

# Confins du GIVRE

**Extension JDR Naheulbeuk  
avec de vrais barbares**



## Contenu de l'extension

Vous allez découvrir une toute nouvelle zone de jeu proche de la Terre de Fangh... Une zone dont on n'a encore parlé dans aucun support du Donjon de Nabeulbeuk (et pour cause, nous venons de la créer). Aussi, dans le but de pouvoir jouer facilement et sans avoir trop — ni trop peu — d'information, vous disposez de ces documents :

### Pour commencer :

- ✓ Description des Confins du Givre et modalités de voyage (ce document — 15 pages)
- ✓ Plan de l'avant-poste CG-O1
- ✓ Carte tactique de l'avant-poste CG-O1
- ✓ Document descriptif de l'avant-poste CG-O1 (2 pages)
- ✓ Bestiaire avancé des Confins du Givre (31 pages)

### Des tableaux de choses à acheter, vendre ou trouver :

- ✓ Peaux d'animaux dans les Confins (1 page)
- ✓ Organes de bestioles dans les Confins (1 page)
- ✓ Armement des Confins (1 page)
- ✓ Souvenirs divers des Confins (1 page)

### Et en images :

- ✓ Carte des Confins du Givre
- ✓ Carte des voyages vers le nord
- ✓ Carte d'implantation des avant-postes
- ✓ Plan du débarcadère CG-O2
- ✓ Plan du débarcadère CG-O3
- ✓ Plan des ruines d'Yviir
- ✓ Plan des ruines de Kasgeklö
- ✓ Plan d'un souterrain de ruines (générique)
- ✓ Plan d'un village de barbare locaux (générique)
- ✓ Plan de zone d'un refuge de montagne
- ✓ Plan d'un dirigeable de ligne
- ✓ Plan de cabine d'un dirigeable de ligne

**IMPRESSION :** pour vous éviter de gâcher du papier en imprimant cette extension, notez que seules les pages 4 à 8 du présent document sont vraiment utiles en jeu, le reste du texte destiné au MJ est majoritairement de la référence back-ground qui ne sera lu qu'une seule fois. Vous aurez aussi besoin des quatre tableaux puis vous pourrez imprimer les cartes en fonction de vos besoins scénaristiques. Un résumé du taux de change de la monnaie locale est disponible sur le tableau 1 (peaux d'animaux). Si vous jouez au poste avancé CG-O1, le document descriptif de ce dernier vous sera d'une grande aide.

**Contact et feedback :** si vous voulez signaler quelque chose de problématique, faire un retour ou poser une question à propos de cette extension, écrivez donc à l'adresse suivante : [jdr@nabeulbeuk.com](mailto:jdr@nabeulbeuk.com) (et soyez patient...)

On a longtemps cru que les **montagnes du Nord** délimitaient la fin de notre pays, principalement parce que personne n'arrivait à les traverser. En fait, il n'en était rien : des créatures diverses et puissantes, comme les trolls bleus ou les géants velus, parvenaient bien à s'y frayer un chemin pour nous envahir. Humains et elfes, de frêle constitution, ne peuvent endurer le froid assez longtemps pour entreprendre ce voyage, et les nains n'ont jamais réussi à creuser aussi loin. Enfin, si de rares aventuriers peuvent se permettre de traverser plus de cent kilomètres de montagnes gelées, il faut croire qu'ils se sont heurtés aux habitants de la région : des humains plus grands, plus féroces et plus larges que nos barbares. Ces nordiques vivent par ailleurs dans la crainte d'animaux gigantesques et carnivores.

Nous avons déterminé qu'au moins trois peuples sont installés dans cette contrée froide que nous avons décidé de nommer les Confins du Givre. Il n'a pas été facile de les approcher, dans la mesure où la plupart d'entre eux désiraient simplement nous éventrer pour se repaître de nos entrailles, ou simplement pour que nous cessions de bouger.

À l'extrême nord-ouest, on trouve donc un amas de blocs rocheux gelés, percés de nombreuses cavernes et qui semble avoir pour nom **Zuaklividouk**. C'est le repaire d'une tribu de gobelins du froid. Visiblement, ces sournois s'expriment à peu près de la même façon que les nôtres, mais il sera difficile de le prouver dans la mesure où nous ne comprenons rien dans les deux cas. Ils sont d'un vert très pâle, plus grands et larges que nos gobelins et tout aussi inventifs. Ils maîtrisent déjà la poudre et divers engins dangereux ainsi que des préparations alchimiques, qui ont par ailleurs servi à endommager nos dirigeables. Ces créatures naviguent fréquemment dans les fjords de **Raalnig**, à l'est, utilisant pour cela des embarcations renforcées, parfois de belle taille. Ils pratiquent le pillage et le brigandage, à l'instar de leurs congénères.

Sur la rive nord du **lac Vrogs** vit la tribu des **Skuulnards**, des humains à demi sauvage maîtrisant le travail de l'acier. Ils sont grands et forts, et leur peau est presque bleue tant elle est pâle. Leur société simple semble s'organiser autour d'une capitale, **Basdaarg**. Leurs concurrents, les **Vrognards**, sont installés sur la rive sud et sont à peu près identiques. Il est d'ailleurs assez difficile de comprendre comment ses derniers arrivent à se différencier au cœur des nombreuses batailles qui rythment leur quotidien. Les Vrognards ont construit **M'nrukklosg**, une ville pittoresque à l'embouchure d'une large rivière, mais de nombreux villages bordent le lac. Enfin, ces guerriers disposent chacun d'une forteresse, **Oldath** au sud et **Slökh** au nord. Ces nordiques brutaux vivent principalement de la chasse et de la pêche, la culture étant très difficile à gérer dans un pays aussi froid. Il est assez rare de distinguer des portions de terre, puisque la plupart du temps tout est figé sous un mètre de glace. Cette région ne semble avoir que deux saisons : l'hiver froid, et l'hiver glacial.

Les Skuulnards sont donc en guerre contre les gobelins du froid et contre les Vrognards, qui eux-même doivent lutter contre les natifs de la région voisine, le **Srölnagud**. Ainsi, chacun joue le rôle de marteau et d'enclume. Le Lac Vrogs est en lui-même un lieu particulièrement dangereux... La faune marine y compte de nombreux requins et mammifères carnivores directement venus de l'océan. Par ailleurs, l'énorme montagne formant un îlot sur ce lac, et que nous avons nommé le **mont des Aîlés**, par défaut d'information, sert de berceau à une espèce rare de petit dragon du froid. Au contraire de leurs congénères de grande taille, ceux-ci sont grégaires et se déplacent en bandes, ce qui les rend tout aussi dangereux, sinon plus, que les dragons connus chez nous. Leurs pouvoirs sont évidemment basés sur une variante animale de la magie de la glace et il convient de s'en méfier.

Nous avons noté la présence d'une ville en ruines à l'extrémité est du lac, qui aurait jadis répondu au nom de la cité d'**Yvuir**. Un vieil ermite local, moins vindicatif que ces congénères, nous a fermement conseillé de ne pas nous y aventurer, car on y trouverait des « esprits mécontents ». Nous n'avons pas voulu en savoir plus. Une rivière descendant des montagnes se jette non loin de là dans le lac, une eau très pure et douce, riche en poissons comestibles. Enfin, les collines et les grandes plaines du **Froid Marais**, autour du lac sont parsemées de petits oasis tempérés, des portions de terre non gelées, arrosées par des sources chaudes. Il y pousse alors une végétation grasse et nourrissante, et on peut y croiser des troupeaux d'herbivores qui servent de nourriture aux nombreux prédateurs locaux. En effet nous avons dénombré sur place des trolls, des ogres bleuâtres, des géants chauves, des monstres laineux au pelage blanc, des fauves de grande taille, des rapaces gigantesques et quelques tribus d'humains sauvages au physique impressionnant.

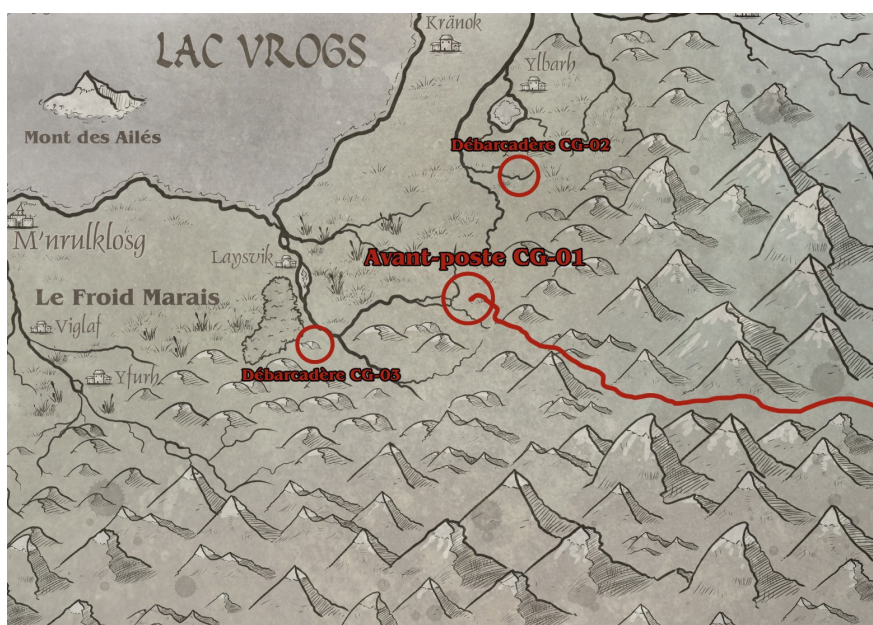


## Les avant-postes fanghiens

La première question qui pourrait venir à l'esprit de l'aventurier serait : comment peut-on se rendre dans les confins du Givre ? C'est un monde nouveau, c'est loin et il y fait froid. De plus, il convient pour s'y rendre de traverser les Montagnes du Nord, une région réputée infranchissable. Ce dernier point n'est plus tout à fait d'actualité, cependant.

Pendant longtemps, on a pensé qu'il n'était pas possible de cheminer à travers ces grandes montagnes glacées, mais c'était principalement dû au manque de motivation et d'organisation des voyageurs. Maintenant que l'on sait qu'il peut y avoir des raisons d'aller de l'autre côté, le voyage est possible. Il est toutefois coûteux, très long et très dangereux. En recevant le rapport d'observation des pays voisins, l'armée fanghienne a immédiatement préparé un gros détachement de soldats, mages et ingénieurs. Ceux-ci ont trouvé quelques cols et passé de nombreuses décades à l'aménagement d'une voie permettant de rejoindre l'avant poste CG-O1, un fortin situé à près de 70 km du village de Laysvik, lequel est peuplé de Vrognards.

La carte-ci dessous indique l'emplacement de l'avant-poste. La voie qu'il est possible d'emprunter à pieds passe d'est en ouest entre deux séries de montagnes escarpées, un chemin pénible et dangereux, impraticable par les chariots. Des refuges ont toutefois été implantés tous les 30 km afin de permettre le repos. L'avant-poste CG-O1 se situe à environ 300 km de Mlinej à vol d'oiseau, mais près de 430 km à pieds, dont environ 250 km à travers les montagnes froides.



Le voyage par la « voie des glaces » est possible uniquement à pieds ou sur une très bonne monture. On a récemment entraîné des chevaux robustes et doté d'un pelage épais à ce type de traversée. Des montures plus exotiques peuvent également être utilisées si vous en avez les moyens et qu'elles ne sont pas frileuses.

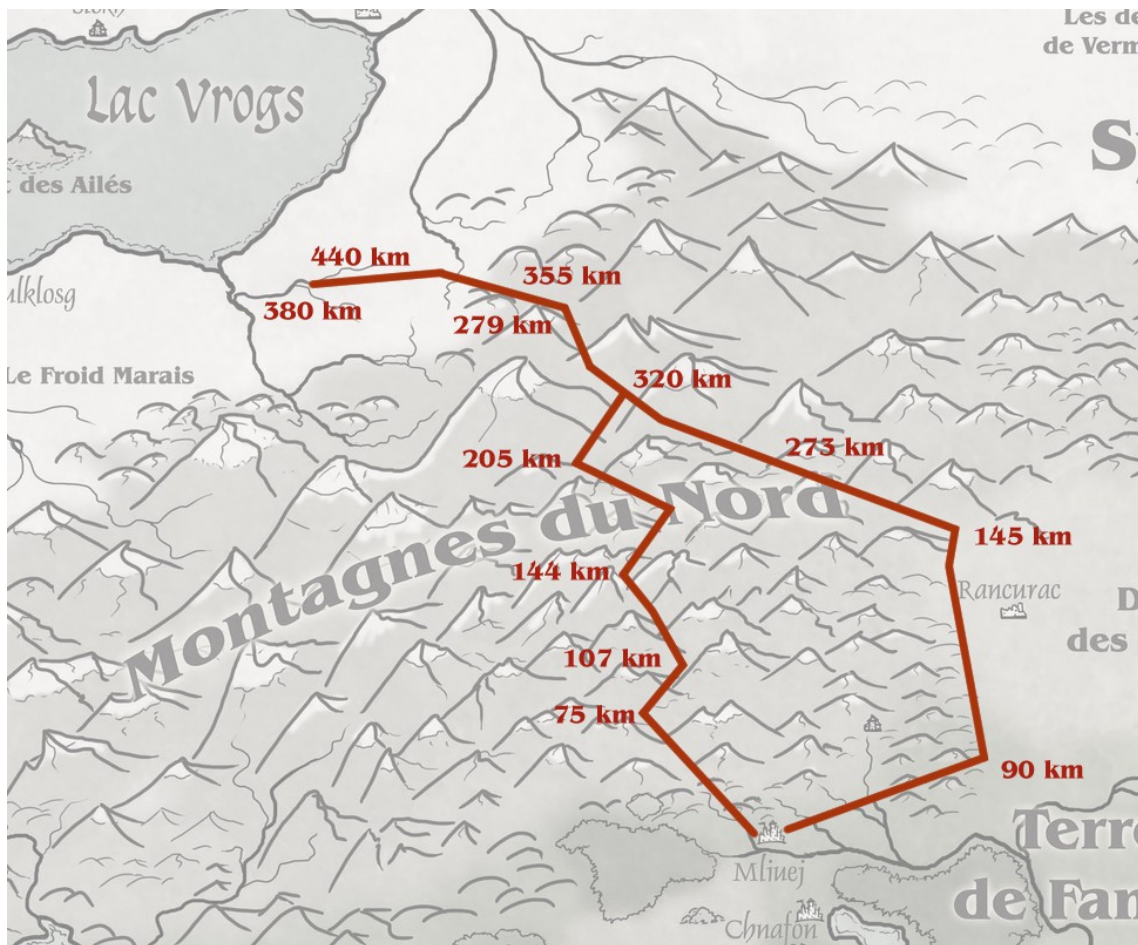
Pour ceux qui ont de l'argent et des relations, toutefois, il est possible d'échapper à ce périple en empruntant la nouvelle ligne de dirigeables militaires à l'usage des colons. Cette ligne compte seulement deux appareils, aussi les places sont rares et les départs peu fréquents. Vous serez sur place en quelques jours et pourrez choisir entre trois débarcadères : le poste avancé principal, mais aussi les plus petits camps CG-O2 et CG-O3. L'armée consent à emmener sur place des civils dans la mesure où ceux-ci peuvent survivre, et s'ils acceptent de rendre compte de leurs observations aux responsables locaux des avant-postes. Tous les départs se font à partir de Mlinej.

Enfin, quelqu'un pourrait décider de payer le voyage en dirigeable à des prestataires du marché noir, des gens quelque peu louches qui se sont engouffrés rapidement dans ce nouveau marché. Ces places sont moins chères mais également beaucoup moins sûres. Enfin, c'est votre argent... Et votre vie.

Un tableau situé plus loin résumera ces diverses possibilités ainsi que les dépenses à prévoir.

## Voyage vers les Confins du Givre

Depuis Mliuej, il existe deux itinéraires pour la « voie des glaces » : le chemin de l'ouest et le chemin de l'est. L'un est plus court que l'autre, mais comporte plus de marche en montagne (et sera sans doute privilégié par les nains) tandis que l'autre traverse la bordure du désert des plaintes pour emprunter des cols plus faciles. La carte ci-dessous vous permet de bien comprendre la différence et de planifier votre voyage en fonction de vos goûts et possibilités.



**Chemin de l'ouest** (à gauche) : 380 km dont 280 par voie de montagne (estimation à pieds : 22 jours)

**Chemin de l'est** (à droite) : 440 km dont 195 par voie de montagne (estimation à pieds : 22 jours)

**Niveau de dangerosité** : le chemin de l'ouest contient plus de chances de rencontrer des gros prédateurs des montagnes, tandis que celui de l'est traverse une petite portion du territoire adjacent au château de Gzor, puis la bordure du désert des Plaintes (dans lequel errent quelques créatures malsaines). Il est plus facile d'éviter les menaces sur terrain plat que dans les montagnes. Pour ce qui concerne le chemin de l'ouest, un groupe comportant un ou plusieurs nains pourrait vouloir marchander avec les mineurs du nord de Mliuej pour passer sous les montagnes, emprunter des galeries de mines et des passages souterrains plutôt que de marcher, ce qui ferait gagner environ quatre jours de voyage (le prix d'un tel passage pourrait toutefois s'avérer conséquent, compte tenu de la radinerie des propriétaires de mines). Dans tous les cas, si vous voulez mettre en scène des combats ou un bivouac près d'un refuge, vous disposez dans l'extension d'une carte prévue à cet effet.

Les voyages à bord d'un dirigeable de ligne sont beaucoup plus rapides : selon le vent et les difficultés mécaniques rencontrées, vous compterez entre quatre et cinq jours pour parvenir à l'une des trois destinations connues. Si vous voyagez avec les lignes du marché noir, vous serez forcément déposé ailleurs (et peut-être n'importe où) car ces derniers vont faire leur possible pour ne pas croiser les soldats.

## Équipement à prévoir

Vous allez devoir affronter un environnement très rude, à la limite du supportable même. Les personnes de faible constitution n'ont que peu de chance d'y survivre, mais pour quiconque s'aventure sur place sans être du pays, il convient d'être équipé de vêtements adaptés au froid, au vent et à l'humidité glacée. Le port de cet équipement est hélas obligatoire... Et vous devrez trouver celui qui correspond à votre mode de vie. Depuis la découverte des Confins du Givre, des artisans fanghiens du nord ont conçu de nombreuses tenues adaptées à ce voyage et à ces conditions climatiques. Ces vêtements épais, conçus avec le cuir doublé et fourrés d'animaux montagnards, vous offriront une protection non négligeable contre le froid et même contre les dégâts. Ils sont toutefois encombrants et rendent les mouvements difficiles... Mais il n'est pas possible de faire autrement, à moins d'être très riche (auquel cas, vous vous ferez fabriquer une tenue enchantée). La plupart de ces tenues comprennent des capuches et des mouffles.

On n'a pas encore trouvé comment combattre efficacement avec les doigts et le visage gelés, hélas.

## Vêtements et protections

**Important :** ces tenues s'ajoutent à votre matériel habituel et n'entrent pas dans le compte de votre score de PR maximum mais TOUT héros s'aventurant dans les Confins du Givre doit en posséder une.

Origine et/ou métier	Nom et description de la tenue	Prix en PO
Humain, demi-elfe, orque, demi-orque, ranger, marchand, ingénieur, soldat officier, soldat médecin	<b>Surcot du Grand Nord</b> CHA-I, PR+2, AD-2, AT/PRD-I, MV -25%	500
Barbare, nain, guerrier, gladiateur, paladin, soldat lourd	<b>Harnois du Nord</b> CHA-I, PR+I, AD-I, AT/PRD-I, MV -10%	400
Barbare, nain, guerrier, gladiateur, paladin, soldat lourd	<b>Harnois renforcé du Nord</b> CHA-I, PR+3, AD-2, AT/PRD-I, MV -20%	700
Elfe sylvain, haut-elfe, elfe noir, ménestrel, assassin, voleur, pirate, noble, soldat éclaireur, soldat armurier	<b>Gabardine fourrée du Nord</b> CHA-2, PR+2, AD-3, AT-I, MV -25%	600
Ogre	<b>Grande Capeline nordique</b> CHA-I, PR+2, AD-2, AT/PRD-I, MV -10%	800
Gnôme des forêts, goblin, semi-homme	<b>Manteau fourré des confins, sur mesure</b> PR+2, AD-3, AT/PRD-I, MV-25%	800
Mage, prêtre, marchand, noble	<b>Robe fourrée des Confins</b> CHA-I, PR+2, AD-3, AT/PRD-2, MV-25%	600
Mage, prêtre, marchand, noble	<b>Gabardine enchantée du Froid</b> CHA+I, PR+I	3000
Toute origine, tout métier... À l'exclusion des réfractaires à la magie !	<b>Tenue nordique enchantée</b> Sur mesure et sur commande	Selon corpulence de 3500 à 5000

## Équipement de camping

Pour pouvoir dormir et récupérer, vous aurez besoin d'un matériel de camping adapté au froid et au vent. Pour répondre à cette demande, la société Barbidur a rapidement développé ces nouveaux produits. Sans ce matériel, point de survie !

Matériel	Description	Prix en PO
Couverture nordique de chez Barbidur	Solide et chaude, elle est un peu encombrante (6 kg)	150
Tente "Extremator" Barbidur	2 places, elle se monte en 20 minutes (15 kg)	200
Matelas anti-givre Barbidur	1 place, roulé, encombrant (8 kg)	50

## Équipement de voyage et montures pour le froid

On ne peut pas voyager sur la neige ou sur la glace comme on le ferait dans la prairie... La plupart des chevaux communs vendus en Terre de Fangh ne tiennent pas plus de deux jours dans cet environnement. Ils ne résistent pas au froid ou se blessent cruellement les pattes dans les enrochements. Comme il n'est pas possible de faire rouler des chariots sur ces terrains accidentés et gelés, on se tourne en général vers les traîneaux pour faciliter le transport du matériel.

Matériel et montures	Description	Prix en PO
Piolet d'escalade Barbidur	Permet d'assurer les passages difficiles (1 kg) AD+3 aux épreuves d'escalade en montagne	20
Traîneau de marche et baudrier	Voyage sur neige et glace uniquement Au lieu de porter vos affaires, vous les laissez glisser derrière Pratique et efficace ! Peut tirer 30 kg sans vous ralentir En cas de danger, vous détachez le mousqueton	40
Lampe à huile "Grand Vent"	La seule capable de rester allumée dans les plaines du nord	15
Cheval montagnard "Durison" de monte et son harnais Fourni avec selle et couverture spéciale	Pelage épais, muscles puissants et larges sabots Capable de parcourir 30 km / jour en montagne Il peut prendre un cavalier jusqu'à 120 kilos	500
Cheval montagnard "Durison" de bât et son harnais Fourni avec fontes et couverture spéciale	Pelage épais, muscles puissants et larges sabots Capable de parcourir 30 km / jour en montagne Il peut transporter jusqu'à 100 kilos de matériel	350
Traîneau grand modèle	Voyage sur neige et glace uniquement Permet au cheval de tirer 100 kg sans vous ralentir En cas de danger, vous détachez le mousqueton En descente, peut servir de luge...	120

**Note concernant les montures :** en dehors des chevaux vendus spécialement pour ce type de voyage et proposés dans le tableau ci-dessus, vous pouvez traverser les montagnes avec les montures spéciales suivantes : cheval mort-vivant, destrier démoniaque, sanglier gagrouk, yakak (dompté sur place), horreur osseuse, brebiphant, et bien sûr les montures volantes épiques résistant au froid. Toutes les montures terrestres voyageront à un maximum de 25 km/jour. Il est également possible de voyager sur mammouth, tigre des sommets ou d'autres animaux recrutés localement (sous réserve que vous en ayez les compétences), mais c'est à vos risques et périls.



Troll du Froid, par Guillaume Albin

## Budget pour le voyage

Voici un résumé des différentes possibilités offertes au voyageur, ainsi que l'argent nécessaire au voyage (par personne) pour un aller. Le prix indiqué ici n'inclut pas l'achat du matériel (tenues de protection) ni les POTIONS nécessaires à l'exploration des Confins du Givre, ceux-ci dépendant de l'origine et du métier du héros, ainsi que de son budget. Il est à noter qu'aucune boutique de magie ne sera disponible sur la route ! L'aventurier doit donc faire ses réserves...

Lors des voyages à pied ou à cheval, il est parfois possible de chasser son repas sur place. Plusieurs prédateurs sont comestibles et les montagnes sont aussi le domaine de quelques herbivores savoureux. Compte tenu du froid ambiant, un herbivore chassé se conservera et fournira de la nourriture pour plusieurs jours (mais il faut pouvoir le transporter).

Transport	Journées	Prix en PO	Repas	Description
Dirigeable militaire (pour un civil)	4,5	5000	Inclus	Voyage au départ de Mlinej en dirigeable de ligne et arrivée sur l'un des trois avant-postes en fortin sécurisé. Niveau 6 minimum.
Dirigeable militaire (pour un soldat)	4,5	Gratuit	Inclus	Sur recommandation d'officier supérieur. Voyage au départ de Mlinej en dirigeable de ligne et arrivée sur l'un des trois avant-postes en fortin sécurisé. Grade spécialiste (soldat) ou sargent (officier) requis au minimum. Mission longue d'au moins 10 décades.
Dirigeable marché noir	6	3500	Ça dépend	Voyage au départ d'un village montagnard, souvent nocturne. Arrivée dans un coin sauvage des confins pour ne pas se faire repérer par les militaires. Pas de niveau requis.
Voyage à cheval	12	1500	40 rations	Au départ de Mlinej et jusqu'à l'avant-poste CG-OI. Prix comprenant deux chevaux, les rations, un traîneau et du matériel de bivouac.
Voyage à pieds	22	600	70 rations	Au départ de Mlinej et jusqu'à l'avant-poste CG-OI. Prix comprenant les rations, un traîneau de marche et du matériel de bivouac.
Voyage à pieds (en passant par les mines)	18	1000	60 rations	Nécessite un compagnon nain. Au départ de Mlinej et jusqu'à l'avant-poste CG-OI. Prix comprenant les rations, un traîneau de marche et du matériel de bivouac, ainsi qu'un droit de passage ferroviaire chez les Nains.

**Note :** voyager en passant par les mines n'est pas conseillé si vous avez dans votre équipe des elfes ou des mages. Les Nains sont aigris et susceptibles et pourraient décider arbitrairement de les mettre à mort ou de leur confisquer leur matériel, des fois que ça puisse se revendre.

## Avantages et inconvénients

Il n'aura pas échappé à l'observateur avisé que le voyage à pieds risque de coûter plus cher, au final, que le voyage en dirigeable (si l'on inclut les prix des potions). Mais il est aussi important de préciser qu'un tel voyage peut également enrichir le voyageur : en effet, celui-ci peut trouver sur sa route des trésors perdus, des minéraux ou des gisements, des ingrédients, des matériaux d'artisanat et surtout des points d'expériences consécutifs aux nombreux combats qu'il est nécessaire de livrer en montagne pour se défendre des prédateurs. C'est donc à réfléchir judicieusement.



## Oui, mais alors pourquoi ?

Il vous reste à trouver une bonne raison pour vous rendre sur place. Il faut savoir déjà que les donjons (ou du moins, les établissements enregistrés comme tels) n'existent pas sur ce territoire... Car les habitants ont déjà bien du mal à survivre au monde qui les entoure et n'ont pas vraiment besoin de s'ajouter des tracasseries, comme par exemple le fait d'enfermer des monstres dans une tour en attendant que quelqu'un vienne les tuer. Ainsi, la Caisse des Donjons n'a pas juridiction sur place, mais vos points d'expérience seront toutefois comptés puisque les étherés ne connaissent pas les frontières de notre monde matériel. Et ce sont eux qui évaluent vos points d'expérience en fonction des épreuves que vous vivez...

Pour commencer, visiter un nouveau monde est une opportunité d'enrichissement personnel. Les denrées et produits récoltés sur place, étant pour la plupart extrêmement rares ou inexistantes en Terre de Fangh, vaudront beaucoup d'argent. On sait que les nobles aiment la rareté, et on sait aussi que les érudits, les mages et les alchimistes sont toujours preneurs d'ingrédients à tester. Mais ce qui vaut cher par chez-nous ne vaudra peut-être rien dans les Confins du Givre (et inversement). On a remarqué par exemple que ces peuples ne s'intéressaient pas du tout à l'or et que leur monnaie n'était constituée que de dents d'animaux ! Vous aurez donc bien du mal à leur acheter du matériel avec votre argent, à moins de profiter des services de change disponibles sur les avant-postes. Ainsi, pour acheter quelque chose à des Vrognards ou à des Sllkuulnards, il convient de tuer des prédateurs locaux et d'amadouer les marchands.

En second point, il faut dire que ce nouveau monde intéresse particulièrement le gouvernement fanghien ainsi que son armée. Si vous aidez à la compréhension de ce nouveau territoire, d'une quelque manière que ce soit, ou si vous assistez les militaires locaux dans l'implantation des avant-postes, vous bénéficierez de primes substantielles. Le meilleur moyen d'arriver à cela est sans doute de s'engager comme volontaire, voire même de rejoindre l'armée. Attention toutefois : seuls les soldats ayant atteint le grade de spécialiste sont acceptés sur place, et pour les aventuriers le niveau 6 au minimum (mais les soldats n'acceptent pas certaines disciplines de magie ou prêtrese). Il s'agit bien entendu de votre propre survie.

Enfin, en troisième... Les artisans locaux fabriquent des armes légères et très dangereuses, des armes que personne encore n'a pu voir chez nous. Bien sûr, les peuples du nord connaissent aussi le travail du métal mais ils utilisent pour fabriquer leurs meilleures armes les os extrêmement robustes d'animaux endémiques mystérieux. Vous pouvez donc faire le voyage pour vous mettre à la recherche de ces armes, d'une manière ou d'une autre. Les matériaux uniques utilisés par ces hommes pourraient également se revendre à un prix très élevé à des artisans ou des négociants fanghiens.



N'oubliez pas vos potions ! Par Guillaume Albin

## Situation géopolitique des Confins du Givre

La zone cartographiée jusqu'à présent représente quatre cent kilomètres de large sur un peu plus de trois cent kilomètres de haut. Les vastes étendues glacées s'étendent encore bien loin vers le nord, mais notre expédition n'a pas jugé bon d'étendre l'exploration jusque là. Il s'agit d'une étendue d'eau gelée, qui en fonction des saisons peut être plus ou moins solide...

Les ressources sont nombreuses et variées : on a déjà recensé des bois spéciaux, des minéraux, des organes d'animaux inconnus et en particulier leurs ossements, des connaissances liées à la culture locale, des végétaux étranges et nutritifs, du matériel produit par les artisans de la région.

Ainsi qu'il a été expliqué dans le rapport d'observation en tête de ce document, les peuplades locales sont ancrées dans une dynamique de violence, consécutivement au caractère hostile de tout ce qui vit dans la région. Pour le voyageur fanghien, il s'ajoute la difficulté d'une barrière linguistique... En effet, ces barbares ne parlent aucun idiome connu de chez nous. L'appui d'un linguiste sera donc nécessaire pour tous ceux qui tentent d'engager un dialogue avec les Vrognards ou les Skuulnards, à moins de disposer de pouvoir mentaux. Quelques contacts commerciaux ont déjà été établis par l'armée et par les membres de l'expédition, mais ces tractations demeurent aléatoires et dangereuses. Ainsi tout aventurier venant à faire la rencontre d'un Vrognard ou d'un Skuulnard devra commencer par une épreuve de charisme (principalement le chef du groupe ou la personne désignée comme telle)... L'échec de cette dernière conduira très probablement à une altercation, et ce avant même d'avoir pu établir un semblant de dialogue.

Des conflits permanents opposent les Vrognards et les Skuulnards, avec une ligne de front qui semble s'étendre depuis la ville de Basdaarg, à l'ouest, jusqu'au village d'Yllbarh, à l'est. Les conflits prennent place autour des zones de ressources bien sûr, mais également sur l'eau du lac Vrogs, principalement pour se disputer des zones de pêche. Les lacs, les rivières, les gisements des collines sont autant de centres d'intérêt pour ces humains au physique puissant. Il y aurait près de Damog une grande montagne renfermant d'important gisements de minerai et de gemmes.

Un périmètre de plusieurs kilomètres se révèle pratiquement désert autour des ruines d'Yvuir, de Bravisila et de Kasgeklö. Ces ruines sont très chargées en magie ainsi qu'en choses anciennes et mystérieuses. Avec des préoccupations essentiellement barbares, les habitants de la région considèrent que tout ce qui est magique est *pourri*, ce qui pourra se révéler intéressant pour les aventuriers : en effet, ils résistent assez mal à la magie (ce qui semble être, par ailleurs, leur unique point faible...). Les civilisations qui ont bâti ces cités très anciennes ont disparu depuis longtemps et il serait intéressant de savoir pourquoi et comment. Toutefois, ces ruines ne sont pas habitées que par des rongeurs : de puissants esprits en seraient les gardiens. Des expéditions sont en ce moment même en cours de préparation pour en savoir plus.

Note pour le MJ : en dehors du matériel disponible à la vente en Terre de Fangh, toutes les informations disponibles dans les pages précédentes, ainsi que celles du bestiaire, ne pourront être données au joueur sans une bonne raison. Personne en Terre de Fangh ne connaît les Confins du Givre en dehors d'une poignée d'érudits, et tout est donc à découvrir. Il n'existe pas de livres contenant ces informations pour le moment (du moins si vous jouez à une époque contemporaine, soit autour de 1498 du deuxième âge). Les joueurs devront donc interroger des personnes sur place (personnel militaire ou chercheur sur l'un des trois avant-postes) ou bien se faire une idée s'ils décident de partir à l'aventure de leur côté sans aucun appui. Il y a donc beaucoup plus à faire que du combat ! Analyse, recherche et compréhension seront de la partie.

## La vie en poste avancé

Il existe trois postes avancés fanghiens sur l'ensemble du territoire des Confins du Givre : ils ont été stratégiquement placés à l'est et dans des régions assez dépeuplées, pour pouvoir permettre éventuellement une retraite si quelque chose venait à mal tourner. Les trois fortins sont sur le territoire des Vrognards et ces derniers pour le moment ne s'inquiètent pas de leur existence. Toutefois, si les autochtones venaient à imaginer qu'il s'agit d'une invasion venue des montagnes, il y a fort à parier qu'ils monteraient une expédition pour brûler l'ensemble des installations et massacrer leurs occupants. Aussi, la sécurité sur les postes avancés est une question très sérieuse. Il y a sur place beaucoup de militaires de haut niveau et toute personne menaçant la sécurité du camp sera traitée immédiatement avec la plus grande fermeté (traduisez : se retrouver dans une mare d'eau glacée avec les deux bras cassés).

Depuis quelques décades, la vie s'organise sur les fortins avec un minimum de gens et la plupart d'entre eux sont capables de se battre. Le poste avancé principal est le CG-OI car c'est là qu'est arrivée la première expédition fanghienne. On y trouve du matériel de base, des potions, de l'équipement « grand froid » et de la nourriture, mais les boutiques locales (majoritairement tenues par des magasiniers de l'armée) ne peut pas fournir un grand choix de matériel et sont souvent plus chères. Par ailleurs, personne n'a le temps de travailler « à la commande ». Les gens qui voudraient donc s'équiper à haut niveau choisiront de le faire en Terre de Fangh AVANT de rejoindre les Confins... Il n'y a bien sûr aucun temple (même si l'on peut occasionnellement tomber sur un prêtre ou un paladin en garnison). Un service de taverne et d'hébergement est bien sûr disponible, même si le confort est assez loin de ce qu'on peut trouver à Glargh ou à Mlinej.

Les aventuriers désirant garder un contact avec la société fanghienne sont donc forcés d'utiliser les services du camp : pour cela, il convient de décliner son identité à l'entrée et à la sortie du fortin et de répondre occasionnellement aux questions des officiers supérieurs et des érudits chargés d'étudier ce nouveau pays. Si jamais les soldats découvrent qu'un aventurier est hors-la-loi, il se verra — au mieux — refuser l'accès au camp, ainsi que tous ceux qui l'accompagnent, et au pire il sera arrêté séance tenante et livré en pâture aux fauves de la plaine. L'armée en place n'a ni le temps, ni les ressources nécessaires à l'exercice d'une paperasse administrative, et encore moins la possibilité d'héberger de nombreux prisonniers. La justice est donc expéditive. Ainsi, les aventuriers pratiquant des disciplines jugées dangereuses ou bizarres devront faire profil bas : nécromancie, magie noire de Tzinntch et magie d'invocation par exemple n'ont pas bonne réputation. Enfin, sachez que tout ce qui concerne la noblesse et les titres de noblesse n'a plus cours par ici. Ces concepts appartiennent à la Terre de Fangh. Les gens capables d'apporter du loisir et de la culture, comme par exemple les ménestrels, seront généralement bien accueillis en revanche.

Le passage aux postes avancés n'est pas obligatoire toutefois : si les aventuriers sont capables de subvenir à leurs besoins en nourriture, hébergement et matériel, il est évident qu'ils pourront tout à fait profiter de l'immense territoire sauvage pour vaquer à leurs occupations tranquillement et sans être surveillés par l'armée. Il faudra donc qu'ils puissent fabriquer leurs propres potions et qu'ils disposent d'un guérisseur (prêtre de Youclidh ou ingénieur médecin). Sans possibilité de se soigner, le groupe court à sa perte.

## Monnaie, denrées et matériaux

Les Confins du Givre offrent des possibilités d'enrichissement intéressantes. Il faut cependant savoir où on met les pieds.

Les barbares locaux ne croient pas aux métaux précieux, du moins tant qu'ils ne peuvent pas fabriquer des armes avec. Au niveau du commerce, il existe cependant un genre de monnaie qui a cours chez les uns comme chez les autres. Il s'agit des *zgarugs*, les dents. On a dénombré 3 tailles qui ont des valeurs bien différentes : la grosse dent, la dent moyenne et la petite dent. Ces dents proviennent de prédateurs occis dans la région et servent aux populations locales à régler les achats de denrées, de territoire, d'animaux et d'équipement. Les dents symbolisent à la fois la force ou la ruse du chasseur, autant que le respect de celui qui a vécu assez longtemps pour en amasser plusieurs. Mais attention, seules quatre dents sur la mâchoire de chaque animal servent de monnaie et il faut savoir lesquelles (ce sont généralement les canines). Un spécialiste de la question a déjà été nommé sur chacun des avant-postes fanghiens et il saura renseigner le voyageur.

### Bureau de change militaire, avant-poste CG-OI

C'est l'endroit où vous pourrez échanger vos *zgarugs* (dents) contre de l'or, ou inversement. Si vous parvenez à instaurer un dialogue avec des locaux, vous aurez ainsi de la monnaie d'échange. L'or ne vous servira qu'aux postes avancés ou bien de retour en Terre de Fangh. Un coffre bancaire est disponible pour garder vos richesses sur place.

- ✓ Petite dent : à l'achat, 5 PO / à la revente, 4 PO
- ✓ Dent moyenne : à l'achat, 50 PO / à la revente, 40 PO
- ✓ Grosse dent : à l'achat, 200 PO / à la revente, 150 PO

Il est assez difficile de faire du commerce sur place, à moins de se rendre aux postes avancés et de discuter avec les responsables locaux des ressources. De toute manière, il convient de se faire une idée de la valeur des produits récoltés ou obtenus. Certains produits auront peu de valeur au poste avancé, mais ils en auront beaucoup en Terre de Fangh (c'est généralement le cas pour les animaux qu'on ne trouve pas sur place). Les marchands des postes avancés apprécient de pouvoir se faire une marge... D'autant plus qu'ils doivent payer pour le transport des marchandises en retour au pays.

## Récolte et encombrement

Il est tentant — et plutôt habituel — pour l'aventurier de récupérer tout ce qu'il trouve et tout ce qu'il peut monnayer. Cependant, si la plupart des animaux des Confins offrent des possibilités de récolte, il ne faut pas oublier que ces derniers sont également gros. Dans la plupart des cas, nous avons indiqué le poids des éléments à récolter, et il conviendra pour le MJ de les prendre en compte et d'indiquer aux héros qu'ils doivent prévoir du matériel de transport. On ne peut pas se promener avec une peau de mammoth dans le sac à dos... Non plus qu'avec deux cornes d'aurochs dans les poches.

Et bien sûr, une fois qu'on doit tirer trois traîneaux, on ne peut plus fuir au moindre danger. Quoique, fuir dans les Confins signifie généralement « tourner le dos à un animal qui court plus vite que vous »...

Pour en savoir plus sur les prix et l'usage des différents produits disponibles dans les Confins, reportez-vous aux tableaux disponibles dans l'extension.

## Armes spécifiques de la région

Le tableau « Armement des Confins » présente assez souvent des armes en os. Il ne s'agit pas de camelote, mais d'une matière osseuse aux propriétés étranges qui ne se trouve qu'autour du lac Vrogs (les os proviennent de mammifères marins morts depuis longtemps et sont récoltés dans des cavernes sous-marines glacées). Ces os sont à la fois légers et très solides et, en les travaillant, on obtient un tranchant barbelé naturel qui cause des plaies atroces.

En dehors des armes enchantées de l'ancienne civilisation, qu'on peut trouver dans certaines ruines, toutes les armes sont libres d'enchantement (et peuvent donc être enchantées). Du fait de la taille des barbares locaux qui les emploient, elles requièrent toutefois assez souvent une force hors du commun pour être maniées avec succès.



## Ruines d'une ancienne civilisation

Bien que déjà relevées dans le désert des plaintes (à Rancurac), les traces d'une civilisation méconnue du peuple fanghien ont été découvertes récemment par l'expédition de Glibzergh Moudubras dans la région des Confins du Givre. Nous parlons ici de trois cités abandonnées depuis fort longtemps : **Yvüir**, **Kasgeklö** et **Bravсила** (des noms d'emprunt, puisque nous n'avons pour le moment aucune idée de la langue parlée par ces vieux peuples, et donc du véritable nom de ces cités). On pense qu'il y en a d'autres, mais le temps a manqué pour partir à leur recherche. Les érudits, mages, alchimistes et chercheurs fanghiens sont très heureux de cette découverte car elle va leur ouvrir le champ à de nouveaux sujets de recherche — espérons juste que ces dernières ne seront pas trop dangereuses. Ces gens pratiquaient la magie, l'invocation et le culte de dieux qui nous sont inconnus. L'architecture étrange, les techniques de construction avant-gardiste, l'agencement rationnel des bâtiments, la maîtrise de l'urbanisme et la puissance des fortifications suffit en général à comprendre que nous avons affaire à un peuple qui était très en avance sur son temps, un peuple dont la mystérieuse disparition alimente les discours des chercheurs depuis belle lurette. Toutefois, on pense qu'ils seraient venu du sud (d'autres ruines similaires se retrouvent dans les régions plus chaudes) et qu'ils avaient de puissants ennemis.

Parlons un peu des **ruines de Rancurac**, que nous connaissons déjà. Pillées depuis fort longtemps par des errants d'origines diverses, elles étaient toutefois différentes de celles des Confins par le fait que nuls esprits ou squelettes animés n'en gardaient les catacombes. La cité de Rancurac, abandonnée au début du premier âge par ceux qui l'avaient bâtie, a d'ailleurs été occupée au cours du deuxième âge par des érudits du territoire de Fernol, lesquels ont visiblement profité des secrets enfouis à cet endroit pour mener à bien des expériences. Cette affaire, nouvellement portée à la connaissance de l'armée fanghienne, a permis d'ailleurs de remporter la récente guerre contre Gzor grâce à l'utilisation d'un sortilège de masse inconnu et tenu secret depuis (voir : le roman *Chaos sous la Montagne*).

Les villes abandonnées des Confins du Givre sont gardées par diverses créatures, et notamment ce que nous avons appelé les esprits haineux : ces entités vouées à la destruction du genre humain stationnent pour une raison qui nous échappe dans les ruines et attaquent à vue en cisailant l'âme des créatures pensantes. C'est une attaque dévastatrice qui laisse la victime dans un état passager de faiblesse mentale. Ces monstres immatériels sont immunisés aux dégâts causés par des armes normales et c'est pourquoi les peuples locaux, bien que féroces en tout point, les considèrent comme invulnérables : ceux-ci ne maîtrisent pas la magie qui permet de les blesser. Ils font donc leur possible pour rester à l'écart des ruines qui demeurent intactes... Ce qui rend leur étude d'autant plus intéressante. Nous avons noté que les esprits haineux, veillant sur les vieilles pierres en compagnie de squelettes animés, ne s'intéressent aucunement aux animaux, lesquels profitent bien souvent des ruines pour installer leurs repaires. Une expédition a rapporté qu'on trouve aussi dans ces ruines d'étranges bêtes aquatiques — tout à fait inhospitalières — ainsi que des démons inconnus, prisonniers peut-être d'un pacte millénaire, et qui continuent d'infliger des sévices à quiconque s'approche des secrets qu'ils gardent.

La première expédition organisée dans les ruines d'Yvüir a permis de ramener quelques objets très intéressants, dont une partie se trouve actuellement à débarcadère CG-02 et une autre qui a été transportée jusqu'à l'avant-poste CG-01. Les objets les plus étranges, principalement des tablettes gravées, ont été acheminées jusqu'à Waldorg où elles sont actuellement à l'étude.

**Infos MJ :** les tableaux d'armement et de souvenirs des Confins du Givre mentionnent souvent les objets provenant des ruines de l'ancienne civilisation : ceux-ci sont rares et précieux. Des soldats ou des aventuriers capables d'en rapporter quelques-uns jusqu'à un poste avancé seront considérés comme des héros et feront rapidement fortune. Les armes, en particulier, ne vont pas tarder à être recherchées dans toute la Terre de Fangh car elles sont puissantes et de bonne facture. Les joueurs doivent donc les revendre à un prix intéressant et trouver des acheteurs assez riches pour se les payer... C'est pourquoi le prix local (en zgarugs) des armes dans les Confins, une fois converti en PO, peut facilement être doublé lors de la revente à des négociants. Il peut être triplé si l'objet est directement vendu à un client potentiel.

**Exemple :** l'arc puissant Skuulnard peut être échangé sur place contre deux grosses dents (environ 400 PO), mais revendu en Terre de Fangh pour 800 PO (à un marchand) ou 1200 PO (à un client).

## Quelques idées pour du scénario rapide

### LORD OF WAR (aventuriers)

Un marchand influent débarque au poste avancé (par dirigeable) dans le but d'installer sa nouvelle activité : l'import d'armes des Confins. Mais le stock du magasin local est presque vide. Comme il n'a aucunement l'intention de prendre des risques, le marchand mandate les aventuriers de passage pour lui trouver des armes locales (qu'il rachètera en lingots de béryllium, au double de leur valeur locale). Pour que son voyage soit rentable, il a besoin de huit armes. Les aventuriers doivent donc trouver un moyen de se procurer ces produits : les dérober à des autochtones (par la force ou par la ruse) ou bien les acheter eux-mêmes avec des dents, sachant qu'ils feront de toute façon du bénéfice. Pour les acheter, ils devront trouver puis approcher un marchand autochtone (dans un village Vrognard), réussir à ne pas se faire attaquer, trouver un moyen de communiquer puis payer la marchandise avec des dents. Pour impressionner les Vrognards, ils peuvent être amenés à leur rendre un service ou carrément leur offrir des objets dérobés à leurs ennemis jurés, les Skuulnards. Les dents – la monnaie locale – peuvent être échangées contre de l'or au poste avancé ou bien directement récoltées sur les prédateurs des confins. Cette mission, au demeurant très simple, peut donc se transformer en une véritable campagne.

### AIDER LA RECHERCHE (soldats)

Le débarcadère CG-02 a reçu un groupe de deux chercheurs en langues anciennes : ces derniers avaient pour mission de ramener trois tablettes gravées de l'ancienne civilisation (des tablettes récupérées par une expédition militaire dans les ruines d'Yvuir). Hélas, ces tablettes ne sont plus dans le stock ! Ce sont peut-être des aventuriers qui ont dérobé ces objets, ou bien il y a une personne au fort qui tente de s'enrichir en douce... Il faut mener l'enquête et retrouver les tablettes (ou s'en procurer de nouvelles dans les ruines...). Le centre linguistique est prêt à débours 5000 PO pour les récupérer.

### LE VROGNARD BLESSÉ (aventuriers, soldats)

Yrgnuik est un guerrier blessé du village de Laysvik. Il a été récupéré par une patrouille, non loin de l'avant-poste CG-01 alors qu'il était mourant. Blessé par un ours baboudak lors d'une partie de chasse, il a été abandonné par les autres chasseurs qui ont jugé qu'il était trop amoché pour s'en soucier. Yrgnuik a passé déjà trois décades à l'infirmerie du fortin et il est maintenant sur pieds. Il connaît à peu près dix mots de la langue commune : arme, danger, donner, prendre, feu, blessure, animal, chasse, manger, boire. Pour regagner son honneur, Yrgnuik doit revenir à Laysvik avec un trophée de chasse impressionnant : une peau d'ours blanc des confins ou de tigre géant, ou bien les organes d'un dragon du lac Vrogs. Mais il ne peut pas y arriver tout seul. En échange de l'aide qu'il demande, il promet de livrer des objets précieux et des armes de Vrognards. Grâce à sa connaissance du terrain, Yrgnuik pourra guider un groupe jusqu'au territoire d'un prédateur choisi par le groupe et ils devront le mettre à mort, puis raccompagner Yrgnuik à son village pour recevoir leur récompense. En chemin, ils pourraient même rencontrer des Vrognards concurrents et pas du tout enclins à partager leur gibier...

PNJ Yrgnuik : AT 13 – PRD 11 – EV 85 – FO 15 – AD 12 – INT 10 – CHA 9 – COU 16 – ID+6 (hachoir de chasse)

### LA FILLE DU CHEF (aventuriers, soldats)

Une patrouille armée a sauvé la vie d'un chef de clan Vrognard alors que ce dernier combattait seul un très gros prédateur. Gêné d'avoir été sauvé par des inconnus, blessé dans son honneur, ce chef bas-du-front a demandé au clipitain en charge du détachement de le suivre jusqu'à chez lui pour... lui offrir sa fille, Barduna ! Celle-ci n'était pas d'accord mais elle a néanmoins accompli la volonté de son père et elle a suivi la troupe jusqu'au camp. Le clipitain ne sait pas ce qu'il peut faire d'elle et la trouve assez inquiétante (c'est une brute sauvée aux cheveux sales et aux yeux noirs pénétrants) – et de plus il est déjà marié. Désormais, Barduna traîne au camp en rongant son frein, servant ainsi d'attraction à quelques soldats désœuvrés et à quelques aventuriers de passage, qu'elle bat régulièrement au bras de fer. Elle sait qu'elle ne peut pas retourner à son village (un hameau de huttes situé dans le marais à l'est de Laysvik), sans quoi son père la tuera. Ne parlant pas un mot de la langue commune, elle va donc devoir convaincre des héros de la suivre jusqu'à un autre village (Yfurh) pour y recommencer sa vie. Elle n'est pas assez forte pour survivre seule à cette route et il faut l'accompagner jusqu'à là-bas et déjouer les attaques de prédateurs ainsi que la concupiscence des Vrognards du voisinage qui aimeraient bien la récupérer pour leur usage personnel... C'est qu'elle est plutôt mignonne, finalement. La récompense pour l'accomplissement de cette mission sera donnée par le clipitain, en or ou en matériel.

PNJ Barduna : AT 12 – PRD 11 – EV 60 – FO 13 – AD 13 – INT 11 – CHA 12 – COU 14

Pour qu'elle soit efficace au combat, il faudra lui trouver une arme...

## ALERTE AUX OURS (soldats)

Une partie rapide. L'avant-poste CG-03 avait libéré une grotte proche de la présence d'un vieil ours baboudak en tuant ce dernier (voir : grotte au baboudak, nord-est). Hélas, depuis quelques jours, un autre ours a récupéré ce territoire ! Le plantigrade monstrueux a récemment attaqué une patrouille qui s'en allait récolter les poissons dans les nasses, le long de la rivière Piblotte, pour s'approprier un repas facile. Un soldat a été tué et deux autres blessés. Cela doit cesser ! Mais quand le clipitaine a voulu tendre une embuscade à l'ours près de la grotte, celui-ci ne s'est pas montré. Une patrouille doit donc partir à la chasse et débarrasser le périmètre de cet inquiétant prédateur. Il faut pister l'animal, lui tendre un piège et finalement le tuer. Mais celui-ci pourrait être rusé et prendre lui-même en chasse le groupe...

**Conseil au MJ :** en fonction du groupe dont vous disposez, piochez un ours approprié dans le bestiaire avancé des confins. Si vous voulez corser un peu la mission, mettez carrément deux ours baboudak, ou encore mieux un ours blanc des confins (mais attention, cet animal est très dangereux). L'apport d'un médecin, PJ ou PNJ, semble pertinent, ainsi que la détention d'une arme à poudre puissante... L'emploi d'une carte de combat et de pions pour positionner les personnages sur la table est vivement recommandé.

## ALERTE AU DRAGON (aventuriers, soldats)

Une partie rapide. Un dragon bleu adulte, sans doute rendu fou par l'isolement, a été repéré dans le voisinage du poste avancé. Il menace sérieusement les voyages en dirigeable et a déjà tenté par trois fois de s'en prendre aux engins à quelques kilomètres du camp : un coup de canon a suffi à le dissuader pour le moment, mais le projectile a manqué la bête à chaque fois et il se rapproche de plus en plus. Il faut appâter le monstre et le tuer, sans quoi il ne sera bientôt plus possible d'utiliser la voie des airs : les ingénieurs pilotes refusent en effet de reprendre la route tant qu'ils n'auront pas vu la tête du monstre dans un chariot ! Ceci va causer pas mal de problèmes à l'organisation du camp. La récompense sera donnée par le clipitaine en charge de la sécurité du fortin.

**Conseil au MJ :** il n'y a pas de honte à rassembler une petite armée pour partir à la chasse au dragon. Celui-ci est de toute façon très dangereux, et plusieurs personnes risquent des blessures sévères, ou même la mort. N'hésitez pas à raccrocher au groupe des PNJs soldats pour le compléter (ingénieur avec arme lourde, médecin, etc.) et faites en sorte qu'un PNJ périsse assez vite afin d'accroître le stress ambiant. Imaginez un stratagème capable d'appâter un dragon bleu (cela peut être un cabretin enduit de miel...) et laissez les joueurs trouver les ingrédients ainsi qu'un lieu propice au combat. L'emploi d'une carte de combat et de pions pour positionner les personnages sur la table est vivement recommandé.

## NOS VOISINS LES PILLARDS (aventuriers, soldats)

Tout allait bien au poste avancé jusqu'à ce qu'un groupe de barbares locaux (Vrognards ou Skuulnards) décide d'attaquer le camp pour le piller ! Ils n'ont visiblement pas compris qu'il s'agissait d'un camp militaire... Et ils ont peut-être pris l'installation pour un banal village peuplés de colons. Il faut leur faire prendre conscience de leur erreur ! Hélas, une bonne partie des troupes est en manœuvre à quelques kilomètres, il faut donc mobiliser tout le monde pour défendre les installations. Une fois la menace écartée, le responsable du camp décide de distribuer une partie de l'équipement des barbares aux plus méritants, et une prime spéciale est versée à tous les survivants.

**Conseil au MJ :** il est préférable de situer l'action sur les débarcadères CG-02 ou CG-03, moins grands et qui rendront ce scénario plus vraisemblable. Le groupe de joueurs va être assigné à la défense de l'entrée du fort ou d'une plate-forme de surveillance. Il pourrait y avoir une arbalète lourde à défendre et à faire fonctionner (voir la rubrique armes de siège dans le tableau d'équipement des soldats). Les barbares vont attaquer de plusieurs côtés à la fois et tenter le passage en force à l'entrée. Afin de bousculer les barricades, ils pourraient être accompagnés de mammoth qu'ils utilisent comme montures (dans ce cas, utilisez seulement les caractéristiques du mammoth, le barbare juché sur son dos pourrait seulement tirer des flèches de temps en temps) et de loups noirs domptés comme chiens de guerre. Cela promet d'être festif ! Vous aurez seulement à gérer le groupe de joueurs et leurs ennemis, mais il faut de temps en temps raconter ce qui se passe ailleurs dans le camp : explosion, cris de souffrance, percée d'un ennemi. Au final, si cela tourne mal, vous pouvez sauver la situation en sonnant le retour des troupes en manœuvres, qui causeront la débandade chez les pillards.