

L'élixir de drak

Scénario d'initiation pour personnages de niveau 3

Synopsis

Les draks sont une tribu de vastayas mi-hommes mi-dragon. Si un humain consomme une glande contenant du liquide cérébrospinal de drak, il développe des pouvoirs psioniques (télékinésie, lecture des pensées, ...). Les premiers humains ont découvert cela et ont commencé à chasser les draks pour extraire ces glandes et les consommer. Lorsque leur chef de l'époque, Y Ddraig Goch, comprit que la folie des hommes mènerait son peuple à sa perte, il comprit qu'ils devaient se cacher à un endroit où les hommes ne pourraient pas les atteindre. Les draks se cachèrent ainsi au sein du Mont Ternel, et Y Ddraig Goch referma le passage derrière eux, grâce à ses pouvoirs psioniques dignes d'un demi-dieu. A sa mort, la tribu conserva son crâne de cristal, seul artefact permettant de rouvrir la porte.

Il y a quelques mois, Quetzalcoatl, un jeune drak épris de liberté, vola cette clé et s'enfuit dans le monde extérieur, laissant derrière lui la porte de la grotte ouverte. Après des centaines d'années passées loin des hommes, la tribu était de nouveau vulnérable. Jormungandr, le psionique le plus puissant de la tribu, partit alors à sa poursuite avec pour objectif de le ramener, mais surtout de récupérer le crâne de cristal qui, seul, permet de refermer la porte.

Lorsque Jormungandr trouva Quetzalcoatl, celui-ci avait été capturé par des braconniers travaillant pour le clan Ferros, l'une des plus puissantes familles de Piltover. Ceux-ci avaient découvert les capacités fantastiques du liquide cérébrospinal des draks.

Jormungandr réussit à se faufiler dans le repaire des Ferros, à subtiliser le crâne de cristal ainsi qu'une fiole de "l'élixir" et à s'enfuir. Une fois arrivé à Freljord et se pensant poursuivi, il décida d'engager des gardes du corps (les PJ) pour l'accompagner jusqu'au pied de la montagne. Mais en réalité, personne ne le poursuivait : les Ferros connaissaient l'emplacement de son clan grâce à Quetzalcoatl et arrivèrent avant lui à l'entrée de la grotte des draks.

Afin de gagner du temps, les draks firent sauter l'entrée de la grotte. Ayant perdu grand nombre de ses hommes dans l'explosion, Gregory Ferros attend les renforts avant de se lancer à l'assaut de la grotte.

Afin d'intercepter Jormungandr, il a envoyé son assassin Serena en embuscade à Bifröst. Ce petit village au pied du Mont Dragon est une étape indispensable pour quiconque veut gravir la montagne, et le drak sera obligé d'y passer. La mission de Serena est de l'éliminer et de récupérer le crâne avant qu'il n'atteigne le repaire des draks et ne referme le passage à tout jamais.

La situation semble désespérée, et seuls les PJ pourront sauver un peuple d'un génocide.

Les personnages

Les PJ : Ils commencent avec le matériel de base propre à leur classe et l'intégralité du matériel de départ prévu lors de la création de personnage. Seule exception : les PJ sont ruinés et ne possèdent que 1d10 Pc chacun.

Jormungandr : Plus puissant psionique de la tribu des draks, il a pour mission de ramener le crâne de cristal qu'un des siens a volé à sa tribu. Il pense être poursuivi par le clan Ferros et fait preuve d'une paranoïa extrême : il pense voir ses poursuivants à chaque coin de rue. C'est pourquoi il a décidé d'engager des gardes du corps dont il est certain de leur indépendance (les PJ). Sa paranoïa atteint un stade presque comique, et les PJ pourront s'interroger sur le fait que ses poursuivants existent vraiment.

Jormungandr ne parle aucun langage connu des hommes, mais il peut s'adresser mentalement à toutes les espèces intelligentes et comprend leurs réponses en effleurant la surface de leur esprit.

Le drak essaie de garder son identité secrète, c'est pourquoi il est enroulé dans de multiples couches de tissu, ce qui cache la moindre parcelle de sa peau. Seuls ses yeux reptiliens peuvent laisser entrevoir qu'il n'est pas humain (**Test d'INT 12**).

Conseil au MJ : Insister sur la paranoïa de Jormungandr afin de le décrédibiliser.

Jormungandr (Nc 2)

DEF 13 PV 18 Init 10

FOR -1 DEX 0 CON 0 INT +1 SAG +3 CHA +3

Souffle de feu (L) : Crache un souffle enflammé dans un cône de 5m devant lui qui inflige 1d6 DM de feu.

Attaque mentale (L)* : p.34 de COF Compagnon.

Télépathie : p. 37 du Compagnon.

Radar mental : p.37 du Compagnon.

Domination psy (L)* : p. 37 du Compagnon.

Inventaire : Crâne de drak en cristal, fiole d'élixir de drak, 10 Pc, carte indiquant l'emplacement de la grotte des draks.

Grégory Ferros : Fils cadet d'Albus Ferros, chef du clan Ferros (qui a la mainmise sur la technologie Hextech). Il veut mettre la main sur "l'élixir de drak". C'est ainsi qu'il appelle le liquide cérébrospinal de drak. Il compte l'offrir à père afin de lui prouver qu'il n'est pas un moins que rien. Il en a déjà ingéré plusieurs doses extraites du cerveau de Quetzalcoalt, ce qui lui a conféré de puissants pouvoirs psioniques.

Scène 1 : Naljäag

Résumé de la scène : Les PNJ rencontrent leur employeur, un certain Jormungandr, qui leur explique les tenants et aboutissants de leur mission. Mais à cause de sa paranoïa, il leur donne rendez-vous aux alentours du Repos des Sublimés et les laisse le chercher grâce au mot de passe qu'il leur a donné, pendant qu'il s'assure qu'ils n'ont pas été suivis. Le mot de passe fait référence au traître Quetzalcoalt qui a mis égoïstement toute sa tribu en péril.

Objectif de la scène : Entourer Jormungandr d'un voile de mystère, mettre les PJ dans l'ambiance, découverte de la mission.

Le Poro Rassasié

“La ville de Naljäag marque la limite entre les montagnes freljordiennes et les plaines Demaciennes. Composée principalement de réfugiés et de voyageurs, cette ville accueille de nombreux marchands des deux pays, où ils s'échangent leurs marchandises en terrain neutre.

Devant la difficulté de gagner sa vie à Naljäag quand on n'est pas un marchand reconnu, vous avez décidé de former une petite troupe de gardes du corps. Jusqu'ici, vous contentiez de missions ennuyantes, ingrates et mal payées. Avec vos maigres paies, vous avez juste de quoi vous payer une chambre au “Poro Rassasié”, la plus miteuse auberge de Naljäag, et quelques vêtements chauds qui vous permettent de survivre quasi-permanent.

Comme tous les matins, vous êtes accueillis par l'aubergiste lorsque vous sortez de votre chambre : “B'jour à vous, m'sieurs dames. Bien dormis ? Et sinon, vous prendrez bien un p'tit déjeuner ? J'peux vous faire du lait de chèvre chaud au miel, si vous voulez, ou vous servir une bonne bière. Ha, et j'ai du courrier pour vous, aussi.”

L'aubergiste : Gros bonhomme sympathique dont le visage est marqué par l'alcool. Un peu insistant lorsqu'il s'agit de pousser les clients à la consommation, c'est parce qu'il aime les accompagner dans leurs beuveries.

Le courrier : L'aubergiste a trouvé cette lettre pliée sur son comptoir en se réveillant ce matin, ce qui est étrange car il avait lui-même fermé la porte à clé, la veille au soir. En réalité, c'est l'aubergiste lui-même qui a écrit cette lettre, sous l'influence psionique de Jormungandr. Au matin, il avait même oublié qu'il l'avait écrite et l'a redécouverte en se levant.

*“[Nom des PJ], j'ai besoin de vos services. Pour une raison que je ne peux pas vous révéler, je ne peux faire confiance à personne dans cette ville, à part vous que je sais neutres. Je ne peux pas non plus vous dire mon nom, au cas où cette lettre tomberait entre les mains de mes ennemis. Sachez seulement que j'ai besoin de votre aide et que j'ai de quoi vous payer **gracieusement**. Si vous êtes intéressés, rendez-vous dans les alentours du Repos des Sublimés vers 10h. Je vous donne un mot de passe afin de me retrouver : “Réchauffer le serpent dans son sein. Je compte sur votre coopération.”*

La ruelle

“Le temps est couvert et le sol en terre battue est recouvert d’une couche de givre. Lorsque vous arrivez à l’entrée de la ruelle menant au Repos des Sublimés, vous constatez que celle-ci est quasiment vide. Le soleil, déjà peu présent, n’arrive pas à pénétrer dans la ruelle.

A votre droite, quelques filles de joie essayent d’attirer de potentiels clients dans leur établissement, le “Tir ton Kin-coup”. A votre gauche, un peu de musique sort d’un vieux chalet avec floqué “Repos du Sublimé” au-dessus de l’entrée. À quelques pas de là, un vendeur ambulant vante les propriétés magiques de ses marchandises.

Lorsque vous pénétrez dans cette ruelle, dix heures est déjà passé de quelques minutes, que faites-vous ?”

Jormungandr : Jormungandr est paranoïaque car il pense être poursuivi. Il scanne donc les alentours pour être sûr que les PJ ne sont pas suivis. Lorsqu’il en sera certain, il les contactera en prenant le contrôle, grâce à ses pouvoirs psychiques, d’une personne proche d’eux. Cette personne aura alors les yeux révulsés et parlera d’une voix qui ne semblera pas être la sienne. Il les invitera alors à le rejoindre dans la chambre n°5 du “Tire ton Kin-coup”.

Le vendeur ambulant

Coco : Petit yordle à la fourrure épaisse avec un haut de forme (**Profil du Marchand p. 278**). Il se trimballe avec un alsino (une sorte de plateau utilisé par les vendeurs ambulants) dans lequel il propose toute une panoplie d’objets magiques à la vente. Coco adore s’écouter parler, et si le client ne le coupe pas, il peut vanter pendant des heures la qualité de ses produits. Cependant, c’est une arnaque, aucun de ses produits n’est magique.

Diego : Un peu plus loin dans la ruelle, un grand gaillard borgne nommé Diego surveille Coco d’un œil distrait (**Profil du Soldat p. 278**). Sa mission est de s’assurer que personne ne tentera de violenter le marchand. Tous deux sont membres d’une organisation criminelle étrangère qui importe de la drogue à Naljaäg.

Les marchandises : Poupées vaudous, divers onguents (beauté, fertilité, etc), des grigris, etc. Tout est à 3 Pc, mais aucun des objets “magiques” qu’il vend n’est réellement magique. Tout ça n’est qu’une couverture pour vendre du shimmer, une drogue qui renforce le corps mais détruit l’esprit.

Le shimmer (5 Pc la dose) : Puissante drogue qui renforce le corps mais attaque l’esprit. En cas d’ingestion, +2 à tous les Tests pendant [1d6+3] tours. Au début de chaque tour, le personnage doit réaliser un **Test d’INT 10**. En cas d’échec, il attaque le personnage le plus proche.

Le repos des sublimés

“La moitié de l’enseigne est cachée par une plaque de glace. De l’extérieur, l’endroit ne paie pas de mine. Lorsque vous poussez la porte, vous entrez dans un endroit qui sent la fumée, la bière, la sueur et la graisse. La taverne est assez grande, mais est quasiment vide. La moitié des clients jouent aux fléchettes près du feu de cheminée et l’autre regardent une tireuse de carte faire son métier. Accoudé au bar, un individu encapuchonné sirote un verre. La tenancière, une femme rousse aux grosses joues, ne vous lance même pas un regard lorsque vous passez le pas de la porte.”

Chercher des informations : Ni la tenancière ni les clients n’ont d’informations sur l’individu que cherchent les PJ. Ils peuvent cependant les rediriger vers la cartomancienne car “*cette bonne femme sait tout sur tout*”.

La cartomancienne : Elle tire les cartes aux clients de la taverne en échange de l’aumône (5 Pc). Faites réellement piocher une carte au joueur dans un paquet de 32 cartes (pour voir l’effet de chaque carte, se référer au **Tableau de la cartomancie**). Si le joueur tire une carte noire, le MJ peut utiliser l’effet quand il le souhaite. Si le joueur tire une carte rouge, il pourra utiliser l’effet quand il le souhaite. Chaque personnage ne peut jouer qu’une fois.

L’étranger : Il porte une grande cape noire et sirote une chope de bière. En réalité, c’est un ancien membre de la Griffes Hivernales, une tribu viking qui sème la terreur dans tout Freljord. Après avoir perdu un duel contre un autre membre, il a dû s’exiler.

Son nom est Bradok et il a de longues tresses blondes. Il est bête comme ses pieds, mais il est aussi fort qu’un bœuf. Si un PJ lui sort le mot de passe, il va s’énerver en pensant que celui-ci l’insulte de femmelette. Et quand Bradok s’énerve, il ne vaut mieux pas rester dans les parages. Heureusement, il est totalement saoul.

Bradok (NC 1)

DEF 15 PV 15 Init 10

FOR 3 DEX 0 CON 3* INT -2 SAG 0 CHA 0

Poing +4 DM 1d4+3

Bourré : Au début de chacun de ses tours, lancer 1d4. Si le résultat est impair, Bradok passe son tour à vomir, trébuche ou s’acharne sur une chaise en pensant que c’est son adversaire.

Charger (L) : La créature parcourt une distance maximum de 30m et réalise une attaque (lancez 2d20 et gardez le meilleur résultat). Si l’attaque réussit, la victime doit faire un Test opposé de FOR ou être *Renversée*. Dans ce cas, les DM sont doublés.

La maison close "Tire ton Kin-coup"

"Le bâtiment a été récemment rénové. Apparemment, quelqu'un s'est dit que le repeindre en rose était une bonne idée. Lorsque vous vous approchez de l'entrée, une odeur agressive de peinture fraîche vous attaque le nez et des filles habillées trop légèrement pour la température extérieure vous invitent à entrer, sans trop de conviction."

Test d'INT 10 : Elles sont toutes originaires de Ionia, qu'elles ont quitté suite à l'invasion de Noxus il y a des années de cela. Leur patronne, Mme Rose, les a sauvé et les a emmené dans une contrée où Noxus n'avait aucune influence. En échange, elles ont accepté de travailler pour elle.

La matrone : Vieille femme originaire de Ionia, comme toutes les filles de l'établissement. Jormungandr lui a dit qu'il attendait des gens. Si les PJ viennent et lui disent qu'ils ont rendez-vous dans la chambre n°5, elle les laissera entrer.

La rencontre avec Jormungandr

La chambre n°5 : Jormungandr attend les PJ dans la chambre n°5.

La mission : Lorsque les PJ arriveront, Jormungandr se présentera sommairement (tout en prenant soin de ne pas préciser qu'il n'est pas humain), puis il leur fera un briefing de la mission : Il dit être poursuivi par un gang de "tueurs sanguinaires" et avoir besoin de leur aide pour atteindre le Mont Dragon indemne. Il promet d'offrir aux PJ leur poids en or s'ils accomplissent la mission.

Il se montrera cependant flou sur les raisons qui poussent ces "tueurs sanguinaires" à le poursuivre, sur sa destination et sur son identité (sauf si les PJ arrivent à l'en convaincre). Si les PJ le questionnent sur le paiement, il avouera que l'or se trouve sur le lieu où il doit se rendre, et qu'ils devront le croire sur parole en attendant. S'ils insistent, il peut leur donner une avance sur paiement en leur confiant la fiole contenant l'élixir de drak extrait du cerveau de Quetzalcoalt. Si l'un d'eux le consomme, se référer au **Tableau des pouvoirs psy**. Il est réticent à leur confier la fiole, mais il le fera si cela s'avère nécessaire pour les convaincre.

Le voyage : Jormungandr connaît le trajet, car il l'a fait en sens inverse : Ils devront traverser les grandes plaines jusqu'au village de Bifröst où ils devront se réapprovisionner et acheter le matériel nécessaire pour escalader le Mont Dragon. Leur objectif se trouve à mi-chemin du sommet. En tout, le voyage ne devrait pas prendre plus de 3 ou 4 jours.

Conseil au MJ : Jormungandr essayera de garder un maximum d'informations secrètes, mais si les PJ se montrent curieux (ce qui est souvent le cas), donnez leur des informations incomplètes (notamment sur la raison qui pousse Jormungandr à se rendre au Mont Dragon ou son identité). Cependant, il peut donner l'identité de ses poursuivants et ou leur parler de ses pouvoirs.

Scène 2 : Le pont de la Goule

Objectif de la scène : Décrédibiliser Jormungandr aux yeux des PJ en surjouant sa paranoïa, rencontrer des alliés qui pourraient les aider plus tard dans leur aventure, donner des indices aux PJ sur la suite de l'aventure.

Résumé de la scène : Une journée après leur départ de Naljääg, le petit groupe est obligé de s'arrêter, car le pont qu'ils devaient emprunter pour se rendre à Bifröst est effondré. Une caravane de marchands essaient de le réparer tant bien que mal. Jormungandr pensera reconnaître un homme du clan Ferros dans l'un des marchands et essaiera de convaincre les PJ qu'il faut s'en débarrasser, ou au moins ne pas lui faire confiance. Dans le même temps, les marchands diront aux PJ qu'ils les paieront s'ils les aident à passer de l'autre côté. Mais tout cela est interrompu par une attaque de pillards. Les PJ auront un choix : traverser avec ou sans les marchands et leurs précieuses marchandises.

L'arrivée

“Vous avez marché une journée entière en compagnie de Jormungandr en direction du Mont Dragon, et celui-ci est un peu plus gros qu'hier à l'horizon. Jormungandr n'est pas très bavard et reste très évasif quand vous lui posez des questions. Il regarde toutes les personnes que vous croisez avec suspicion, et semble toujours sur le qui vive. Le soir venu, vous êtes obligé de passer la nuit un relais pour voyageurs. Jormungandr vous paie le repas et vos chambres, avant de se barricader dans la sienne.

A l'aube, Jormungandr vous réveille afin de reprendre la route. La neige tombe depuis la veille au soir, et les quelques rayons de soleil n'arrivent pas à entamer l'épaisse couche au sol. Le froid vous mord le nez, mais Jormungandr ne semble pas affecté plus que cela. Aux environs de midi, vous commencez à distinguer ce qui ressemble à des carrioles à l'arrêt, devant un pont.”

La caravane : Sur un **Test de SAG 10**, les personnages aperçoivent quatre personnes et deux carrioles bâchées. Deux chevaux sont attachés à chacune d'elles. Les personnes ont portées toutes des armes, bien en évidence (mais ce n'est pas étonnant à Freljord).

De loin, les PJ ne peuvent pas voir le pont effondré. De leur point de vue, la scène peut ressembler à une embuscade.

Jormungandr : Le drak trouve que ces carrioles sont suspectes : pourquoi se sont-ils arrêtés ici ? Il est convaincu que ce sont ses poursuivants qui lui tendent une embuscade, et il les encourage à attaquer avant qu'ils ne passent à l'action.

La caravane marchande

Ces marchands freljordiens reviennent de Naljääg et se dirigent vers Bifröst. Ils ont dû s'arrêter car le seul pont permettant de passer de l'autre côté de la Goule s'est effondré. Ils cherchent une solution pour faire traverser leurs carrioles, car ils se refusent à faire un détour de plusieurs jours jusqu'au prochain pont.

La veille, un monstre gros comme une maison (une montgolfière) les a survolé. Il portait un symbole sur le flanc et se dirigeait en direction de Bifröst. Winfrey serait capable de redessiner le symbole, si les PJ le demandent. Sur un **Test d'INT 15 (10 pour les personnages originaires de Piltover)**, les PJ reconnaissent l'emblème du clan Ferros.

Berte : Berte est une grande femme aux cheveux roux coupés à ras. Elle porte en permanence une peau d'ours en guise de cape et une épée courte bien en évidence à son flanc. Elle est la cheffe du groupe et dirige la caravane marchande. Son caractère a été forgé par les montagnes et elle n'hésite pas à prendre des solutions difficiles si cela peut lui permettre de sauver un de ses amis.

Berte - NC 1

DEF 12 PV 12 Init 14

FOR 2 DEX 0 CON 1 INT 3* SAG 0 CHA 3*

Epée courte +4 DM 1d8+3

Keven et Berdine : Parents de Noëlle, ils connaissent Berte depuis longtemps et lui accordent une confiance aveugle. Ils sont tous les deux blonds et ont des caractères très doux (surtout Keven), mais ils n'hésitent pas à se défendre quand ils sont menacés.

Noëlle : Fille de Keven et Berdine, elle est blonde et se promène toujours avec la poupée que Winfrey lui a fabriqué. Elle passe ses journées avec ce dernier, qui lui raconte des histoires ou lui fabrique des jouets.

Winfrey : Vieil homme aux cheveux et à la barbe blanche. Il est bricoleur et aime Noëlle comme sa propre petite-fille. C'est pourquoi il la couvre de cadeaux qu'il fabrique lui-même. Avant de devenir marchand, il appartenait à une bande de pilleurs. Il a dû se ranger quand ils sont tombés sur plus fort qu'eux et qu'il n'a survécu que grâce à sa chance.

Marchands freljordiens - NC 1/2

DEF 10 PV 4 Init 11

FOR -1 DEX 0 CON 0 INT 2* SAG 0 CHA 2*

Dague +1 DM 1d4-1 (Winfrey)

Arc 0 DM 1d6 (Keven et Berdine)

L'arrivée des PJ : Noëlle dort dans une des carrioles. Lorsque Berte remarquera les PJ, elle ordonnera à ses compagnons de dégainer leurs armes et de les tenir en joue. Elle a remarqué que le pont avait été détruit intentionnellement. Elle pense que les PJ sont les auteurs de ce sabotage et qu'ils arrivent pour leur voler leurs marchandises. Elle demandera aux nouveaux venus qui ils sont, ce qu'ils font ici et ce qu'ils cherchent.

Jorgunmandr pensera reconnaître un de ses poursuivants dans l'un des marchands (Keven) et dira aux PJ qu'ils sont tombés dans une embuscade et qu'ils doivent attaquer avant d'être attaqués.

Si les PJ arrivent à calmer la situation, Berte s'excusera et les invitera à manger pour s'excuser. Pendant qu'ils mangeront leur bouillie, Berte leur exposera la confusion et leur demandera s'ils peuvent les aider à trouver une solution pour faire traverser la Goule à leurs carrioles. Si les PJ négocient, elle peut leur proposer des marchandises ou de l'argent. Jorgunmandr, lui, reste persuadé que tout cela est un piège : il dira aux PJ que la nourriture offerte par Berte est empoisonnée, que les marchands le regardent bizarrement, etc.

Les carrioles : Il y a deux carrioles. Chacune d'entre elles est tirée par deux chevaux. La première contient des vêtements chauds, des légumes frais, des cordes et une caisse de 8 potions de soin (1d6 + Niveau + Mod de CON). La deuxième contient un gros coffre contenant 1d100 Pa, qui constitue les recettes que les marchands ont fait à Naljääg, et une dague magique. Lorsque cette dague est lancée, son propriétaire est téléporté à l'endroit où elle retombe et doit réussir un **Test de CON 10** ou vomir (*Affaibli* pour le prochain tour).

Le pont

Ce large pont de pierre, d'une dizaine de mètres de long, est l'unique moyen de traverser facilement la Goule, la rivière gelée qu'il surplombe. Mais à son milieu, il s'est affaissé, laissant un trou de 5m de long (**Test de FOR 14** pour passer par-dessus).

Inspecter le pont : **Test d'INT 12** : En examinant le pont, le personnage remarque les résidus d'une explosion. C'est sans doute elle qui a détruit le pont. Quelqu'un l'a donc intentionnellement saboté.

Réparer le pont : Réparer le pont nécessiterait d'abattre des arbres (**Test de FOR 10** pour abattre un arbre et **Test d'INT 10** pour éviter qu'il ne tombe sur le personnage), d'en faire des planches (**Test de DEX 10**) et de les fixer au pont. Cela prendrait une journée de travail entière et un **Test d'INT 10** devra conclure le travail, afin de vérifier que les planches ont bien été fixées. En cas d'échec, les carrioles passeront à travers lorsqu'elles passeront dessus. *Conseil : Pour plus de fun, demandez le test quand les carrioles passeront le pont.*

Mais les PJ peuvent trouver d'autres façons originales de faire passer les carrioles, ou bien décider de les abandonner et de continuer leur chemin.

La Goule : La Goule est une rivière au courant rapide et aux eaux glaciales. Chaque fois qu'un personnage commence son tour dans la rivière, il doit réussir un **Test de CON [10 + Nombre de tours]** ou subir 1d6 DM de froid. De plus, à cause du courant puissant de la rivière, y nager nécessite de réussir un **Test de FOR 14** ou d'être emporté au loin.

La Griffes Hivernale

Au moment que vous jugez opportun (ou lorsque cela commence à traîner en longueur), les vrais responsables de la destruction du pont feront leur apparition. La Griffes Hivernale est l'une des plus puissantes tribus de Freljord. "Survivre, c'est combattre chaque mort, écraser chaque menace, voler chaque avantage, et chaque nouvelle aube apporte un choix à la Griffes Hivernale : faire tout ce qu'il faut pour survivre ou mourir", tel est leur credo. En résumé, la Griffes Hivernale n'a pas l'habitude de laisser des survivants derrière elle.

Leur chef a eu l'idée de détruire le pont de la Goule avec les explosifs qu'ils ont volé à un marchand ambulancier. Après avoir passé quelques jours à massacrer joyeusement d'autres personnes, il a décidé de passer voir si des mouches étaient tombées dans son piège. Et bingo : deux caravanes et quelques étrangers.

Remarquer l'attaque : Demandez au PJ qui se trouve le plus à l'écart de réaliser un **Test de SAG 15**. En cas de succès, il remarque un martèlement qui ressemble à celui de dizaines de sabots qui heurtent violemment le sol et qui se rapprochent de plus en plus. En levant la tête, le personnage remarque alors qu'une dizaine de cavaliers arrivent de derrière eux et galopent dans leur direction. Les PJ ont alors 6 tours pour réagir.

En cas d'échec, c'est Noëlle qui les remarque, mais un peu trop tard. Les PJ n'ont alors que 4 tours pour agir.

Test de SAG ou d'INT 12 : Le personnage voit et comprend que les cavaliers qui galopent dans leur direction sont des vikings, et que ceux-ci ont pour objectif de tous les massacrer avant dérober les carrioles et leurs contenus. A leur tête, un viking chevauche un sanglier géant. C'est l'un des commandants de Sejuani, leur cheffe.

La Griffes Hivernale : La cohorte est composée de 6 vikings à cheval (**Profil du Soldat**) et de leur chef (**Profil du Sergent**) qui chevauche un sanglier géant (**Profil du Sanglier**).

Traverser le pont : Si les PJ veulent passer de l'autre côté du pont, c'est maintenant ou jamais. Les marchands refuseront d'abord de laisser leurs carrioles, car elles contiennent les économies de plusieurs vies. Mais ils se laisseront convaincre si les PJ leur font remarquer qu'il n'y a pas le choix. Cependant, s'ils ont la possibilité de passer le pont avec leurs carrioles, ils essayeront. Dans tous les cas, ils essayeront de prendre des marchandises avec eux (et notamment le coffre et la caisse de potions).

Si les PJ traversent le pont mais pas les marchands, les vikings seront trop occupés à les massacrer pour poursuivre les PJ. Mais certains leur tireront tout de même dessus à l'arc. Si tout le monde passe, la plupart des vikings ne pourront pas traverser le pont (sauf s'il a été réparé) et seul leur chef sautera par-dessus la rivière et pourchassera les PJ.

Jormungandr : Celui-ci est persuadé que la Griffes Hivernale a été payée par ses poursuivants pour le tuer. C'est pourquoi il n'hésitera pas à passer de l'autre côté du pont seul et proposera d'abandonner les marchands (voir de carrément voler leurs chevaux).

Scène 3 : Bifröst

Résumé de la scène : Les PJ arrivent au village de Bifröst, dernière étape de leur parcours avant l'ascension du Mont Dragon. Ils pourront en profiter pour prendre un peu de repos et faire quelques emplettes. Le soir, ils feront la connaissance de Serena Kelpi, une étrangère à l'air sympathique. Jormungandr réunira les PJ et leur révélera, par honnêteté, son identité et pourquoi il doit retourner aussi vite en haut du Mont Dragon. Si les PJ ne démasquent pas les véritables objectifs de Serena avant l'aube, elle assassinera Jormungandr et retournera en dirigeable pour rejoindre Gregory Ferros et ses hommes en haut de la montagne.

Objectif de la scène : Interlude calme, révélations sur l'identité et l'objectif de Jormungandr, faire monter la tension et insérer du drame dans la narration avec la tentative d'assassinat de Serena sur Jormungandr.

La palissade

“Après quelques heures de route à regarder constamment derrière vous pour voir si vous n’êtes pas suivis, vous apercevez enfin Bifröst. Bifröst est un village fortifié installé sur un versant du Mont Dragon et protégé par une grande palissade en bois. Lorsque vous arrivez face à la grande porte permettant de rentrer dans la ville, celle-ci est fermée. Un soldat installé à la vigie vous demande : “Qui êtes- vous et pourquoi voulez-vous entrer dans Bifröst ?”.”

La vigie : Il appartient à la tribu des Avarosan, une tribu ennemie de la Griffes Hivernale, et protège la ville avec plusieurs d'entre eux. Il veut simplement s'assurer que les PJ n'appartiennent pas à la Griffes Hivernale avant de les laisser rentrer. Si les marchands accompagnent les PJ, le garde les reconnaît et les laisse entrer dans la ville. Dans tous les cas, Jormungandr ne pourra pas s'empêcher de prier pour que ses ennemis ne l'attendent pas à l'intérieur et que la vigie elle-même n'en soit pas un.

La ville

“La nuit est à présent tombée et les premiers oiseaux nocturnes ont déjà commencé à chanter. Alors que les grandes portes en bois s’ouvrent, une ville de taille moyenne se dévoile à vous. Des enfants jouent dehors sous l’œil distrait de leurs parents, qui sont trop occupés à rentrer le bétail ou à préparer le dîner. A l’abri derrière les palissades qui protègent la ville, la vie semble paisible. La fatigue accumulée aujourd’hui pèse lourd sur vos épaules.”

Si les PJ flânent en ville avant de rejoindre l'auberge, le plus en retrait pourra faire un **Test d'INT 15**. En cas de succès, il remarque que quelqu'un les suit, sans arriver à identifier la personne (qui est Serena, bien évidemment).

Les marchands : Si les PJ ont sauvé les marchands et certaines de leurs marchandises, ceux-ci les remercient sincèrement. En signe de gratitude, Berte leur offre la dague magique contenue dans le coffre et une potion de soin chacun (si elle les a sauvés). Suite à cela, ils disent au revoir aux PJ et partent rejoindre leur échoppe.

La rumeur : **Test de SAG 14** : En cas de succès, les PJ entendent une rumeur qui circule dans la ville : certaines personnes auraient vu des ballons dirigeables survoler la ville et se seraient dirigés vers le sommet de la montagne. Sur un succès critique, ils entendent qu'une étrangère (Serena) serait arrivée peu après depuis le sommet de la montagne.

L'auberge des Trois Soeurs : Seule auberge de la ville, l'établissement propose dispose d'un dortoir commun où les voyageurs peuvent passer la nuit. Serena y dort, en attendant l'arrivée de Jormungandr. La nuit coûte 5 pc par personne (ce qui est hors de prix), et Jormungandr n'a plus d'argent pour payer. Si les PJ ne peuvent pas payer, Serena arrivera et acceptera de payer pour eux, car *"entre étrangers, on doit s'entraider !"*. En plus de Serena, un marchand ambulant séjourne dans le dortoir.

Serena Kelpi (Profil de l'Assassin mineur) : Femme intelligente, réfléchie et sans état d'âme, elle sert fidèlement Albus Ferros depuis que celui-ci l'a sortie de la misère, elle et sa famille. Albus Ferros a rapidement remarqué son talent pour l'assassinat et se sert d'elle pour éliminer les ennemis de la famille.

Lorsque Grégory, le fils cadet d'Albus Ferros, a prévenu son père qu'il prévoyait de réaliser une expédition vers Freljord, celui-ci lui confia Serena. Elle suit les ordres de Grégory à contrecœur, car elle le trouve bête et orgueilleux. Elle n'hésitera pas à désobéir à un ordre de Grégory si elle estime que cela est contraire aux intérêts de la famille Ferros.

Les précédents assauts sur la grotte ayant échoué, Gregory Ferros attend des renforts avant de retenter sa chance. Il a envoyé Serena intercepter Jormungandr à Bifröst, étape indispensable de son voyage, pour l'empêcher d'atteindre la grotte et de la fermer avant l'arrivée des renforts.

A Bifröst, Serena se fait passer pour une étudiante en archéologie de Piltover qui vient étudier les légendes Freljordiennes. Elle essaye de gagner des points auprès des PJ et propose même de leur payer un verre. Discrètement, elle leur demandera où ils se rendent et posera des questions sur Jormungandr.

Jormungandr : Depuis qu'il est rentré dans la ville, il n'arrête pas de jeter des regards de tous les côtés et pense que chaque personne qui croise son regard veut sa mort. Pendant le repas, il demandera à Serena de s'éloigner le temps pour discuter en tête à tête avec les PJ.

Par souci d'honnêteté, il leur révélera qui il est, d'où il vient, pourquoi il doit retourner au plus vite auprès de son peuple, qui le pourchasse et les effets de l'élixir de drak. Il possède sur lui une de ces fioles, dont le liquide a été tiré du cerveau de Quetzalcoalt. Il peut la donner aux PJ si ceux-ci le lui demandent. Si un PJ l'ingère, se référer au tableau en **Annexe 2**. Jormungandr répondra honnêtement à toutes les questions des PJ, car il a bien vu que ceux-ci ne lui voulaient pas de mal. Il précisera également que c'est son peuple qui les paiera, une fois arrivé sur place.

La nuit : Durant la nuit, peu importe où dorment les PJ, Serena tentera d'assassiner Jormungandr et de lui voler le crâne de drak en cristal. En cas de succès, elle rejoindra au plus vite Gregory Ferros à mi-chemin du sommet du Mont Dragon.

Scène 4 : Le Mont Dragon

Résumé de la scène : L'entrée menant au repaire des draks se situe à mi-chemin du sommet de la montagne, à une demi-journée de marche de Bifröst. Si Jormungandr est mort, les PJ trouveront sur lui une carte indiquant l'entrée du repaire des draks. Ils n'auront qu'à la suivre. S'il est toujours vivant, il leur servira de guide.

Devant la grotte, Gregory Ferros et ses hommes attendent l'arrivée de renforts, car un éboulement a tué la plupart de ses hommes. Toute leur attention est concentrée sur la grotte que les draks défendent, c'est pourquoi Serena avait conseillé à Gregory de placer un de sniper un peu plus en aval, afin d'accueillir d'empêcher quiconque de gêner leur entreprise.

Objectif de la scène : Tension maximale, conclusion.

Le sniper

“L'ascension de la montagne n'est pas aussi pénible que vous auriez pu le penser, car [Jormungandr ou sa carte] vous fait passer par des endroits facilement praticables où la couche de neige est moins épaisse. Après une demi-journée de marche, la température est descendue de quelques degrés et la couche de neige se fait plus épaisse.

Une fois franchi le col qui se dresse à une centaine de mètres devant vous, vous serez presque arrivés. C'est alors que vous apercevez, à une dizaine de mètres de vous, le cadavre d'un cerf au crâne explosé.”

Le cadavre du cerf : Il a le crâne à moitié explosé. Il semble être mort très récemment et ne présente aucune autre blessure que celle qui a explosé son crâne. **Test d'INT 12** : Parmi la bouillie cérébrale, le personnage retrouve une balle de gros calibre.

Le sniper : Allongé sur un tapis posé à même la neige au niveau du col de la montagne (à 100m du cerf), ce sniper a pour mission de ne laisser personne s'approcher du sommet de la montagne. Comme il s'ennuyait, il a descendu une biche qui passait par là.

Si les PJ dépassent le cadavre, il tirera une première balle à leurs pieds, en guise d'avertissement. Si les PJ ne font pas demi-tour, il commencera à tirer pour tuer.

Les PJ vont devoir trouver un moyen de le déloger tout en évitant de s'exposer.

Sniper (NC - 2)

DEF 10 PV 6 Init 11

FOR -1 DEX 4* CON 0 INT 1 SAG 3* CHA 0

Fusil de sniper hextech (L) +10 Portée 100 mètres DM 2d6+4

L'avalanche : Lorsqu'il tire, le fusil de sniper semble produire ce qui ressemble à un coup de canon qui résonne dans la montagne. Au bout de 1d6+3 tirs, l'écho produit par les tirs entraîne une avalanche. Les PJ ont chacun 2 actions pour se mettre à l'abri. Le sniper, lui, se fera emporter par l'avalanche (mais les PJ pourront retrouver son arme sur un **Test de SAG 10** réussi).

Si un PJ est emporté par l'avalanche, il subit 3d6 DM et se retrouve prisonnier sous la neige. Très rapidement, le personnage commence à manquer d'air. A chaque tour commencé sous la neige, il devra réussir un **Test de CON [10 + Tours passés sous la neige]** ou subir 1d6 DM dus à la suffocation. Pour s'extraire, il devra réussir un **Test de FOR 17** ou recevoir de l'aide. Tout personnage qui en cherche un autre qui a été enseveli devra réussir un **Test de SAG 14** pour le repérer, puis un **Test de FOR 10** pour déblayer et l'extraire.

La grotte des draks

“Une fois le col de la montagne franchi, vous marchez encore une dizaine de minutes avant d'arriver sur un plateau. Lorsque vous levez les yeux, vous avez la surprise d'apercevoir un ballon dirigeable à moitié caché par la montagne, derrière lequel des aurores boréales dansent dans le ciel mi-sombre de cette fin d'après-midi. À une trentaine de mètres du dirigeable, quatre hommes armés surveillent l'entrée d'une grotte.”

Le ballon dirigeable : L'emblème des Ferros est dessiné sur chaque côté du dirigeable. Il est en vol stationnaire à une cinquantaine de mètres de l'entrée de la grotte menant au royaume des draks. A son bord, un soldat Ferros monte la garde. Une échelle de corde est déployée et permet d'y monter et d'y descendre.

Gregory Ferros : Il se trouve près de l'entrée de la grotte avec ses hommes de main, et regarde impatientement le ciel en direction du Sud-Est. Il est impatient que les deux dirigeables que lui a promis son père arrivent en renfort, car il pourra alors investir la grotte et commencer son massacre. En cas de conflit, il se cachera derrière ses hommes et utilisera ses pouvoirs psy pour attaquer les PJ.

Gregory Ferros (Nc 2)

DEF 14 PV 30 Init 10

FOR 1 DEX -1 CON 1 INT 3* SAG 0 CHA +3*

Pistolet +3 DM 1d6+2 Portée 30m

Attaque mentale (L)* : p.34 du Compagnon COF.

Domination psy (L)* : p. 34 du Compagnon COF.

Télékinésie (L)* : p. 34 du Compagnon COF.

Inventaire : 10 Po, plan de la montagne, chevalière de la famille Ferros, fiole d'élixir de drak vide.

Les hommes de main : En tout, ils sont quatre. Trois d'entre eux surveillent l'entrée de la grotte après avoir fini de la déblayer il y a quelques heures. Toute leur attention est portée sur celle-ci, au cas où les draks décideraient de mener une contre-attaque. Le quatrième homme de main se trouve sur le pont du dirigeable. Il surveille les environs, à la fois à la recherche des renforts, mais aussi de potentiels intrus.

Les hommes de main ne sont pas particulièrement stressés par les tirs du sniper : ils se disent qu'il doit tuer le temps en tirant sur des biches. Seul celui sur le dirigeable a quelques doutes et jette parfois quelques coups d'œil en contrebas.

Homme de main des Ferros (NC - 1/2)

DEF 13 PV 8 Init 12

FOR 1 DEX 0 CON 1 INT 1-2 SAG 0 CHA 0

Épée courte +2 DM 1d6+1

Fusil Hextech +2 DM 1d10 Portée 30m (Seul celui dans le dirigeable en a un)

La grotte : *“La grotte elle-même n'est profonde que d'une dizaine de mètres. Son sol est recouvert de grosses pierres qui ont été déplacées, signe qu'il y a sans doute eu un éboulement il y a peu. Pour preuve, une demi-douzaine d'hommes gisent, encore à moitié écrasés par des pierres ou le corps criblé de flèches. Il semble également y avoir eu une bataille ici, comme l'attestent les cadavres de quelques draks et les armes abandonnées au sol.*

Tout au fond de la grotte, vous apercevez une sorte d'arche artificielle. Derrière elle, vous entre-apercevez une végétation luxuriante, mais surtout des draks armés d'arcs qui s'apprêtent à tirer sur quiconque osera pointer le bout de son nez.”

Les armes laissées au sol : Arcs courts (1d6 DM), épées courtes ([1d6 + Mod. de FOR] DM) et quelques fusils hextech (1d10 DM).

Les draks : Une dizaine de draks armés d'arcs et de lances rudimentaires protègent l'entrée de leur royaume, en attendant désespérément que Jormungandr revienne. Ils canardent quiconque montre le bout de son nez dans la grotte, mais ils savent qu'ils ne tiendront pas indéfiniment, et qu'un assaut des Ferros pourrait leur être fatal.

Bien qu'ils ne soient pas des guerriers, ils se sont battus avec l'énergie du désespoir et ont déjà réussi à repousser les Ferros par deux fois. La première fois, ils ont fait sauter l'entrée de la grotte grâce à leurs pouvoirs psy réunis, ce qui a fait perdre aux Ferros toute une journée le temps de déblayer les gravats. La seconde fois, ils les ont repoussés en les canardant de flèches. Pris d'un élan guerrier, ils les ont alors poursuivis jusqu'à l'entrée de la grotte mais ils s'y sont fait massacrer et ont dû battre en retraite. Sans leur position de défense privilégiée, ils n'ont aucune chance contre les Ferros. Depuis cette deuxième rixe, aucun des deux camps ne bouge de sa position.

Le royaume drak

“Lorsque vous pénétrez dans le royaume drak, la beauté mystique du lieu vous coupe le souffle. Une nature luxuriante envahit chaque recoin dans une explosion de couleurs chatoyantes. Les vêtements de fourrure que vous portez vous étouffent soudainement, car le froid glacial de la montagne n’arrive jamais jusqu’ici. Vous entendez le chant d’oiseaux inconnus et apercevez des plantes que vous n’avez jamais vu. Cet endroit est littéralement le paradis sur terre.”

Les draks : Bien que méfiants au début, les draks se détendent si les personnages leurs rendent le crâne en cristal. Si cela arrive, les draks leur déclarent alors leur amitié éternelle et leurs proposent de rester ici avec eux, lorsqu’ils refermeront la grotte, ou bien de partir avec autant d’or et de pierres précieuses qu’ils pourront en porter. Si les PJ décident de rester, ils ne pourront plus jamais repartir car les draks comptent détruire le crâne de cristal une fois la porte refermée, afin que la tragédie qui vient de se produire ne recommence jamais.

Les renforts : Les PJ seront avertis par un éclaireur drak qui surveille l’extérieur qu’il aperçoit deux dirigeables des Ferros qui se dirigent vers leur position. Ils sont encore loin, mais ils contiennent sans aucun doute des renforts. Les PJ vont devoir faire leur choix rapidement. Une fois la grotte refermée, les Ferros ne pourront plus rentrer, même avec des explosifs.

Le choix :

Si les PJ décident de rester : Ils suivront un rituel pour devenir membres de la tribu à part entière, et vivront dans ce paradis jusqu’au restant de leurs jours. Jormungandr lui-même, s’il est toujours vivant, fermera la porte et brisera le crâne de cristal. Les PJ apprendront à vivre dans le royaume drak, qui est un véritable paradis sur terre.

Si un jour ils commencent à se sentir à l’étroit ou qu’ils sont en manque d’aventure, ils pourront toujours explorer les niveaux inférieurs. En effet, le royaume drak s’enfonce plus loin sous terre que quiconque ne pourrait le penser. Une civilisation ancienne semble avoir logé ici avant eux, mais les draks n’ont jamais cherché à savoir jusqu’où descendaient les tunnels. En effet, les draks sont peureux et les niveaux inférieurs dangereux : la faune et la flore s’y font plus dangereuse. Peut-être que les PJ seront ceux qui découvriront les secrets qui se cachent sous le royaume des draks ?

Si les PJ décident de partir : Les draks leurs donneront autant d’or et de pierres précieuses qu’ils peuvent en emporter. Jormungandr, s’il est toujours avec eux, les remercie. Il leur donnera un collier de dents animales et fera d’eux des membres honorifiques de la tribu. Lorsque les PJ sortiront, les draks leur diront tous adieu tandis que la porte se refermera lentement derrière eux. Ils pourront ensuite monter à bord du dirigeable que Gregory Ferros a laissé devant l’entrée de la grotte et partir pour de nouvelles aventures... à condition qu’ils arrivent à se mettre d’accord sur une destination.

Quel que soit le choix des PJ, l’aventure s’arrête ici pour les joueurs, mais celle des personnages ne fait que commencer !

Annexe 1 : Tableau de la cartomancie

La cartomancienne lit le destin du personnage dans les cartes. Pour illustrer cela, le joueur tire une carte dans un paquet de 32 cartes. Si la carte est rouge, le PJ garde la carte. Si elle est noire, le MJ la garde. Une fois dans la partie, le joueur (ou le MJ) peut utiliser la carte pour qu'un événement en lien avec son effet se réalise.

Exemple : Le joueur pioche la dame rouge (l'amour). Plus tard, alors qu'il rencontre un PNJ, il décide d'utiliser l'effet de la carte pour faire en sorte que le PNJ ait un coup de foudre pour lui.

Carte	Effet rouge	Effet noir
7	<u>Le hasard</u> : Le personnage gagne +5 à un jet de son choix (à préciser avant le jet).	<u>Le hasard</u> : Le personnage subit un malus de -5 à un jet au choix du MJ (à préciser avant le jet).
8	<u>Météo</u> : Le PJ décide de la météo. Ex: Tempête, calme plat, éclair, etc.	<u>Météo</u> : Le MJ décide de la météo. Ex: Tempête, calme plat, éclair, etc.
9	<u>Le mouvement</u> : Le joueur choisit une chose inanimée qui se déplace.	<u>Le mouvement</u> : Le MJ choisit une chose inanimée qui se déplace.
10	<u>La fragilité</u> : Un objet/élément du décor au choix du joueur se casse.	<u>La fragilité</u> : Un objet/élément du décor au choix du MJ se casse.
Valet	<u>L'ami</u> : Le personnage croise par hasard un de ses vieux amis.	<u>L'ennemi</u> : Le personnage croise par hasard un de ses vieux ennemis.
Dame	<u>La vérité</u> : À tout moment, le joueur peut poser une question au MJ, qui ne peut répondre que par "Oui" ou par "Non".	<u>Le mensonge</u> : À tout moment, le MJ insère un élément mensonger dans l'une de ses descriptions (attention à ce que cela ne nuise pas au scénario)
Roi	<u>La fortune</u> : Le personnage trouve exactement l'objet qu'il cherche.	<u>La misfortune</u> : Le personnage perd un objet au choix du MJ.
As	<u>La chance</u> : Transforme n'importe quelle action du personnage en succès critique.	<u>La malchance</u> : Transforme n'importe quelle action du personnage en échec critique.

Annexe 2 : Tableau des pouvoirs psy

Si un personnage ingère le contenu de la fiole contenant le liquide cébrospinal de Quetzalcoalt, jetez 1d6 et se référer au tableau suivant pour déterminer quel pouvoir psy il obtient.

1	Lecture de pensées : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes.</i>
2	Radar mental : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes.</i>
3	Télékinésie : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes.</i>
4	Télépathie : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes.</i>
5	Domination psy : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes.</i>
6	Attaque mentale : <i>Voir Compagnon p. 34 et suivantes (2d6 DM + Mod. d'INT).</i>