

A woman with long, flowing hair, wearing a dark, ornate dress with long sleeves and a long skirt, stands in a sun-dappled forest. She is framed by a circular opening in the trees, looking upwards. The scene is lush and green, with sunlight filtering through the leaves.

DONJONS ET DRAGONS 3.5

QUETE PRINCIPALE 3

SUR LES TRACES DE RÚMIL TELPERION

Chapitre 0 : Le contexte

Année : 1360 CV - L'Année de la Tourelle

Le groupe, désormais ami avec la famille elfique Telperion, à qui il a redonné son amulette protectrice, est engagé pour une nouvelle mission. La famille Telperion n'a eu de cesse d'être attaquée de toutes parts par des ennemis aussi divers que variés, mais qui semblent tous décidés à éradiquer les derniers membres de la famille encore en vie. Mais maintenant que l'Amulette des Telperion a fait son retour, les choses ont changé. Grâce à sa protection, les Telperions peuvent rêver à un avenir. Mais récupérer ce qui leur a été volé sera long et difficile. Heureusement, ses membres peuvent compter sur le groupe pour les aider.

Chapitre 1 : La cache de Rúmil Telperion

Maintenant que la protection de leur Amulette leur a été rendue, le but des Telperions est de récupérer certains objets qui leurs sont inaccessibles. Il s'agit principalement d'objets magiques, de parchemins, de baguettes et de quelques armes et armures. Celles-ci ont été cachées dans divers lieux des Marches d'Argent qui étaient jadis sous la responsabilité de la famille, mais qui sont aujourd'hui sous le contrôle de diverses factions, sectes ou simplement inatteignables à cause de monstres. Le moment est cependant venu de récupérer ceux-ci. Grâce à la protection de l'Amulette, la famille peut désormais faire valoir ses droits auprès d'Alustriel à Lunargent et demander son aide. La prêtresse **Elerinna Telperion**, actuellement en charge de la famille, se rendra donc à Lunargent pour avoir une audience avec Alustriel.

Elerinna : *Le temps est venu de nous rendre à Lunargent mes frères et sœurs. Mais je ne saurais laisser le campement sans protection, aussi un petit groupe d'entre nous restera-t-il ici à veiller sur ce dernier. Nerwen, Aventuriers, j'aimerais que vous vous rendiez en un lieu précis pour votre prochaine mission afin de récupérer certains objets de notre famille.*

Nerwen : *Il en sera fait selon vos ordres, Ammë*

Elerinna : *Avant toute chose, nous devons récupérer les objets cachés par ceux et celles qui sont tombés en notre nom. Avec ceux-ci, nous parviendront à reprendre ce qui nous a été volé et repousser le Mal et le Chaos qui sévissent dans les Marches. Je sais que cela sera difficile, mais il faut vous rendre dans les Montagnes du Rauvin. Votre premier objectif est de mettre la main sur la cache de Rúmil Telperion.*

Nerwen se figera alors durant quelques secondes avant de reprendre :

Nerwen : *Si je me souviens bien, Ammë, cette cache se trouve au niveau du Col de l'Orc Défunt. Mais celui-ci est sous le contrôle des Orcs depuis des années maintenant.*

Elerinna : *Tu ne te trompes pas, Nettë, l'endroit est aujourd'hui connu sous le nom de la Griffes de Vaug, et le col est sous la domination des Orcs de Gruumsh.*

Le groupe a entendu parler de cette passe comme étant un endroit dangereux, à éviter le plus possible quand on se déplace dans les Marches d'Argent. Les aventuriers ont déjà dû faire plusieurs fois des détours pour l'éviter, ce qui a rallongé le trajet de plusieurs jours. S'y rendre paraît donc dangereux, voire même téméraire.

Elerinna : *Je vois votre trouble, mes amis. Sachez que je ne vous envoie pas à la mort. La Griffes de Vaug est certes dangereuse, et je ne m'y risquerais pas en temps normal. Cependant, les récentes batailles qui ont opposé les Chevaliers d'Argent aux forces de Baphomet ont prélevé leur dû. La Griffes n'a jamais été aussi vulnérable qu'aujourd'hui et il nous faut frapper avant que les forces de Gruumsh ne se renforcent ou n'aient le temps de reformer leurs rangs.*

Après réflexion, le groupe comprendra que ce plan a des chances de fonctionner ; mais reste la question de paiement et de savoir si cette cache n'a pas encore été pillée par les Orcs.

Elerinna : *Toutes nos caches sont protégées par un sortilège de Rúmil. Seul une personne protégée par l'Amulette est capable d'ouvrir celle-ci. Pour ce qui est de votre récompense, je ne puis rien vous promettre tant que la cache n'a pas été ouverte. Mais si vous parvenez à remplir votre mission, j'offrirai à chacun d'entre vous un objet magique, un parchemin ou baguette au choix se trouvant dans celle-ci, ainsi que 500 pièces d'or. Pour le reste, vous serez libre de garder ce que vous trouverez à la Griffes de Vaug. Cela vous convient-il ?*

A bien y réfléchir, l'offre est plaisante et a de quoi réjouir le groupe. Cependant, si l'offre est si intéressante, c'est que la mission risque de s'avérer difficile.

Chapitre 2 : Voyage jusqu'à la Gorge de l'Arc-en-ciel



Le voyage jusqu'à la Griffes de Vaug sera assez long, mais le groupe pourra compter sur des vivres en suffisance fournies par la famille et sur la carte obtenue en début de campagne. Ce voyage, qui durera près d'une semaine, sera également l'occasion pour le groupe de récupérer des derniers événements et d'achever de soigner leurs blessures. Le voyage fera également passer le groupe par les villes de Jalthar, de Croixrauin et de Sundabar, de quoi vendre le surplus de matériel et acheter de quoi s'équiper.

En cours de route, le groupe ne sera attaqué qu'une seule fois, lors du passage de la Passe de la Lune. Le reste du chemin – qui passe près de Sundabar – est gardé par les Chevaliers d'Argent et est donc sans risques.

Combat : Serpent de glace FP3 **Expérience par personne : 180**

Un **jet de fouille DD13** sur le site où se trouve de Serpent de glace permettra de trouver des restes d'aventuriers malchanceux. Voici ce que le groupe pourra trouver :

Un **arc long de force +1**, une **dague**, une **Cotte de Maille** – CA 5 / DEX max 2 / -5 aux tests / malus sorts = 30% valeur 150 PO / Taille M, une bourse avec **15 po et 10 PA**

Note au MJ : Nerwen, qui accompagnera le groupe (voir ses caractéristiques dans les annexes), pourra renseigner le groupe sur Rûmil Telperion durant le voyage. Rûmil était une savante de la famille, une érudite capable de prouesses magiques. C'est elle qui était chargée de la création de parchemins, de baguettes et d'autres enchantements. C'est aussi elle qui a créé l'Amulette à l'aide d'Elerinna, en combinant la protection de Mystra et celle de Rillifane Rallathil.

Une fois Sundabar passé, il faudra encore 4 jours de plus pour parvenir à la Gorge de l'Arc-en-ciel.

Quelques remarques sur la ville de Sundabar : La ville est en effervescence depuis les dernières batailles qui ont prélevé leur lot de vies et qui ont causé de nombreux dégâts dans la région. Toute la ville est plongée dans une sorte d'apathie et les marchands et autres vendeurs ont moins la tête au marchandage qu'à l'habituel. C'est une chance pour le groupe d'aventuriers, qui pourra faire de bonnes affaires, mais c'est aussi très inquiétant. En se renseignant sur ce qu'il se passe dans la ville, le groupe pourra obtenir une information intéressante. Le sixième grand maître de la cité, Helm Ami-des-Nains, aurait été blessé non pas durant la bataille mais lors d'une tentative d'assassinat perpétrée par l'un de ses proches.

Chapitre 3 : La Griffes de Vaug

Note au MJ : La suite du scénario suit le scénario de la Griffes de Vaug, proposé dans le supplément des Marches d'Argent pour D&D 3 avec quelques ajustements. En effet, ce scénario possède un ND trop élevé pour des aventuriers de NG3, même avec la rôdeuse Nerwen de niveau 4 à leurs côtés. Avec les dernières batailles contre les Chevaliers d'Argent, les Orcs de la Griffes de Vaug sont cependant moins nombreux et affaiblis. Cet affaiblissement rend le ND du scénario équivalent à celui du groupe.



Au meilleur de sa puissance, la Griffes de Vaug accueille près de 80 guerriers Orcs secondés par des chamans et des prêtres. Mais depuis la dernière bataille, les adeptes de Gruumsh et même des Crânes Arrachés se font moins nombreux dans ce passage stratégique. Beaucoup d'entre eux se sont échappés, ont déserté ou sont rentrés dans les nombreux sous-sols qui se trouvent à plusieurs kilomètres au-dessous de la surface de la Griffes, dans les premières strates de l'Ombreterre. La Griffes est donc dépourvue, mais pas laissée pour autant à l'abandon. Plusieurs groupes d'Orcs la gardent encore et sont prêts à défendre leur position contre toute intrusion. Les Crânes Arrachés sont sous le commandement de Vaug le Puissant, un demi-orque sanguinaire et violent dont la tête a été mise à prix à 1000 PO. Des affiches parsemaient d'ailleurs le campement de l'Arbre Fantôme lors de leur dernier passage, comme le groupe pourra s'en souvenir. En suivant le plan ci-dessus, les aventuriers entreront par l'ouest. Voici quels sont les éléments sur place et leur description :

1. **Corniche :** Cette corniche, qui donne directement sur la Gorge de l'Arc-en-ciel, est en temps normal occupée par un groupe de sentinelles. Celles-ci donnent l'alerte dès qu'elles voient approcher un trop grand nombre d'intrus. En cas d'approche d'un plus petit groupe, elles se contentent d'envoyer un messager qui prévient le reste de la Griffes. Comme le groupe pourra s'en rendre compte, ces corniches sont pleines de gros blocs de pierre grossièrement taillés et prêts à être lancés sur leurs adversaires. En cas de confrontation, ceux-ci peuvent atteindre 12 mètres alentours des corniches et être lancés tous les 3 rounds. Ceux-ci, d'une trentaine de kilos chacun, infligent 4d4 dégâts aux cibles touchées. **Cette corniche communique avec la zone 7**
 - a. **Attaque de rochers :** Se fait avec +0 comme une attaque de contact à distance sans autre bonus. **Portée :** 12 mètres.
 - b. **Nombre d'Orcs :** 3 fantassins + 1 chef de griffe et 1 messager
2. **Fortification :** Cette première fortification, atteignable une fois que la corniche est passée, protège presque entièrement le passage, même s'il est possible de la contourner. Celle-ci est composée de grosses pierres disposées de manière à former de vagues cercles défensifs. Aucun passage pour y entrer n'est visible. Comme pour la corniche, une fortification comprend 1 messager qui pourra donner l'alarme en cas de problème. Le messager est équipé d'une corne d'appel ainsi que d'un dispositif de feu d'alarme. Celui-ci se présente sous la forme d'une torche équipée d'un petit récipient métallique contenant de l'huile en réserve. Le tout est monté sur une perche de 6 mètres qui sera visible depuis presque toute la Griffes en cas d'activation.
 - a. **Murs de la fortification :** Les murs représentent le premier obstacle. Hauts d'environ 2,4 mètres et large de presque deux mètres, ils doivent être escaladés sans les cordes à nœud qui aident normalement les Orcs à accéder à l'intérieur. Des marches sommaires se trouvent à l'intérieur pour permettre à des archers et des lanciers d'attaquer d'éventuels assaillants tout en bénéficiant d'un bonus de camouflage partiel (+2 à la CA). Pour être touchés depuis l'extérieur, les assaillants doivent avoir une portée de 3 mètres minimum, soit par des armes, soit naturellement.

- b. **Accès à l'intérieur** : Jet d'escalade DD12. Une fois en haut, un saut à l'intérieur (action immédiate) est largement suffisant.
- c. **Nombre d'orques** : 6 fantassins + 1 chef de griffe et 1 messenger

Remarque sur les fortification : Une torche brûle en permanence afin de pouvoir allumer les flambeau en cas d'alarme. Les Orcs qui s'occupent de remettre de l'huile dans le dispositif sont cependant peu soigneux. Observer leur routine permettra au groupe de comprendre qu'attaquer à ce moment-là depuis une corniche pourrait s'avérer intéressant. Une flèche bien placée pourra provoquer un incendie (75% de chances), voir même provoquer une explosion des tonneaux d'huile (25% de chance)

3. **Étang Noir** : Ancien point d'eau alimenté par la fonte des neiges, cet étang est utilisé par les Orcs pour se débarrasser de leurs déchets, comme en témoignent les nombreux os encore visibles à l'intérieur de celui-ci. L'étang mesure 18 mètres de long pour 9 mètres de large et peut atteindre 9 mètres de profondeur par endroit. L'eau est peu ragoûtante et l'odeur qui s'en dégage n'est pas très engageante, mais des pièces d'or, d'argent et de bronze sont clairement visibles au fond de celui-ci. Un **jet de natation DD10** suffira à récupérer celles-ci, au risque de contracter une maladie. **44 PO, 120 PA, 12 PC + 1 anneau d'amitié avec les animaux** (portée 9 mètres / la créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle. Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde). Si des Orcs se trouvent encore dans le Col, fouiller l'étang provoquera une attaque de leur part (1d4+2 fantassins orques)
4. **Corniches** : Ces corniches sont semblables à celle qui marque l'entrée de la Griffe, si ce n'est qu'elles sont vides de toute sentinelle. En cas d'alarme, des Orcs peuvent cependant les atteindre pour repousser l'invasisseur. Pour ce faire, ils peuvent rejoindre celles-ci par les chemins qui serpentent dans la montagne (zone 7)
5. **Fortifications** : Des fortifications identiques à celles découvertes à l'entrée de la Griffe, si ce n'est qu'elles sont actuellement vides. Le groupe constatera que plusieurs rochers qui composent le mur ont été déplacés lors d'une précédente attaque. Des traces de sang séché couvrent plusieurs d'entre eux, signe que l'attaque n'est pas toute récente mais suffisamment pour que les Orcs n'aient pas encore eu le temps de reconstruire celles-ci. En cas d'attaque majeure, les renforts peuvent prendre position dans ces fortifications mais cela leur prendra du temps pour refermer le passage et leur faire bénéficier du camouflage partiel que celui-ci leur offre.
6. **L'arbre des crânes** : Au centre du col se trouve un arbre gigantesque qui devait posséder un bois d'un blanc immaculé à l'époque. Comme pourra en témoigner Nerwen, il s'agissait jadis de l'un des lieux où les Telperion vivaient, au sein même de l'arbre. Mais celui-ci est aujourd'hui couvert de crânes et dégage une impression de malveillance et de danger. D'énormes crânes possédant des défenses mais aussi des crânes de plus petite taille, visiblement humanoïdes couvrent désormais celui-ci, tenus par des lanières de cuir. On devine encore le passage dans l'écorce de l'arbre qui pourrait mener à son centre, mais une étrange lueur rougeâtre de mauvais augure s'en échappe, donnant des frissons à ceux et celles qui l'observent. Le sol autour de l'arbre est couvert d'ossements brisés, certains tombant petit à petit en poussière que le vent charrie dans tout le col. Un **jet de connaissance (mystères) DD15** permettra de se rendre compte de la présence d'un portail ouvert au sein de l'arbre.

Le portail : Impossible d'approcher du portail pour quelqu'un qui ne possède pas une volonté de fer. Toute personne non autorisée qui tenterait l'expérience finirait par être prise de frayeur et se mettrait à fuir le portail dans le sens opposé durant 1d4+1 minutes. Pour ceux qui désirent tenter l'expérience, un jet de volonté DD15 sera demandé en arrivant à moins de 18 mètres de celui-ci. Un nouveau jet est demandé tous les 3 mètres avec une augmentation du DD de 1 à chaque fois. Tout échec rendra une nouvelle tentative impossible pour une durée de 24 heures.

7. **L'entrée des galeries** : Clairement visibles depuis le centre du col, des entrées permettent d'accéder au centre de la montagne. La roche retirée a probablement été utilisée pour former les fortifications du col, d'ailleurs. Si le groupe s'aventure au sein de ces galeries, il trouvera un dédale de tunnels qui, après plusieurs kilomètres de marche, mènent aux corniches sur lesquelles les Orcs étaient en faction.
 - a. **La partie nord** de ces galeries mènent plus profondément sous terre, jusqu'à une grotte gigantesque servant de repaire aux Crânes Arrachés. Le groupe avisera alors plus de cinq cents Orcs massés dans celle-ci. Une puanteur infernale plane dans la grotte et le groupe constatera que de nombreux blessés s'y trouvent, ainsi que des fosses communes dans lesquelles de nombreux cadavres sont entassés. La dernière bataille des Marches d'Argent n'a visiblement pas été tendre avec les Orcs. Fort heureusement, la cache ne se trouve pas en ce lieu mais dans la partie sud. L'information sur le nombre d'Orcs et l'état de leurs forces peut cependant être revendue à bon prix (**250 Po**) aux Chevaliers d'Argent si le groupe le désire.
 - b. **La partie sud** des galeries est plus intéressante pour le groupe car c'est dans celle-ci que se trouve la cache. Bien que naturelle, le groupe se rendra vite compte qu'elle a été agrandie pour créer de petites salles de garde dans lesquelles des membres de la Griffe de Vaug viennent se reposer. Chaque salle de repos peut contenir : 6 fantassins orques + 1 Messenger et 1 chef de

griffe. Toutes les salles ne sont pas occupées et nombre d'entre elles semblent avoir servi récemment comme lieu où entreposer des blessés, comme en témoignent les paillasses couvertes de sang.

8. **L'autel du Crâne** : L'autel du Crâne est un autel sacrificiel dédié au dieu Grumsh. Il se présente sous la forme d'une pierre rectangulaire de 9 mètres sur 3,5 mètres de large et couverte de sang séché - comme en témoigne la couleur rouille de cette dernière et la forte odeur de fer qui s'en dégage. Les sacrifices ont dû être nombreux. Des vestiges d'armures et d'armes sont présents au sol, adossés à l'autel. Un jet de **connaissance (religions) DD18** permettra de comprendre que ceux-ci ne sont pas employés par les Orcs, même s'ils sont encore en état, car ils partent du principe que tout ce qui touche l'autel appartient à Grumsh et qu'il serait sacrilège de les lui reprendre. Pour cette raison, ceux et celles qui se font exécuter sont généralement dépouillés de leurs possessions avant l'exécution. Un **jet de Fouille DD11** permettra de trouver : **10 PO, 54 PA, 50 PC** ainsi qu'une **dague**, une **rondache en bois** et une **épée courte** en état. Un **jet de Fouille au-delà de 15** permettra de trouver en plus une **citrine** (100 Po).

Attirer l'attention des dieux : Les dieux de Faérun sont tatillons en ce qui concerne leur religion et les sacrilèges. Piller l'autel rapportera un joli trésor aux aventuriers, surtout compte tenu de leur niveau, mais attirera également l'attention de Grumsh sur eux. Pour le moment, rien de particulier ne leur arrivera ; mais si ce genre de comportement se reproduit à l'avenir ou si ceux-ci se débarrassent de prêtres de cette divinité, il est fort possible que la vengeance du dieu s'abatte sur eux par l'entremise de certains de ses envoyés.

9. **Corniche** : Cette corniche est en tout point identique à celle du point 1, avec le même nombre de gardes. Si le groupe est aperçu depuis celle-ci, les Orcs viendront, avec du renfort, depuis les galeries du nord pour les attaquer. Ils tenteront alors de rallier l'une des fortifications proche de la sortie du Nord.
10. **Fortification** : Identique à la fortification 2 avec le même nombre d'Orcs à l'intérieur et les mêmes équipements.
11. **La Crypte de Grumsh** : Cette crypte est le passage obligé pour se rendre à la cache de Rumil. Comme pourra l'indiquer Nerwen, le symbole des Telperions est encore visible, gravé sur le mur de la grotte. Cette crypte se trouve à une soixantaine de mètres de l'entrée sud. De la fumée s'en échappe ainsi qu'une psalmodie sinistre. La fumée provient de grands braseros allumés en permanence et dans lesquels des plantes sont brûlées pour les rites sacrés. Un prêtre orque, le **Vieux Pushk**, est en train de psalmodier, aidé par ses deux suivants. Le groupe distinguera des crânes au sol, qui perdront leur chair au fur et à mesure de l'avancée des chants. En règle générale, une fois les psalmodies finies, le Vieux Pushk et ses suivants se dirigent vers l'arbre des crânes pour y ajouter les crânes débarrassés de toute chair.
12. **Les appartements de Vaug** : Cette partie de la crypte est mieux équipée et entretenue, et à raison car elle contient les quartiers de **Vaug le Puissant** et de sa seconde, **Anaya**, une autre demi-Orc. Les pièces qui s'y trouvent sont mieux taillées et du mobilier, probablement volé à des marchands, sert désormais à égayer les lieux. L'une des chambres est employée par Vaug lui-même, une seconde par Anaya, une troisième est partagée entre les deux demi-orcs. La dernière sert de débarras dans laquelle se trouve le butin dérobé aux marchands. Anaya est rarement présente dans ses appartements, préférant se déplacer entre les différentes parties du Col pour surveiller ses hommes. Devant le passage des appartements de Vaug, deux messagers dorment à même le sol, servant de garde du corps à Vaug.
- a. **Trésors des appartements de Vaug** : Il s'agit principalement de grandes pièces d'équipement dérobées à des marchands. On y trouve : **40kg d'étoffe (320 Po), 100 kg de tabac (100 Po), 300 kg de farine (12 Po), 10 kg de sel (100 Po), 20 pioches de mineurs, 20 pelles, 4 pied de biche, 10 marteaux, 8 masses et 6 fûts de bonne bière de Sundabar de 40 litres chacun.**
13. **La cache de Rumil Telperion** : Une fois que Pushk et ses suivants sont morts ou en fuite, le passage est libre pour entrer dans la cache. En s'approchant de la représentation de l'arbre des Telperion gravé sur la roche, celui-ci se mettra à briller. Récitant une incantation en elfique, Nerwen activera la marque qui téléportera le groupe dans une salle. Celle-ci n'est pas très grande. Comme Elerinna l'avait pressenti, il s'agit d'une petite cache de matériel, mais celle-ci est quand même impressionnante. Salle circulaire, elle possède une sorte d'établi en bois sculpté qui fait le tour complet de la salle. Au centre, une représentation gigantesque de l'arbre des Telperion est gravé sur le sol et luit d'une lumière verte éclairant les lieux. Un livre sur un lutrin trône au centre et semble également émettre une lueur verte. Sur l'établi, des rouleaux de parchemin, des baguettes, des anneaux, colliers et autres boucles d'oreilles sont entassés dans un ordre précis. Nerwen annoncera alors :

Nerwen : Nous y sommes, récupérons tout ce que nous pouvons emporter. Vous pouvez utiliser ce sac sans fond que nous a prêté Ammè, mais n'y placez rien de coupant ou de perforant. Dépêchons-nous, je ne sais pas si notre entrée ici n'a pas déclenché une alarme ou quelque chose de pire à l'extérieur.

Il faudra néanmoins près d'une heure pour tout récupérer et placer convenablement le matériel dans la sacoche. Une fois la salle vide, la marque sur le sol commencera à clignoter, indiquant au groupe qu'il leur faut se dépêcher. Le groupe sera alors téléporté dans la salle 11. Si Vaug n'a pas été tué, il sera présent dans la salle avec sa garde mentionné au point 12 + 4 fantassins supplémentaires. Un affrontement débutera après quelques échanges.

Chapitre 4 : Retour au campement

Le retour au campement prendra une nouvelle fois 7 jours. Cependant, le voyage sera plus calme que précédemment, sans rencontre. Durant le passage à Sundabar, le groupe pourra récupérer la prime pour la mort de Vaug et celle pour les informations sur les Crânes Arrachés.

De retour aux campement de l'Arbre Fantôme, le groupe pourra fournir la sacoche à Elerinna :

| | |
|-------------------|--|
| Elerinna : | Mes amis, vous voici de retour, victorieux. Mes félicitations ! Nerwen, j'ai bien reçu ton message et je me réjouis que Vaug ne soit plus. Son absence dans les Col créera un vide que les Orcs mettront du temps à combler. Peut-être que les Chevaliers d'Argent parviendront à en reprendre le contrôle. |
| Nerwen : | Ammè, comment s'est passé votre rencontre avec dame Maindargent ? Va-t-elle nous aider ? |
| Elerinna : | Dame Alustriel m'a fait savoir qu'elle compatissait personnellement à notre sort, mais qu'il lui est impossible d'agir officiellement tant que nous n'aurons pas de preuves du complot visant à éliminer notre famille. Actuellement et aux yeux de tous, la famille Telperion est victime d'une série de mésaventures aussi dramatiques qu'isolées. |
| Nerwen : | Alors elle ne va rien faire. |
| Elerinna : | Je n'ai pas dit cela, Nettè, j'ai dit qu'elle ne peut intervenir officiellement, mais ma demande a été entendue. Nous aurons prochainement la visite d'une personne qui nous aidera. |

Se tournant vers le groupe, elle sourira :

| | |
|-------------------|---|
| Elerinna : | Mes amis, je ne saurais trop vous remercier pour ce que vous avez fait. Venez fêtez avec nous ce soir et, demain, vous récolterez le fruit de vos durs labeurs. |
|-------------------|---|

Le lendemain, le groupe pourra choisir deux objets dans la liste suivante en plus de l'or promis pour la mission :

- 1 objet d'amélioration de caractéristique +1 : tiare, boucle d'oreille, anneau, etc.
- 1 baguette niveau 1 : Magie divine ou profane
- 1 parchemin niveau 2 : Magie divine ou profane
- 1 arme de maître : épée courte ou longue, dague, masse d'arme
- 1 potion de soin modéré.
- 1 pierre iun de CA+1

Annexe 1 : Expérience par personnage (NG2)

| | |
|---|------------------------------------|
| <u>Expérience des combats :</u> | 2400 |
| <u>Expérience pour compléter la carte :</u> | 100 si 3 lieux ; 80 si 2, 60, si 1 |
| <u>Expérience de fin de mission :</u> | 400 de base |
| <u>Investissement dans la partie :</u> | 200 |
| <u>Relations avec les Telperion :</u> | 100 |
| <u>Total maximal :</u> | 2400+100+400+200+100 = 3200 |

| | |
|---|--------------|
| <u>Bonus pour quête secondaire Vaug :</u> | 100 + 500 po |
| <u>Bonus pour information Crânes Arrachés :</u> | 100 + 500 po |

Annexe 2 : Monstres et adversaires

SERPENT DES GLACES



Élémentaire de grande taille (Air Froid)
Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 24 m (18 cases)
Classe d'armure : 16 (-1 Taille, +7 Dex)
Attaque de base/lutte : Constriction (+8 au corps à corps)
Dégâts : Constriction : 1d8+7 plus froid
Particularités : Immunité aux élémentaires, créature de Froid, réduction de dégâts 10/+1
Attaque spéciale : Constriction
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 20, Dex 25, Con 16, Int 4, Sag 13, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +15, Détection +9
Dons : Attaque en puissance
Facteur de puissance : 3
Trésor : Voir description
Alignement : neutre-neutre

Constriction (Ext) : Si le serpent des glaces réussit à toucher son adversaire à l'aide de son corps, il tente de se saisir de sa cible au prix d'une action libre sans s'exposer à une attaque d'opportunité. Si le serpent des glaces réussit son jet de lutte, il s'enroule autour de sa proie et commence à lui infliger 2d4 dégâts temporaires dus au froid, engourdissant du fait de ces dégâts temporaires. Si sa victime sombre dans l'inconscience du fait de ces dégâts temporaires, le serpent de glace commence à lui infliger le même nombre de points de dégâts

Créature de froid (Ext) : Immunisé contre le froid, dégâts provoqués par le feu doublés, sauf à réussir un jet de sauvegarde.

FANTASSIN ORQUE



Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 11 (armure : aucune)
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque :

- Hache d'arme : +4 corps à corps, 1d6+4/20x3 (10po)
- Arc court : +1 distance, 1d6/30x2 (30po) : 10 flèches

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2
Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : bourse (3d4 pc, 1d4 pa)
Alignement : chaotique mauvais

MESSAGER ORQUE



Dés de vie : 1d8-1 (3 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 11 (armure : aucune)
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque : Épée courte rouillée : +4 corps à corps, 1d4+4/19-20x2 (5po)
Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2
Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1/4
Trésor : bourse (1d4 pc, 1d4-1 pa)
Alignement : chaotique mauvais

CHEF DE GRIFFE ORQUE



Dés de vie : 2d8+5 (16 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 12 (+2 armure de cuir, contact 10, pris au dépourvu 12) (10po)
Attaque de base/lutte : +2/+5
Attaque :

- Grande Hache : +5 corps à corps, 1d12+4/20x3 (20po)
- Arc court : +2 distance, 1d6/30x2 (30po) : 10 flèches

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2
Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
Compétences : Détection +2, Perception auditive +2
Dons : Vigilance
Facteur de puissance : 1
Trésor : bourse (3d4 pa, 1d4 po)
Alignement : chaotique mauvais

PRÊTRE DE GRUUMSH : PUSHK

Description : Le vieux Pushk est un prêtre de Gruumsh fanatique qui s'occupe des sacrifices sur l'autel dédié à son dieu et qui s'occupe également de garnir l'Arbre aux Crânes pour pervertir l'ancien symbole des Telpériens. Suivi de deux fantassins qui font office de suivants.



Pushk : Orque, Prê3 ; **FP** 3 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 2d8+24 ; **PV** 33 ; **Init** +2 ; **VD** 9m ; **CA** 14 (contact 12, pris au dépourvu 12) ; **Att** +2 ; **Part** : Vision dans le noir (18), Sang Orque, Aura, Intimidation des Morts-Vivants, Sensibilité à la lumière, Sorts de prêtre ; **Langues** : Orques, Commun ; **AL** : CM ; **JS** : Réf.3 Vig.5 Vol.5 ; **Carac.** For :16, Dex :14, Con :14, Int :12, Sag :15, Cha :14

Compétences : Art de la magie :+5, Concentration : +5, Connaissances (mystères) : +3, Connaissances (plans) : +3, Connaissances (religion) : +3, Détection : +3, Diplomatie : +3, Intimidation : +3, Perception auditive : +3, Premiers secours : +4

Dons : **Magie de Guerre** : Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Sorts par jour : (4/3+1/3+1/0/0/0/0/0/0) ; DD base 12 + niveau du sort). 0 : Délivrescence des chairs (x2), Détection du poison, Blessure superficielle ; 1 : Injonction, Brume de dissimulation, Frayeur ; 2 : Immobilisation de personne, Nuage de spore du Vrock

Sorts de Domaine (Force) : Agrandissement ; Force du taureau

Possessions : PO : 90, Armure de cuir, Parchemin de dissipation de la magie, Potion de soins modérés, Masse d'arme lourde.

Remarque sur le sort de délivrescence des chairs : Ce sort de niveau 0 est un don de Gruumsh qui permet de retirer toutes les chairs sur le corps d'un mort. Employé sur les crânes des sacrifiés, il permet de ne garder que les os de ce dernier pour l'ajouter à l'Arbre des Crânes.

LIEUTENANT DE LA GRIFFE : ANAYA

Description : La lieutenant de Vaug s'appelle Anaya (CM Demi-Orque, Ens 3). Femme extrêmement rusée, elle est aussi capable de déployer une puissante magie grâce à des baguettes dérobées à des marchands et autres aventuriers. Rares sont les femelles orques à accéder à une aussi haute fonction, mais Anaya est parvenue à s'imposer grâce à son intelligence et, surtout, grâce à sa malveillance. Anaya est entièrement dévouée à Vaug, au point d'être l'une de ses fanatiques les plus zélées. Elle fera tout pour le défendre, même sacrifier sa vie si cela lui permettait de gagner quelques seconde pour fuir.



Anaya : Demi-Orque, Ens3 ; **FP** 3 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 2d4+17 ; **PV** 22 ; **Init** +3 ; **VD** 9m ; **CA** 13 (contact 13, pris au dépourvu 10) ; **Att** +1 ; **Part** : Vision dans le noir (18), Sang Orque, Sort ensorceleur, Appel de familier (ensorceleur) ; **Langues** : Orques, Commun ; **AL** : CM ; **JS** : Réf.4 Vig.2 Vol.5 ; **Carac.** For :13, Dex :17, Con :12, Int :14, Sag :15, Cha :16

Compétences : Acrobatie :+3, Art de la magie : +7, Bluff : +5, Concentration : +5, Connaissance (Mystères) : +6, Contrefaçon : +1 ; Crochetage : +3, Décryptage : +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux : +4 ; Désamorçage/Sabotage : +2, Détection : +5, Diplomatie : +3, Discrétion : +5, Dressage : +3, Équilibre : +3, Escalade : +1, Escamotage : +3, Estimation : +2, Évasion : +2, Fouille : +2, Intimidation : +3, Maîtrise des cordes : +3, Perception auditive : +4 ; Premiers secours : +3, Psychologie : +3, Renseignement : +3, Saut : +1, Survie : +2, Utilisation d'objets magiques : +7

Dons : Affinité magique ; Extension de portée

Sorts par jour : (5/4/1/1/0/0/0/0/0) ; DD base 13 + niveau du sort). 0 : Détection de la magie, Détection du poison, Hébètement, Message, Noir ; 1 : Alarme ; Bouclier ; Orbe électrique mineure

Possessions : 36 Po, Baguette de pluie de pierre (10 charges), Baguette de soin léger (6 charges), Potion de soins modérés, Dague en argent.

VAUG LE PUISSANT

Description : Vaug est le maître incontesté du Col de l'Orc Defunt qui porte aujourd'hui le nom de Griffes de Vaug en son honneur. Guerrier puissant à la vigilance développée, il est également passé maître dans le commandement de ses troupes, auxquelles il impose une discipline de fer. Adeptes de Gruumsh, il semble être dans les bonnes grâces du dieu, auquel il offre une partie des butins volés. La dernière bataille contre les Chevaliers d'Argent a cependant fortement affaibli son armée et Vaug rumine cette défaite dans ses quartiers, desquels il ne sort que peu. Cherchant un exutoire à la frustration de cette défaite, il sautera sur la moindre occasion de se battre lui-même contre un adversaire qui se présentera à lui.



Vaug le Puissant : Demi-Orque, Gue4 ; **FP** 4 ; Humanoïde de taille M ; **DV** 3d10+18 ; **PV** 35 ; **Init** +7 ; **VD** 9m ; **CA** 19 (contact 13, pris au dépourvu 17) ; **Att** +4 ; **Part** : Vision dans le noir (18), Sang Orque ; **Langues** : Orques, Commun, Gobeline ; **AL** : CM ; **JS** : Réf.6 Vig.6 Vol.2 ; **Carac.** For :18, Dex :16, Con :14, Int :12, Sag :12, Cha :14

Compétences : Acrobatie :-2, Bluff : +3, Concentration : +2, Déplacement silencieux : -1 ; Détection : +5, Discrétion : +4, Diplomatie : +3, Dressage : +2, Équilibre :-2, Équitation : +3, Escalade : +0, Estimation : +1, Évasion : -2, Fouille : +3, Intimidation : +3, Natation : +1, Perception auditive : +3 ; Premiers secours : +1, Psychologie : +1, Renseignement : +2, Saut : +1, Survie : +1, Utilisation d'objets magiques : +2

Dons : Arme en main, Attaque en puissance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance,

Armure et bouclier : Cotte de maille, Ecu de bois

Armes principale : Épée longue corrompue : Cette épée particulière est un don de Gruumsh, offert par l'entremise du vieux Pushk. Il s'agit d'une épée longue à deux mains de maître (+1 à l'attaque). Elle occasionne 2d6 dégâts + mod de force et ajoute 1d6 dégâts de feu. Vaug peut, à loisir, déployer des flammes autour de celle-ci pour impressionner ses vis-à-vis (bonus de circonstance de +2 en intimidation). Liée à Vaug, cette épée explose en éclats brûlants quand ce dernier meurt, occasionnant 2d4 dégâts sur un rayon de 9 mètres alentours (Sauvegarde : reflexe pour ½ dégâts)

Arme secondaire : Épée longue de maître

Possessions : 102 PO, 43 PA, 12 PC, Potion de soins modérés



Sources des images

- **Monstres** : Manuels des monstres D&D 3.5
- **Anaya** : Manuel Donjons et Dragons 3.5 : Arcanomicron