druides elfes ont appris quelques incantations et sortilèges des gobelins et leur ont appris en retour certaines choses sur la forêt et sur leurs propres traditions.

Les personnages peuvent découvrir cela en observant par exemple, chez le chaman goblin qu'ils rencontrent dans le scénario, les signes évidents de « magie » Kagonesti : bijoux elfiques protecteurs, tatouages, etc. S'ils s'attirent les bonnes grâces du chaman, peut-être leur révélera-t-il où se dissimulent les Kagonesti ?

### ***Le prisonnier d'acier***

Un membre de la Légion d'Acier, envoyé depuis Solace pour espionner les nérakiens, a été capturé par les hommes du Capitaine Samuval. Si les personnages espionnent le campement nérakien, ils trouveront l'homme sous bonne garde dans une des cellules. Une fois libéré, il peut parfaitement se joindre à eux pour contrecarrer les recherches de la tombe.

### ***Draconiens***

En plus de sa garnison, le capitaine Samuval dispose des services d'un Sivak nommé Krelkith, un draconien change-forme qui lui sert d'espion. Si les personnages viennent à attirer l'attention du nérakien, il pourrait bien l'envoyer sur leurs traces. Krelkith peut alors éliminer et prendre les traits de la compagne d'Hektor ou même du chevalier solamnique lui-même.

*Si vous choisissez cette option, veillez à réévaluer la puissance du groupe nécessaire pour venir à bout d'un tel ennemi*

### ***Une touche d'humour***

Un mage maladroit qui souhaite passer l'épreuve de haute-sorcellerie et son compagnon kender se sont égarés dans la forêt du Qualinesti, pensant se trouver dans la forêt de Wayreth, où se situe la tour du même nom.

## Caractéristiques des rencontres

### 10 gobelins (FP 3)

Humanoïde de taille P, Dés de vie 1d8+1, Initiative +1, Vitesse 9m, CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), Attaque de base / lutte +1/-3, Morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ou javeline (+3 distance, 1d4), Espace occupé / allonge 1,5m/1,5m

JS : Réf +1, Vig+3, Vol -1

Attributs : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Equitation +4, Perception Auditive +2

Spécial : vigilance, vulnérabilité à la lumière du jour (-2 à tous les jets de vigilance)

### Chaman Gobelin (FP1)

Humanoïde de taille P, Dés de vie 3d8, Druide niveau 2, Initiative +1, Vitesse 9m, CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), Attaque de base / lutte +2/-2, Bâton (+3 corps à corps, 1d6), Espace occupé / allonge 1,5m/1,5m

JS : Réf +0, Vig+6, Vol +4

Attributs : For 11, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Equitation +4, Perception Auditive +2, Art de la magie +2, Concentration +3, Diplomatie +1

Spécial : vigilance, vulnérabilité à la lumière du jour (-2 à tous les jets de vigilance), Compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel, déplacement facilité

Sorts favoris (4/3) : Détection du poison, Stimulant, Lumière, Brume de dissimulation, Charme-Animal, Enchevêtrement, Flammes

### 3 Skorenoi (FP 4)

Humanoïde monstrueux chaotique de taille G, Dés de vie 4d8+8 (pdv 26, 18, 6), Initiative +3, Vitesse 15m, CA 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), Attaque de base / lutte +6/+14, Epée longue (+9 corps à corps, 2d6+8/19-20) ou arc long composite (+6 distance, 2d6+4/x3), Espace occupé / allonge 3m/1,5m

JS : Réf +7, Vig+4, Vol +5

Attributs : For 22, Dex 16, Con 17, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +3, Perception Auditive +3, Survie +2

Spécial : vision dans le noir (18m), Arme de prédilection (sabot), Esquive Spasmes d'agonie (Ex) : un Skorenoi réduit à 0 points de vie ou moins explose immédiatement, infligeant 5d6 points de dégâts dans un rayon d'1,5 mètres. Un jet de Réflexes ND 15 permet de diviser par deux les dommages. L'explosion détruit l'arme utilisée pour venir à bout de la créature, si une telle arme a été utilisée. Une arme magique a droit à un jet de sauvegarde (même ND) pour prévenir sa destruction. Si le coup fatal provenait d'une attaque naturelle ou à mains-nues, la créature à l'origine du coup subit en plus la moitié des dégâts de feu de l'explosion.

Châtiment de la Loi (Su) : Une fois par jour, le Skorenoi peut infliger 4 points de dégâts supplémentaires à un adversaire loyal. L'un des Skorenoi a déjà utilisé ce don contre Hektor.

### **Soldat Nérakien typique (FP 1)**

Humanoïde de taille M, Dés de vie 2d8+2, Hommes d'armes niveau 2, Initiative +1, CA 15 (+1 Dex, +4 chemise de mailles, +2 écu), Attaque de base +2, Epée longue (+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète (+3 distance, 1d6)

JS : Réf +1, Vig+4, Vol +0

Attributs : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +3, Equitation +2, Perception Auditive +3

### **Chevalier de Neraka typique (FP 4)**

Humanoïde de taille M, Dés de vie 6d10+18, Guerrier 5 Chevalier du Lys 1, Initiative +5, CA 19 (+9 harnois +1), Attaque de base +6/+1, Epée longue (+10/+5 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou lance d'arçon (+9/+4 corps à corps, 1d6/x3)

JS : Réf +2, Vig+9, Vol +2

Attributs : For 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +4, Equitation +10, Perception Auditive +4, Intimidation +6, Diplomatie +2, Connaissance (Religion) +3, Natation +2

Dons : Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue), Combat monté, Attaque au galop, Charge dévastatrice, Attaque sournoise (+1d6)

### **Robe grise typique (FP 2)**

Humanoïde de taille M, Dés de vie 3d4+6, Enorceleur niveau 3, Initiative +0, CA 10, Attaque de base +1, Dague (+1 corps à corps, 1d4)

JS : Réf +1, Vig+3, Vol +4

Attributs : For 10, Dex 10, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 14

Compétences : Détection +3, Perception Auditive +3, Art de la magie +5, Concentration +6, Connaissance (mystères) +3

Sorts (6/6 par jour) : Détection de la magie, Hébètement, Lumière, Rayon de givre, Résistance, Protection contre le Bien, Sommeil, Mains brûlantes

### **Une patrouille nérakienne**

...est généralement composée d'un chevalier, éventuellement un membre des robes grises et de quatre à huit soldats de la garnison. Le capitaine Samuval dispose en tout d'une dizaine de chevaliers du Lys, de trois sorciers et d'une bonne centaine d'hommes de troupes.

### **Centaure typique**

Humanoïde monstrueux de taille G, Dés de vie 4d8+8 (pdv 26), Initiative +2, Vitesse 15m, CA 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), Attaque de base / lutte +4/+12, Epée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19-20) ou arc long composite (+5 distance, 2d6+4/x3), Espace occupé / allonge 3m/1,5m, FP 3

JS : Réf +6, Vig+3, Vol +5

Attributs : For 18, Dex 14, Con 15, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Perception Auditive +3, Survie +2

Spécial : vision dans le noir (18m), Arme de prédilection (sabot), Esquive