



THE  
**WITCHER**

**L'Or Noir**

Une sombre histoire aux portes de Mahakam





## EQUIPE

---

**Auteur :** Adrian Gojdz & Anita Nowicka

**Correction :** Jakub Zapala, Gabriel Höri

**Illustration de couverture :** Gwent Art

**VERSION FRANCAISE**

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



**Directeur de publication :** Alexis. D

**Traduction :** Alexis. D

**Correction :** Gabriel Höri

**Relecture :** Nicolas.G

**Maquette :** Alexis. D & Jean-Yves. D

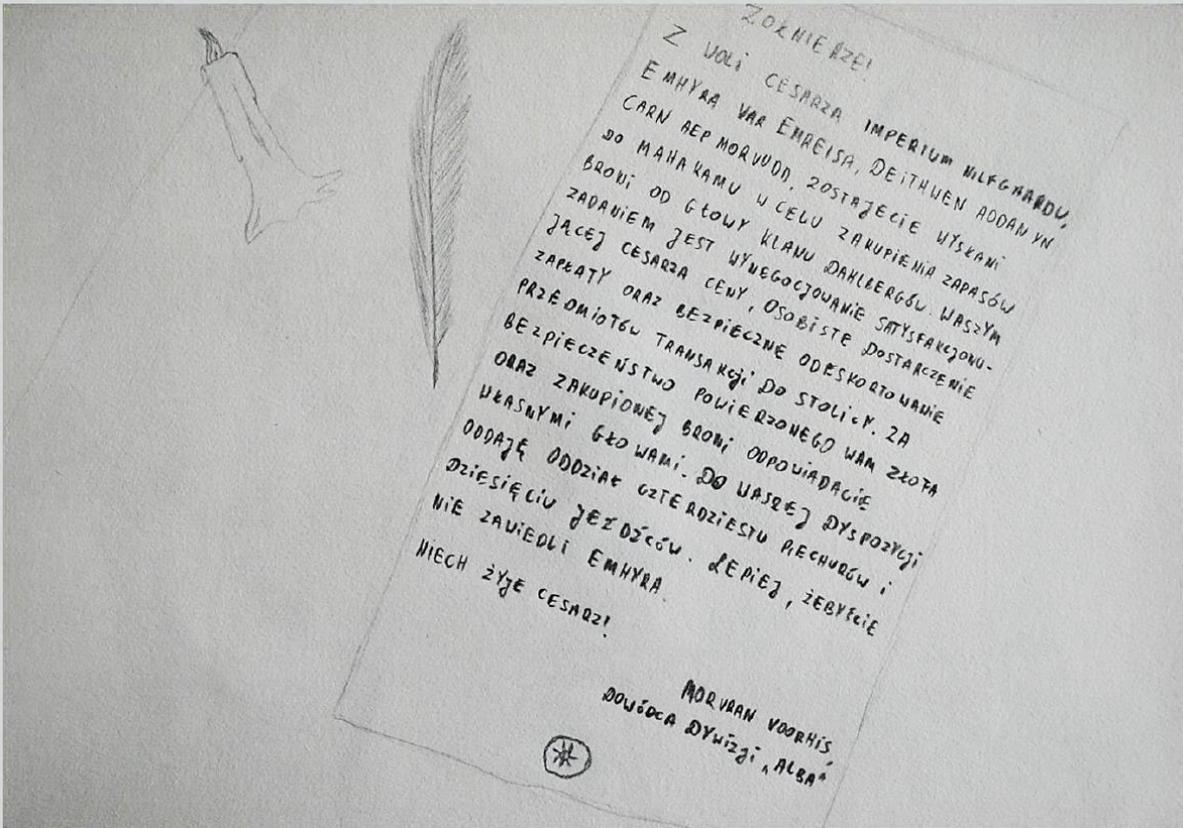
*Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Il est imprimé en tirage limité et destinée à la poignée de personnes ayant participé à la traduction des scénarios ou ayant soutenu moralement l'équipe de traduction. Il est interdit à la vente et à la revente.*

*Cet ouvrage est dédié à Almut Legrand, créateur de la communauté The Witcher JDR France qui a rassemblé et fédéré une communauté incroyable*

*Ce livret contient une histoire gratuite distribuée par "Copernicus Corporation", l'éditeur polonais du jeu de rôle The Witcher. La majeure partie des informations contenues dans ce livret peut être trouvées sur leur site Web. Plusieurs éléments comme les profils des PNJ ont été créés par Alexis.D.*

# TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
Préparatifs pour la partie	page 5
L'intrigue en quelques mots	page 6
Caporal Arnold Aep Luyken	page 8
Soldat Nilfgaardien	page 9
Chapitre 1 : Le voyage	page 10
Mert aep Dery	page 11
Tibor aep Marai	page 11
Ervin aep Margit	page 12
Chapitre 2 : Aux portes de Mahakam	page 14
Rohing et les défenseurs de Mahakam	page 16
Chapitre 3 : Un trou dans le sol	page 19
Les héros se rendent à la porte sans les chariots et quelques personnes.	page 19
Les héros préparent le départ de toute la caravane	page 20
Site du Crash	page 20
Conversation avec les Nains	page 21
Chapitre 4 : La mine	page 24
Niveau 1	page 25
Niveau 2	page 27
Niveau 3	page 30
Epilogue	page 34
Le secret d'Irnik est révélé aux autres Nains.	page 34
Le secret d'Irnik n'a pas été révélé aux autres Nains.	page 35
Le trésor récupéré	page 35
Trésor abandonné	page 35



## Introduction

*Bienvenue dans l'une des quelques aventures préparées pour l'édition polonaise du jeu de rôle The Witcher. Le monde de The Witcher fourmille d'histoires, dans tous ses recoins, de la mer à l'est aux montagnes du Sinaï et aux pays situés derrière elles à l'ouest. Rien n'empêche donc d'y ajouter une histoire de plus. Une histoire qui, cette fois, concernera les gens du Sud, qui représentent l'autre partie du conflit sur le continent.*

### Préparatifs pour la partie

Le scénario est conçu pour plusieurs joueurs, il fonctionne en petites équipes (3-4 personnes) et en grandes équipes (6-7 personnes). Le meneur n'a besoin de rien d'autre que de maîtriser les règles du livre de base, de quelques dés et des feuilles de personnage. Bien sûr, rien n'empêche au meneur de diversifier les séances avec quelques petites brouilles.

L'Or Noir est un scénario destiné aussi bien aux nouveaux personnages qu'à ceux ayant déjà vécu plusieurs aventures. Les personnages peuvent déjà se connaître ou être des inconnus, ne se connaissant que de vue depuis les derniers jours du voyage. La tâche du Meneur de Jeu sera alors de moduler l'accès à cette aventure en fonction des derniers choix du groupe. En revanche, si le groupe vient de se former, et que les personnages des joueurs viennent d'être créés, ce sera l'occasion idéale pour effectuer leur première expédition et renforcer les liens qui les unissent.

Mais de quoi parle cette histoire ?

Les personnages vivent à l'époque d'un autre grand conflit : la troisième guerre entre Nilfgaard et les royaumes du Nord. Toutefois, à la différence des jeux et des livres de l'univers de The Witcher, ils se tiennent de l'autre côté de la barrière, généralement dépeint comme le mal : l'Empire de Nilfgaard. Plus précisément, ils servent même dans son armée,

remplissant des fonctions adaptées à leurs talents. Il s'agit d'un groupe de personnes exceptionnelles qui, en raison du conflit en cours, ont reçu l'ordre de se rendre à Mahakam avec un convoi, et de négocier le meilleur contrat possible permettant de fournir l'empire en armes pour le front qui ne cesse de s'étendre. Malgré les importantes batailles qui occupent le Nord, les personnages font preuve d'assurance dans la tâche qui leur a été confiée. Pourtant ils devront se méfier car ils seront exposés à de nombreux autres dangers.

Cette mission n'oblige cependant pas les joueurs à créer des soldats ou des personnages liés à des opérations militaires, ni à lier leur histoire à des questions militaires. Il peut s'agir aussi bien de marchands, de bardes que d'artisans qui se sont illustrés de diverses manières aux yeux d'un des généraux, voire de l'Empereur lui-même. Ainsi, lorsque le besoin s'est fait sentir, ils ont été envoyés avec le convoi vers les montagnes des Nains. Ils peuvent appartenir à l'aristocratie ou à la populace, de par leurs origines ils peuvent même être des habitants du Nord qui servent maintenant du "bon côté". Leurs origines sont sans importance aux yeux de ceux qui les ont envoyés. Ce qui compte, c'est leurs talents et leur dévotion à la cause qui seront nécessaires pour ce long périple, ainsi que dans les négociations avec les nains.

## L'intrigue en quelques mots

Quant à la mission elle-même... La demande croissante d'équipement, notamment d'armes et d'armures, pour l'armée Nilfgaardienne a obligé l'Empereur à commercer à nouveau avec les Nains. Ainsi, le commandant de la division d'Alba, Morvran Voorhis, a reçu l'ordre d'acheter de l'armement à Mahakam en échange de biens pillés dans les régions conquises de Témérie. L'Empereur envoie des agents de son choix se joindre au convoi pour négocier. Le groupe, c'est-à-dire les personnages, est composé de spécialistes qui, selon l'Empereur, sont censés remplir cette tâche. Pour protéger les individus et surtout l'or contenu dans les chariots sur la route, ainsi que pendant les négociations, Morvran Voorhis doit retirer sa division du front. L'ensemble du convoi doit se rendre aux portes naines des montagnes, vers le clan Dahlberg, dont le chef est Irnik Dahlberg. C'est avec lui que les Nilfgardiens veulent passer un accord.

Si les membres du groupe ont déjà combattu les Noirs ensemble auparavant, le Meneur de Jeu devra réfléchir à la meilleure façon d'amener les personnages à collaborer avec le Nilfgaard. Peut-être ont-ils été forcés de changer de camp pendant le conflit, peut-être l'ont-ils planifié depuis longtemps, ou peut-être est-ce du Sud qu'ils viennent ? Les possibilités sont nombreuses (elles peuvent même servir de trame de fond aux précédentes aventures), c'est pourquoi sur ce sujet les choix sont multiples. Cependant, si de nouveaux personnages sont créés, les joueurs peuvent raconter à l'avance une partie de leur histoire avant les événements de ce scénario, ce qui expliquera comment ils se sont rencontrés dans une même salle, ce qui les a amenés à cet endroit et ce qui les a fait sortir du lot aux yeux des haut-gradés de l'Empire. Tous, ou du moins une partie d'entre eux, peuvent s'être connus auparavant, ce qui ne fera que renforcer les liens qui unissent l'équipe. En dernier recours, si les joueurs ont du mal à s'entendre, le Meneur de Jeu peut simplement leur dire qu'ils ont reçu leur affectation et leurs ordres en raison de l'effort de guerre. Quand tant de gens sont enrôlés dans l'armée, une mission pacifique à l'arrière du front n'a rien de terrible. Ils feront rapidement leur besogne et rentreront tranquillement chez eux, non ?

Quelle que soit la version qui aura lieu, au début de l'aventure, le Meneur de Jeu peut lire ou donner autrement l'ordre que les personnages ont reçu.

*De la part de : Morvran Voorhis, commandant de la division Alba.*

*Soldats ! Par la volonté de l'Empereur de Nilfgaard Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, vous êtes envoyés à Mahakam pour acheter des armes au chef du clan Dahlberg. Votre tâche consiste à négocier un prix qui soit satisfaisant pour l'Empereur, à effectuer le paiement en personne et à escorter en toute sécurité les objets de la transaction jusqu'au centre logistique de Dillängen. Vous êtes responsables de la sécurité de l'or qui vous est confié et des armes achetées. Je mets à votre disposition une escouade de quarante fantassins et dix cavaliers. Vous ne devez pas échouer.*

*Longue vie à l'Empereur !*

**À partir de là, une personne qui a endossé le rôle de Meneur de Jeu peut poursuivre la lecture. Les joueurs, en revanche, ne doivent pas lire les pages suivantes afin de ne pas gâcher leur plaisir.**

### Résumé de l'histoire

Les joueurs partent pour Mahakam au sein d'un convoi protégeant des objets de valeur pillés en Témérie, qu'ils doivent échanger contre des armes Mahakam. Négocier avec les Nains ne sera pas facile en soi, car entrer dans Mahakam sera un problème. Seul le chef du clan ou Brouver Hoog lui-même peut autoriser l'entrée, et aucun des deux ne sera à la porte. Forcée d'attendre l'un d'eux, l'équipe campera probablement avant d'entrer dans une ancienne mine abandonnée, ne se doutant pas de ce qui allait se passer. Un effondrement accidentel et la nécessité de récupérer de l'or vont les obliger à descendre dans les tunnels. Ils y découvriront le terrible secret du clan Dahlberg, et plus particulièrement de son chef, Irnik. Le Nain aîné avait enfermé son propre fils et ses compagnons dans les tunnels il y a de nombreuses années lorsqu'ils ont découvert que de l'eau contaminée s'échappait de l'intérieur de la montagne et empoisonnait les sources que tout le clan utilisait. Si la vérité était révélée, les Dahlbergs devraient quitter leurs terres et leurs mines, perdant ainsi leur richesse. Aveuglé par le désir de profit, Irnik a condamné son fils à une mort lente dans la solitude pour protéger sa richesse et son pouvoir, tout en condamnant le clan entier à une longue extinction à cause de l'eau empoisonnée. Les personnages devront alors déterminer s'ils accordent plus d'importance à un accord commercial lucratif qu'à la vie et à la santé des Nains, mais aussi réussir à pousser Irnik à rendre des comptes.

### **Une version alternative de l'histoire**

Ce type d'encadré permettra de présenter des éléments supplémentaires ou des modifications mineures du récit, que le meneur pourra utiliser s'il le souhaite. Ce dernier peut en effet choisir d'ajouter un autre défi aux joueurs. Cela rend certes l'aventure plus difficile, mais cela permettra certainement de développer l'ensemble de l'histoire sous un angle différent.

### Le Convoi

Le scénario commence lorsque toute l'unité est déjà réunie et à moins d'un jour des portes de Mahakam. Les personnages des joueurs y ont des rôles principaux. Chacun d'entre eux a été choisi parce que l'expédition a besoin de spécialistes. Les raisons pour lesquelles une profession est nécessaire dépendent principalement des idées des joueurs et de leur imagination. Toutefois, si ces derniers ont besoin d'un peu d'inspiration, voici quelques suggestions.

**Barde** : Un barde est un homme à la renommée importante évoluant dans toutes les strates sociales. Il connaît les noms de beaucoup de personnes influentes. Il sait aussi quelle ficelle tirait pendant une conversation pour avoir le bon impact sur ses interlocuteurs.

**Mage** : Le pouvoir considérable des mages n'est un secret pour personne. Il apportera beaucoup de renfort à l'équipe, et assurera la sécurité de l'or.

**Prêtre** : Ayant le soutien des Dieux, il est un atout précieux pour le convoi. Il peut apaiser le moral des soldats malgré les conditions difficiles ou soigner leurs blessures, mais il sera également utile au combat.

**Marchand** : Il s'agit d'une expédition qui vise à négocier les meilleures conditions du contrat avec les Nains. Seul un commerçant compétent peut traiter avec cette race têtue.

**Médecin** : N'importe quel soldat peut appliquer un chiffon sur sa propre blessure, mais seul un médecin pourra panser les blessés et s'assurer qu'ils ne meurent pas d'infection. Il aidera aussi à lutter contre les maladies qui pourraient être causées par un climat défavorable.

**Criminel** : Peut-être sera-t-il un espion nilfgardien qui a une tâche supplémentaire à Mahakam ?

**Artisan** : Le transport de lourds chariots tout-terrain n'est pas une tâche facile. Des réparations seront certainement nécessaires, et peut-être faudra-t-il construire des ponts.

**Homme d'armes** : un officier ou un soldat qui s'est récemment rendu célèbre pour un fait d'armes pendant les combats sur le front et qui a été promu. Il peut prendre le commandement de tout le groupe.

**Sorceleur** : la nature sauvage près des montagnes et les montagnes elles-mêmes ne sont pas des routes sûres au cœur de Nilfgaard. Des monstres peuvent rôder partout.

**Noble** : Un représentant de l'élite politique de Nilfgaard est un choix naturel pour être le principal négociateur et s'adresser au chef du clan, c'est-à-dire son homologue Nain.

Comme mentionné précédemment, l'origine et la race des personnages ne sont pas importantes non plus. A Nilfgaard, les non-humains ne sont pas persécutés comme ils le sont dans le Nord, et qui plus est, leurs compétences sont souvent utilisées. Les gens ont été choisis pour le convoi en raison de leurs talents, et non de leur origine. Il est vrai que l'aristocrate aura toujours plus de facilité à se faire entendre qu'un homme du peuple, mais chacun d'entre eux aura beaucoup à faire en fonction de sa spécialisation.

Il est évident que les joueurs sont les personnes les plus importantes du groupe et qu'ils ont une voix décisionnaire dans les affaires de l'expédition. Ils choisiront probablement parmi eux quelqu'un qui assumera le poste de commandement. Il est conseillé de choisir une personne associée à l'armée - peut-être un homme d'armes ou un Noble, éventuellement en

dernier recours le Sorceleur. Si l'équipe n'a pas de personnages axés sur le combat, le rang le plus élevé pourra revenir à celui qui a l'origine la plus "haute". Ce n'est pas une nouveauté qu'un aristocrate de haut rang dirige de telles activités, sans nécessairement connaître quoi que ce soit sur l'activité.

Le convoi lui-même se compose de cinq chariots :

- Le premier - un chariot ouvert avec une bâche attachée, sur lequel il y a tous les types de fournitures et de matériel nécessaire pour le voyage.
- Le deuxième - un chariot avec des caisses remplies d'or, recouvertes d'une bâche. Il y a environ 120 000 couronnes dans les caisses.
- Le troisième - un chariot avec des caisses remplies d'or, recouvert d'une bâche. Il y a environ 120 000 couronnes dans les caisses.
- Le quatrième - un chariot couvert (avec un toit en bois), dans lequel il y a une table avec une chaise et un endroit pour les accessoires d'écriture protégés de l'eau. En outre, il y a trois boîtes plus petites avec des bijoux ou de la joaillerie contenant environ 60 000 couronnes. Entrée recouverte d'une toile.
- Le cinquième - un chariot ouvert avec une bâche attachée. Comme le premier, il contient du matériel et des provisions pour le voyage.

### Un traître

Dès le début de la partie, il est possible d'introduire une variante supplémentaire dans le jeu, qui compliquera certes la situation de l'ensemble du groupe, mais apportera aux joueurs des situations très intéressantes auxquelles se confronter. Il est en effet possible de proposer à un joueur, en privé, que son personnage devienne un espion des royaumes du Nord. Il n'y a pas que Nilfgaard qui dispose de services de renseignement entraînés et impitoyables. Les Nordiens peuvent également élaborer des plans pour contrer leurs ennemis. Cette option requiert évidemment de la discrétion. Il se peut aussi que cette option oblige le Meneur à demander à quelques joueurs jusqu'à ce que l'un d'entre eux accepte de devenir un espion. Dans ce cas, même si les autres refusent, ils se douteront de la possibilité que l'un d'entre eux ait accepté. Cela ajoutera au jeu une suspicion intéressante entre les personnages, en reflétant l'ambiance bien trempée des complots de guerre. Attention toutefois, les jeux de rôle sont destinés à divertir tous les participants. Cette option n'est qu'une alternative et il faut être sûr que les joueurs soient capables de jouer de tels rôles. Une autre option peut être utilisée si le meneur ne souhaite pas perturber les joueurs : faire en sorte que l'un des soldats soit un espion du Nord, que toute l'équipe devra combattre. Ainsi, si le meneur ne veut pas de conflit dans le groupe, il pourra attribuer le rôle du traître au caporal Arnold aep

Il est à noter que le paiement des nains se fait principalement avec la monnaie témérienne pillée. Cependant, les minerais ont un cours médiocre, ce qui peut entraver les négociations.

50 soldats protègent le convoi en plus des personnages joueurs. Cependant, il s'agit de recrues de la division Alba, récemment recrutées et formées. Bien qu'ils aient déjà eu leurs premiers faits d'arme, ils ont jusqu'à présent principalement pillé des villages témériens et ne peuvent pas encore être considérés comme expérimentés. Ils savent cependant comment utiliser leurs armes. Dix d'entre eux sont à cheval, les autres se déplacent à pied ou en chariot. Leur commandant est Arnold aep Luyken - un jeune noble sans grande expérience, qui répond directement au personnage qui a pris le commandement de toute l'expédition.

L'introduction est à présent terminée, il est temps de commencer l'aventure !

Ci-dessous figurent les fiches de personnages des soldats du convoi et du caporal Arnold aep Luyken.

## Caporal Arnold Aep Luyken

INT	6
REF	6
DEX	6
COR	6
VIT	6
EMP	5
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	18
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Armure
Tête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacité
Aucunes



Compétences
Athlétisme (+4)
Commandement (+2)
Courage (+2)
Duperie (+4)
Education (+2)
Endurance (+2)
Equitation (+2)
Escrime (+4)
Esquive/évasion (+2)
Etiquette (+2)
Furtivité (+2)
Intimidation (+2)
Survie (+2)
Tactique (+2)
Vigilance (+2)

Butins
Armure de plates nilfgaardienne (PA:30)
Casque Nilfgaardien (PA: 30)
Couronnes (4d10)
Jambières nilfgaardiennes (PA:30)
Objets communs (1d6)

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pied	1d6 + 4	N/A	1
Gleddyf	3d6 + 2	N/A	1

## Soldat nilgaardien

Compétences
Archerie (+3)
Courage (+2)
Endurance (+2)
Equitation (+2)
Escrime (+4)
Esquive/évasion (+2)
Furtivité (+2)
Intimidation (+2)
Survie (+2)
Vigilance (+2)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Couronnes (3d10)
Flèches (20)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon matelassé PA: 5



INT	5
REF	6
DEX	4
COR	6
VIT	6
EMP	5
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

### Armure

Tête : 5  
Torse : 5  
Jambes : 5

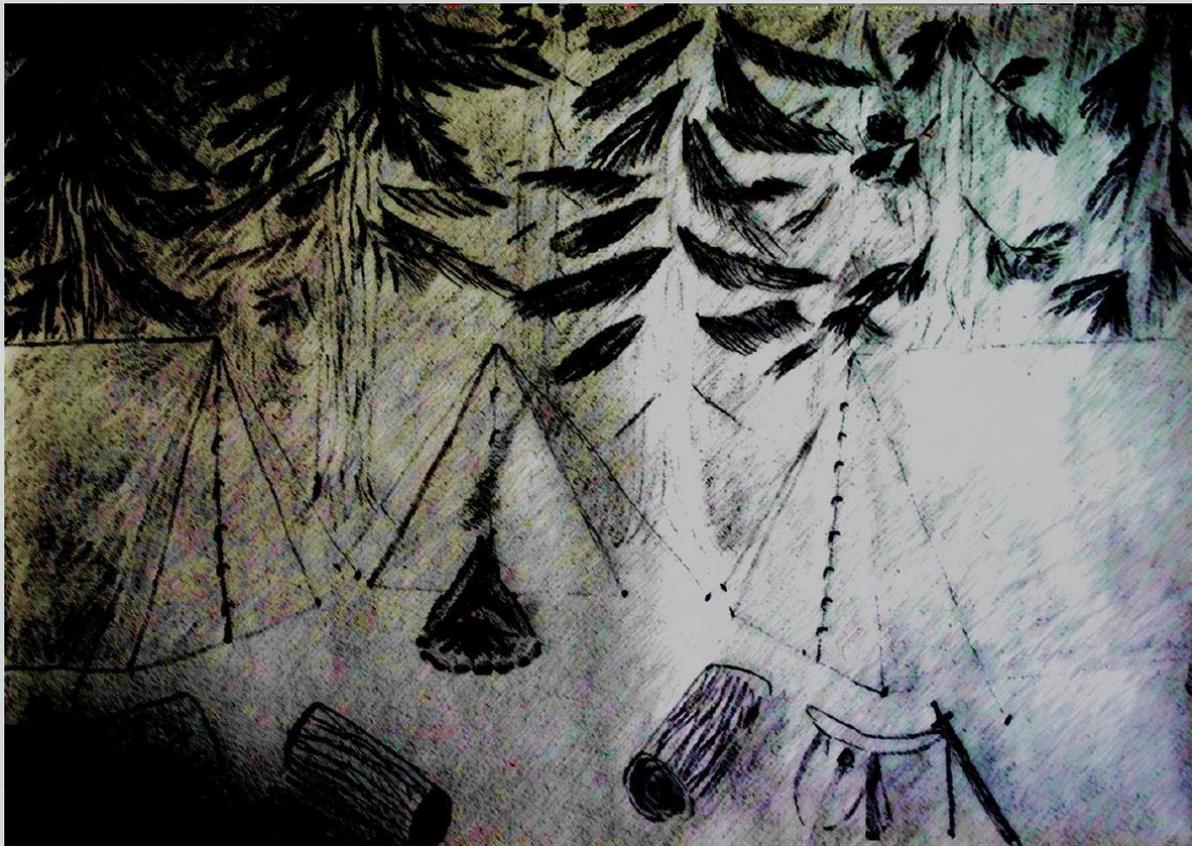
### Vulnérabilité

Venin du pendu

### Capacité

Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pied	1d6 + 4	N/A	1
Epée de chevalier	2d6 + 4	N/A	1
Arc Court	3d6 + 3	Portée : 200 m	1



## Chapitre 1 : Le voyage

*L'aventure commence lorsque les joueurs ont rejoint le convoi qu'ils doivent diriger et qu'ils prennent la route vers les montagnes de Mahakam. Ils sont à moins d'une journée de celles-ci et, lorsqu'ils quittent la route longeant les arbres, ils sont en mesure de voir des sommets enneigés se profiler à l'horizon. Cependant, la journée touche à sa fin et lorsqu'ils atteindront les portes des terres naines, ils devront établir un camp au pied des montagnes, quelque part sur le sentier. Ce n'est que le lendemain, après quelques heures de voyages supplémentaires, qu'ils arriveront à destination.*

Lorsque l'aventure démarre, lisez la description ci-dessous. Elle permettra d'imprégner les joueurs du climat propice au voyage. Toutefois, si vous préférez décrire avec vos propres mots, rien ne vous empêche de remplacer les textes cités dans le scénario par les vôtres.

*Après avoir atteint les Hautes terres au pied de Mahakam, la route commence à monter et descendre de manière répétée. Les forêts de feuillus ont fait place aux épicéas, aux sapins et aux pins. À l'horizon, le massif de Mahakam se dresse comme un immense dragon assoupi. À mesure que vous vous approchez, les montagnes se dessinent à l'horizon. Des pics enneigés, des terrains déchiquetés et des pentes balayées par le vent sont déjà visibles. Certains des plus hauts rochers disparaissent dans les nuages, comme les flèches des tours d'or de Nilfgaard. La route, bien que dure et rocailleuse par endroits, est bien entretenue. Le voyage s'est déroulé sans encombre, les chevaux n'ont pas eu de problèmes majeurs lors de la marche, tout comme l'unité d'infanterie.*

*Malgré le relief nettement ascendant, il y a beaucoup d'arbres. Les forêts sont épaisses et sombres et ne sont pas très accueillantes. Par conséquent, lorsque la journée touche à sa fin, une petite prairie située en face du mur d'arbres, de l'autre côté de la route, semble être le meilleur endroit pour monter un bivouac. Lorsque le soleil couchant effleure la cime des arbres et la*

*couronne des montagnes, la caravane s'arrête et commence à se reposer en attendant l'aube pour reprendre la route.*

Au départ, il convient d'instaurer une ambiance détendue et calme. Les joueurs doivent avoir l'impression que leur tâche va se dérouler rapidement et en douceur. Les forêts au pied des montagnes, bien que denses, semblent sûres, le temps est favorable aux voyageurs et aucun monstre n'a été vu en chemin.

Ce moment est le dernier moment de repos et de sérénité du groupe. Tous ces éléments ont pour but d'aider les joueurs à avoir un moment pour "interpréter" et s'approprier leur personnage. En attendant, ils peuvent se décrire, se présenter et se familiariser avec l'escorte qui les accompagne.

Les joueurs peuvent vouloir continuer à voyager de nuit, mais les PNJ leur déconseilleront vivement. Le temps est clément, mais dans l'obscurité, la route escarpée, en montée, est trop dangereuse pour les chevaux tirant les chariots et aucun d'entre eux ne connaît la route et les dangers qui peuvent les attendre.

De plus, il sera utile de se reposer avant de prendre la route de montagne et rencontrer les Nains.

En suivant la piste que suit le convoi, il n'y aura aucun problème pour installer le camp. Il peut s'agir, par exemple, d'une clairière abritée par des arbres dans les bois ou d'une cachette derrière un grand ruisseau rocheux. Il y aura également un petit ruisseau ou une autre source d'eau propre à proximité. La zone semble sûre.

Une fois le camp installé, il est envisageable de jouer certaines des scènes de campements typiques, tout en faisant participer les personnages à la vie de l'ensemble du groupe. Quelqu'un peut proposer son aide pour l'un des travaux du camp, participer aux tours de garde ou encore discuter avec les soldats. Les personnages peuvent également s'asseoir ensemble près du feu de camp du soir. Offrez aux joueurs plusieurs options, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes disposés à jouer diverses interactions. Dans tous les cas, au cours de ces scènes, il est important d'inclure trois des soldats nilfgardiens du convoi. Il s'agit de : Mert aep Dery, Tibor aep Marai et Ervin aep Margit. Chacun d'entre eux a sa propre histoire à raconter. Ils sont amicaux, gentils et originaux, ils devraient immédiatement attirer l'attention des joueurs et même donner envie de nouer une bonne relation avec eux. Il est essentiel de faire en sorte que les joueurs apprécient ces trois personnages et s'intéressent à leur destin. Les personnages peuvent avoir envie de bien connaître leurs histoires et leurs expériences. Le repas autour du feu de camp est peut-être l'une des occasions de le faire.

Ci-dessous, se trouvent les histoires de ces trois PNJ :

### **Mert aep Dery**

C'est un homme âgé. Il est encore fort et efficace, même s'il ne peut cacher ses cheveux qui grisonnent lentement et son visage fatigué. Il exécute les ordres avec efficacité et sans la moindre objection. Il fait beaucoup de choses mieux et plus rapidement que les autres membres de l'équipe, même de manière instinctive.

Mert aep Dery se distingue des autres soldats de son unité par son professionnalisme. Il ne semble pas correspondre au reste des bleus qui connaissent à peine la guerre. Cela devrait attirer l'attention d'un des joueurs, en particulier de celui qui a endossé le rôle de commandant de toute l'expédition. Si l'un des personnages demande à Mert s'il a servi dans l'armée, il répondra brièvement : "Oui, j'ai servi." Cette déclaration laconique peut suggérer aux joueurs que l'homme ne souhaite pas en dire plus, ou qu'il ne souhaite pas se vanter de ça. Cependant, s'il en reçoit l'ordre, il en dira plus sur lui. En se reposant au coin du feu, chaque joueur peut effectuer un test de tactique avec un SD 14 pour se rappeler qui est Mert aep Dery. De plus, il peut également effectuer un test de Persuasion, de Charme ou d'Intimidation avec un SD de 14 pour tirer les vers de nez du soldat. Si ce dernier consomme de la bière (ou un autre stimulant), il sera plus disposé à répondre (engendrant une baisse de 2 au seuil de difficulté, l'amenant à 12).

Dans tous les cas, les joueurs apprennent que cet homme a combattu lors de la précédente guerre entre

Nilfgaard et les royaumes du Nord, au cours de laquelle il a obtenu le grade de sergent. Il a réussi à s'en sortir sans aucune blessure, mais ce qu'il a vu lors des nombreux affrontements l'a éloigné à jamais de l'armée. Ce fut une perte considérable pour les Nilfgardiens, car il était un sous-officier talentueux et jouissant d'une bonne réputation parmi les soldats. Il abandonna donc le combat pour mener une vie paisible avec sa famille dans l'un des villages de l'Empire. Malheureusement, le destin le contraignit à nouveau à retourner au front. Son fils unique, Bert, s'est engagé contre la volonté de son père dans la division Alba et a commencé à combattre en Témérie. Malheureusement, toute trace de lui a rapidement disparu, même les quelques collègues de son unité ne connaissaient pas son sort. Désespéré, le père décida de rejoindre l'armée pour avoir la possibilité de chercher son fils sur le front. Il n'est donc pas très heureux de la mission actuelle à Mahakam et il aimerait la terminer rapidement. Cependant, il ne conteste pas les ordres. Au cours de la conversation, il demandera aux joueurs de chercher autant que possible un jeune homme qui ressemble à son fils. Il sera reconnaissant pour toute information.

Ses connaissances et son talent militaire peuvent être utiles dans des situations difficiles, mais aussi être la cause de conflits avec le commandant des soldats, le caporal Arnold aep Luyken. Ce dernier estime que le simple soldat, peu importe qui il était avant, n'a pas à endosser son rôle de commandant. D'autant plus qu'il est issu d'une classe inférieure. La fierté du jeune noble ne le permettra pas, et si cela venait à arriver, il s'opposera ouvertement à la situation, et tentera même de se débarrasser de Mert.

### **Tibor aep Marai**

Ce jeune garçon se distingue du reste de la section par ses longs cheveux bruns, généralement attachés en queue de cheval. Il est également très bavard. En sa présence, il est difficile de prendre la parole ! Il exécute les ordres qui lui sont donnés, mais il faut s'attendre à ce que son manque de concentration ne le laisse pas mener sa mission à bien.

Dans le camp, il se trouve surtout autour du feu de camp : il aide à l'allumer, mais assez lentement. Lorsque les gens commencent à se rassembler près du feu, Tibor racontera immédiatement l'une de ses histoires. Il en a beaucoup et chacune le présente comme un héros ou décrit des événements étonnants. Pour un homme si jeune, cela semble surprenant. Ses compagnons, cependant, ne s'inquiètent pas d'un tel comportement. Le garçon s'exprime très bien et personne dans la section ne s'offusque qu'il traîne parfois un peu. A la guerre, ses histoires apportent un moment d'oubli et du repos, c'est pourquoi tout le monde l'apprécie. Ils savent aussi que ses contes sont créés de toutes pièces, mais cela ne les dérange pas non plus. Après avoir terminé une de ses histoires, Tibor parlera aux héros assis au coin du feu. Il leur posera des questions sur leurs aventures et sur les événements intéressants de leur vie.

Pendant la conversation, il révélera qu'après la guerre, il aimerait devenir célèbre en tant que barde et conteur. Même maintenant, il s'avère que ce garçon a un talent certain pour jouer des instruments (il n'a sur lui qu'une flûte bien accordée). Si les héros sont bienveillants à son égard et acceptent un tel soldat, il leur promet qu'après avoir accompli la tâche de Mahakam, il créera sa première ballade ou inventera une histoire dans laquelle il glorifiera les actes des personnages.

### Ervin aep Margit

Un jeune blondinet aux cheveux courts qui s'est engagé dans l'armée juste avant le début de la guerre. Il vient de Maecht. Il est timide et reste à l'écart, mais contrairement aux autres de sa compagnie, il se distingue par la propreté impeccable de son équipement.

Son plus grand secret, cependant, réside dans le fait qu'il est en fait Evina de Wyngalt - une fille issue d'une famille aux fortes traditions militaires. Elle a toujours rêvé d'être célèbre à la guerre, mais ses parents lui avaient prédit un autre destin : le mariage et la lutte politique dans les salons. Jeune fille fascinée par les récits de ses oncles et cousins sur leurs nombreuses aventures, elle n'arrivait pas à s'y faire et dès que la guerre éclata, elle fuit la maison sous un faux nom et s'engagea déguisée. Si les femmes dans les forces nilfgardiennes ne servent pas, elles ne provoquent pas beaucoup de sensation. Dans le cas présent, cependant, un déguisement était nécessaire. Il a été utilisé pour éviter que les hommes de son père ne recherchent Evina. Les premiers combats sur le front ne lui ont pas apporté la gloire et l'aventure qu'elle attendait. Après un court entraînement, elle a été envoyée avec le reste de l'unité pour piller les villages Témériens, où elle a été témoin de scènes cruelles et de la souffrance des civils. Désormais, elle se demande si elle a fait le bon choix et si elle ne préfère pas rentrer chez elle. Cependant, elle sait parfaitement ce que cela implique. Premièrement, la désertion signifierait une condamnation à mort si quelqu'un la surprenait en train de fuir. Deuxièmement, son père pourrait la reprendre, mais la punition pour s'être échappée et l'avoir couvert de honte devant le reste de l'aristocratie serait difficile à oublier. Evina cherche donc un moyen de se sortir de cette situation difficile, tout en ayant peur de ce qui pourrait lui arriver lors du prochain.

Les personnages qui se trouvent près d'Ervin aep Margit peuvent effectuer un test de **Vigilance** ou d'**Empathie**. Avec un résultat de 10, 11 ou de 12, ils remarqueront la propreté impeccable du soldat, qui se distingue du reste de l'unité. Avec un résultat de 13, 14 ou de 15, ils remarqueront qu'il est aussi curieusement pensif et attristé. Avec un résultat de 16 ou plus, il sera clair pour eux qu'Ervin cache quelque chose et que quelque chose le tracasse, et que l'accomplissement zélé de ses tâches sert en fait à noyer ses pensées agitées. Ils peuvent également lui demander son nom, mais il faudra convaincre le soldat via un test de **Charisme**, **Séduction**, **Duperie** ou de **Persuasion** avec un SD de 18. Un résultat de 20 sur un test de **Réputation**, d'**Éducation** ou d'**Étiquette** permettra au personnage

de se souvenir que la baronne de Margit de Maecht n'a finalement pas de fils, mais que des filles. S'ils veulent tirer les vers du nez à Ervin, ils devront réussir un test d'opposition réussi de **Charisme**, **Séduction**, **Duperie** ou de **Persuasion** lui permettra de révéler sa véritable identité. La jeune fille racontera alors son histoire et demandera de l'aide à l'un de ses interlocuteurs. Les personnages devront décider de ce qu'il faut faire d'Evina de Wyngalt.

Toutes ces histoires sont conçues pour que les personnages s'impliquent fortement dans leur tâche et se sentent responsables des soldats. Des événements ultérieurs les mettront face à certains choix et ils devront peut-être décider de qui sauver. Il est important que les soldats nilfgardiens ne soient pas pour eux de la simple chair à canon, mais des personnages en chair et en os dont la vie compte. Il est également possible de développer librement ces récits, en les colorant encore plus ou même en les combinant en partie avec les histoires des personnages.

Après cette sympathique introduction, pour ne pas dire idyllique, l'action peut se mettre en place. Un peu après minuit, le temps commence à se détériorer. Si l'un des personnages est encore éveillé, il peut voir des rafales de vent tournoyantes, le balancement des cimes des arbres et des couches successives de nuages recouvrant le ciel étoilé.

*Peu après minuit, le vent s'est levé. Les rafales tiraient sur la cime des arbres, qui grinçaient et bourdonnaient au-dessus de la route. Les étoiles étaient complètement obscurcies par les nuages, et l'obscurité autour du feu de camp mourant s'épaississait. La température a chuté de manière significative, obligeant les voyageurs à se cacher dans les tentes et à s'emmitoufler dans des manteaux de laine. Il y avait de l'humidité dans l'air. Peu après, il se mit à pleuvoir ! De grosses et lourdes gouttes ont commencé à frapper le sol sans prévenir. Au bout d'un moment, alors que des torrents d'eau se déversaient du ciel, le bruit, le froid et l'humidité se sont fait ressentir plus ardemment. La pluie diluvienne continuait de se déverser, les tentes étaient trempées et le sol très sec ne pouvait plus absorber l'eau. Même les arbres n'offraient plus de protection. La route se transformait lentement en une rivière de boue, les chevaux hennissaient anxieusement. Le vent ne s'arrêtait pas - il soulevait les tentes, poussant la pluie dans toutes les crevasses et ouvertures. Ce n'est qu'à l'aube que la tempête se calma, et la seule trace qu'elle laissait était des branches cassées et un léger crachin.*

Tout le monde peut facilement constater que le temps change très rapidement, à la manière typique des montagnes. Les sentinelles sentent la pluie arriver, il fait plus froid et plus sombre quand les étoiles et la lune sont obscurcies. Enfin, après un certain temps, l'averse replit. Si l'un des personnages joueurs a choisi de monter la garde pendant cet intermède et que sa garde a eu lieu pendant la dernière partie de la nuit, il a été mouillé et a eu froid. Il en va de même pour ceux qui ont insisté pour dormir auprès du feu au lieu de dormir dans des tentes. Tous les personnages, qui ont eu la malchance de vivre ce changement de temps sans abri, doivent effectuer un test d'**Endurance** avec un SD de 14.

En cas de réussite, le personnage a résisté aux conditions défavorables et reste en bonne santé, sinon il est malheureusement tombé malade pendant la "tempête". Il souffre d'un léger rhume, ce qui correspond à une pénalité de -1 pour tous les tests d'EMP, de DEX et de REF. Si quelqu'un lui donne un remède, il se rétablit au bout d'un jour sans avoir besoin de faire d'autres tests. Cependant, si personne ne l'aide, après chaque 24 heures, il doit effectuer un autre test d'**Endurance** avec le même SD. En cas de réussite - il se rétablit, en cas d'échec - il continuera à être malade. De plus, un échec critique dans le test entraîne la détérioration de la santé, ajoutant -1 pénalité pour les tests d'EMP, de DEX et de REF. Cette épreuve ne devrait pas poser d'importants problèmes, après tout il ne s'agit que d'une réaction au mauvais temps, bien qu'il puisse apparaître comme le premier obstacle rencontré par les personnages. À partir de ce moment, ils doivent cesser de sentir en sécurité et commencer à ressentir la pression croissante de la mission à venir. Veillez à ce qu'ils acquièrent peu à peu l'impression d'être indésirables sur ces terres, comme le montre le temps lui-même.

Au matin, la pluie se transforme en une bruine agaçante et les nuages obscurcissent encore le ciel. Tout le monde est trempé et a froid, la bonne humeur de la veille a complètement disparu. Les soldats rassemblent le camp en toute hâte et à peine le soleil s'est-il levé au-dessus de l'horizon que tout le monde est prêt à continuer la route. La route, cependant, n'a rien à voir avec le parcours confortable de la veille. Le sol imbibé d'eau se plie facilement sous les lourds chariots, rendant le passage difficile et créant des ornières boueuses. Le vent et les petites gouttelettes d'eau ne lâchent pas prise, ce qui détériore encore l'humeur des soldats. Pendant la conduite, tout le monde n'est pas très bavard, on entend seulement quelques éternuements de temps en temps. Enfin, vers cinq heures de l'après-midi, le convoi quitte la forêt sur un chemin de pierre, face à la dernière rampe d'accès à la porte de Mahakam.

### Une fois que c'est le cas...

Un tel arrêt est une occasion idéale pour l'espion des royaumes du Nord. Cependant, il doit être prudent dans ses intentions afin que personne ne détecte sa trahison. L'installation d'un campement représente toujours beaucoup de travail pendant lequel il peut effectuer des sabotages. Ainsi, il endommagera peut-être l'essieu d'un chariot à l'arrêt, de sorte qu'elle tombera en morceaux le matin au moment du départ, il pourrait aussi ajouter à la soupe quelque chose d'indigeste ou qui en gâchera le goût, ou encore il pourrait rendre un cheval boiteux... Il pourrait également raconter des histoires, inventées ou non, sur ce qui se cache à Mahakam pour décourager les soldats de s'aventurer plus loin. Les possibilités sont nombreuses et dépendent principalement de l'ingéniosité du joueur. Si l'une de ses actions est réussie, conjuguée aux mauvaises conditions météorologiques, entraîne une pénalité de -2 à tous les tests de Courage des soldats de l'escouade jusqu'à la fin de la mission. Toutefois, il faut essayer de tempérer les tendances destructrices de l'espion. Dans ce chapitre, tout en campant, les joueurs doivent se sentir en sécurité et être sûrs que tout se passe comme ils le souhaitent jusqu'à ce que la tempête arrive. Il peut y avoir des occasions dans cette clairière sûre d'arrêter tout le voyage, mais l'espion ne pourra pas emporter tout l'or, et il serait dommage de laisser des biens témériens dans cette contrée sauvage.



## Chapitre 2 : Aux portes de Mahakam

*La route qui monte dans la montagne passe par un ravin entre deux parois rocheuses. Elle est large et bordée de pierres, même deux grandes charrettes peuvent facilement y circuler côte à côte. Cependant, il est difficile d'y chercher une quelconque couverture, les pentes sont raides et sans l'équipement nécessaire, seuls les meilleurs seraient capables d'escalader les pierres. Après environ une demi-heure sur une telle route, la porte de Mahakam émerge de derrière un virage. Il ne s'agit pas de portes de château typiques, mais seulement d'une arche construite de pierres soigneusement taillées et ajustées, un passage aménagé sur une route bien entretenue. Chacun des blocs rocheux est décoré de motifs typiques de l'art nain, et de part et d'autre du passage se trouvent des statues de nains tenant leurs haches. De loin, le bâtiment semble abandonné, mais lorsque le convoi commence à s'en approcher, les éclaireurs verront des silhouettes de Nains surgir de nulle part. Un test réussi de Tactique, d'Etiquette ou d'enseignement avec un SD de 14 montrera qu'ils portent les couleurs du clan Dahlberg. Ils sont les gardiens du passage. Cinq d'entre eux se tiennent sur la route, mais de temps en temps les personnages peuvent aussi apercevoir des silhouettes isolées parmi les pentes rocheuses et abruptes qui entourent la porte. Lorsque les personnages atteignent la porte, lisez-leur la description suivante.*

*L'entrée de la gorge menant plus profondément dans le massif du Mahakam passe par la haute arche voûtée d'une porte massive en pierre. Elle est constituée d'énormes pierres, empilées les unes sur les autres. On dirait que l'arche a été faite sans utiliser une livre de mortier. Les pierres sont décorées de runes naines et de reliefs représentant des nains au combat, travaillant dans des mines ou établissant de nouvelles villes sur les pentes des montagnes. Devant la porte se trouvent deux statues de Nains tenant leurs haches. La structure est apparemment prévue et destinée à imposer le respect et une certaine prudence chez les invités. De près, le passage est impressionnant. Un homme ordinaire, surtout s'il vient des plaines, ne peut pas imaginer comment une structure aussi impressionnante peut surgir par miracle dans les montagnes. Et les Nains semblent fiers de l'impression produite par l'arche.*

*Avant même que la caravane ne s'approche du passage, les nains s'y sont alignés, bloquant le passage. Aucun d'entre eux ne regarde les invités d'un œil favorable. Parmi eux, l'un se*

*distingue par ses épaulettes - massives, larges, décorées de gravures runiques.*

*- Que cherchent les Nilfgaardiens ici ? demanda-t-il d'une voix grave et caverneuse comme si elle surgissait du puits d'une mine.*

Les nains veillent à leurs propres intérêts. Ils n'ont pas non plus l'intention de se ranger d'un côté ou de l'autre dans les guerres humaines. Ils ne laissent personne entrer dans leurs montagnes. Sans un anneau de plomb spécial, même une délégation de l'Empereur lui-même serait traitée comme un voyageur de bas étage. Seule une poignée de marchands peut être fière d'être autorisée à pénétrer dans les frontières du royaume. Les personnages et les membres du convoi n'ont pas cette chance, ils seront donc traités par les gardes de manière plutôt abrupte et avec les tactiques typiques des nains. Les Nains sont dirigés par Ferenc Rohrig qui est le premier à parler aux personnages, leur

demandant avec arrogance qui ils sont et pourquoi ils sont venus. Lorsqu'il entend de leur part le but et la raison de leur arrivée, il répond comme suit :

*- L'or volé aux Témériens est bon, comme tout autre. Mais à aucun, bon sang, nous ne ferons d'exception. Vous n'êtes pas autorisé à entrer à Mahakam. Sauf si le vieux Dalberg ou Brouwer Hoog le permettent. Vous pouvez attendre que quelqu'un veuille échanger votre or contre quelque chose ici ou partir.*

Le Nain sera catégorique, il ne laissera pas les Nilfgaardiens passer la porte. Ceci s'applique également aux nains, même ceux nés à Mahakam, du moins tant qu'ils sont au service d'une autre nation. Les personnages voudront probablement le convaincre d'une manière ou d'une autre, sinon ils ne pourront que faire demi-tour et l'échec de la mission ne se terminera certainement pas bien pour eux dans l'armée Nilfgaardienne. Les personnages joueurs voudront certainement essayer une multitude de méthodes et d'arguments qui sont difficiles à prévoir. A partir de là, le meneur devra choisir des tests qui seront utiles et leur seuil de difficulté. Cependant, Rohrig ne laissera pas passer tout le convoi. En revanche, si les tests sont réussis, il fournira les informations suivantes :

- Irnik Dahlberg est allé à la montagne de charbon, mais il devrait être de retour demain matin,
- Les Nilfgaardiens ne seront pas autorisés à passer la porte, sauf si le vieux Dahlberg le décide.
- Le chef du clan pourrait être disposé à discuter, le clan possède une grande réserve d'armes manufacturées.
- Le convoi peut attendre la nuit à l'entrée de l'ancienne mine, maintenant fermée, et commencer les négociations au matin.
- Les nains montreront le chemin de la mine.
- Lorsqu'on l'interroge sur la mine, il répond qu'elle était exploitée pour le fer, mais que ses gisements se sont épuisés et qu'elle a été fermée. La place devant elle sert de campement pour des hôtes comme les Nilfgaardiens (ou des marchands et des voyageurs qui n'étaient pas autorisés à entrer dans Mahakam);
- Les nains ne fourniront aucune aide supplémentaire, et il n'en est nullement question, qu'il s'agisse d'apporter des soins aux malades ou aux nécessiteux, de les aider à s'abriter pour se protéger du mauvais temps, de catastrophes ou de monstres qui s'en prennent au convoi ;
- Lorsque Rohrig est interrogé sur les marchands ou les délégations des royaumes du Nord, ils disent qu'ils font du commerce et s'entendent avec qui ils veulent et ce qu'ils veulent

Parfois un Nain tousse, certains ont des cernes sous les yeux et ont l'air plus fatigués qu'ils ne devraient l'être. Rien de dangereux, mais les nains ne sont pas tout à fait en bonne santé. Les personnages pourront le remarquer s'ils réussissent à un test de **Vigilance** avec un SD de 18.

Lorsque les pourparlers seront terminés et que les joueurs accepteront d'attendre le retour du chef du

clan, Rohrig enverra un de ses hommes avec eux comme guide pour leur indiquer le chemin vers la mine. Le convoi devra revenir moins de 5 minutes en arrière sur la route qu'il a empruntée en arrivant ici et tourner à gauche dans un chemin plus étroit entre les rochers, mais assez large pour y faire passer un chariot. La route n'est pas longue. Après dix autres minutes, l'expédition atteint un espace ouvert entre les rochers, et l'une des parois de la montagne présente une entrée de mine à faire pâlir un mort.

Il est également possible que les personnages veuillent à tout prix entrer dans Mahakam et aient l'idée de contraindre les gardes qui gardent les portes. Mais s'ils le font, ils devront se battre. Une telle tentative se soldera très probablement par la mort des personnages ou leur capture. Les Nains commandés par Rohrig sont moins nombreux, mais ils connaissent bien le terrain, et en plus des cinq qui sont sortis à la rencontre des Nilfgaardiens, il y a encore 15 tireurs installés et cachés sur des plates-formes rocheuses inaccessibles. Tous ont une arbalète lourde à la main. La supériorité numérique des Nilfgaardiens sera inutile ici. De plus, l'unité de Nain qui garde la porte est composée de vétérans, qui sont bien meilleurs au combat que les novices de l'armée Nilfgaard, même s'ils sont légèrement affaiblis. En cas d'affrontement, un groupe se tenant sur la route bloquera le passage, et une grêle de carreaux d'arbalète s'abattra sur les Nilfgaardiens (traitez cela comme une embuscade). Afin de ne pas prolonger le combat, vous pouvez dire qu'au premier tour, du côté des Nilfgaardiens, 15 soldats tomberont à cause des projectiles (certains seront gravement blessés et d'autres morts). Puis à chaque tour, un soldat tombera tous les deux carreaux tirés. Le reste du groupe en compagnie des personnages doit briser les rangs des gardiens bloquant le passage, mais l'arche est suffisamment étroite pour que seuls 10 personnages puissent s'y battre en même temps (initialement : 5 Nains contre 5 Nilfgaardiens). Bonne chance !

Le combat sera très dur. Si d'une manière ou d'une autre les personnages gagnent, ce ne sera que le début de leurs problèmes. Un peu plus loin, sur l'un des sommets, se trouve une tour de guet cachée (c'est une unité naine qui y était stationnée). Les gardes voient la route et la porte elle-même, ils appellent donc rapidement des renforts. Mahakam est une forteresse naine et ils savent comment la défendre. Les renforts arriveront sur la route (environ 50 guerriers) et n'auront pas de difficultés majeures à tuer ou capturer les personnages. La mission de négociation s'achèvera ainsi.

## Rohing et les défenseurs de Mahakam

INT	4
REF	8 (7)
DEX	7 (6)
COR	9
VIT	4
EMP	5
TECH	4
VOL	7

CHA	0
ETOU	8
COUR	12
SAUT	2
PS	40
END	40
ENC	90
REC	8

### Armure

Tête : 8  
Torse : 20  
Jambes : 20

### Vulnérabilité

Venin du pendu



### Compétences

Arbalète (+8)
Athlétisme (+5)
Bagarre (+7)
Commandement (+6)
Courage (+7)
Esquive / Evasion (+8)
Furtivité (+2)
Mêlée (+9)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+7)
Survie (+5)
Tactique (+5)
Vigilance (+7)

### Butins

Armure de plates PA: 20
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Impacts nains (1d6)
Jambières de plates PA: 20
Objets communs (1d6)
Pavois mahakamien PA: 25
Spangenhelm PA: 8

### Armes

Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	300m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Pieds	1d6+4	Perforation	1
Arbalète lourde naine	5d6	300m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Marteau mahakamien	5d6(+2)	Perforation	1
Couperet nain	3d6(+2)	PRE +2	1

### Capacités

#### Soldats entraînés

Les Défenseurs sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.

#### Soutien fort

Les Défenseurs peuvent ignorer 2 points de VE de leur armure.

Si les joueurs n'ont pas été combatifs et ont accepté l'offre des nains, ils se retrouvent avec leurs hommes sur la place devant l'entrée de la mine abandonnée. Le guide les y laissera dès qu'ils auront atteint leur destination et repartira vers les siens, sans dire un mot. S'ils avaient des doutes quant à l'installation du camp à l'endroit indiqué, rappelez-leur qu'il va bientôt commencer à faire nuit, et que la route jusqu'ici leur a demandé quelques heures de marche. De plus, s'ils décidaient de descendre de la montagne, ils devraient remonter le lendemain. Trouver un autre endroit pour rester dans les montagnes n'est pas une option. Les soldats envoyés en éclaireurs ne trouveront que des sentiers de montagne étroits à moins de deux heures de marche. La place devant la mine semble être une solution raisonnable. Il est important que les joueurs y passent la nuit, sinon ils n'apprendront pas grand-chose sur l'histoire de cette dernière (en dormant ailleurs, le lendemain, ils rencontreront Irnik, qui voudra conclure un contrat peu favorable avec eux).

La mine est située dans la partie inférieure des montagnes de Mahakam et il n'y a pas encore de neige ici. Malheureusement, le crachin qui continue de tomber et le vent frais n'améliorent pas beaucoup la situation. La place est boueuse, et le sol limoneux, venant très probablement de l'intérieur des tunnels. Partout, on trouve des déchets éparpillés et de vieux outils usés : des chariots de mine, du matériel d'escalade, des pioches cassées, du bois pourri pour les supports. Juste à côté de l'entrée barricadée se trouve une cabane en bois, qui servait probablement de bureau au contremaître. À côté d'elle se trouvent plusieurs souches et tabourets en bois renversés, ainsi qu'une table en décomposition. Il n'y a aucun signe dans la boue indiquant que quelqu'un a campé ici récemment, et certainement pas au cours des dernières semaines. L'endroit semble abandonné et pas entretenu. Les matériaux et l'équipement n'ont pas été emportés, ce qui ne correspond pas du tout au comportement des Nains. Le chemin par lequel le groupe est arrivé ici n'est pas le seul qui mène à la mine. De l'autre côté de la place, un sentier s'enfonce plus loin dans les montagnes. Ce chemin, cependant, semble inutilisé depuis longtemps, négligé et dangereux, surtout pour les chariots.

Les joueurs peuvent vouloir vérifier la zone de manière plus approfondie. Ils peuvent alors effectuer un test de **Vigilance** et les informations fournies dépendront du résultat :

- Avec un résultat de 12 ou plus : Personne n'a campé à cet endroit depuis au moins un mois, les personnages trouveront également d'autres équipements abandonnés : des pioches, des pelles et des lanternes sont chargées dans le chariot de la mine. Ils peuvent être utilisés après avoir été nettoyés, ils sont couverts de boue.
- Avec un résultat de 14 ou plus : l'entrée de la mine a été solidement consolidée, renforcée par une deuxième couche de planches et soutenue par deux poutres, qui ont toutefois pourri et se trouvent maintenant dans la boue devant l'entrée.
- Avec un résultat de 16 ou plus : en dehors des deux voies qui mènent à la place, il reste un espace à droite de la route par laquelle le groupe est arrivé, où il est possible d'escalader les rochers. Cependant, l'escalade sera difficile et dangereuse. Sous cet endroit, une grande mare d'eau s'est accumulée après l'orage d'hier. Si des traces s'y trouvaient, la pluie les a emportées.
- Avec un résultat de 18 ou plus : peu de choses ont survécu dans la cabane à l'entrée de la mine : les meubles ont été renversés et ont pourri sur le sol humide, mais derrière la commode cassée, les joueurs trouveront un tube de cuir bien conservé et huilé pour protéger des documents. Grâce à cela, ils ont survécu et sont dans un état plutôt correct. Le tube contient un morceau de parchemin écrit en langue naine :

*C'est fait. Le dernier puits a été détruit. Les gars rassemblent le matériel, on doit se dépêcher. Les cliquetis ne me laissent pas tranquille.*

Liste :

Lanterne : 26

Pioches : 17

Pelles : 7

Chariot : 2 bons, 1 endommagé

Cordes : environ 53 mètres

Une partie de l'histoire de la mine décrite par Rohrig commence à se contredire, ce qui devrait faire naître des doutes chez les personnages. Qu'ils le veuillent ou non, ils devront probablement passer la prochaine nuit ici. Si les personnages décident de monter le camp sur la place, ils y arriveront avant le soir. Au coucher du soleil, la pluie cessera enfin, même si le vent continuera à souffler. À partir de leurs propres provisions et du bois abandonné, les soldats tenteront d'allumer un grand feu de camp pour se sécher et se réchauffer.

Il n'y aura aucun bruit suspect provenant de la mine, seulement le lent écoulement de gouttes d'eau provenant de quelque part en profondeur. La nuit commencera calmement, et beaucoup de soldats fatigués par le temps s'endormiront assez rapidement. Vers 2 heures du matin, les gardes effectueront un test de vigilance. Peut-être que seuls des soldats seront de garde à ce moment-là. Le niveau de difficulté du test de vigilance est de 15. En cas d'échec, le convoi manquera simplement d'un sac de nourriture au matin. Par contre, s'il réussit, le garde ou le personnage de garde remarque qu'un individu descend lentement le long du chemin escarpé. Dès que celui-ci touche le sol avec de ses pieds, il sera facilement rattrapable. Si le test est effectué par des soldats, ils captureront immédiatement l'individu et le feront prisonnier tout en donnant l'alerte dans le camp. Le prisonnier sera amené devant la personne qui a endossé le rôle de commandant de toute l'expédition.

Le prisonnier est un Nain d'une maigreur remarquable : émâcié, sale et puant la graisse rance. Sa barbe est touffue et emmêlée en plusieurs endroits. Il porte de vieilles fourrures et une chemise sale. Il semble un peu fou. Il fixe les personnes qui l'entourent. Il ne répond à aucune question, il ne semble pas savoir où il se trouve. Cependant, il marmonne tout le temps pour lui-même.

La plupart du temps, le charabia sera incohérent, mais de temps en temps, des phrases compréhensibles pourront être entendues.

*Le mal est dans la roche, qui suinte de la noirceur. Ouais... Je peux le voir créer de nouveaux fantômes. Laissez-les s'enfuir tant qu'ils le peuvent. Hop ! Hop ! Hop ! Toc ! Toc !*

Il est impossible de soutirer autre chose au Nain. Ni par des interrogatoires, brutaux ou non, ni par la magie. Cependant, si celui-ci est conduit à l'entrée de la mine, il commencera à paniquer. Comme il est faible et maladif, deux personnes peuvent facilement le maintenir. Tout semble indiquer qu'il s'agit d'un ermite, d'un fou errant dans les montagnes, qui s'est faufilé dans le camp pour voler quelque chose, probablement de la nourriture. Les joueurs peuvent tuer le prisonnier, le libérer ou l'attacher et le conduire à Rohrig le lendemain, en exigeant la justification de ce qu'il faisait à l'endroit indiqué pour leur hébergement. En réponse, ils apprendront qu'il s'agit d'Otto Svarc - un exilé et un fou menant une vie d'ermite dans les parties basses des montagnes et dans les contreforts. Le convoi nilfgaardien n'est pas le premier à le rencontrer. Le pauvre homme voulait probablement voler quelque chose à manger. Si les joueurs tentent d'utiliser Otto de quelque manière que ce soit pour améliorer leurs négociations, les Nains s'en moquent, son existence leur paraît insignifiante.

En réalité, Otto Svarc était le contremaître d'une mine abandonnée. Il n'arrivait pas à se faire à la soudaine fermeture de celle-ci et retournait souvent devant son entrée déserte. Le mal qui rôde dans les tunnels lui a fait perdre peu à peu la raison, ce qui a entraîné la vie d'ermite qu'il mène depuis un certain temps. Il fut banni de Mahakam. Bien que la plupart des nains ne

connaissent pas son sort, ils y sont indifférents. S'il est conduit à Irnik, il dira qu'il faut le tuer immédiatement afin qu'il ne cause pas de problèmes. Un test de psychologie réussi avec un SD de 18 permettra aux personnages de voir que le chef du clan Dahlberg cache quelque chose. Irnik ne voudra plus rien dire et le sort d'Otto Svarca ne sera alors plus remis entre les mains des héros (en tant que fou et exilé, il est sans danger pour Irnik, car personne à Mahakam ne le croira...).

### Deux sont une coïncidence...

L'heure est venue d'accomplir quelques tâches de sabotage. Il est possible que l'espion veuille provoquer un incident en parlant aux Nains, comme par exemple en les insultant. S'il le fait habilement, les Nains ne fourniront aucune aide ou explication. Ils n'auront qu'à attendre l'arrivée du vieux Dahlberg, qui lui aussi ne sera pas content de la rencontre et proposera la pire des offres d'échange (si cela arrive). Les personnages devront trouver eux-mêmes un hébergement dans les montagnes.

Le deuxième moment propice aux actions du traître est la nuit dans le camp. Si par chance il est de garde au moment opportun, il n'a pas besoin d'attraper Otto ou de mentionner sa capture. Discrètement, il peut encore saboter les chariots, le matériel de combat et le moral de l'escouade





## Chapitre 3 : Un trou dans le sol

*Quelle que soit la manière dont les personnages veulent résoudre l'affaire du fou (s'ils l'ont attrapé), le lendemain matin, ils pourront se rendre à la porte de Mahakam pour rencontrer Irnik Dahlberg. S'ils ne forment qu'un petit groupe, et que les charrettes ainsi que la plupart des soldats restent dans le camp, allez directement à sa rencontre. S'ils veulent partir avec tout le groupe, cela leur prendra plus de temps pour se préparer et lorsque le camp s'effondrera, ils seront tous témoins du désastre de leurs propres yeux. Et si les personnages se divisent, il suffira de jouer la scène avec le groupe restant dans le camp d'abord, quand les autres seront partis, puis la scène à la porte.*

### Les héros se rendent à la porte sans les chariots et quelques personnes.

Environ une heure après le lever du soleil, le groupe qui est parti en pourparlers arrive à la porte de Mahakam. Le temps s'est amélioré et l'ensemble du groupe est déjà en train de sécher dans les rayons matinaux de la lumière du jour. À la porte, comme la veille, les Nains sortent de leurs cachettes et vont attendre les nouveaux arrivants dans l'allée. Lorsque les joueurs s'approchent d'eux, Rohrig les accueille à sa manière et annonce qu'Irnik Dahlberg est rentré et qu'il va le faire venir. À peu près à ce moment de la conversation, les sabots martèlent le sol dans le dos des joueurs. Les Nains surpris lèveront leurs armes, mais avant que quelque chose d'autre ne se produise, les héros verront un cavalier seul, galopant vers eux. Il s'agit d'un de leurs soldats qui est resté dans le camp. À bout de souffle et effrayé, il criera au groupe la tragédie qui a frappé leur groupe avant même de descendre de cheval. Il ajoutera sans s'interrompre que, la terre sous les charrettes et une partie du camp s'est effondrée et que tout est tombé dans un trou profond. Un chariot avec des provisions et la moitié des personnes restantes dans le camp ont survécu. Pour le reste du groupe, on ne sait pas ce qu'il s'est passé ni s'ils sont en vie, et le trou est profond d'au moins cinquante mètres. À ce

stade, si vous le souhaitez, vous pouvez lire l'extrait suivant :

*Du côté de la route menant au camp provisoire, un bruit de sabots se fait soudainement entendre. Vous vous retournez et, tout comme les Nains, vous remarquez un cavalier, seul. C'est un de vos soldats qui galope dans votre direction.*

*- Une catastrophe ! – crie-t-il de loin - Une tragédie ! Tout a disparu !*

*Il descend de son cheval proche de votre groupe et éloigne sa monture d'un coup sec. Les sabots ont creusé le sol devant vous.*

*- La terre a tremblé, elle a grondé puis vacillé et tout à coup les chariots avec les hommes et les chevaux sont tombés dans un gouffre ! Nous n'avons même pas eu le temps de réagir. De la poussière s'élève encore au-dessus du trou. Il ne reste qu'un chariot et la moitié des gens. Il y a au moins cinquante mètres de profondeur, on ne peut même pas voir si quelqu'un a survécu.*

Les Nains vont également s'inquiéter de cet événement, non pas à cause des Nilfgaardiens, mais plutôt à cause de la malédiction qui pèse sur ce lieu. Ils craindront que ce soit un mauvais signe, et tout en discutant avec le cavalier qui arrive, Rohrig enverra un de ses hommes à la recherche de Dahlberg. De plus, le chef des Nains de la porte ainsi que quatre de ses compagnons partiront avec les personnages vers le lieu du drame.

Il ne voudra pas fournir d'explication ou d'aide pour l'instant, et lorsque les personnages essaieront de le presser, il répondra qu'aucun Nilfgaardien n'a été invité ici et que les nains ne sont pas responsables de ce qui s'est passé. Apparemment, les rochers se trouvant sous la place devant la mine n'ont pas supporté le campement d'un groupe aussi important, et les nouveaux venus ont pu arguer du fait que leurs voitures étaient trop lourdes. En cas de querelle plus importante, Rohrig se sentira confiant grâce au soutien de son unité. Cependant, il ne voudra pas prendre de décision et attendra l'arrivée du chef du clan. Irnik (ainsi qu'une vingtaine d'autres nains) arrivera sur le site du drame plusieurs dizaines de minutes après que les personnages y soient arrivés. Il sera bien reposé et vêtu d'une armure complète, pas comme s'il venait de rentrer de voyage. Les personnages remarqueront qu'il n'a pas l'air d'être revenu depuis seulement quelques heures.

### Les héros préparent le départ de toute la caravane

Préparer le départ de tout le groupe prendra plus de temps que de quitter l'équipe sans chariots et avec quelques hommes. Cependant, au bout de plus d'une heure après le lever du soleil, le camp est complètement démonté, et les derniers chevaux attelés aux chariots. Lorsque le groupe se met en route, indiquez aux joueurs qu'ils sont à sa tête. Au moment où ils quittent la place, ils entendent une forte secousse derrière eux, puis un fracas. Lorsqu'ils se retournent, ils voient de leurs propres yeux comment les rochers sous les pieds de leurs soldats se brisent et s'effondrent. Tous les chariots, à l'exception d'un seul contenant du matériel, ainsi qu'une grande partie des hommes commencent à tomber dans le vide, à quelques dizaines de mètres de profondeur. Lisez la description suivante aux personnages :

*Soudain, comme de loin, un craquement sourd se fit entendre, comme si un géant avait frappé son pied avec impétuosité, après quoi un terrible fracas retentit. À sa suite, plusieurs sons se firent entendre en même temps : le rugissement de la terre et des rochers qui déferlent, le hurlement des chevaux, le grincement des planches du chariot et la panique des gens. La terre sous la caravane s'est transformée en un entonnoir. Les cavaliers tentaient toujours de s'échapper du piège, et les cochers ont abandonné les chariots et ont essayé de courir vers les bords les plus abrupts de la chute. L'entonnoir s'est cependant effondré au bout d'un moment, et les hommes ont soudainement disparu, tout comme les chariots et les chevaux. De la poussière s'éleva, recouvrant le ciel, le bruit de pierres qui tombent retentit, quelqu'un cria, implorant les dieux et appelant et l'aide. Les pierres continuaient de s'effondrer lorsque le faible fracas de chariots heurtant quelque chose retentit et un silence se fit entendre. L'or, les chevaux et les gens, tout a disparu sous terre.*

Les personnages pourraient chercher à sauver leur expédition d'une manière ou d'une autre. S'ils ont des propositions intéressantes, ils pourront essayer de sauver la deuxième charrette avec l'équipement à la dernière minute et 3 à 4 soldats supplémentaires. Les chariots avec l'or et le reste des soldats tomberont inévitablement.

Lorsque la poussière retombera après la catastrophe, parmi les hurlements des blessés et le piaffement des chevaux, tout le monde verra un trou de trente mètres de large à l'endroit où ils campaient la nuit. Le trou a une profondeur d'environ trente-cinq mètres, et son centre correspond à peu près à celui de la place située devant l'entrée de la mine. Il peut être contourné depuis n'importe quel côté, mais s'approcher du bord sera risqué (réalisable toutefois via des tests d'athlétisme). Les personnages peuvent vouloir inspecter le site du crash ou se précipiter chez les nains pour demander de l'aide. Ceux-ci, sous la forme de Rohrig avec cinq soldats, arriveront environ dix minutes après tout l'événement. Si les personnages ne leur demandent pas de l'aide, ils se tiendront à l'écart et observeront les actions des Nilfgaardiens. Lorsque les joueurs leur demanderont de l'aide, le commandant des nains ordonnera à ses hommes de retirer les blessés du plateau et de sécuriser les équipements qui ne sont pas tombés. Il enverra un nain pour évaluer la stabilité de toute la zone. Jusqu'à ce que Dahlberg arrive, il ne répondra pas aux questions sur les raisons de la tragédie. Tout au plus, il dira que, comme on peut le voir, l'endroit doit être maudit.

Irnik apparaîtra peu après. Il n'aura pas l'air de rentrer tout juste d'un voyage, il arrivera bien reposé et bien habillé, avec son équipement complet. En compagnie vingt de ses soldats, il s'occupera immédiatement de la zone. Le vieux nain lui-même parlera aux personnages.

### Site du Crash

Le trou dans le sol rocheux s'est créé exactement au centre de la place où campaient les Nilfgaardiens. Sous le poids des chariots, le sol s'est effondré, emportant à coup sûr les trois chariots de valeur et la moitié des soldats. Le trou fait environ trente mètres de diamètre et trente-cinq mètres de profondeur. À la surface, cependant, il y a encore beaucoup d'espace le long des parois rocheuses pour permettre le passage de tous les côtés. À tel point que l'on pourrait même y faire passer un chariot. Aucun des chemins menant à la place ne se trouve bloqué. Si quelqu'un ose s'approcher du bord, il verra en bas que les voitures elles-mêmes ont survécu mais sont en mauvais état. Les roues et les essieux sont cassés, bien sûr, mais les flancs et les fonds ont résisté à la chute, ce qui a permis au butin des Nilfgaardiens de ne pas s'éparpiller partout dans la faille. Ils sont en partie recouverts de pierres, tout comme certains des soldats. La paroi de la brèche montre clairement que le plafond de la mine s'est effondré, et que en tombant, les chariots et les pierres ont également fait s'effondrer le deuxième niveau de tunnels. Il est facile de voir les contreforts miniers des couloirs inférieurs qui dépassent, et parmi les rochers, il y a aussi des poutres qui sont brisées comme des allumettes. Le niveau entre les chariots et la surface s'est complètement comblé, mais au fond, au niveau suivant de la mine, là où les chariots ont atterri, l'un des tunnels n'est que partiellement comblé. Il semble donc qu'une équipe de secours puisse passer par cette mine. Descendre le long du mur est très dangereux. Les nains affirmeront aussitôt que le mur menace de s'effondrer davantage.

Les soldats qui se trouvaient sur des chariots lorsqu'ils sont tombés ont survécu. Parmi eux se trouvaient les trois soldats que les personnages ont eu l'occasion de rencontrer et d'établir une relation plus profonde avec eux au Chapitre I (à moins que les personnages n'aient décidé de les garder avec eux). Cependant, si cela ne s'est pas produit, ils sont tombés dans le trou avec les chariots. Ce sont leurs cris et leurs appels à l'aide que les joueurs reconnaissent en premier. Tous ou certains d'entre eux peuvent être plus gravement blessés et auront besoin de soins médicaux urgents. Le reste des soldats en a également besoin - ils sont meurtris, ensanglantés, plusieurs ont des côtes cassées, voire même un membre. D'autre part, les Nilfgaardiens qui se trouvaient près des chariots au moment de la catastrophe sont soit morts, soit gravement blessés, enterrés dans des tas de terre et de débris rocheux.

### Conversation avec les nains

Lorsque Irnik Dahlberg arrivera sur le site du drame, les personnages pourront enfin lui parler. Le chef du clan est un nain résolu, sûr de lui et extrêmement têtu, mais pas hautain. Il devrait être très difficile de le convaincre et il a presque toujours sa propre opinion. La présence des forces Nilfgaardiennes dans cet endroit, et encore plus l'accident en lui-même, sont très inconfortables pour lui, mais il ne voudra pas le montrer. Le secret qui est caché dans les couloirs de la mine effondrée est le sujet le plus important pour lui. Cependant, il ne peut pas refuser d'entrer dans les tunnels pour sauver des personnes et des biens. La mine est considérée comme fermée en raison de la non-rentabilité de l'exploitation minière et des activités à l'intérieur pourraient éveiller les soupçons et provoquer des rumeurs. Alors que les nains pensent que l'endroit est étrange et qu'une malédiction pourrait peser sur eux, les Nilfgaardiens ne le pensent pas. Les Nains les laissent entrer s'ils le souhaitent.

Lors de la conversation avec Irnik Dahlberg, les personnages possédant la **Connaissance des monstres** peuvent effectuer un test avec un SD de 14. Une réussite permettra d'apercevoir au cou d'un nain, un pendentif en verre épais avec du sel à l'intérieur. Cette amulette est destinée à protéger contre tous les fantômes. Interrogé à ce sujet, Irnik répond que c'est justement le cas, car on ne sait pas ce que l'on peut rencontrer en chemin. Si l'un des héros se met à observer les soldats venus avec le chef du clan, il verra les mêmes symptômes de la maladie que les gardes de la porte de Mahakam. Parfois quelqu'un tousse, certains ont des cernes sous les yeux et ont l'air plus fatigués qu'ils ne devraient l'être. Rien de dangereux, mais les nains ne sont pas tout à fait en bonne santé. Si les personnages n'ont pas remarqué cela auparavant, pour le voir à ce stade, il faudra faire le test de **Vigilance** avec un SD de 14.

Si à un moment quelconque, à la porte ou sur le site du drame, les personnages se sont comportés de manière revendicative, agressive envers Rohrig ou Irnik ou les ont menacés, ces derniers seront très peu enclins à l'égard des Nilfgaardiens et tous les tests (sauf le combat) verront leur SD augmenter de 4. Si les joueurs

souhaitent résoudre le problème par les armes, il convient de leur montrer que combattre une escouade de nains bien armés alors qu'ils ont perdu la moitié de leurs forces et que les locaux peuvent rapidement obtenir des renforts depuis la tour de guet est lourdement imprudent, pour ne pas dire suicidaire. Cependant, s'ils acceptent le combat, il se déroulera comme décrit au chapitre II. Les nains attaqués tireront à l'arbalète, et quelques-uns d'entre eux tenteront de bloquer le passage pour que Dahlberg puisse s'échapper afin d'obtenir le soutien de la tour de guet.

Ce que peut dire le chef du clan Dahlberg :

- En cas de catastrophe, il déclare clairement que les nains ne prennent pas la responsabilité de ce qui s'est passé. Ce lieu d'hébergement a déjà été conseillé en toute bonne foi à des dizaines de voyageurs et rien de grave n'est arrivé. Cependant, ces groupes étaient plus petits. Dans le cas d'une grande expédition Nilfgaardienne, les rochers ne pouvaient pas résister, mais personne ne pouvait le prévoir. Ces zones sont également au-delà de Mahakam, les nains ne sont donc pas obligés de s'en occuper. L'accident est comparable à un accident de parcours, qui peut toujours arriver aux voyageurs. Il n'y aura donc aucune compensation ni dédommagement de la part des nains,
- Lorsque les personnages l'interrogent sur la mine, il leur répond qu'elle a été exploitée pour le fer, mais qu'elle a été fermée il y a six ans, lorsque les gisements commençaient à s'épuiser et que l'exploitation minière devenait peu rentable. Elle est restée vide depuis et personne ne l'a vérifiée. Il ne sait pas ce qu'ils vont trouver à l'intérieur. Si les joueurs demandent des cartes ou des plans de couloirs, Irnik estime qu'ils sont probablement quelque part, mais que personne ne se souvient où. Cela devrait éveiller davantage de soupçons, car une telle réponse ne sied pas aux ingénieurs nains. A moins que la mine n'ait été fermée à la hâte. Après un test de **Persuasion** ou de **Charme** réussi avec un SD de 16, le vieux nain sera en mesure de fournir au moins une description des tunnels et des endroits importants (puis de décrire grossièrement aux joueurs la carte du premier niveau de la mine). Si les joueurs s'informent sur la fermeture de la mine, Dahlberg ne leur dira rien de plus, mais lorsqu'ils demandent à Rohrig ou à un autre soldat nain en privé, ils disent que les mines ont été fermées assez soudainement il y a six ans, apparemment à cause du manque de gisements. Cela a coïncidé avec la disparition du fils d'Irnik de Mahakam quelque part vers les terres des hommes. Le tout a provoqué une petite crise au sein du clan. C'est tout ce que les nains disent sur la mine elle-même,
- Si les personnages demandent de l'aide pour sortir les chariots ou pour aller à la mine, Irnik refusera d'envoyer quelqu'un de son camp avec eux, mais laissera les Nilfgaardiens agir seuls. Les nains, cependant, aideront à protéger les bordures du gouffre de tout nouvel effondrement et prêteront du matériel aux hommes,

- Si les personnages conduisent la captif Otto Svarc au chef du clan, celui-ci le regardera avec pitié, et si les personnages ne connaissent pas encore son identité, il leur parlera de lui. Il déclare que le paysan qui était autrefois contremaître ici n'a jamais accepté la fermeture de la mine. Il a travaillé ici avec sa famille pendant des générations. Il a rampé sous l'entrée fermée et s'est assis là pendant des heures jusqu'à ce qu'il perde la tête. Le clan l'a banni et depuis, il vit en ermite, volant la nourriture et les vêtements des voyageurs. Si les joueurs veulent le punir ou le traîner en justice, Irnik ne leur causera aucun problème - Otto est un exilé et se débarrasser de lui est dans son intérêt,
- Si les personnages évoquent le but de leur voyage, c'est-à-dire commander des armes, Irnik déclare qu'il ne fera pas de commerce sans or. S'ils lui remettent le trésor, alors ils parleront. Les armes naines ont un prix, et s'il ne les vend pas à eux pas à eux, il les vendra aux rois du Nord. Les nains sont indifférents aux guerres que les hommes se font entre eux.

Au cours de la conversation avec Irnik Dalhberg, à un moment (au choix du Meneur ou des joueurs), les personnages peuvent faire un test d'**Empathie** avec un SD de 18. S'il est réussi, les personnages sentiront que le chef du clan ne dit pas la vérité. Il ment pourtant très bien, comme s'il croyait ses propres paroles.

Cependant, lorsque le drame arrive et s'il y a un nain parmi les personnages qui ont voyagé à Mahakam, il est possible qu'il ait entendu parler de cet endroit. S'il n'était pas originaire des terres des Dahlberg, seules des rumeurs lui sont parvenues, grâce auxquelles il a appris que les mines de fer situées devant la porte de la montagne ont été soudainement fermées. Ensuite, le fils des Dahlberg a également disparu, ce qui a finalement, le vieux nain a convaincu ses frères qu'il valait mieux se concentrer sur des investissements rentables. Son fils, cependant, n'a pas été retrouvé et jusqu'à présent il n'est pas retourné chez les siens.

Si les personnages se demandent s'ils doivent essayer de récupérer l'or, il est bon de leur rappeler qu'ils font partie d'une expédition subordonnée à l'armée et qu'en cas d'échec, ils seront sévèrement punis, quelles que soient les circonstances. La descente dans la mine est associée au mystère principal de cette aventure, donc s'ils ne s'y rendent pas, ils manqueront beaucoup de choses et n'obtiendront pas un dénouement favorable à leur expédition, même s'ils arrivent à récupérer tout leur or par un autre moyen. Les personnages peuvent cependant toujours choisir de laisser l'or et les hommes dans le trou ou de n'en retirer qu'une partie, laissant le reste sous les débris rocheux. Si les objets de valeur sont suffisants pour faire un échange avec les nains (au moins la moitié de ce que le convoi transportait), l'aventure se termine et vous pouvez passer à l'épilogue. Ils ont conclu un accord défavorable.

Les personnages, en plus du périple dans la mine, peuvent entreprendre un certain nombre d'actions après la chute pour récupérer au moins quelques hommes ou de l'or. Cependant, ils ne pourront pas tout déterrer de sous les rochers depuis les hauteurs et un

voyage dans les tunnels les attend. Voici les actions disponibles pour les personnages avant qu'ils ne décident d'aller sous terre :

- S'il y a un personnage magique dans le groupe, il voudra peut-être essayer de sauver des hommes et les trésors présents dans le gouffre. Laissez-le faire, mais le résultat de ses efforts sera tout au plus de sauver les soldats couchés sur les restes des chariots et seulement une partie des coffres contenant de l'argent. Le personnage peut aussi échouer tout court. Les piles de pierres sont tout simplement trop lourdes. La façon dont un joueur choisit d'utiliser la magie dépend de son ingéniosité, c'est pourquoi nous ne donnons pas d'exemples ici. Vous devrez juger par vous-même si son plan peut réussir. Dans tous les cas, essayer d'utiliser la magie dans cette situation sera difficile, les tests d'**envoutement**, d'**invocation** ou de **rituels** auront donc des malus de +2 ou +4 (à la discrétion du Meneur et en fonction de ce que le personnage magique veut réaliser).
- Si l'un des héros possède la capacité Artisanat, il s'y connaît en extraction ou en traitement des roches et peut évaluer l'état du site du drame et déterminer les risques. Il peut aussi, après avoir consulté les nains, construire une grue de fortune avec laquelle il pourra tirer certains des blessés et plusieurs caisses d'or. Cependant, sa construction prendra beaucoup de temps et certains des soldats Nilfgaardiens risquent de ne pas survivre.
- Les personnages extrêmement athlétiques et robustes peuvent également essayer de descendre le long des rochers. Cependant, c'est dangereux et les tests qui y sont associés ont un SD de 18. Ils ne pourront pas transporter eux-mêmes des coffres à trésors, mais ils pourront commencer à panser les blessés.
- Les actions des personnages peuvent se concentrer sur le sauvetage des trois soldats qu'ils ont eu l'occasion de mieux connaître dans le chapitre I. Ils établiront alors une relation encore plus étroite avec eux, et pour vous ce sera l'occasion de développer plus de fils et de mener leurs prochaines aventures.
- Si les personnages conduisent Otto Svarca à l'entrée de la mine, il se mettra à hurler et à crier. Il ne comprendra rien à tout cela, mais s'il est entraîné à l'intérieur, il tombera dans un étrange état de calme et répètera la même série de mots que la nuit où il a été capturé. Il peut servir de guide dans la mine. Il n'expliquera rien de manière compréhensible, mais lorsqu'on lui demande des indications sur différents endroits, il s'y rendra simplement en montrant la direction.

### Trois est un acte intentionnel de l'adversaire

L'espion peut désormais agir. Il dispose à présent d'un large éventail de possibilités et de nombreuses occasions à utiliser. Il peut mener la mission à un échec complet de différentes manières.

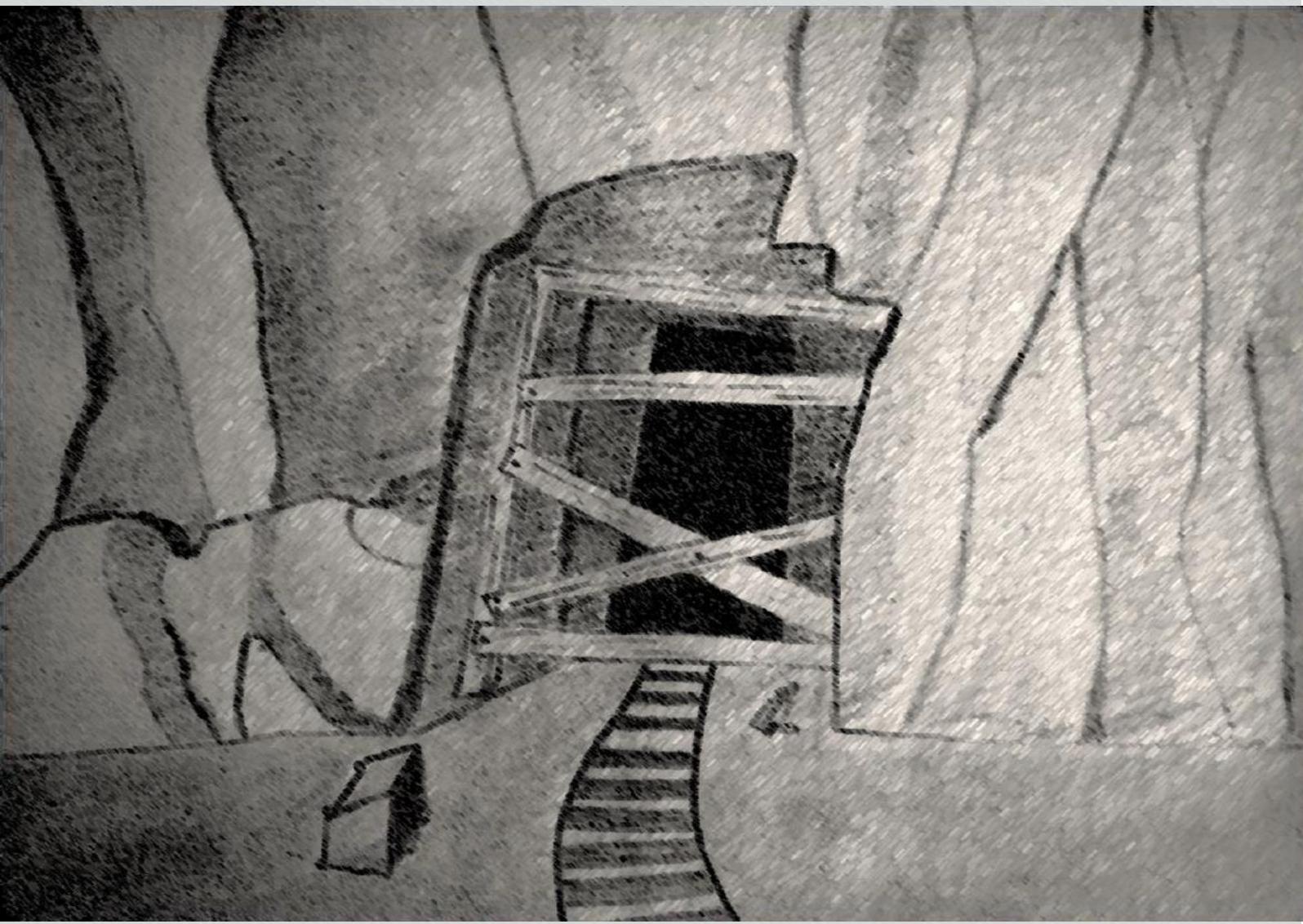
Tout d'abord, il peut mener des conversations avec les nains de manière à ce qu'ils ne disent rien aux personnages sous le coup de la colère et de l'aversion. Ils les laisseront alors seuls sur la place, sans leur équipement et leur soutien. Évidemment, même s'ils récupèrent l'or, ils ne seront pas autorisés à entrer dans Mahakam.

L'espion, cependant, peut aussi s'entendre avec Irnik en privé au sujet de la mine. Le nain acceptera toute proposition qui permettra de se débarrasser des Nilfgardiens et de protéger son secret. Si quelqu'un le fait pour lui, tant mieux, car il peut tout nier. Si le traître remplit le contrat, les nains l'aideront à récupérer l'or et lui donneront même de nouveaux chariots et des aides pour le ramener chez lui (ou le cacher où il veut).

Au cours de la conversation avec Dalhberg, l'espion peut également apprendre les dangers qui se cachent dans la mine - nekkers et spectres.

Si les personnages agissent au niveau de la brèche, l'espion peut aussi tenter de les saboter. Peut-être même tentera-t-il de descendre et de faire croire qu'il ne peut aider personne ou que des gestes imprudents entraîneront de nouveaux éboulements, par exemple, l'effondrement du seul passage restant de la mine.

Il y a beaucoup d'options, car c'est le moment de l'aventure où la trahison au sein du groupe peut apporter les plus grands résultats.



## Chapitre 4 : La mine

*C'est le moment le plus important de cette aventure, celui qui révèle le secret du clan Dahlberg. Si les personnages ont décidé de récupérer l'or de leur propre convoi, ont été guidés par le fait de sauver leurs hommes ou les deux, alors ils déambulent maintenant dans les tunnels de la mine abandonnée.*

L'entrée de la mine est fermée par des planches, mais le bois cédera après l'utilisation d'une hache ou d'un pied de biche, révélant entièrement le passage. Dès leurs premiers pas dans le couloir sombre, les personnages seront frappés par une forte odeur de moisi, d'humidité et de bois pourri. Le médaillon du Sorceleur frémit, et un frisson désagréable parcourt les nuques des autres personnages. Tout le monde ressentira une désagréable brise d'air froid et humide. Les nains, si les joueurs ne les ont pas contrariés et ont obtenu de l'aide de leur part, prêtent aux personnages tout équipement utile, comme des pelles, des pioches, des lanternes et de grandes quantités de cordes. Si les tests sont concluants, Irnik décrira également le premier niveau de tunnels, ou du moins il le fera de la manière dont il se souvient. Comme il s'avèrera bientôt, les rochers se sont affaîsés à plusieurs endroits.

Par la suite, chacun des niveaux de la mine sera décrit successivement, en incluant tous les endroits importants indiqués sur les cartes de ce chapitre. Les plans des mines ne doivent pas être montrés aux joueurs. S'ils en ont besoin, Ils pourront dessiner eux même, les tunnels, les chambres et les grottes naturelles au fur et à mesure qu'ils y pénètrent. Ils pourront explorer progressivement chaque mètre de cet endroit. Les descriptions indiqueront également ce que les personnages voient, entendent et ressentent immédiatement, et ce qu'ils ne sont capables de remarquer qu'après avoir passé différents tests.

DRODZY RODZICE  
 ŹLE SIĘ TU OSTATNIO DZIEJE. KILKU CHŁOPAKÓW SIĘ  
 POCHOROWAŁO, A DWA DNI TEMU MIELISMY ZAWAŁ  
 W DOLNYCH TUNELACH. OD TEGO CZASU CHODZĄ  
 STUCHY, ŹE ZAMKNĄ CAŁĄ KOPALNIĘ. WŁĄŻ STYCHAĆ  
 STUKANIE Z NIŻSZYCH POZIOMÓW, CO MOŻE OZNACZAĆ,  
 ŹE DALEJ GROŻĄ NAM ZAWALISKA. NIKT NIE  
 BĘDZIE RYZYKOWAŁ. A SZKODA, BO ZŁOŻE JEST  
 JEDYTNIE WIELKIE, STARCZYŁOBY NA DŁUGIE LATA.  
 ALE TRZĘSA PORTAMI. JESZCZE DO TEGO STARY IRNIK  
 POŻART SIĘ O TO WŁZORAJ ZE SWOIM SYNEM, IMRE.  
 MŁODY FOCHA STRZELIŁ, NAPYSKOWAŁ OJCU I  
 POLAZŁ W CHOLERĘ. DZISIAJ GO W ROBOLIE NIE  
 WIDZIAŁEM. TYLE PROBLEMÓW, A MYŚLAŁEM,  
 ŹE TA FUCHA DA MI W KOŃCU SIĘ WYBIĆ.  
 WASZ OTTO

## Niveau 1

**1 - Salles sociales** - C'est ici que pouvait se reposer un groupe de nains qui travaillaient en équipe s'ils ne rentraient pas chez eux. Seul le mur de gauche a été façonné par les nains, le reste est une grotte naturelle. Sur la gauche, il y a également un passage vers une autre grotte, plus petite. Dans cette grande pièce, des meubles ont survécu, bien que mordus par la dent du temps et endommagés par l'humidité. Au centre se trouve une grande table en chêne avec des tabourets disposés autour d'elle, et sous les murs se trouvent de nombreuses couchettes, dont il ne reste que des matelas de paille décomposés. Il y a aussi des tables avec des traces de nourriture pourrie et quelques armoires. Parmi tous ces meubles, les personnages peuvent chercher des objets laissés sur place. Après un test de **Vigilance** réussi avec un SD de 12, ils trouveront quelques petites choses laissées par les nains : deux jeux de Gwent, une pierre de granit ronde avec des sculptures, un petit couteau, une ceinture avec une boucle d'argent et trois ducats de Cintra.

**2 - Chambre du contremaître** - C'est le lieu de repos d'un contremaître de la mine. Il y a un lit avec une toile de lin pourrie à la place du matelas, un bureau et une armoire avec une lampe dessus. Le test de **Vigilance** avec un SD de 14 permet d'apercevoir un morceau de papier froissé coincé derrière le tiroir du bureau. Après l'avoir soigneusement retiré et déplié, il est possible de le lire (contenu dans l'illustration de la page précédente).

*Chers parents,*

*De terribles choses se passent ici ces derniers temps. Quelques gars sont tombés malades et il y a deux jours nous avons subi un effondrement dans les tunnels inférieurs. Depuis, il y a des rumeurs qui disent qu'ils vont fermer toute la mine. On peut encore entendre des chocs venant des niveaux inférieurs, ce qui signifie que d'autres effondrements peuvent se produire. Personne ne veut prendre ce risque. C'est une honte, le gisement est énorme, il pourrait durer des années. Mais ils ont une peur bleue. En plus de ça, la situation a dégénéré entre le vieux Irnik et son fils Imre. Le jeune a piqué une colère, a engueulé son père et est parti. Je ne l'ai pas vu au travail aujourd'hui. Tant de problèmes et moi qui pensais que ce boulot me permettrait enfin de m'en sortir.*

*Votre Otto*

**3 - Salle technique** - Cette salle est plus petite que les autres et tout le mur est sculpté par la main par des nains. Dans le plafond et le plancher, cependant, il y a deux trous naturels et un artificiel, menant tout droit vers le haut. De là partent des cheminées en acier qui s'enfoncent dans la mine jusqu'aux niveaux inférieurs. C'est l'une des parties du système qui alimente les tunnels en air frais. Au milieu, il y a aussi une grande table avec de nombreuses traces laissées par des outils.

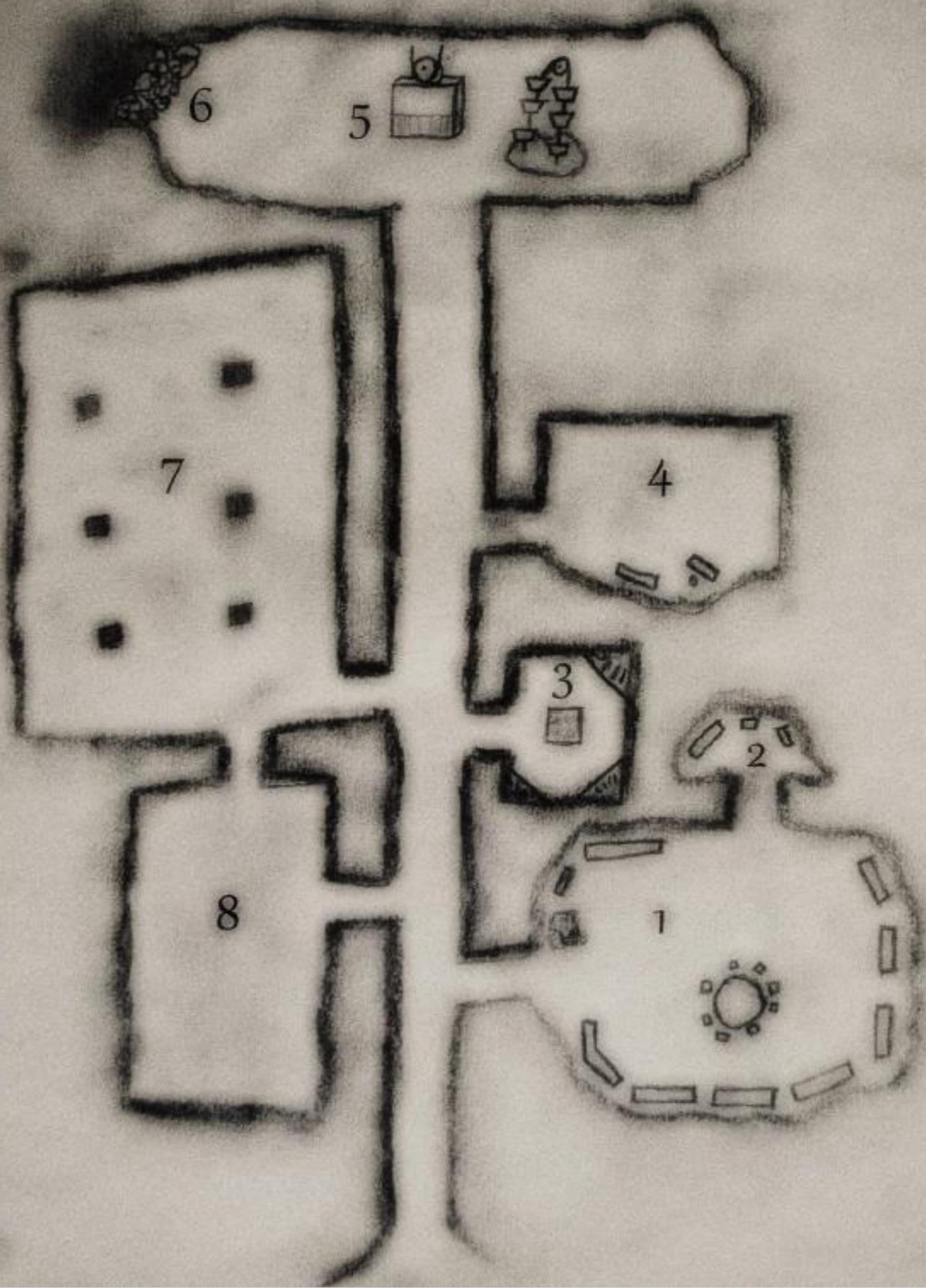
**4 - Stockage de l'équipement minier** - Cette pièce servait autrefois à stocker l'équipement minier. Celui-ci, usé et endommagé, gît encore en tas désordonné dans l'un des coins de la pièce. Personne n'a pris la peine de l'emporter. C'est un tas de lampes qui ne servent plus,

de pelles, de pioches, de chaînes, de marteaux et d'autres outils. Sur la droite, près de la paroi rocheuse naturelle, deux tables vides sont abandonnées. Derrière elles gît une pioche encore appuyée contre la paroi.

**5 - Salle des élévateurs** - Au milieu de la grotte, qui a été agrandie par les nains et renforcée par des supports en pierre, se trouvent deux élévateurs. L'un d'eux est composé d'une cage en bois de chêne massif et d'armatures en acier, qui peut accueillir jusqu'à cinq personnes à la fois. Dans la cage, il y a un levier qui active cet élévateur et vous permet de prendre la direction du haut ou du bas (après avoir déjà descendu) dans une large cage sculptée en dessous. Un deuxième élévateur était utilisé pour transporter le minerai excavé dans des gros bacs. Quelques-uns d'entre eux sont encore attachés aux chaînes métalliques qui les tiraient d'en bas jusqu'à ce niveau. Les deux élévateurs sont en état de marche, bien que les chaînes en fer soient légèrement rouillées. Sur le côté gauche de la grotte se trouve une entrée effondrée menant à d'autres couloirs de ce niveau.

**6 - Couloir effondré** - Le passage s'est effondré il y a de nombreuses années, mais certainement pas à la suite du dernier accident. Selon les dires d'Irnik, il permettait de réaliser les excavations à ce niveau. Cependant, il est maintenant complètement impossible de passer.

**7 & 8 - Entrepôt de minerai** - Ces deux grandes salles, larges de plusieurs dizaines de mètres dans les deux sens et hautes d'une dizaine de mètres, servaient apparemment d'entrepôt pour le minerai extrait. Elles sont maintenant vides et seuls quelques recoins permettent de voir les restes de la matière première stockée ici. Si quelqu'un fait quelques pas pour briser la couche de poussière qui gît à cet endroit, il pourra sentir des effluves métalliques.



## Niveau 2

**1 - Salle des élévateurs** - À partir de cette pièce, tous les tunnels des deuxièmes et troisièmes niveaux de la mine ne sont plus des couloirs naturels, mais des couloirs creusés par les nains. Seul un élévateur avec une cage en bois se trouve ici. La pièce est plus petite que celle du dessus, vraisemblablement l'élévateur avec les bacs a été construit pour les niveaux inférieurs. En dehors de l'élévateur, il n'y a que quelques tas de débris éparpillés dans la pièce. L'élévateur peut être descendu plus bas au niveau III ou remonté au niveau I.

**2 - Embranchement effondré** - C'était une intersection qui menait dans quatre directions. Actuellement, deux couloirs sont enterrés, mais pas à cause de la récente catastrophe. Les connaisseurs en artisanat peuvent reconnaître que les deux couloirs se sont effondrés il y a environ deux ou trois ans. Un tel nombre d'éboulements est étrange dans une mine naine solide. Si les joueurs ne l'ont pas remarqué eux-mêmes, vous pouvez le leur faire remarquer.

**3 - Salle avec glissement de terrain** - Cette salle était autrefois assez grande, mais maintenant elle est en grande partie effondrée. Il y a à peine quelques mètres d'espace libre à partir de l'entrée, puis un tas de pierres et de terre s'entasse jusqu'au plafond. Cependant, on peut y voir depuis l'entrée un petit tunnel bas, creusé assez maladroitement presque en face de l'entrée. Il n'a pas l'air d'avoir été fait par les nains. Immédiatement après être entré dans la salle, les héros ressentiront un frémissement, et le médaillon du Sorceleur se mettra à vibrer légèrement. Sur le sol, on peut voir quelques os, probablement humains, beaucoup de détritiques et quelques chiffons. Une odeur épouvantable se dégage de ce petit tunnel. Plus les personnages se rapprocheront de l'entrée, plus le médaillon vibrera.

**4 - Grotte Nekker** - L'étroit tunnel d'environ six mètres de long mène à une petite grotte. Ce passage est si bas que si les personnages doivent le parcourir, ils devront le faire à quatre pattes les uns derrière les autres. La grotte a été creusée par quelqu'un d'autre que des nains. Les murs sont tordus, et la grotte elle-même a un plafond d'à peine deux mètres de haut. Il n'y a pas d'autre issue. Au milieu de la grotte se trouvent deux tas de chiffons sales, de branches, de pierres, d'ossements d'animaux et d'humains, et de divers objets du quotidien. De l'un des tas s'échappe une odeur de nourriture pourrie, notamment de la viande, qui emplit toute la pièce. C'est la tanière des nekkers qui sont responsables de tous les glissements de terrain dans la mine. Depuis sa fermeture, ils se sont rapidement installés dans un endroit abandonné et ont creusé ces dernières années en affaiblissant les murs des couloirs. Peut-être prévoient-ils également une telle catastrophe comme celle qui est arrivée aux Nilfgardiens, ou peut-être est-ce arrivé tout à fait par accident. Autrefois, ces créatures s'attaquaient aux voyageurs seuls ou faibles, emportant au passage leurs affaires dans leur tanière. En revanche, lorsque le convoi Nilfgardien est arrivé sur la place devant la mine, ils n'ont pas osé s'approcher d'un si grand groupe d'humains. Chez eux, ils se défendent à tout prix. Si l'un des personnages ou un soldat Nilfgardien entre

dans le tunnel, les monstres attaqueront exactement au moment où il émergera de l'étroit passage vers leur grotte. Deux d'entre eux l'attaqueront, essayant de le renverser et de le tirer fond de la grotte. Si le personnage parvient à éviter leur assaut, il peut s'échapper par le tunnel pour retourner dans la chambre. Les Nekkers se lanceront à sa poursuite. S'ils ont une vitesse égale ou supérieure à celle du personnage, l'un d'entre eux peut encore l'attaquer avant qu'il ne sorte du tunnel. Lorsque tous les monstres seront sortis du tunnel en courant, ils attaqueront immédiatement les Nilfgardiens. S'ils le peuvent, ils combattront par groupes de deux ou trois créatures. Le chef des nekkers se distingue par une peau barbouillée de peinture rouge. Il peut donner des ordres à ses congénères. Les nekkers disposent d'avantages et de bonus pour combattre dans la pénombre et l'obscurité (dont les caractéristiques sont présentes page 302 du livre de base). Si les personnages décident de battre en retraite, les nekkers ne les poursuivront pas.

Il y a autant de nekkers dans la grotte que de personnages, plus une créature pour cinq soldats que les personnages ont emmenés avec eux dans la mine. Il y a de fortes chances que les personnages aient une supériorité numérique, mais malheureusement il n'y a pas assez d'espace. Un maximum de cinq personnages peut se tenir côte à côte dans la salle devant le tunnel et seulement trois dans la grotte des nekker. Les créatures sont petites et ne craignent pas de se blesser mutuellement, elles peuvent donc toutes attaquer en même temps.

Après avoir vaincu les nekkers, les personnages pourront fouiller leur repaire. Outre des tas de détritiques, des vêtements abîmés, des os, de la nourriture pourrie et des excréments de monstres, ils trouveront également : un livre de cuisine très usé sur les plats de Kaedwen, une hache naine, un sac avec des runes d'os, divers types de pièces de monnaie (environ quatre-vingt-dix florins) et des jambières Rédaniennes.





### Niveau 3

**1 - Salle des élévateurs** - C'est ici que se posent les des deux élévateurs. L'élévateur à bacs qui monte à l'étage supérieur a derrière lui un mécanisme composé de chaînes, d'engrenages et d'une grande roue, à laquelle des animaux étaient attelés. Les chevaux ont été abandonnés en même temps que la mine. Leurs squelettes reposent juste à côté de l'appareil. L'élévateur en bois, que les Nilfgaardiens ont utilisé pour descendre ici, a derrière lui un système complexe de contrepoids, contrôlé par le levier de l'élévateur. La pièce possède deux sorties - une à gauche et une à droite des élévateurs. En face d'elles, depuis la droite, les personnages peuvent sentir une légère brise. Cependant, elle n'est pas aussi fraîche qu'elle devrait l'être. Elle est vive et froide, mais en même temps elle porte une odeur inconnue et désagréable.

**2, 3, 4 - Excavations** - Il s'agit d'une vaste pièce de plusieurs dizaines de mètres, où l'on extrayait du minerai de fer. Elles ne débouchent sur rien, mais les personnages mettront un certain temps à parcourir chacune d'entre elles. Même sans connaissance de l'exploitation minière, des yeux habiles pourront voir que les murs de la chambre sont remplis de "pierres" différentes de celles que l'on voit dans les couloirs et les chambres des mines. Par contre, ceux qui s'y connaissent en artisanat ou qui ont une bonne éducation, constateront facilement que les gisements de fer sont encore énormes et loin de s'épuiser.

**5 - Petit atelier** - Les réparations courantes étaient effectuées ici. Dans cette pièce, il reste encore trois chariots d'extraction et de solides tables de travail.

**6 - Tunnel effondré** - La route à gauche de cette fourche mène profondément dans la mine. Les personnages peuvent vouloir la suivre, mais ils ne trouveront rien d'autre que des couloirs et des salles d'excavation desquels le minerai a été complètement extrait. S'ils ont vadrouillé trop longtemps dans ces galeries, certains des soldats Nilfgaardiens pourraient ne pas recevoir d'aide à temps et mourir de leurs blessures.

L'embranchement qui menait tout droit s'est effondré il y a six ans. Les pierres se sont déjà bien tassées à cet endroit, mais suite à la création du grand trou qui a absorbé les charrettes des caravanes, une partie des débris et de la terre de cet endroit s'est affaissée, laissant apparaître les contreforts miniers écrasés. Le test de **Vigilance** avec un SD de 18 permettra aux personnages de remarquer, malgré le passage des années, que ce bois a été abattu à la hache. Ils peuvent clairement voir les traces de l'impact d'un outil, et non des fractures dues au poids des roches.

**7 - Tunnel Nekker** - Un autre tunnel creusé par les nekkes. Il est aussi tortu et inconfortable que celui qui mène à leur repaire. Un souffle d'air s'en échappe. Il a été creusé très récemment, il y a moins d'un an.

**8 - Couloir inachevé** - À gauche de la sortie du tunnel des Nekkers se trouvent des échafaudages en bois, une rampe et un tas de cordes abandonnées. L'ensemble

ressemble à un travail inachevé dans le cadre d'une construction d'un nouveau couloir.

**9 - Rivière souterraine** - En approchant de cet endroit, les personnages entendent de plus en plus fort le son de l'eau qui coule. En même temps, les personnages sentent une brise d'air venant de deux côtés à l'intersection. La première provient du fond (lieu 10) où se trouvent les chariots : c'est de l'air pur et frais. L'autre provenant de la direction du cours d'eau. Celle-ci dégage une odeur forte et irritante. Sur la gauche, les personnages peuvent voir un tunnel effondré. Les personnages ayant une bonne orientation dans la mine (réalisable via un test de **Survie** avec un SD de 14) peuvent dire que c'est l'autre côté de ce couloir (lieu 6), dans lequel les contreforts ont été brisés à coups de hache (si les personnages sont passés par là et ont réussi leur test de Vigilance). Lorsque les personnages décident d'entrer dans la grotte, lisez les lignes ci-dessous.

*À mesure que vous vous approchez du bruit de l'eau qui coule, vous ressentez de plus en plus fortement cette odeur désagréable et irritante. Enfin, vous atteignez l'entrée de la grotte naturelle. Vous sentez l'humidité, le froid et surtout la mort. Vous avez un mauvais pressentiment sur cet endroit. Lorsque votre lumière éclaire les premières parois rocheuses au centre, vous voyez apparaître une surface noire qui scintille doucement à la lumière. En faisant les quelques pas supplémentaires, vous apercevez en contrebas au bout de la corniche de pierre, la rivière souterraine qui clapote. En regardant de nouveau les rochers, ce que vous pensiez être une couleur est en fait une hideuse substance noire qui coule constamment dans cet endroit. Votre regard se dirige vers le sol où reposent les restes de trois corps. Des vêtements et des objets personnels entourent les ossements de trois nains. Ils sont là depuis longtemps, au moins quelques années. Autour d'eux, des filets de cette bouillie noire et collante se sont formés, coulant le long des rochers, directement dans la rivière. En vous approchant un peu plus, vous voyez qu'un morceau de papier roulé repose dans la main en os de l'un des nains.*

Ces trois squelettes sont les corps d'Imre, fils d'Irnik Dahlberg, et de ses deux compagnons. Ils ont été piégés ici par le chef du clan, puis enfermés dans un tunnel effondré. Ils ne disposaient d'aucun outil ou aide pour sortir d'ici. Irnik a condamné son fils à une mort lente et a fermé la mine. Il l'a tué car il avait découvert que la substance noire était une émanation de la mine, libérée par le travail d'extraction des roches. Et que celle-ci commençait à se déverser dans la rivière souterraine, qui alimentait alors en eau tout le clan. Si cela devait se produire, les nains devraient se déplacer vers d'autres régions de Mahakam, abandonner leurs mines rentables, et perdre toute leur influence. Dahlberg lui-même serait tenu pour responsable. Le vieux nain aime trop le pouvoir pour le céder. Il a préféré tuer son fils pour que la terrible découverte ne soit pas révélée. La mine elle-même a été fermée, mais l'exploitation minière a commencé ailleurs dans la région. Ainsi, au fil des ans, les nains ont été de plus en plus empoisonnés. Les adultes sont devenus de plus en plus malades, les aînés faibles n'ont pas survécu aux hivers, et les enfants sont nés affaiblis.

Imre ne pouvait pas accepter le funeste destin et le malheur de ses proches. En mourant, dans les derniers instants de sa conscience, il a maudit son père et sa stupidité. Cependant, comme pour toutes les malédictions, un pouvoir aussi puissant emprisonna l'âme d'Imre et des deux nains dans ce monde, faisant de lui et de ses compagnons, des spectres. Aujourd'hui, plongés dans l'éternel désir de vengeance et de douleur, ils gardent cet endroit, toujours consumés par les pensées concernant les crimes d'Irnik Dahlberg. La note dans la paume du squelette d'Imre est son dernier message aux vivants. Les fiches d'Imre et de ses compagnons spectraux se trouvent ci-dessous. Imre est aveuglé par une haine bien plus grande et un désir de vengeance, ce qui le rend plus fort. Bien sûr, tous les trois ont toutes les capacités des spectres à utiliser à bon escient lors d'un combat.

Lorsque les héros entreront dans la grotte, tous les spectres resteront invisibles, mais le médaillon du Sorceleur vibrera énormément. Le fantôme d'Imre veut que quelqu'un lise le message qu'il a laissé, il permettra donc aux personnages de retirer le morceau de papier de leurs os et de le lire. Les spectres ne peuvent pas communiquer verbalement, c'est pourquoi le papier est le seul moyen de transmettre des informations sur ce qui s'est passé il y a six ans. Lorsque les personnages auront fini de lire les derniers mots du nain, le spectre d'Imre se révélera, se montrant aux héros au bord de la rivière souterraine. Il restera immobile pendant un moment, puis désignera la lettre qu'ils tiennent en main. Les joueurs peuvent maintenant faire diverses tentatives pour entrer en contact avec les spectres. Des tests de Vigilance, de Déduction, de Persuasion ou de Psychologie réussis avec un SD 18 permettront même de lire certaines de ses émotions ou de communiquer avec lui en langage des signes. Imre souhaite que les personnages révèlent les secrets du clan Dahlberg et sauvent les nains de l'eau empoisonnée. Lorsque les joueurs proposent une telle solution, le fantôme acquiesce. S'ils tiennent leur promesse et révèlent les crimes d'Irnik, lorsqu'ils reviendront en ce lieu, le fantôme aura disparu - il sera libéré de la malédiction.

*Arrêtez mon père. Il nous a menti (ou nous a trompés). Ce liquide tombe dans notre eau et l'empoisonne. Dites-le à tout le monde*

Si les personnages n'osent pas entrer dans la grotte ou attaquent immédiatement le spectre après son apparition ou dans les deux tours qui suivent, s'ils n'essaient pas de communiquer avec lui ou de lui offrir ce qu'il veut, le fantôme les affrontera. Au premier round de l'affrontement, il appellera à l'aide ses deux frères et ensemble ils se précipiteront vers l'équipe, en se concentrant sur les personnages joueurs. Ils combattront impitoyablement et utiliseront chacune de leurs capacités.

Indépendamment du fait qu'il y ait eu un combat ou que les personnages soit parvenue à un accord avec l'esprit, ils peuvent vouloir fouiller la pièce et les cadavres. Près des nains, ils trouveront plusieurs pièces d'or, leurs armes – des haches, des vêtements

endommagés ainsi que leurs effets personnels. Sur le squelette d'Imre se trouve également une carte, avec la rivière qui traverse les montagnes de Mahakam - de la source à l'endroit où les nains y puisent de l'eau. Les spectres ne répondront pas aux éventuelles fouilles et de vol de biens. Les personnages peuvent également vouloir étudier la substance noire. Le test d'**Alchimie** avec un SD de 12 ou d'**Éducation** avec un SD de 16 montreront qu'il s'agit d'une sorte de champignon de mine. En revanche, avec un résultat supérieur à 14 en **Alchimie** et à 18 avec l'**Éducation**, les personnages détermineront que cette substance porte également les signes de puissance magique, issue d'une ancienne malédiction, peut-être même de l'époque où les Hommes ne vivaient pas encore sur le Continent. Une connaissance approfondie de son origine magique nécessiterait une longue étude de cet endroit.

**10 - Emplacement des Chariots Nilfgardiens** - C'est ici que se trouvent les chariots du convoi jonchés de pierres et que la moitié des soldats attendent. Les personnages peuvent y accéder par un chemin étroit qui descend brusquement du couloir. Le passage est assez large pour une personne et semble relativement stable. La majeure partie des pierres sont adossée aux murs et quelques-unes bouchaient le passage du tunnel. Il faudra au moins trois heures pour déterrer tous les chariots et les soldats. Si les joueurs n'ont pas tardé auparavant, ils pourront sauver tous les soldats encore vivants. En revanche, s'ils ne se sont pas empressés de traverser la mine, certains des soldats risquent de mourir. Le transport des caisses contenant de l'or et des objets de valeur prendra encore plusieurs heures.

#### Calme et Obscurité

N'importe quel endroit dans la mine peut être l'occasion pour un espion de piéger le groupe. Il peut même chercher à faire s'effondrer l'un des tunnels ou à enfermer les personnages dans la mine. Lors d'une escarmouche avec des nekkers, il peut surtout gêner le combat dans une pièce étroite. Tous les indices trouvés par l'espion concernant le secret de cet endroit peuvent être soigneusement cachés par lui-même. Finalement, en rencontrant les spectres, il peut s'efforcer de les provoquer ou de se sauver en courant. Une fois que les héros atteignent l'emplacement des chariots, il peut feindre l'insouciance et aggraver l'état de l'effondrement, en faisant s'effondrer davantage de rochers sur les Nilfgardiens et les chariots. Si son plan est vraiment bon, il peut même être capable de tuer tout le groupe !

## Spectre d'Imre

INT	6
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	8

CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

### Armure

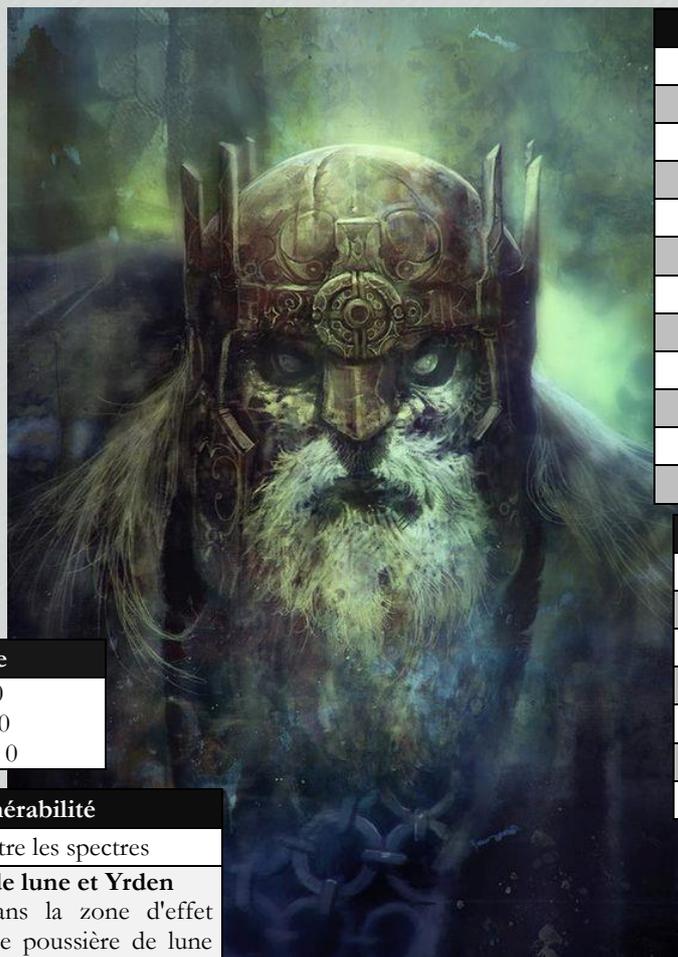
Tête : 0  
Torse : 0  
Jambes : 0

### Vulnérabilité

Huile contre les spectres

### Poussière de lune et Yrden

S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.



### Compétences

Athlétisme (+7)

Bagarre (+5)

Bâton/Lance (+5)

Courage (+6)

Endurance (+6)

Esquive/évasion (+6)

Furtivité (+8)

Incantation (+6)

Résistance à la contrainte (+9)

Résistance à la magie (+4)

Survie (+8)

Vigilance (+8)

### Butins

Cinquième essence (1d6/2)

Couronnes (1d10)

Essence de fantôme (1d6)

Note

Objets du quotidien (1d6/2)

Poussière de spectre (1d6)

Poussière infusée (1d6)

### Armes

Nom	Domage	Effets	ROF
Hache fantomatique	3d6	N/A	1
Griffes maudites	2d6	N/A	1

### Capacités

#### Capacité spéciale :

Le spectre d'Imre ne peut pas être définitivement anéanti tant que le message qu'il a écrit juste avant sa mort n'est pas détruit. Sans cela, le spectre vaincu au combat reviendra au bout d'une heure.

#### Décalage :

Le spectre peut réaliser un jet d'Incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

#### Téléportation :

Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement jusqu'à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.

#### Nyctalopie :

Le spectre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

## Spectre des Nains

Compétences
Athlétisme (+5)
Bagarre (+5)
Escrime (+7)
Esquive/évasion (+6)
Furtivité (+9)
Incantation (+6)
Mêlée (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+7)
Vigilance (+8)
Butins
Essence de fantôme (1d6)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière infusée (1d6)



INT	6
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	8
CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

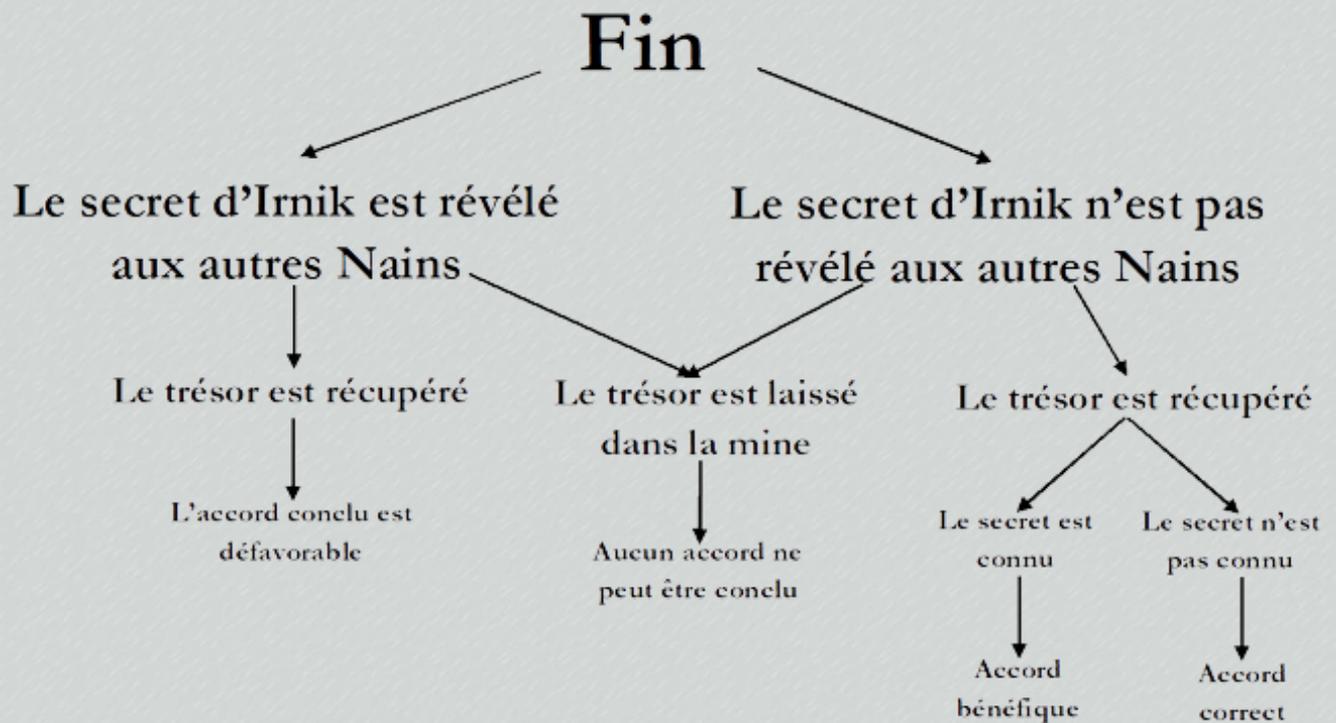
Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les spectres
<b>Poussière de lune et Yrden</b> S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Hache fantomatique	3d6	N/A	1

Capacités
<b>Alimenté par la colère :</b> Les spectres sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.
<b>Décalage :</b> Le spectre peut réaliser un jet d'Incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour
<b>Téléportation :</b> Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement jusqu'à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
<b>Nyctalopie :</b> Le spectre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

## Epilogue



Une fois que les personnages auront quitté la mine, ils auront un certain nombre de décisions à prendre. Irnik Dahlberg va certainement deviner qu'ils ont dû découvrir au moins en partie son secret et les prendre à part pour leur proposer un arrangement. Il est capable de sacrifier beaucoup pour sa position et le pouvoir qu'elle lui confère. Les joueurs peuvent refuser son offre ou non. Ils auront certainement aussi l'occasion d'annoncer aux autres nains ce qu'ils ont trouvé dans la mine. Au début, ils seront sceptiques face à ces révélations, mais ils seront certainement prêts à vérifier les dires des personnages, et lorsqu'ils verront les preuves, ils arrêteront immédiatement le vieux Dahlberg et l'emmèneront à Mahakam.

Les décisions du joueur tout au long de l'aventure peuvent conduire à un certain nombre de dénouements différents. Voici un aperçu des fins possibles.

### Le secret d'Irnik est révélé aux autres nains.

Si les joueurs révèlent le secret caché dans les galeries souterraines de la mine à d'autres nains (par exemple Rohrig) et fournissent des preuves via les notes trouvées, le mot d'Imre, les squelettes des nains et l'affreuse substance noire de la grotte, Irnik Dahlberg perdra le pouvoir et les nains plongeront dans le chaos causé par le choix d'un nouveau chef de clan. À cela s'ajoute le problème lié à l'organisation de la relocalisation vers d'autres régions et à l'abandon de leurs maisons et de leurs mines. Les querelles entre nains vont durer des semaines. Les personnages peuvent aussi accuser Irnik et ne fournir aucune preuve, ce qui ajoutera à la liste des problèmes listés ci-dessus un chaos encore plus grand ainsi que des accusations de trahisures au sein du même du clan Dahlberg.

Tout cela signifie que les nains n'auront aucune envie de négocier avec les Nilfgaardiens - ils auront des problèmes plus importants à régler. Pour cette raison, ils n'offriront pas de conditions commerciales favorables. Ainsi, si les humains n'aiment pas quelque chose, les nains considéreront que ce n'est pas leur problème. Le prix à payer pour une décision moralement correcte et pour sauver les générations futures du clan que l'eau a empoisonné sera d'acheter moins d'armes que ce que le commandement de Nilfgaard avait prévu. Ainsi, les personnages lors de leur retour au quartier général ne devront pas compter sur un accueil chaleureux.

**Trésor récupéré - Accord défavorable** - Même si tout l'or a été extrait d'en bas, les nains sont maintenant trop occupés par leurs affaires pour s'y intéresser particulièrement. Ils proposeront un prix qui ne sera pas négociable. Les bonnes actions n'apportent pas toujours une bonne récompense.

**Trésor laissé dans la mine - Aucun accord** - Si les Nilfgaardiens n'ont pas d'or pour une raison quelconque, il n'y a pas de transaction. Les nains remercieront les personnages pour leur aide, mais ils diront que la vente d'armes doit toujours avoir un prix en argent ou en or, et non en actes et en discours. Tel est le commerce.

### Le secret d'Irnik n'a pas été révélé aux Nains.

Peu après que les personnages aient quitté la mine, Irnik s'approchera d'eux et, au cours d'une conversation privée et sans témoin, un peu à l'écart, il tentera de conclure un accord avec eux. Bien sûr, il voudra d'abord vérifier si les Nilfgaardiens savent ce qu'il a fait et connaissent son secret. Si ce n'est pas le cas, il fera semblant de s'excuser pour l'accident et proposera la vente d'armes au prix du marché, sans contrepartie. C'est déjà beaucoup pour un nain. Cependant, si les personnages menacent de révéler au reste du clan son crime, il n'aura pas d'autre choix que d'accepter des termes très favorables concernant la vente d'armes. Les joueurs pourront également négocier quelque chose de plus, mais sans exagération - Irnik doit garder le secret, de plus, trop de soumission de sa part éveillera également les soupçons et le nain finira par chercher une autre issue à la situation. Une solution pas forcément favorable aux personnages.

### Le trésor récupéré

**Les personnages ont appris le secret de la mine - Accord bénéfique** - Dans ce cas, pour tous les objets de valeur apportés à Mahakam, les personnages achèteront aux nains 50% d'équipement en plus que celui calculé par les intendants de l'Empereur.

**Les personnages ne connaissaient pas le secret de la mine - Accord au juste prix** - C'est plus ou moins ce que les commandants du Nilfgaard s'attendaient à obtenir pour l'or importé, compte tenu également de l'entêtement et de la cupidité des nains. Si, pour une raison quelconque, tout l'or n'a pas été extrait, les nains participeront à son extraction. Irnik prétendant toujours être un bon hôte, il fera un dernier geste de bonne volonté.



### Trésor abandonné

**Pas d'accord** - Si les personnages, pour une raison quelconque, n'ont pas extrait l'or du gouffre, même s'ils veulent s'entendre avec Irnik, il leur sera impossible de commercer avec les nains – même en connaissant le secret, un tel échange serait trop suspect. Tout au plus, il leur proposera une autre solution. Cependant, s'il s'avère que le secret est resté bien gardé dans le sous-sol, sans or il n'y aura aucun moyen de commercer et les nains laisseront les personnages sans rien.

### Après être rentré

Le moment viendra où les personnages devront entamer leur voyage de retour. Voici ce qui peut se passer en fonction de l'accord qu'ils auront conclu avec les nains.

**Pas de contrat** - C'est un échec total de la mission. En raison des conditions de guerre, cela ressemble à une trahison. Si les héros reviennent sur les terres de l'empire sans les armes de Mahakam, ils seront au mieux dégradés, privés d'honneur et de leurs terres et envoyés en première ligne, voir au pire jetés dans les cachots. S'ils tentent de désertir ou de s'échapper, ils deviendront des traîtres pourchassés dans tout le Continent.

**Accord défavorable** - Le commandement ne sera pas particulièrement satisfait de l'effet des actions des personnages, mais cela ne leur apportera aucune grave conséquence. Des personnes influentes seront déçues des personnages. Ils seront mis de côté par la politique compliquée du Nilfgaard et il leur faudra beaucoup de temps avant d'obtenir une promotion.

**Accord au juste prix** - C'est le résultat de l'expédition auquel tout le monde s'attendait. Pour avoir accompli la tâche qui leur a été confiée malgré les difficultés rencontrées, les commandants recevront des éloges et des récompenses adaptées à leur profession. Il peut s'agir d'or, d'influence, de matériaux rares ou d'armes rare et de très bonne qualité. Peut-être que le groupe se verra également confier une autre tâche à accomplir. La gloire garantie par le succès ne durera pas longtemps. La guerre est en cours et tout change très vite, il faut toujours de nouveaux héros.

**Accord favorable** - Les personnages sont de retour en fanfare. Les commandants et l'Empereur lui-même sont assez impressionnés par l'obtention d'un marché aussi favorables. Cette gloire restera à jamais gravée dans la mémoire des personnages, et en plus des récompenses accordées à chacun d'entre eux, ils obtiendront une bonne réputation à la cour du Nilfgaard. L'Empereur lui-même sera peut-être prêt à donner des titres aux héros s'ils le souhaitent et des terres en Témérie nouvellement conquise. Ils obtiendront certainement une autre tâche à accomplir.

Cette aventure s'arrête là, ce qui ne signifie pas pour autant que les aventures des personnages doivent se terminer. Dans les événements qui se sont déroulés dans les montagnes de Mahakam, de nombreuses portes ont été intentionnellement laissées afin de poursuivre la campagne. La prochaine mission peut être d'acheminer en toute sécurité les équipements achetés aux nains vers le front, directement vers les troupes du Nilfgaard. Elle peut également être associée à l'histoire d'un des soldats que les personnages ont eu l'occasion d'apprendre à connaître au cours de cette aventure. En revanche, si les personnages s'intéressent à l'origine de la substance mystérieuse dans les entrailles de la mine abandonnée, rien ne les empêche de reprendre le fil des recherches et des secrets qui y sont liés.

Ce ne sont là que quelques exemples. En espérant que vous vous êtes tous amusés au cours de ce scénario, et en vous souhaitant de nouvelles sessions de Jeux de rôles réussies !

### Une fin pathétique ?

C'est la dernière possibilité d'agir en traître parmi les Nilfgardiens. Après avoir quitté la mine, le traître peut essayer de faire partir ses compagnons et de dialoguer avec Irnik lui-même. En échange du silence, il pourra donc négocier la mise à mort des soldats du Sud et exploiter l'or des Témériens, avec lequel il pourra immédiatement acheter des armes pour les troupes combattantes. Irnik se moque de savoir à qui les armes iront. Il accusera volontiers le reste des personnages et leur peuple de comploter contre Mahakam, et utilisera de faux témoignages et des histoires d'espionnage comme preuves. Les personnages seront ensuite capturés par les nains et exécutés.

La deuxième option est celle où le groupe a choisi de garder le secret d'Irnik et où l'espion veut contrecarrer leurs plans en montrant les preuves des crimes du nain au reste de ses frères. Là aussi, les Nilfgardiens seront capturés et inculpés avec Irnik, et les nains aideront à extraire de l'or pour le Nord. Concernant la négociation, il sera possible que l'espion parvienne tout au plus à un accord défavorable.

Il est également possible que les personnages soient d'accord avec Irnik pour garder son secret et signent un accord bénéfique, mais qu'ils le trahissent ensuite en révélant toute la vérité aux membres de son clan. Dans ce cas, les nains résilieront le contrat et ne commerceront pas avec les Nilfgardiens, mais renverront tous leurs objets de valeur sur de nouveaux chariots, en les remerciant d'avoir révélé la vérité et en les prévenant qu'ils ne commerceront pas avec des parjures.









La demande croissante d'équipement, notamment d'armes et d'armures, pour l'armée Nilfgaardienne a obligé l'Empereur à commercer à nouveau avec les nains. Ainsi, le commandant de la division d'Alba, Morvran Voorhis, a reçu l'ordre d'acheter de l'armement à Mahakam en échange de biens pillés dans les régions conquises de Témérie. L'Empereur envoie des personnes de son choix se joindre au convoi et pour négocier. Le groupe, c'est-à-dire les personnages, est composé de spécialistes qui, selon l'Empereur, sont censés faire face à la tâche. Pour protéger les individus et surtout l'or contenu dans les chariots, pendant la route et les négociations, Morvran Voorhis doit retirer sa division du front. L'ensemble du convoi doit se rendre aux portes naines des montagnes, vers le clan Dahlberg, dont le chef est Irnik Dahlberg. C'est avec lui que les Nilfgardiens veulent passer un accord.