



LE CHANT DES GLACES BLEUES

Scénario pour Talislanta 3ème Edition pour 5 ou 6 joueurs de niveau 2 à 4.

INTRODUCTION

Kahutan, le richissime sindar de Cymril, propriétaire du “Pavillon Sinar” (voir plan de ville de Cymril) contacte les joueurs pour leur proposer un job de routine. Il s'agit de se rendre en bateau volant jusqu'à la Cité-Etat de Hadj dans les terres désertiques orientales afin de ramener à Cymril une précieuse collection sindar exposée au “Palais des Mille Fleurs” depuis deux mois : la collection funéraire de Saadân.

Les joueurs seront aux ordres d'un huissier sindar, représentant de Kahutan, et accompagnés de 2 gardes du corps cymriliens. Il s'agira de démonter l'exposition, la transporter et l'escorter avec toutes les précautions possibles. Le salaire des joueurs sera de 3 LO/ niveau et par jour + le billet de passage en bateau + logement et nourriture sur place. Le voyage se fera à bord d'un navire volant de la “Compagnies des 4 Vents” (voir plan de ville de Cymril) : “L'Etoile de Cymril” commandé par le Capitaine Cymrilien Eranor. Le problème est qu'il ne toucheront jamais leur paye... et pour cause !!

LE DEPART

Nous sommes le 4 de Talisandre, l'avant dernier mois de l'année et premier mois de la saison descendante. Il y a 413 miles soit \pm 660 km à parcourir de Cymril à Hadj. En principe, le trajet devrait se faire à l'aller en 2 bonnes journées au vu des vents dominants qui vont d'Est en Ouest. Mais, après le premier jour, alors que le navire croise au large de Danuvia, le temps se gâte.

Dans un premier temps, un simple grain : de la pluie (chose assez rare dans la région), puis des vents tourbillonnants de plus en plus violents qui obligent à abaisser de la voile et à perdre de l'altitude pour éviter les trop grands courants. Au bout d'une heure ou deux, cela semble se calmer... quand soudain, surgissant bas dans le ciel de derrière les collines rocheuses visibles à l'Est, se précipitent des nuages noirs et opaques aux formes agitées et changeantes assez surnaturelles...

C'est le fameux “Vent Noir” aux effets magiques totalement imprévisibles. Les joueurs sont bientôt pris dans des tourbillons de brouillard noir où ils perdent la notion des distances les uns par rapport aux autres et par rapport au navire. Tout doit les dérouter, les inquiéter... jusqu'à ce qu'ils perdent connaissance !

LE REVEIL

Après un temps qui leur semble être une éternité, ils reprennent connaissance grâce à un vent vif et froid qui contraste avec le temps assez doux de fin de saison qu'il devrait faire dans la région. En fait, le “Vent Noir” les a téléportés très loin au Nord du continent, dans un climat sub-arctique de toundra qu'il ne connaissent pas : ils sont seuls, loin de toute civilisation connue !

Le climat est radicalement différent ainsi que le paysage : le ciel est gris et chargé, une plaine rocailleuse et glacée parsemée de plaques de neiges, d'étangs gelés et de végétation rabougrie s'étend à perte de vue vers l'Est et vers l'Ouest, des montagnes au sommets enneigés se dressent à \pm 25 km au Sud et à \pm 5 km au Nord. Seuls quelques bouquets de conifères apportent un peu de vert dans ce paysage de blancheur et de grisaille ! Un vent glacé souffle du SE vers le NO et aucun mouvement ni aucun son ne vient troubler sinon le sifflement du vent le bruit provoqué par les aventuriers. Une grande solitude règne en ces lieux. Il s'aperçoivent alors que tout ce qu'ils possèdent est ce qu'ils avaient sur eux ou en main à bord du navire aérien. La dure lutte pour la survie va devoir commencer !



PAR OU COMMENCER ?

Les joueurs sont en fait au pied des montagnes situées au Nord de la frontière étroite qui sépare NARANDU de L'HAAN, ils sont à peine à 10 km de cette dernière ! En fait, l'endroit civilisé le plus proche est la cité glaciaire de Myr, située au Nord-Est à environ 105 miles (158 km)... ce qui fait 5 à 6 jours de marche si le temps reste stable ! Si les joueurs préfèrent l'ouest, ils vont pénétrer sur le territoire des géants des glaces et risquent de les attirer... Quant aux montagnes, mieux vaut abandonner l'idée !

Les mouvements de base du groupe à pied sont les suivants :

- Dans la plaine glacée et la toundra : **20 miles par jour**
- Dans les collines, les rochers et les rares forêts de conifères : **10 miles par jour**
- Dans les montagnes, sur la glace et les champs de neige : **5 miles par jour**

Ces valeurs de déplacement peuvent être diminuées de 50% ou plus si le temps se gâte. Pour cela, il faut prévoir un jet sur la table climatique pour chaque jour et chaque nuit dans la région.

Pour NARANDU et la zone au-dessus de la ligne formée par les montagnes du Nord et le Lac Rhin, utilisez la table Arctic page 218 du livre de règles. Pour la zone située en dessous, utilisez la table Subarctic de la même page.

Dégâts conséquents à l'exposition au froid :

Les joueurs n'étant pas équipés de vêtements chauds perdront 2 (climat subarctique), 3 (climat arctique) ou 4 (blizzard) points de vie moins leur CON / jour d'exposition au froid. Chaudement vêtus, il ne perdront que 1 point par jour. *S'ils mangent tous les jours des Lys des Neiges (voir livre de règles au chapitre flore), les dégâts du froid seront stoppés.* Les dégâts consécutifs au froid se récupèrent au double de la vitesse normale par nuit de sommeil au chaud.

A partir d'ici, vous trouverez décrites différentes rencontres dont l'ordre peu être modifié en fonction des événements et des actions des joueurs. Le principal est que celles-ci soient étranges, terrifiantes, réconfortantes, inquiétantes, trépidantes bref, dépaysantes ! Si les joueurs sont assez puissants, n'hésitez pas à utiliser les tables de rencontres aléatoires supplémentaires fournies en dernier.

RENCONTRES PREVUES MAIS IMPREVISIBLES

(♦ Rencontres à l'Haan. ● Rencontres à Narandu. ◆ Rencontres possible dans les deux contrées).

1. Le charme de forêts nordiques. ◆

Dans un bois de conifères, les joueurs sont émerveillés par des dizaines de papillons de cristal qui volent et butinent des Lys des Neiges (voir livre de règles chapitre faune et flore). Ce sont d'étranges créatures bleutées aux ailes translucides de 5 à 60 cm d'envergure. Absolument inoffensifs, ces insectes peuvent valoir jusqu'à 20 LO pour les plus beaux spécimens. Insistez sur le spectacle étrange et féerique de leur ballet incessant. *A savoir : les fleurs de Lys des neiges consommées fraîches permettent de résister au froid (mais seul un herboriste peu le savoir).*

2. Le troupeau de crinières blanches. ◆

En traversant des champs de neiges, les joueurs aperçoivent au loin un troupeau d'*Equus blancs sauvages* d'environ 20 têtes (*Equus de niveaux 1 à 2, l'Étalon est de niveau 4*). Curieux, mais pacifiques et craintifs, ils pourront devenir agressifs s'ils sont acculés ! L'Étalon qui commande *baragouine très mal quelques mots de Bas Talislan* et pourra indiquer la proximité éventuelle de vies humaines ou civilisées (Patrouilles de scouts, habitations, etc...) si les joueurs sont patients...

3. Un Ogriphant (laineux ou pas) ça va, mais trois... bonjour les dégâts ! ◆

Les aventuriers cherchant un endroit pour se reposer à l'abri des intempéries tombent nez à nez avec une



famille d'*Ogriphants laineux*. Ces animaux peu commodes à l'état sauvage cherchent à protéger leur petit sans réfléchir ! Eh oui, c'est ça la vie sauvage : la loi du plus fort ou du plus impressionnant ! *Le mâle est de niveau 5 avec 55 HP, la femelle niveau 3 et 45 HP et l'ogriphanteau niveau 1 et 20 HP.*

4. On ne peut plus manger tranquille ! ●

Les joueurs après avoir chassé et fait cuire leur repas voient arriver soudain une bande de petits charognards attirés par la nourriture. Ce sont des *Mordes*, créatures faibles mais tenaces (*ils sont 8 de niveau 2 et 4 HP*) qui ont la réputation de transmettre des infections (*chaque joueur blessé doit réussir un jet sous CON ou attrape la maladie des vertiges pour 1d4 jours, page 228*).

5. Une rencontre rafraîchissante. ◆

Alors qu'ils ne s'y attendent pas, les joueurs sont attaqués par 3 *Géants des Glaces* (*Niveau 6 et 32 HP*). Ceux-ci ne fuient jamais ! Au cas où les joueurs ne s'en tirent pas trop bien, le combat attirera un *Dragon des Glaces* (*Niveau 6 et 50 HP*) qui commencera par attaquer les géants et ensuite les joueurs si ceux-ci n'ont pas eu la bonne idée de fuir ! Dure est la loi des glaces... une fois de plus !

6. Des hullements dans la nuit. ◆

Lors d'une halte dans un bois de conifères pour passer la nuit, nos aventuriers sont réveillés par des hullements lugubres et inquiétés par des bruits légers dans les environs... Jusqu'à ce qu'il aperçoivent les silhouettes étrangement humanoïdes et démoniaques à la fois de deux *Frostwere* (*Niveau 3 et 29 HP*). Tout doit inquiéter les joueurs dans l'approche et la description de ces créatures...

7. Traqués dans le blizzard. ◆

Alors que les joueurs progressent difficilement dans la neige et le blizzard, ils s'aperçoivent qu'ils sont suivis par un groupe de créatures difficiles à déceler à cause de la faible visibilité atmosphérique (*-2 à la PER pour apercevoir quelques silhouettes fugitives et entendre quelques grognements parmi les hurlements du vent*). Au bout d'un moment, ces créatures attaqueront une par une les joueurs les plus éloignés, puis s'éloigneront et attaqueront encore et encore... C'est la tactique de harcèlement des *Bêtes de la Toundra*, sortes de loups des neiges à deux têtes. La meute est composée de 7 *animaux féroces et vicieux* (*Niveau 2 et 12 HP*).

8. Il faut toujours regarder où on met les pieds ! ◆

Un *Démon des Glaces* (*Niveau 2 et 6 HP, touché uniquement par la magie*) surgit soudain du sol gelé et neigeux pour saisir le retardataire du groupe (*-2 à la PER pour la victime*). Comme tous les démons, il est malin et vicieux... mais pas forcément suicidaire ! Quoi que ?

9. Encore un démon, mais quel pays ! ●

Si les joueurs ont la mauvaise idée de s'abriter dans une caverne du côté de NARANDU pour passer la nuit, il y a de fortes chances pour qu'ils soient importunés par un *Démon Nocturne* qui profitera de l'obscurité pour essayer de les égorger avec ses cimenterres de bronze (*Niveau 4 et HP 12*).

10. Où il vaut mieux ne pas se montrer ! ●

En partant vers NARANDU, les collines du Nord ou dans les environs de la frontière, les joueurs surprennent à plusieurs reprises des groupes de géants de glaces (*de 15 à 20 créatures de niveau variable par rencontres*) qui se dirigent vers des discrètes vallées encaissées où ils se rassemblent et restent debout, semblant attendre quelque chose, figés et ne réagissant que s'ils sentent les joueurs (*dans ce cas, seuls 2 ou 3 créatures viendront à la rencontre des joueurs*)...

En fait, les rencontres imprévues avec les géants de glaces sont le fait de la préparation d'une offensive des Géants sur le territoire de L'HAAN par le Roi des Glaces, l'entité qui anime les géants. Si les joueurs sont intelligents, ils feront tout pour essayer de prévenir les autorités Mirin à temps !



RETOUR A LA CIVILISATION

Il faut donc prévenir les Mirin : le seul moyen est de partir vers le Nord-Est en espérant tomber sur une patrouille de scouts (ce qui finira de toutes façons par arriver).

Selon l'endroit où ils se trouvent les joueurs rencontreront 4 tundra scouts montés sur des Equus blancs (*Zones dégagées sans neige*) ou 2 traîneaux tirés par les mêmes Equus et conduits par 2 hommes chacun (*Zones glacées et enneigées*). En général, les Mirin sont pacifiques avec les aventuriers surtout si ceux-ci viennent de pays civilisés comme les 7 Royaumes. Le seul problème est la langue : les Mirin parlent comme beaucoup de peuples du Nord la Langue des Anciens et en général, seuls les officiers, les savants et les notables parlent le Bas talislan (très rarement le haut Talislan).

Patrouille Mirin standard :

3 Scouts de niveau 2, HP : 18, CR : +4, Armor : 4 (partial plate de fer bleu, casque et bouclier d'adamant), Epée courte d'Adamant +1, Arbalète légère (20 carreaux) et dague.

1 Scouts de niveau 4, HP : 22, CR : +6, Armor : 4 (partial plate de fer bleu, casque et bouclier d'adamant), Epée longue d'Adamant +1, Arbalète légère (20 carreaux) et dague.

Les joueurs pourront aussi rencontrer (*par exemple s'ils sont gravement blessés ou vraiment perdus*) un Druas (un Quêteur Ariane) qui accomplit seul un voyage de méditation dans la région et se dirige justement vers Myr, une des cités du Nord de L'HAAN. Il sera enchanté (*quoique qu'il ne le montre pas spécialement*) d'aider les joueurs et de voyager avec eux s'ils le désirent. Son nom est *Durdas* pour les étrangers. *Il pourra soigner les blessures des aventuriers mal en point et ce sans rien demander en retour.*

Durdas le Druas, quêteur Ariane :

Niveau 5, HP : 21, CR : +3, MR : +5, 6 sorts par jour (Mysticism & Natural magic); Possède vision nocturne, immunité aux sorts d'influence, communion avec la nature +5, combat secondaire +3, combat monté +3, tracking +7, herb lore +7, soigneur +7; il manie l'Arc et la mace Ariane; il est équipé de : 1 sac à dos avec couverture, rations pour 5 jours pour 1 personne, vêtements chauds, bourse avec 11 LO et 34 LA, ses armes avec un carquois de 20 flèches, son livre de sort, ses tamar.

Après avoir erré dans le froid, les joueurs finiront donc par arriver seuls ou accompagnés à un poste avancé de l'armée Mirin : un sorte de campement fortifié de glaces et de rochers, commandé par un capitaine scout de niveau 6 et occupé par une garnison de 20 scouts (*5 niveau 4 et 15 niveau 3 similaires aux patrouilles standard*), 25 Equus blancs et 10 traîneaux des glaces. Tous parlent la Langue des Anciens à part le capitaine qui parle le *bas talislan* à +1. Celui-ci proposera aux joueurs une escorte de 2 traîneaux et 4 hommes pour les accompagner à Myr d'où il pourront trouver un moyen de rentrer à Cymril. Ensuite, il préparera la défense contre les géants : envoi d'éclaireurs, de messagers aux autres postes, etc...

Kirin, capitaine scout :

Niveau 6, HP : 26, CR : +8; Immunité au froid, melding; combat primaire +8, scout +8, tracking +8, mountain climbing +8; Armor : 4 (partial plate de fer bleu, casque et bouclier d'adamant); Epée courte d'Adamant +1, Arbalète légère (20 carreaux) et dague.

Bien entendu, si les joueurs se proposent de rester pour leur prêter main-forte, ils seront les bienvenus. Dans ce cas, ils seront armés d'Adamant (si nécessaire), seront fournis en vêtements chauds, armures et nourriture. Bien entendu, dans ce cas DURDAS restera aussi car le péril des Géants de Glaces concerne aussi les Ariane. A vous de jouer et bonne chance !