

RuneQuest

# Les Ruines Hantées



MONTEP 91





# RuneQuest™

---

## Les Ruines Hantées

**Greg Stafford - Sandy Petersen**

---

**Participation**

**John B. Monroe**

**Frederic Blayo**

**Lynn Willis**

**Couverture**

**Thierry Monter**

**Cartes**

**Charlie Krank**

**Lisa Kosle**

**Traduction**

**Thierry Bouly**

**Illustrations**

**Daniel Brereton**

**Maquette**

**Studio Perspectives**

**Production**

**Eric Simon**





# Sommaire

## **La Vallée de la Bataille . . . . 3**

Introduction . . . . . 3  
 Climat, Faune et Végétation . . . . . 6  
 Les Sites de la Vallée de la Bataille . . . . . 6

## **Rencontrer les Sazdorfs . . . . 8**

Leur Histoire . . . . . 8  
 Introduction à l'Aventure . . . . . 8  
     Information Disponible . . . . . 10  
 La Région . . . . . 10  
 Territoires Surveillés . . . . . 11  
     Le périmètre de chasse . . . . . 11  
     Périmètre des Pâtures . . . . . 12  
     Périmètre de Défense . . . . . 13  
     Périmètre de Dissimulation . . . . . 13  
     La Cour d'Entrée . . . . . 13  
 Plans de Défense . . . . . 13  
     Lorsque tombent les Défenses Extérieures . . . . . 13  
     Le Commandement . . . . . 14  
     Les Tours de Service . . . . . 15  
 Des Etrangers Amicaux . . . . . 16

## **Les Ruines Hantées . . . . . 17**

L'ENTREE . . . . . 17  
 SECTION PRINCIPALE . . . . . 19  
     L'Etage Supérieur . . . . . 19  
     L'Etage Inférieur . . . . . 21  
 SECTION SUD (42-54) et EST (55-59) . . . . . 22  
 SECTION NORD . . . . . 27  
 SECTION SECRETE (78-86) . . . . . 28  
 LA PORTE DE DERRIERE . . . . . 31

## **Le Clan Sazdorf . . . . . 35**

ASTELKAK . . . . . 35  
 BADASS . . . . . 35  
 BELJON . . . . . 36  
 CHALAZAK . . . . . 36  
 DORSNON . . . . . 37  
 DOZKAL . . . . . 37  
 JONAKEL . . . . . 38  
 KOZAKANG . . . . . 39  
 LAGOR . . . . . 39  
 MAKSTAN . . . . . 40  
 MARTORAZ . . . . . 40  
 SIGRON . . . . . 42  
 TONGKAL . . . . . 42  
 Troll Sombre, Guerrier Moyen . . . . . 43  
 Troll Sombre, Guerrier Expérimenté . . . . . 43  
 Troll Sombre Chasseur . . . . . 43  
 Grand Troll, Guerrier Moyen . . . . . 43  
 Grand Troll, Guerrier Expérimenté . . . . . 43  
 Troll des Cavernes de Belorg . . . . . 44  
 Guerrier Trollinet Moyen . . . . . 44  
 Guerrier Trollinet Expérimenté . . . . . 44  
 Esclave Trollinet . . . . . 44  
 Insectes de Guerre . . . . . 44  
 La Horde Nilmerg . . . . . 45

## **La Généalogie des Sazdorfs . . . . . 45**

Structure . . . . . 46

## **Analyse du clan . . . . . 46**

Les Anciens . . . . . 46  
 Les Mères . . . . . 47  
 Les Guerriers . . . . . 47  
 Les Alliés et les chasseurs . . . . . 47  
 Les Trollinets . . . . . 48

Runequest® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam  
 Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.  
 Copyright © 1982, 1989 pour "The Haunted Ruins : A Complete Troll Tribe For Runequest" par Chaosium Inc.  
 Edité en français par ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz sous le titre  
 "Les Ruines Hantées"  
 Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher  
 Traitement des disquettes en photocomposition : ATEIGRAM  
 Imprimé en France : IGD Nancy













# Rencontrer les Sazdorfs

Avant que nos amis aventuriers ne commencent à descendre dans les ruines, le maître de jeu devrait lire attentivement ce chapitre afin de bien assimiler l'histoire et la "diplomatie" du clan Sazdorf.

## Leur Histoire

Dame Sazdorf est née à l'époque de la cour céleste. Lorsque les conteurs du clan relatent la grande migration vers Dagori Inkarth, ils narrent ses luttes épiques. Elle entendit l'histoire de la Mort racontée par Eristi l'Incrédule. Dans les plaines d'Hanroo ses pierres de fronde repoussèrent la magie du maléfaisant Dieu du Soleil, tandis qu'autour d'elle gisaient les cadavres de ses frères et soeurs.

Dame Sazdorf suivit le Chemin des Collines Noires, elle apprit à manger de l'humain et des animaux et elle combattit bravement contre les Dara Happans. Lorsque Gore et Gash maintenaient les bras de Gadblad, Sazdorf courait chaque nuit de la montagne vers l'océan et retournait au sommet de la montagne en ramenant une outre pleine d'eau pour abreuver les Dieux assoiffés. Elle combattit le Chaos durant la grande obscurité et d'innombrables légendes témoignent de son courage, de sa force et de sa grande intelligence.

Tous les Sazdorfs connaissent ces récits héroïques. Plus encore, tous connaissent les origines des quatre familles importantes du clan (appelées les familles CH, D, B et M pour des raisons que le chapitre "Généalogie des Sazdorfs" expliquera).

Le géniteur de la famille CH naquit durant les Premières Ténèbres, peu après la défaite des Dara Happans. Les fondateurs des familles D et M naquirent durant la Grande Obscurité, peu après Kyger Litor sauva les âmes de Gash et de ses suivants du Chaos. L'ancêtre de la famille B naquit relativement plus tard, après la bataille appelée "J'ai combattu, Nous avons gagné", mais bien avant l'Aurore.

Tous ces fondateurs étaient de la Maîtresse Race troll, notables en tant que derniers représentants de leur race. Exception faite de curiosités, d'influences magiques et des mutants, tous leurs descendants sont des trolls sombres ou des variantes (trollinets et grands trolls).

Le Clan Sazdorf était l'un des nombreux clans qui résidaient autrefois dans les cavernes des Pierres Rouges. Mais, à présent, plus aucun Sazdorf n'y vit. Toute histoire et ancêtres antérieurs à la Révélation sont inconnus. Il existe cependant dans les cavernes du passage de Saggof (où les membres du clan peuvent vivre sous une protection légendaire mais inconnue) des indices indiquant une existence antérieure. Peut être le clan dirigeait il autrefois cette partie du complexe mais il fut quasiment exterminé par les guerres.

La renaissance du clan s'effectua en 950, quelque part dans les bois au sud des Montagnes Indigo. Jamvanranch, un shaman centenaire qui, autrefois avait tué un ange, fit venir à lui de nombreux trolls. Ceux qui vinrent connaissaient leurs ancêtres, mais aucun d'entre eux ne savait qu'il descendait de Dame Sazdorf jusqu'à ce que Jamvanranch ne leur montre.

Il invoqua des ancêtres, les siens et ceux des trolls qui étaient venus. Il choisit quelques trolls désincarnés dans le plan des esprits, qui avaient appris de terribles secrets des géants du passé. Quelques trolls partirent, la plupart restèrent. Ces derniers firent une grande danse qui dura une semaine entière et dont les échos attirèrent les êtres destinés au sacrifice.

Lorsque la danse s'acheva, Dame Sazdorf elle-même apparut, bénit ses enfants et leur parla de leur secrète unité. Par cette révélation les Sazdorfs apprirent à se connaître eux mêmes et le clan se reforma.

Après la révélation, le clan s'établit dans une forêt. Les légendes

et les contes de cette époque parlent souvent de Dame Sazdorf faisant telle ou telle chose. Sans aucun doute ces histoires se réfèrent au clan comme un tout, amis et ennemis se réclamant de l'ancêtre immortelle. Par exemple les Sazdorfs sont cités comme dirigeant avec succès une bande de guerriers contre l'empire des amis des Wyrms en 1012 et aussi comme faisant partie des trolls chassés par la Horde du Vrai Or en 1100. Le clan est aussi un ennemi connu de Kajakab Mangecerveau, ce dernier étant peut être la cause de l'émigration des trolls vers la Passe du Dragon.

La tribu des Telmoris commença à infiltrer la forêt vers 1550, faisant subir aux trolls des préjudices importants. Auparavant, les Telmoris guerroyaient contre leurs voisins humains et ignoraient les trolls. Mais une fois qu'ils firent partie du Royaume des Sartars, les Telmoris harassèrent les trolls et commirent des actes barbares et déshonorants. Durant toute cette période, des humains vinrent coloniser les terres des trolls.

En 1562, seuls quelques rescapés échappèrent à un siège des Telmoris. Les trolls surprisent les assiégeants en s'enfuyant par le Sud à travers les propres terres des Telmoris. Lors de la bataille qui marqua la sortie, les trolls perdirent la plupart de leurs trollinets et de leurs enfants. Les Sazdorfs parvinrent tout juste à sauver leurs vies et la plupart de leurs reliques. Une fois la bataille terminée, les bois des trolls furent détruits. Les Telmoris, occupés à parlementer avec les humains, ne poursuivirent pas les trolls survivants.

Les Sazdorfs se réfugièrent dans les Ruines Hantées, à 70 kilomètres au Sud des cavernes des Pierres Rouges. Ils exorcisèrent quelques uns des fantômes qui vivaient là, occupant petit à petit les chambres et les salles de cet ancien palais mostali. Le clan se composait alors de 19 adultes, de 7 enfants et d'une poignée de trollinets. Les rescapés effectuèrent des danses de victoire. Des enfants et des trollinets naquirent. Depuis ce temps, ils vivent dans la paix et le clan ne cesse de croître.

Les Ruines Hantées furent creusées durant l'empire des amis des Wyrms, vers l'an 800. Cette demeure était la résidence d'été d'un nain de la caste VifArgent. Un nain aussi riche était protégé et servi par les nains des autres castes. La demeure abritait autrefois plus de 150 mostalis.

Dans les ruines, les trolls ont signalés certains endroits comme étant "hantés". Ceux ci peuvent être des lieux où une certaine forme de magie ou de machinerie mostali fonctionne toujours, ou encore des chambres qui abritent de puissantes et mauvaises entités. Inutile de faire la distinction, les trolls évitent tous ces endroits, sachant que toute chose naine est maudite et qu'il vaut mieux ne pas y toucher. Les humains trouvent, avec perversité, que de tels objets sont fascinants et doivent être étudiés. Quand à eux, les trolls disent que de tels objets sont sacrilèges pour des êtres d'honneur et de dignité.

Les trolls ne connaissent pas l'histoire de ce lieu avant leur arrivée, excepté le fait que cette construction est de facture naine. Les bibliothèques des Lankhor Mhy peuvent receler des livres traitant ce sujet. Les nains en savent bien sûr beaucoup plus, mais gardent leurs secrets au fond de leurs cavernes.

## Introduction à l'Aventure

Les cavernes des Ruines Hantées sont le lieu de résidence de quelques 290 trolls et trollinets appartenant au clan Sazdorf, dirigés par de puissants et intelligents guerriers et prêtresses. Ils connaissent bien les grottes et sont prêts à défendre leur demeure jusqu'à la mort.





## Territoires Surveillés

Comme on peut le supposer, les trolls connaissent bien les territoires qui entourent leur demeure. Là, ils chassent régulièrement, ramassent leur nourriture, patrouillent et maintiennent des postes d'observations. Des insectes surveillent aussi les abords des Ruines Hantées. Les patrouilles accueillent et escortent les visiteurs comme par exemple les caravanes d'Argan-Argar.

Sigron, le chef de guerre du clan, défend sa demeure comme ses ancêtres l'ont fait bien avant lui. Comme la carte de la Vallée le prouve, les trolls Sazdorfs distinguent cinq cercles concentriques autour de leur demeure.

## Le périmètre de chasse

Son rayon a été déterminé par la distance aller-retour que peuvent parcourir les trolls sombre à partir des Ruines Hantées durant une nuit. Les Sazdorfs chassent et fourragent couramment dans cette zone, qui malheureusement abrite des fermes et des pâtures appartenant à des humains.

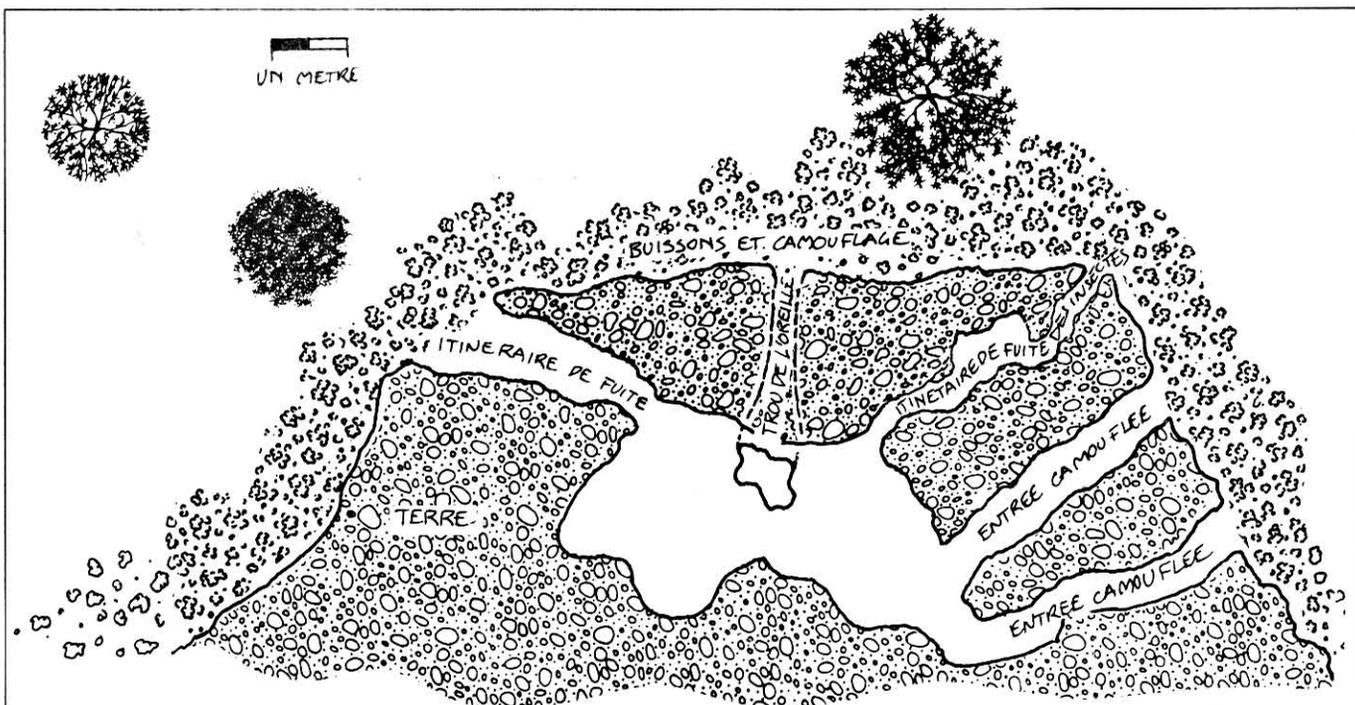
Afin d'éviter des représailles, les trolls évitent d'enlever trop d'animaux domestiques en un même endroit à l'intérieur de ce périmètre. Ils essaient aussi de faire passer les disparitions pour le fait de prédateurs naturels et (si possible) en laissant des preuves accusant les Teltoris. Les trolls y chassent aussi du gibier et collectent des noix et des fruits sauvages.

Des groupes de chasseurs trolls, à la composition irrégulière, fréquentent cette zone. Près de la moitié des trolls que l'on peut y rencontrer font partie des Sazdorfs. Le reste se compose de petites bandes de trolls primitifs de peu d'importance.

A moins de voir une menace directe contre le clan, comme une colonne d'hommes en armes, ou une puissante manifestation magique, Sigron ne demande pas de rapports immédiats de la part des trolls dans cette zone. La plupart des rapports se font plus tard, lorsque les chasseurs reviennent avec leurs proies.

Si un chasseur remarque quelque chose qui lui semble important, il en fait état au poste de garde trollinet le plus proche. Ces postes avancés ont des moyens de communication plus rapides que la course à pied.

À l'intérieur de ce périmètre, les trolls tendent à être prudents, refusant de se montrer d'eux mêmes aux humains, laissant à ces derniers l'initiative de les attaquer. S'ils sont repérés, les trolls préfèrent se replier, quitte à sacrifier des trollinets afin de couvrir leur retraite.



### UN POSTE AVANCE TROLLINET

Ce diagramme montre un poste avancé typique d'observation et d'écoute trollinet.

Il comporte plusieurs entrées et galeries souterraines, toutes de taille trollinet, leur permettant de se précipiter dans ces tunnels étroits. Un humain de TAI 12-15 devra se plier en deux ou ramper pour progresser dans ceux-ci. Un individu de TAI 16-20 ne pourra que ramper. Toute personne dépassant 20 en TAI ne pourra y entrer. A certains endroits ceux-ci s'ouvrent sur des chambres utilisées pour dormir ou monter la garde. Dans ces dernières on peut trouver tout aussi bien des javalots utilisés comme lances à deux mains ou comme armes de jet que des morceaux de lard, des épiluchures ou des racines. Ces chambres servent aussi de latrines.

On y trouve aussi de gros insectes lumineux et bleus attachés à des laisses ou enfermés dans des cages rudimentaires. Etant capable de voler, ces bêtes sont utilisées

comme moyen de communication et de transport de charges. Comme les trollinets ne brillent pas par leur intelligence, les insectes portent toujours le même message : "beaucoup envahisseurs approchent". Chaque insecte est marqué comme provenant d'un site spécifique.

### LES EQUIPES

Chaque poste avancé dispose d'au moins 1D3 guerriers, 1D3 messagers, 1D3 esclaves et d'un chef trollinet ayant une INT supérieure à 9. Le commandant est toujours un guerrier.

Un poste d'observation est placé pour surveiller une ou deux directions. Tous les trollinets se relaient au poste d'écoute appelé aussi le trou de l'oreille. Le trou de l'oreille n'est jamais utilisé comme entrée.

Toutes les entrées sont camouflées à un niveau de compétence d'au moins 80 %. Les entrées régulièrement empruntées sont camouflées par les trollinets de garde à un niveau de compétence de 1D6+2 x 5 %. Mais rappelez vous que les trolls ont conçus

et supervisés la construction de ces postes. A moins que les aventuriers ne fouillent tous les monticules se trouvant sur leur route, il y a peu de chances qu'ils ne découvrent un poste avancé.

Un trollinet se trouvant dans un poste de garde restera à l'intérieur, à moins qu'un troll sombre ne lui donne l'ordre de sortir. S'il est dominé lors d'un combat, un trollinet essaiera de s'enfuir par une autre entrée. Les guerriers trollinets résistent généralement à une telle tentation, mais s'ils se retrouvent subitement assiégés, ils commanderont aux esclaves de s'enfuir (pour faire diversion), puis lanceront le sort Protection sur un insecte porteur de message pour qu'il puisse plus sûrement demander de l'aide. Si aucune aide extérieure ne semble venir et que la pression s'accroît, même un guerrier trollinet est capable de craquer.

La seule présence d'un troll sombre au poste est suffisante pour faire en sorte que les guerriers trollinets combattent jusqu'à la mort.







voir sans source de lumière, qu'elle soit physique ou magique. Imaginez vous combattre un adversaire tout en ayant les yeux bandés et que lui voit normalement ! Si les aventuriers n'éprouvent pas de difficulté à cause de l'obscurité, alors la saveur même des combats sera perdue. Insistez sur ce point tant que vos joueurs ne font pas agir leurs personnages d'une manière réaliste pour opérer dans l'obscurité.

Autre point important; combattre dans ces souterrains est si bruyant que de temps en temps il est nécessaire de réussir des jets d'écoute pour déterminer si les aventuriers peuvent communiquer entre eux. C'est particulièrement vrai lorsque les trolls montent à l'assaut, entre les "clang" et les "bang" des armes et des armures, les hurlements des trolls sombres et des grands trolls qui s'amplifient dans ces endroits clos sans parler des cris perçants des trollinets qui font l'effet de douzaines de craies crissant sur un tableau noir.

Même si elle est enfoncée, la défense des accès reculera en combattant pour permettre à la seconde ligne de défense de ce mettre en place. Les trolls peuvent obstruer les passages avec tant de décombres que la seule manière de progresser en sécurité pour les aventuriers est d'utiliser une puissante magie.

La seconde ligne de défense est conçue pour tenir plus longtemps, mais pas jusqu'au dernier trollinet. Les envahisseurs devront ici faire face à des trolls et peut être à des grands trolls si les trollinets ne peuvent à eux seuls remporter l'issue de la bataille. Bien souvent les trolls contre-attaqueront en venant d'une autre direction tandis que les trollinets fixeront les attaquants le long d'une ligne de bataille apparemment stable.

La chute de la seconde ligne de défense signifie que les trolls quittent leur lieu de résidence habituel et perdent quelques biens de valeur, mais ils le feront si nécessaire. En général Sigron les conduira vers l'Antre de la Mère (chambre 41). C'est ici que les trolls établiront leur avant dernière barrière de défense, obstruant tous les passages et se défendront jusqu'à leur dernier souffle et leur dernier point de magie, seules les Mères et les enfants resteront en réserve.

Les détails de la défense sont laissés au choix du maître de jeu, les plans indiquent de nombreux goulots d'étranglement. Il est relativement aisé de défendre une entrée avec quelques lanciers, et les Sazdorfs ne manquent pas de bons guerriers.

Sigron, le chef de guerre ne cherche pas à donner aux attaquants un combat facile ni même équitable. Il conserve ses forces et les utilise dans les meilleures conditions lorsqu'il le juge bon. Par exemple, toutes les prêtresses ont le statut de Mères, mais certaines détiennent une magie puissante pouvant être d'un grand secours au combat. En général il les gardera à l'arrière pour leur permettre de lancer des sorts sur les combattants trolls. Si elles sont menacées, les trolls les défendront au péril de leur vie.

Autre point à signaler, l'activation des sorts de garde. Le chapitre des plans fait état de nombreux sorts de garde. Un sort "G 2" est un sort de garde d'une valeur de deux points de magie. Certains ont en plus M, D ou B; ces sorts sont normalement inactifs et doivent être lancés par les prêtresses des familles correspondantes lorsque l'urgence s'en fait sentir. Les sorts de garde sont préparés à l'avance, les focus étant déjà installés. Un mot d'ordre suffit pour les activer et transformer un corridor tranquille en un piège mortel.

Si les aventuriers sont décidés à faire main basse sur l'endroit et s'ils disposent des forces suffisantes, le maître de jeu doit s'attendre à ce que le combat dure plusieurs parties. Préparez vos aventuriers à la "célébrité" qu'ils vont acquérir pour avoir détruit une ancienne et fière famille. Et il n'est pas impossible que Dame Sazdorf elle-même apparaisse sous un déguisement ou par un autre moyen afin d'aider ses enfants à repousser la terrible menace.

## Le Commandement

Lorsqu'un danger matériel menace le clan, Sigron et la Reine Martoraz se rencontrent et communient en un bref rituel. Cette cérémonie signifie le transfert des pouvoirs de la reine au chef de guerre. Le fils de Karg est invoqué et le clan bascule d'une structure sociale à une organisation militaire.

La chaîne de commandement est simple. Sigron est le commandant en chef, il donne ses ordres à cinq capitaines. Le premier d'entre eux est la Reine Martoraz qui commande aux prêtresses-dirigeantes des familles et à toutes les Mères, les nourrices et les enfants : elle

les maintient au calme, se charge de les cacher et de les protéger mais les lancera immédiatement dans la bataille si le commandant en chef le lui demande. Elles seront dès lors placées sous son commandement. Les quatre autres capitaines ont des fonctions tactiques, ils sont chargés de défendre le clan avec les différents pouvoirs et compétences qui sont les leurs. Ces commandants sont Kozakang, le chef des trollinets, qui est en fait le commandant en second de cette petite armée ; Tongkal chef des grands trolls et commandant des forces d'assaut ; Astelkak, le chef soigneur et Jonakel dont les petits groupes d'initiés effectuent des missions de "commando". De plus, Lagor et Badass interviennent aussi dans le commandement.

□ **TONGKAL** : un combattant formidable qui ne se soucie pas des détails et défend bravement sa famille. Il a un garde personnel, un autre troll sombre, dont la seule fonction est de protéger son dos et de Dissiper les Sorts jetés contre lui. Cinq grands trolls équipés des meilleures armes et armures que le clan possède, le suivent fidèlement. (Tongkal dispose encore de cinq autres grands trolls. Mais ceux-ci restent au poste où Tongkal les a mis, même en cas d'urgence). Lorsque retentit l'alarme, Tongkal et ses suivants vont chercher les ordres de Sigron dans la pièce 15, la Chambre de Bal dans la section principale.

□ **ASTELKAK** : un seigneur des runes de Xiola Umbar, compétent pour soigner et disposant de suivants fidèles : trois trolls et trois trollinets capables de soigner. Ils possèdent de mauvaises armures (à l'exception d'Astekak lui-même) et des armes médiocres. Au cours d'un combat ils se tiennent au second rang, prêts à lancer des sorts de Soin sur les combattants et à parer pour se protéger. Si le combat est peu dangereux, on fait appel aux esclaves trollinets pour servir de porteurs et ramener aux soigneurs de Xiola Umbar, qui restent à couvert, les trolls qui sont tombés.

□ **JONAKEL** : un seigneur des runes chasseur et un vieil ami de Sigron. Ils sont venus ensemble du sud dans leur jeunesse et ont grandi ensemble. Bien qu'ils aient choisi des voies différentes, leur amitié et leur confiance l'un dans l'autre ne se sont jamais altérées et Sigron est assez intelligent pour utiliser les compétences de Jonakel au mieux. Dès que l'alarme est donnée, Jonakel et ses initiés ont l'ordre de se rendre à un rendez-vous secret situé dans un endroit discret. Ils doivent espionner les étrangers en évitant le combat à tout prix tant qu'il n'ont pas jauger leurs forces. Jonakel et ses suivants harcèlent ensuite les envahisseurs, tuant les chevaux et les montures portant le ravitaillement, brûlant les tentes et ainsi de suite. Il est possible qu'ils attaquent de petits groupes isolés. Ils ne feront qu'harasser une force plus puissante. Si les attaquants sont très nombreux, ils attendront à l'extérieur des Ruines Hantées jusqu'à ce que les attaquants fassent retraite, affaiblis physiquement et magiquement. Ils les engageront alors au moyen de volées de projectiles magiques. A l'intérieur du Cercle d'Esprit (et avec l'aide des prêtresses), Jonakel et Sigron communiquent au moyen de leurs esprits alliés incorporels.

□ **KOZAKANG** : le chef des guerriers trollinets. Il est très efficace, c'est un seigneur des runes de Argan Argar. Il a enseigné à beaucoup de ses suivants les compétences Lance à Une Main et Lance à Deux Mains. Les masses des trollinets ne sont plus à présent que des armes secondaires utilisées en cas d'urgence. La fronde, l'arme traditionnelle des trolls, reste appréciée. Kozakang est en réalité le commandant en second des Ruines Hantées. Il a sous ses ordres la plupart des effectifs du clan. Il est directement responsable des défenses de la Cour Intérieure, des abords de l'entrée principale et de la défense des Ruines Hantées. Il dispose d'un petit groupe de gardes et de subalternes trollinets : trois commandants des gardes (chacun d'entre eux venant des familles M, B et D), le commandant de la garde des Yeux-Brillants et un trollinet valeureux et libre qui est le commandant de la garde d'élite.







# Les Ruines Hantées

Depuis longtemps, le silence a englouti les éclats des voix rauques des Mostalis. La poussière a étouffé les reflets de leurs bijoux et de leur or. Seuls les fantômes qui errent dans ces ruines se souviennent encore de ce temps où les nains oeuvraient sur mille et une merveilles, bien avant que des trolls chassés de leur terre ne viennent y chercher refuge. Aujourd'hui les trolls ont colonisé cinq des sept parties de l'ancien complexe souterrain. Une autre demeure à l'abandon, quant à la dernière elle est encore inexplorée. Ces deux dernières parties abritent quelques monstres et de nombreux pièges dont bon nombre ont été mis en place par les trolls afin d'assurer leur sécurité.

Sauf indication, toutes les pièces ont un plafond de 2,60 mètres de hauteur. N'oubliez pas que des trolls occupent ce complexe, les aventuriers ne trouveront aucune source de lumière. Lorsque les trolls ont atteint les Ruines Hantées, les mostalis les avaient abandonnées depuis des siècles. De temps à autre quelques-uns revenaient et pillaient ce qui leur était utile. Nul ne se souvient plus des raisons qui causèrent l'abandon de ce palais, lutte intestine entre factions naines rivales, invasion étrangère ? Des signes laissent supposer que la fin des habitants fût brutale. Certaines légendes mostalis affirment que l'ancien propriétaire de ce palais était un nain de diamant et qu'il y a dissimulé ses secrets.

Les trolls ont grandement adapté selon leur goût leurs quartiers d'habitation à tel point qu'il est difficile d'y reconnaître une ancienne construction mostali. Les autres parties non occupées conservent plus de vestiges. Voici une brève présentation des sept parties du complexe.

- ❑ **L'ENTREE** : Les différentes voies d'accès menant dans la première partie du complexe comprennent les puits (C) et plus simplement La Porte d'Entrée (A). Deux voies de communication relient l'entrée aux autres parties du complexe.
- ❑ **LA SECTION PRINCIPALE** : La Section Principale se divise en deux niveaux. Il est impossible d'accéder directement de l'extérieur à la section principale sans traverser auparavant une autre partie du complexe.
- ❑ **LA SECTION SUD** : il est possible d'y accéder de l'extérieur par les cheminées (E).
- ❑ **LA SECTION EST** : Il est possible d'y accéder de l'extérieur par les cheminées (G).
- ❑ **LA SECTION NORD** : on peut y accéder de l'extérieur par les puits (H et I). Cette partie se divise aussi en deux étages.
- ❑ **L'ENTREE DE "DERRIERE"** : on y accède via la pièce 14, soit à partir du tunnel secret débouchant à trois kilomètres au Sud-Est des ruines.
- ❑ **LA PARTIE INEXPLORÉE** : les trolls ni s'y sont jamais aventurés. Il est impossible d'y accéder directement de l'extérieur. Les salles des autres sections qui donnent sur la partie inexplorée sont les suivantes : 64, 65 et 76.

section Nord. Jusqu'à ce moment Les trolls comme les trollinets refuseront de parler de la porte menant vers le couloir 8a que franchissent dans les deux sens tant de trolls !

Cette première partie du complexe est avant tout une zone de défense. Si possible les envahisseurs doivent y être arrêtés. Aussi les trolls y ont installé de nombreux pièges. La plupart des pièces sont vides afin de faciliter le combat et les déplacements des renforts.

**1. SALLE DE VEILLE** : un souffle d'air puant accueille les étrangers lorsqu'ils entrent dans cette pièce. Les gardes ont l'habitude de laisser leur repas faisander quelques jours dans un coin de la pièce. Cette amas de charogne comporte essentiellement du gibier ou du bétail, mais à l'occasion un membre humanoïde peut en sortir.

Afin d'impressionner leurs hôtes et inquiéter d'éventuels agresseurs des trophées ornent les quatres murs : armes, armures et étendards de toutes races. Ces dépouilles sont couvertes de crasse et en bien mauvais état, les armes sont rouillées, les étoffes déchirées...

Habituellement 1D6+3 trolls des cavernes ainsi que Belorg le Tendre et une équipe de (quatre) trollinets guerriers moyens y montent la garde. Confiant dans le réseau des avant postes, ils ne scrutent pas en permanence l'entrée. Cependant il est impossible, à moins d'aide magique, de traverser cette pièce sans être repéré. S'ils doivent faire retraite, ils le feront vers la pièce 5.

**2. QUARTIER DES TROLLS DES CAVERNES** : des fourures jonchent le sol, elles même recouvertes des possessions des trolls des cavernes : des os bien blancs, de jolis petits cailloux, des limaces de compagnie, etc... L'odeur acre des trolls des cavernes flotte en ce lieu. C'est ici que les trolls des cavernes tiennent leur "quartier". Durant une attaque, 1D4 trolls dormant ici ne se réveilleront pas assez vite pour suivre les trollinets dans la pièce 5. S'ils en ont la possibilité, ils se ruent en haut des marches vers l'extérieur du complexe. Sinon, ils se mettront dos à dos et combattront jusqu'au dernier.

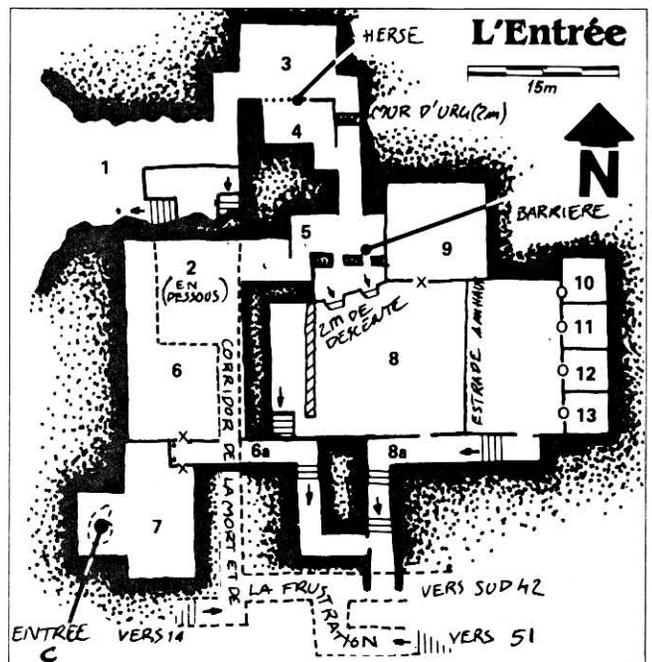
A l'extrémité Sud de cette pièce, une porte solidement fermée conduit au corridor de la mort et de la frustration, 2A. La serrure de



## L'ENTREE

La plupart des trollinets ont leurs quartiers ici à l'exception de quelques privilégiés, guerriers trollinets expérimentés ou esclaves personnels qui séjournent auprès de leurs maîtres trolls. La plupart des trollinets dorment dans la pièce 8 ou dans une pièce voisine.

Les étrangers, même des amis reconnus des trolls, sont rarement admis plus profondément à l'intérieur du repère. Les trolls agissent même comme si cette partie composait la totalité des Ruines Hantées, au moins jusqu'à ce que les trolls acceptent les aventuriers dans la











### CHAMBRES DE TROLLS

Certaines pièces sont dénommées chambres de trolls, dont les pièces 21, 23-27, 52-54 et 59. Bien d'autres pièces sont des chambres de trolls, avec un décorum en accord avec le statut de leur propriétaire. Par exemple, la pièce de Tritod (43) est décorée avec toute la splendeur insectoïde qu'un maître des insectes peut désirer. De tels luxes ne sont pas décrits en détail, en effet la plupart n'ont aucune valeur pour un aventurier non troll. Par contre si des personnages trolls viennent en visite, s'approprient ou pillent le contenu

de ces pièces, le maître de jeu devra alors les détailler.

Chaque chambre est habitée par 1D4 trolls qui gardent ici leur équipement. Ils seront toujours de bons camarades, probablement des cousins ou des frères d'initiation. Ces salles sont exclusivement le domaine des mâles puisque les Mères vivent dans un gynécée bien à l'écart.

Les pièces contiennent des armes trolls, des trésors personnels et de la nourriture de qualité. Toutes ces biens sont considérés comme possessions personnelles aussi longtemps que le troll est vivant. S'il venait à

mourir, alors ils iraient à sa famille ou seraient redistribués.

L'intimité de ces chambres est fonction du statut de son occupant. Nul n'oserait entrer dans les appartements d'un troll d'un statut supérieur sans en avoir reçu auparavant la permission. Toutefois une prêtresse peut entrer à tout moment dans les appartements de ses inférieurs. S'ils sont de la même famille, elle peut y prendre ce qu'elle désire. Les litiges concernant un bien sont réglés par la force ou par le jugement d'une prêtresse. Cependant la décence est de rigueur entre membres d'une même famille.

Les trolls boivent le Powzie pour le coup de fouet qu'il procure. Chaque chope bu par un troll réduit d'un point ses points de vie, sachant qu'il les récupère à raison d'un point par heure. Ce ne sont pas de vrais dégâts, mais peu importe, lorsqu'il atteint zéro points de vie, le troll tombe tout bonnement inconscient. Le Powzie est fait pour les trolls qui boivent pour oublier.

Aucun humain voulant boire du Powzie n'a fini sa chope en une fois. Chaque gorgée équivaut à un poison de VIR 1 qui monte directement au cerveau s'il surpasse la CON du buveur. Ces dégâts peuvent être soignés par magie. Les effets de chaque gorgée sont cumulatifs. Le Powzie ! Une seule chope en contient au moins 20 gorgées. Un aventurier qui choisirait cette boisson pourrait bien tomber plusieurs fois, les trolls insisteraient quand même pour qu'il finisse sa chope.

**19. LA PIECE DES PETITS:** c'est ici que les trolls enseignent à leur progéniture les principes et l'histoire de leur race et du clan Sazdorf. De la paille recouvre le sol. De petits insectes noirs courent entre les brins de paille et sur les murs. Les petits trolls, dont c'est la chambre, peuvent laisser ici leur affaires lorsqu'ils sortent. Toutefois les objets qu'ils laissent ne sont d'aucune valeur pour des non-trolls.

**20. CHAMBRE HANTEE :** cette pièce a été scellée de la même manière que la pièce 9 et on y entend les même gargouillis.

**21. CHAMBRE TROLL :** voir l'encadré.

**22. LES QUARTIERS DE JONAKEL :** décorés dans le plus pur style troll ! Des os pendent partout, des boîtes d'insectes remplissent les étagères, des armes et des armures de vaincus pendouillent le long des murs de façon sinistre. Jonakel, le Seigneur Runique chasseur, garde ici ses biens personnels, souvent des animaux entiers qu'il a récemment abattu à la chasse. Des massacres et des mâchoires de ses anciennes proies abondent aussi aux murs. Un luxueux empilement de peaux tannées lui sert de lit (25 peaux, Enc totale 100, prix 2000 £).

**23-27 CHAMBRES TROLLS :** voir encadré.

**28. CHAMBRE DE LAGOR :** cette pièce est partagée avec les autres trolls Humaktis. Elle ressemble aux autres chambres trolls mais est décorée dans le style Humakti. De grandes tentures noires pendent aux murs et une armure sombre est suspendue au mur Sud. Au centre de la pièce un heaume noir est posé sur le pommeau d'une épée plantée dans le plancher d'ébène. C'est le heaume de Taksag, tout ce qu'il reste du fondateur de ce chapitre.

### L'Etage Inférieur

**29A. UN CORRIDOR :** ce corridor est remarquablement propre. Des trollinets le nettoient tous les jours. Cinq grands trolls gardes du corps sont présents lorsque les prêtresses occupent leurs chambres.

**30. CHAMBRE DE LA PRETRESSE DORSNON :** la vieille

Dorsnon est généralement là, sommeillant tant qu'elle n'est pas réveillée par une visite ou une alerte. Son familier change souvent de corps mais conserve toujours un aspect jeune et alerte. Suivant les normes trolls, la pièce est somptueuse. Des statues de plomb occupent les coins de la pièce, des armes et des trophées sont suspendus aux murs et des coussins à peu près propres recouvrent le sol.

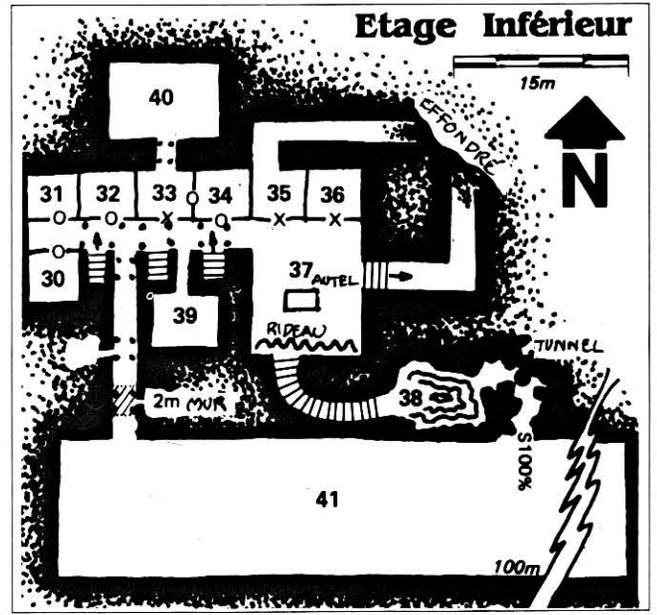
**31. CHAMBRE DE LA PRETRESSE DOZKAL :** ses trolls et ses trollinets vont et viennent dans cette pièce, même si elle est absente. Dozkal leur a donné cette permission, et ils en sont particulièrement fiers.

**32. CHAMBRE DE RECEPTION DE MARTORAZ :** les trolls reçus par la Reine peuvent entrer dans cette chambre. Le mobilier se compose de nombreuses chaises confortables et des plateaux garnis d'insectes appétissants mis à la disposition des invités.

**33. ANTICHAMBRE DE MARTORAZ :** les anciens du clan rencontrant la Reine y sont admis. Les murs sont recouverts de bas reliefs et de signes magiques.

**34. CHAMBRE DE LA PRETRESSE MAKSTAN :** Makstan collectionne les oiseaux afin qu'ils chantent pour elle seule jusqu'à leur mort, moment où ils deviennent une gâterie. Des cages sont pendues au plafond ou s'alignent sur les murs. Certaines sont aussi hautes que le plafond. Des oiseaux provenant de la proximité immédiate des ruines emplissent ces cages, tout comme d'autres plus exotiques venant d'endroits aussi éloignés que Ralios. Cet endroit est aussi appelé "la chambre des gazouillis".

**35. SACRISTIE DU TEMPLE :** c'est ici que les masques rituels, les tambours et les robes et autres costumes des initiés sont entreposés. Cette pièce leur sert aussi de vestiaire. Les costumes





cérémoniaux comprennent de fausses carapaces d'insectes et de somptueuses robes de soie. La plus grande partie des objets sacrés sont gardés par les prêtresses elles même. L'endroit semble assez en désordre, mais les trolls qui le fréquentent savent exactement où se trouvent les objets. De jeunes trollinets malicieux prennent parfois un malin plaisir à tout mélanger pour troubler les initiés.

**36. CHAMBRE DE KAARG :** les murs sont couverts de runes et de bas reliefs sauvages. Des plaques de sang séché couvrent le sol. Cet endroit est réservé aux Seigneurs des Runes. Ils ont toujours à portée de main ici de grands plateaux garnis d'en-cas insectoïde. La salle est connectée avec la chambre de Sigron par un tunnel secret lui permettant d'aller et venir discrètement. Durant certaines cérémonies il fait ainsi de mystérieuses disparitions impressionnant fortement ses compagnons.

**37. TEMPLE DE KYGER LITOR ET DAME SAZDORF :** le lieu consacré où se déroulent les cérémonies. L'autel, tout en plomb finement ciselé, est couvert de sang, le sol est tapissé d'os et de peaux. L'autel sert aussi de focus pour contacter les esprits protecteurs du clan. Un esprit de pouvoir est lié dans l'autel (INT 19 POU 58). Tout étranger au clan touchant l'autel est automatiquement attaqué en combat spirituel par l'esprit lié.

**38. LE LAC DU STYX :** une rivière souterraine coule à 20 mètres en dessous de ce niveau. Un escalier construit par les nains y mènent. Le lac s'étend à perte de vue, les trolls ne l'ont jamais exploré. Nul ne sait où il arrête ni ce qu'il peut abriter. De toute l'histoire des Sazdorfs, ce lac ne s'est jamais asséché.

**39. TEMPLE DE XIOLA UMBAR :** c'est ici que réside la prêtresse ses initiés trolls. Des gravures élaborées retraçant la mythologie et l'histoire troll ont été gravées dans la pierre. Les trollinets ne sont pas admis ici, leurs services se tiennent dans leurs chambres, au-dessus.

**40. CHAMBRE PRIVEE DE LA REINE MARTORAZ :** La Reine vit ici et passe la majeure partie de son temps en prières, méditation et expérimentation contemplative. Cette chambre déborde d'objets magiques, des cristaux, des herbes, des braseros, des os empilés sur des étagères ou des tables. Des symboles magiques couvrent le sol et les murs.

La reine quitte uniquement ses appartements pour des affaires capitales et la distance qu'elle parcourt est à la mesure de l'événement. Il lui est assez courant de recevoir dans son anti-chambre, il est moins habituel pour elle de s'entretenir avec ses sujets dans la chambre de réception. Cela devient exceptionnel lorsqu'elle sort pour visiter le temple ou la nurserie. C'est un moment inoubliable si elle se rend à l'étage supérieur.

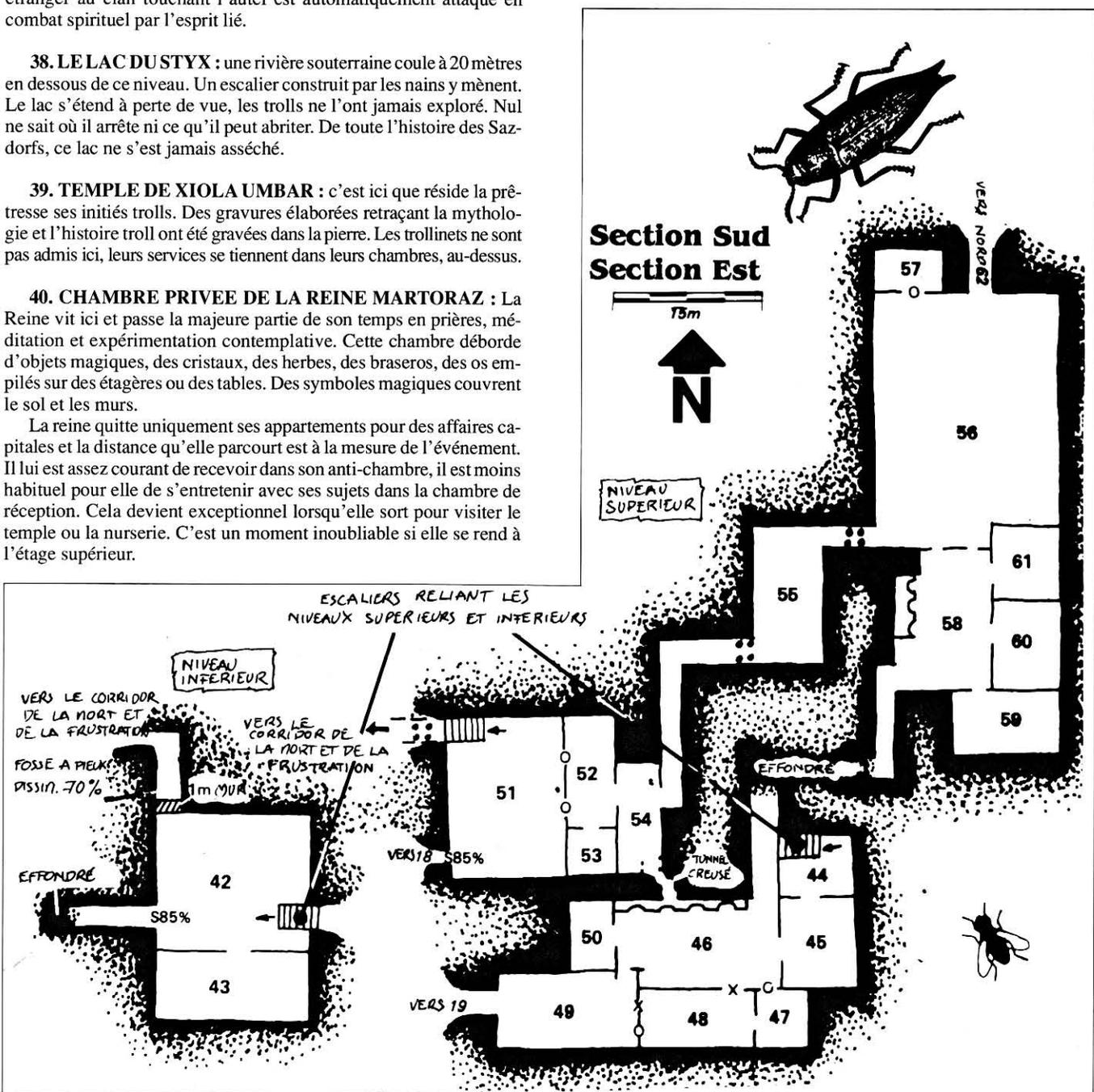
**41. NURSERIE ET MATERNITE :** les Mères, et les jeunes enfants séjournent ici. Des esclaves trollinets leurs procurent le plus grand luxe et exaucent leurs moindres souhaits. Des débris ont été entassés en murs pour diviser cette vaste pièce en loges plus intimes. Cette salle mesure plus de 100 mètres de long et était utilisée autrefois (du temps des nains) comme stand de tir à l'arbalète mais aussi à l'arquebuse.



## SECTION SUD (42-54) et EST (55-59)

Ces deux parties du complexe sont dominées par la famille B du clan. Un tel espace leur est nécessaire pour élever leurs insectes. Mais ce grand nombre de pièces prouve aussi leur influence et leur richesse.

Même en dehors des pièces où les insectes sont élevés, il n'est pas rare d'en voir accrochés aux murs ou encore bourdonnant dans les airs.





**42. ENTREPOT DES OEUFES :** de nombreuses variétés d'oeufs d'insectes sont gardés ici durant leur incubation. Ils s'entassent contre les murs ou s'empilent en vrac sur des étagères de pierre. Une sortie donne sur le corridor de la mort et de la frustration. Un grand troll est toujours de garde près de cette entrée au cas ou quelque chose ne tournerait pas rond.

**43. CHAMBRE DE TIZTOD :** dans cette pièce un ronronnement constant vient des insectes occupant les stales alignées le long des murs. Tiztod, le Maître gardien des insectes a mis de nombreuses années pour rassembler cette fortune sur pattes et possède des insectes exotiques qu'il chérit et réserve pour des missions spéciales.

**44. CHAMBRE TROLL :** les initiés du culte de Gorakiki séjournent dans cette pièce, quelle que soient leur famille. Cependant un initié n'appartenant pas à la famille B doit obtenir l'autorisation de sa prêtresse familiale pour y vivre. Cette pièce est aussi utilisée pour entreposer des oeufs, des larves et d'autres tâches concernant l'élevage des insectes.

**45. CHAMBRE TROLL :** identique à la pièce 44 détaillée ci-dessus.

**46. TEMPLE DES INSECTES GORAKIKI :** des insectes de toutes sortes vivent ici : des insectes de garde, des insectes bétail, des guêpes de chasse ... Ces créatures, par leur déplacement continu, forment un maelström terrifiant à contempler, du moins pour des non trolls. Les initiés entreposent aussi ici des carapaces d'insectes géants utilisées comme costumes lors des cérémonies.

**LES CHEMINEES :** ces ouvertures vers l'extérieur procurent de l'air frais. Des guêpes chasseuses ont nidifié dans ces conduits et s'y retirent en général la nuit. On peut affirmer que ces guêpes n'apprécieront pas que des intrus piétinent leur habitat.

**47. ANTI CHAMBRE DE BELJON :** cette pièce est sobrement décorée. Quelques coussins au sol permettent de s'asseoir et de rares os pendent sur les murs. C'est ici que la prêtresse reçoit les invités des autres familles ou les membres affiliés à son culte.

**48. CHAMBRE DE BELJON :** des gravures, dépeignant des scènes de la mythologie troll décorent cette chambre; Kyger litor venant à la surface du monde, la bataille de Mee Volara et Le Temps de la Nourriture. Ici la prêtresse reçoit les initiés de son culte ou les membres de sa famille. Beljon partage son temps entre cette pièce ou son temple.

**49. QUARTIERS DES GRANDS TROLLS :** cette pièce est remplie d'armes, d'armures, de paillasses, etc. Tongkal et ses troupes passent le plus clair de leur temps ici, jouant, discutant du prochain trollinet qu'ils vont manger ou s'entraînant au manie- ment des armes.

**50. CHAMBRE DE TOZBOD :** des statues de plomb à l'effigie d'insectes décorent la chambre de Tozbod. Le décorum comprend aussi des ossements, mais ces derniers appartiennent plus à des elfes qu'à des humains. Tozbod est un Maître éleveur d'insectes et les richesses ornant cette pièce prouvent ses mérites.

**51. CHAMBRE DES INSECTES DE GARDE :** l'un des embranchements du corridor de la mort et de la frustration aboutit ici. De nombreuses bêtes de garde restent là au cas ou un envahisseur aurait réussi à franchir tous les pièges. Ces charmantes bestioles se promènent aussi de temps en temps sur le plafond du corridor. Durant les bonnes saisons, les trolls y entraînent aussi des insectes au combat.

**52-54. CHAMBRES TROLLS :** voir encadré.

**55. QUARTIER DES TROLLINETS :** cette pièce est encombrée de l'attirail des trollinets. Des os rongés, des habits puants

et des insectes à demi mangés, grignotés recouvrent le sol. Les trollinets spécialisés dans l'élevage des insectes ou qui appartiennent à la famille B vivent ici.

**56. CHAMBRE DES LARVES :** cette pièce est remplie de 1-2 mètres de détritus et de végétation en décomposition. Durant la nuit les trollinets y apportent de l'extérieur de grandes quantités d'herbes et de feuilles. Sous la surface grouillent des douzaines de larves de toutes tailles qui deviendront des insectes de garde, des insectes bétail, des insectes montures ...

**57. UNE CHAMBRE VIDE :** la porte est à moitié enfouie et il est difficile de la remarquer. les trolls eux même n'y prêtent plus attention

**58. CHAMBRE DES INSECTES BETAIL :** cette pièce bourdonne de nuages d'insectes bétail qui entrent et sortent par les pièces 52-62 ou par les cheminées. Certains d'entre eux sont des porteur d'esprits liés et servent de gardes.

**59. CHAMBRE TROLL :** des monceaux de nourriture, d'armes et d'autres objets couvrent le sol. Ce sont les quartiers des trolls alliés au clan. Si les aventuriers sont des trolls c'est ici qu'ils vivront.

**60. CHAMBRE DE KURTZZ LE VALEUREUX :** cette pièce a été décorée par un trollinet. D'étranges objets brillants pendent aux murs. Sur la table, dans le coin Sud, repose un cône en verre rempli d'un liquide jaune dans lequel une tache rouge monte et descend. Ce cône est chaud au toucher et, s'il est brisé, le liquide se répand et la tache durci rapidement et cesse de bouger. Ce sont les quartiers privés du seul trollinet libre du clan, Kurtzz le valeureux. Un esclave trollinet l'accompagne toujours.

**61. CHAMBRE DES BABOUINS :** de la paille propre couvre le sol et de la nourriture avariée est empilée dans le coin Nord-Est. C'est ici que vivent les amis de Kurtzz le valeureux ( une poignée de babouins) avec l'agrément des trolls.



●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪XG∩□\*III⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ



●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪XG∩□\*III⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ  
ΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪XG∩□\*III⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ

●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪XG∩□\*III⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ

●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿●ΣΓΙΔ\*|||⊙⊕⊖⊗●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿



●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿●ΣΓΙΔ\*|||⊙⊕⊖⊗●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿●ШРВЗТФТ

●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿●ΣΓΙΔ\*|||⊙⊕⊖⊗●ШРВЗТФТ:△ΥΔ☿●ШРВЗТФТ

















Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	60 %	1D6+1D4	-	-
Maillet	5	80 %	2D6+2+1D4	40 %	12

**Compétences :** Esquive 80 %.

### Squelette trollinet

Caractéristiques	Attribut	Localisation	Points
FOR 12	Mouvement : 3	Jambe droite	0/1
TAI 7		Jambe gauche	0/1
DEX 12		Abdomen	0/1
		Poitrine	0/1
		Bras gauche	0/1
		Bras droit	0/1
		Tête	0/1

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	90 %	1D6	-	-
Couteau	6	70 %	1D3+1	50 %	10

**Compétence :** Eviter 75 %.

**111. GROTTÉ PIEGÉE :** les trolls sont très fiers de ce piège, l'un des plus mortels en ce lieu. De la paille couvre le sol. On y entend le bourdonnement de mouches qui se nourrissent du cadavre d'un trollinet désobéissant. Il lui manque d'ailleurs les deux jambes, emportés par son meurtrier comme coupe faim. Le plafond dépasse les 6 mètres. De petits champignons noirs poussent après les murs. Un jet réussi en connaissance des végétaux indiquera le danger. A la moindre pression, ils éclatent, projetant dans l'air des milliers de spores. Lorsque ces spores entrent en contact de la peau, elles causent 1D6 points de dégâts aux endroits non protégés plus 1D6 points de dommages à la poitrine si les aventuriers ne se protègent pas la bouche et le nez au moyen d'un masque de fortune (un morceau de tissu suffit mais un bouclier ou le heaume sont inefficaces).

Ces spores, si on ne se lave pas dans les dix minutes, commencent à pousser à même la peau. Les sorts de Soin n'ont d'autre effet que de refermer les blessures sur les spores, ce qui empêche de les enlever. Lorsque les spores commencent à pousser, l'aventurier subit 1D6 point de dégâts sur chaque endroit infecté. De plus il y a 50 % de chances par round que les spores se développent sur un endroit non contaminé.

Deux heures après que les spores aient commencé à grandir, elles ont complètement dissout tout le corps et toutes les matières organiques du pauvre aventurier. Il ne restera de lui que les matières métalliques ou minérales (l'armure en métal, les bijoux, les cristaux, etc). De jolis petits champignons noirs auront poussé à la place de son corps.

**112. LAC :** un lac formé d'une eau fétide occupe cette caverne. Quelques poissons pâles y nagent et tourment autour de qui s'aventure dans l'eau. Le seul moyen de traverser cette pièce est de rentrer dans l'eau qui, au milieu, a une profondeur de 7 mètres. Un terrible esprit de maladie hante ce lac et attaquera la première personne à en atteindre le milieu. Cette esprit a été lié à cette pièce par les trolls.

### Esprit de Maladie (crises de frissons terribles)

POU 17 Déplacement : 17

**113. Puits Profond :** un puits profond de 40 mètres se trouve juste dans le passage. Tout aventurier courant dans cette pièce ou y entrant sans prendre garde aura certainement des problèmes. S'il rate un jet de DEX x 2 %, il tombe dans ce puits profond de 40 mètres. Il peut essayer de se rattraper en réussissant un jet de Grimper tous les trois mètres. Après 12 mètres de chute il ne peut plus s'arrêter...

Si un aventurier réussit à se rattraper, il pourra remonter en utilisant la compétence Grimper ou s'accrocher à une corde qu'on lui fera parvenir.

**114. GROTTÉ DE L'AUTEL :** des milliers d'insectes grouillent le long des parois et du sol tel un tapis noir et mouvant. Ils entrent et sortent par de petites fissures menant aux pièces 117, 121 et 123. Le plafond est haut de 7 mètres. Les trolls ont installé au centre de cette caverne un autel dédié à Kyger Litor. Si l'on touche à l'autel, un nuage noir commence à suinter de ce dernier et une ombre de 10 mètres-cubes se forme. Elle attaque aussitôt les aventuriers.

L'autel se compose d'une dalle de plomb soutenue par quatre piliers de pierre. Les insectes recouvrent l'autel sur toutes ses surfaces.

### Noirmort l'ombre

FOR 40 Déplacement : 6  
TAI 10 mètres-cubes PV : 38  
POU 45

**115. GROTTÉ INONDEE :** les restes de six aventuriers morts depuis longtemps gisent sous deux pieds d'une eau fétide.

**116. GROTTÉ EN EXCAVATION :** les trollinets ont commencé à creuser un nouveau tunnel à partir de cette grotte. Des outils, des cordes et des brouettes remplies de gravas, oubliés par les trollinets, encombrant la pièce. Au milieu de la pièce une galerie descend en pente douce. Les ossements et les outils de quelques esclaves trollinets se trouvent tout au fond.

**117. SALLE DES RACINES :** des racines traversent le plafond de la salle. Les insectes présents se précipitent hors du champ lumineux des torches et des lanternes des aventuriers pour se réfugier dans les ténèbres de leurs tunnels menants aux salles 110, 121 et 123.

Les racines rendent difficile tout mouvement dans cette caverne. La vitesse de déplacement est diminuée de moitié et toute personne courant dans cet endroit doit réussir un jet sous DEX x 3 % ou subir 1D3 points de dégâts localisés aléatoirement.

Un jet de Scruter réussi permet de distinguer le squelette d'un humain. Les racines se sont frayées un chemin au travers de sa carcasse. Dégager le corps demande plusieurs minutes. La plupart de ses biens se sont décomposés, mais il reste quand même un anneau d'or à sa main gauche. L'anneau, intact, vaut 150 £ mais un temple de Lhankor Mhy ou un marchand nain iraient jusqu'à offrir 2.000 £ pour le posséder. Si les aventuriers fouillent les ossements, ils remarqueront que les poumons de cet homme sont en pierre !. Peut être s'agit-il de la dépouille d'un quêteur héroïques des anciens temps.

**118. GROTTÉ DES CHAUVES-SOURIS :** la puanteur émanant de cette pièce est presque insoutenable. Les excréments des chauves-souris jonchent le sol et descendent du plafond le long des stalactites en reliant ainsi en de nombreux endroits les stalagmites qui monte du sol. Le sol est extrêmement glissant, les aventuriers doivent réussir un jet sous DEX x 2 % ou tomber dans cette fange infâme. Le plafond, haut de 10 mètres, est couvert de petites silhouettes noires. Si les aventuriers allument des torches ou font du bruit (comme par exemple tomber par terre en armure), ils dérangeront les chauves-souris qui vivent ici.

Si les chauves-souris commencent à s'agiter, elles s'envoleront par de petits orifices (trop petits pour qu'une personne de TAI supérieure à trois puisse s'y glisser) qui conduisent à l'extérieur. Si cela se passe durant la journée, elles feront demi-tour vers la caverne. Si les aventuriers persistent à rester, elle s'enfuiront par les différents tunnels. Les aventuriers n'ayant jamais été confrontés auparavant à un nuage de chauves-souris devront réussir un jet sous INT x 3 % ou tomber de peur au sol en se protégeant la tête durant une période de 20-INT rounds.

**119. PIÈCE INSTABLE :** des éboulis et de la poussière recouvrent le sol de cette caverne. Son plafond est extrêmement irrégulier. De la poussière et des pierres tombent parfois du plafond. Une odeur de moisie emplit la pièce et un brouillard jaunâtre suinte par l'entrée. Des centaines de petites sphères (1 cm de diamètre) flottent dans l'air, illuminant faiblement la pièce. Ces sphères magiques sont sans danger mais ne peuvent être détruites avec les moyens dont disposent les aventuriers.

Si les aventuriers fouillent cette pièce durant plus de cinq minutes, il devront alors tous faire un jet sous POU x 5 %. Si l'un d'entre eux rate ce jet, un énorme tas de poussière et de pierres s'effondrera du plafond, bloquant l'entrée et piégeant à l'intérieur les malheureux aventuriers. Il faudra cinq heures pour dégager l'entrée. Les aventuriers devront faire des jets opposant leur FOR à la TAI des pierres (3D6). Toute personne faisant un échec critique se tordra quelque chose et subira 1D6 points de dégâts localisés aléatoirement. Ses dégâts, à moins d'être soignés, rendront cet aventurier inapte à aider plus longtemps ses camarades.





**120. CHAMBRE HANTEE** : de l'eau puante occupe le fond de la caverne. De nombreux insectes aquatiques glissent à sa surface s'enfuyant très vite lorsqu'on les dérange. De grosses pierres forment autant d'îlots dans cette mare. Les fantômes de trois trolls sombres hantent ce lieu. Ils attaqueront l'aventurier ayant le moins de POU.

**Arklesnarf, fantôme troll**

INT 16 Déplacement : 17  
POU 17 PM : 17

Sorts : Seconde vue (2), Disruption (1).

**Bonnk, fantôme troll**

INT 14 Déplacement : 17  
POU 15 Points de magie : 15

Sorts : Seconde vue (2), Extinction 1.

**Weebel, fantôme troll**

INT 6 Déplacement : 14  
POU 14 Points de magie : 14

Sorts : Seconde vue (2), Glue 4.

**121. FAILLE** : des toiles d'araignées poussiéreuses, accrochées aux ponts enjambant la faille volètent tranquillement, portées par les courants d'air qui remontent du "trou sans fond". Les trolls ont ainsi dénommé cette faille. Ils ont aussi construit des ponts en cordage, peu sûrs. Tout aventurier avançant sur ces ponts sans prendre de précautions devra réussir un jet sous DEX x 3 % ou tomber du pont pour s'écraser 60 mètres plus bas dans un craquement bizarre.

Ce craquement peut être attribué aux milliers d'insectes écrasés par le malheureux. L'aventurier qui tombe ici recevra 1D6+1 points de dommages localisés aléatoirement et se verra enterré vivant sous 3 mètres d'insectes voraces ! La horde d'insecte doit être traitée comme les essaims d'insectes du livre des créatures de Runequest, elle délivre 8D6 piqûres d'un poison de VIR 10. Le malheureux aventurier a intérêt à s'en sortir rapidement sous peine de disparaître définitivement. La magie est sa meilleure chance de survie puisque ses compagnons, ne le voyant pas, ne peuvent lui lancer de corde avec une précision suffisante, et que lui, de son côté, ne peut maintenir sa tête au-dessus de l'essaim pour pouvoir attraper cette corde. Il ne pourra pas non plus leur crier quoi que ce soit. S'il ouvre trop sa bouche des dizaines d'insectes y entreron.

**122. CHAMBRE DE LA RENAISSANCE** : un froid surnaturel domine cette caverne. Un manteau de givre bleuâtre couvre les murs. Cinq petits tumulus sont alignés dans cette caverne. Chacun d'eux couvre le corps d'un humain désireux de devenir un initié de Kyger Litor et passe actuellement les rites d'adoption. Les trolls ont remplacé son estomac, ses os et d'autres organes par ceux d'un troll. Plongé dans une stase mystique et entouré dans un cocon d'araignée, le postulant subit le jugement de Kyger Litor. Un sur six survit à cette épreuve.

**123. PETITE GROTTTE** : des insectes grouillent dans cette petite caverne. Ils se nourrissent des restes de quatre trollinets qui gisent sur le sol. Leur matériel est usé, vieillot et ne peut être d'aucune utilité pour personne hormis un fervent collectionneur ou un trollinet.

Une inspection plus poussée montrera que les trollinets sont morts en combattant entre eux.

**124. CAVERNE SPHERIQUE** : le sol et le plafond de cette caverne forment une sphère presque parfaite. S'il est facile d'en atteindre le centre, il est plus difficile d'en ressortir. Si quelqu'un essaye de remonter du centre de la pièce vers une des sorties, il devra réussir un jet de Grimper avec un malus de 30 %. Si le jet est réussi, l'aventurier atteint la sortie désirée. Si le jet est manqué, l'aventurier parcourt une partie du chemin avant de lâcher prise et de glisser vers le centre. Si c'est un échec critique, il continuera de glisser sur la pente jusqu'à ce qu'il ait fait perdre prise à toutes les autres personnes qui tentaient de s'en sortir.

**125. GROTTTE DES ZOMBIES** : des toiles d'araignées tapissent cette grotte. De petites araignées blanches les parcourent nerveusement. Du sang séché et des ossements rongés recouvrent le sol. Six aventuriers humains sont morts ici, tués par les trolls, mais leur esprit est piégé dans leur corps. A présent, ce sont des zombies attendant tranquillement que quelqu'un vienne les déranger. Leurs armes et leurs armures sont aussi vieilles que les corps putréfiés et, bien qu'elles soient encore utilisables, elle n'ont presque plus de valeur monétaire.

Chacun porte un brassard qui ajoute 1 point de POU. Les brassards ne peuvent être enlevés avant la mort du porteur et piègent l'âme de la personne à l'intérieur de son corps, le transformant, au moment de sa mort, en zombie. De plus ces brassards rendent impossible la désincarnation (shamans, méfiez vous).

Aucun des pouvoirs de ces brassards ne fonctionne sur un Humakti.

**Zombie humain**

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 13	Déplacement : 2	Jambe droite	2/5
CON 15	PV : 14	Jambe gauche	2/5
TAI 12	PF : 33	Abdomen	2/5
INT 6	PM : 3	Poitrine	2/6
DEX 8		Bras droit	2/4
APP 1		Bras gauche	4/4
		Tête	1/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	7	40 %	1D6+1+1D4	60 %	10
Poings	8	65 %	1D3+1D4	-	-

Compétences : Esquive 35 %.

**Note** : la poitrine du premier zombie et l'abdomen du troisième renferment ces horribles araignées blanches que l'on rencontre un peu partout dans ces grottes. Ces araignées en sortiront si ces derniers subissent plus de deux points de dégâts. Traitez ces araignées de la même manière qu'un essaim d'insectes. Elles infligent 3D6 piqûres d'un venin de VIR 4.

**126. GROTTTE HANTEE** : de l'eau coule du plafond de cette caverne formant des stalactites et des stalagmites. Un aventurier humain fut tué ici par un guide troll jouant double jeu. Son spectre hante encore cette pièce en cherchant à se venger des trolls de passage. Le squelette de l'aventurier est toujours là. On trouve encore sur lui une cotte de mailles TAI 15 et une épée large.

**Rudimus Obnoxio** (spectre affectant la FOR)

CON 52 Déplacement : 19  
INT 16 Points de magie : 19

**127. CHAMBRE HANTEE** : cette caverne semble avoir été creusée il y a des siècles. Des outils et des seaux remplis de poussière traînent deci delà. Cette pièce a en fait été creusée par un petit groupe de trollinets qui furent obligés d'arrêter leur tâche lorsque le plafond s'effondra sur eux. Les esprits de ces trollinets continuent de hanter cette pièce. Pour la plupart, ces trollinets ne sont pas agressifs, se contentant de remplir des seaux de poussière fictive avec des pelles fictives elles aussi. Ils n'attaqueront les aventuriers que si ces derniers les dérangent dans leur travail. Chaque fantôme à 8 en INT et 11 en POU. Le plafond est à 7 mètres de hauteur.

**128. COULOIR DE LA MORT AVEUGLE** : ce tunnel débouche à l'air libre, à deux kilomètres au Sud-Est de l'Entrée Principale. Il est semblable au corridor de la mort et de la frustration car tout au long de son trajet il est parsemé de pièges et de dangers. Quatre guerriers expérimentés (trolls sombres) montent la garde aux deux extrémités du tunnel. Les trolls l'ont ainsi nommé parce qu'il mène vers le monde extérieur, là où le soleil brille.

**129. Puits sans fond** : un violent courant d'air traverse cet endroit froid faisant voler les cheveux et les habits des aventuriers. Des Runes de l'air sont gravées sur les parois environnantes. Le vent a une FOR de 23 et tout aventurier dont la FOR+TAI est inférieure à 23 doit faire un jet de résistance à la FOR du vent pour ne pas être précipité dans l'abîme, ou une autre part du complexe encore inconnu de tous ?



# Le Clan Sazdorf

Ci-dessous vous trouverez les personnalités du clan Sazdorf. Ce sont les trolls que les aventuriers rencontreront probablement lors de leur exploration des ruines. Vous trouverez une description de leur personnalité, leur histoire et leur statut au sein du clan, ainsi que leurs caractéristiques.

## ASTELKAK

Ce seigneur est très attaché à sa famille et à ses servants. Il se montre obséquieux envers ses chefs et craint les étrangers. Introverti, il est naïf et peu curieux. Energique dans l'accomplissement des tâches qui sont les siennes il fait preuve de compassion envers ses congénères trolls. Il est particulièrement xénophobe.



### ASTELKAK, acolyte de Xiola Umbar, initié de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 12	Déplacement : 3	Jambe droite	5/6
CON 13	PV : 17	Jambe gauche	5/6
TAI 21	PF : 25-19=6	Abdomen	7/6
INT 14		Poitrine	7/7
POU 15	PM : 15+10=25	Bras droit	5/5
DEX 16		Bras gauche	5/5
APP 12		Tête	6/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse légère	4	90 %	1D8+2+1D6	75 %	9
Targe	-	-	-	95 %	12

**Magie de l'esprit (67 %) :** Confusion (2), Disruption, Extinction 2, Soins 5, Mobilité 1, Protection 3 ; connu par l'esprit d'intelligence : Laminer 3, Seconde vue (3), Soulagement ; dans la matrice : Dissipation de la magie 4.

**Magie divine (92 %) :** Transe de guérison, Retourner un coup.

**Compétences :** Cérémonie 50 %, Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 80 %, Sens des ténèbres/Chercher 75 %, Premiers soins 100 %, Ecouter 90 %, Connaissance des plantes 75 %, Traiter les maladies 90 %, Traiter les poisons 90 %.

**Langages (Parler/Lire) :** Langage des ténèbres 50/40, Langage du commerce 30/-

**Possessions :** Masse en plomb enchantée. 18 losanges chacun d'entre eux soignant 4 points de dégâts lorsqu'on les avale (les points soignent en priorité la zone la plus endommagée). Un anneau avec la matrice Dissipation de la magie 4. Un anneau avec un esprit de pouvoir lié (POU 10). Un anneau avec un esprit d'intelligence lié (INT 9, POU 14). 43 bols, 76 £; la rançon est de 1 700 £.

**Armure :** Byzantine sur les membres, Lamellaire sur le torse et d'anneaux sur la tête.

## SUIVANTS

■ **BANDAGE :** un guerrier trollinet moyen. Il connaît le sort Soins 6 et Soulagement.

Compétences : Premiers soins 75 %, Traiter les poisons 75 %, Traiter les maladies 75 %.

Bandage est le trollinet préféré d'Astelkak.

■ **P'TI MAITRE :** un guerrier trollinet expérimenté. Il connaît les sorts Soins 6 et Soulagement.

Compétences : Fouet 120 %, Eloquence 70 %.

■ **Trois trolls sombres** chasseurs ayant chacun Soins 4 et Soulagement. Ce sont les autres initiés au service d'Astelkak.

Compétences : Premiers soins 50 %, Traiter les poisons 50 %, Traiter les maladies 50 %.

■ **Douze esclaves trollinets** faisant office de porteurs.

## BADASS

Badass est le chef des trollinets. Cruel, il tyrannise ses suivants qui le respectent, le haïssent ou le craignent. Badass est froid et vicieux. Sa sauvagerie lui a permis de devenir le chef des trollinets et lui permet de conserver ce rang.











**POU.** Un cristal de renforcement de sort de 2 points qui confère à Jonakel un bonus de 10 % de chance de surpasser les points de magie averses en utilisant un sort d'attaque. Un bâton d'elfe : un bâton en bois recouvert de plomb long de 50 cm qui, lorsqu'on dépense un point de magie, indique la direction (pas la distance) du plus proche Aldrayami. 59 clacks, 22 £. Sa rançon est de 2 100 £.

**Armure :** Byzantine sur les membres, d'anneaux sur le torse et la tête.

## SUIVANTS

- **BUZZER :** une guêpe entraînée à chasser qui est aussi le familier de Jonakel.  
Compétences : Esquiver 100 %, Voler 100 %, Se cacher 100 %, Scruter 95 %.
- **COUBA :** un chasseur troll sombre ayant 15 % de bonus à toutes ses compétences ainsi qu'à ses pourcentages d'attaque et de parade.
- **Cinq autres chasseurs trolls sombres.**

## KOZAKANG

Ce chef de guerre fait preuve de respect envers ses supérieurs et reste cérémonieux avec les membres de sa famille, membres qu'il voit d'ailleurs rarement. Il est amical avec les trolls qui sont sous ses ordres. Il est ouvert, mais prudent, envers les étrangers.

Kozakang est extraverti et réceptif, cela est le résultat du culte qu'il pratique. Il possède la réputation d'être patient, digne de confiance et sûr de lui.



### KOZAKANG, initié d'Argan Argar et de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 16	Déplacement : 3	Jambe droite	8/6
CON 16	PV : 17	Jambe gauche	8/6
TAI 18	PF : 32-32=0	Abdomen	8/6
INT 17		Poitrine	8/8
POU 13	PM : 13+15=28	Bras droit	8/5
DEX 12		Bras gauche	8/5
APP 16		Tête	8/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet	4	90 %	2D8+1D6	85 %	16
Lance à deux mains	4	110 %	1D10+1+1D6	115 %	12
Fronde	2/7	95 %	1D8	-	-

**Magie de l'esprit (43 %) :** Laminer (2), Mur de ténèbres (2), Détecter l'argent, Disruption, Extinction 2, Soins 6, Réparation 2, Dardard ; connu par Hurlleur : Détecter ennemis, Détecter l'or, Détecter la vie, Fanatisme, Séduction 2, Saut 3.

**Compétences :** Esquive 20 %, Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 100 %, Sens des ténèbres/Chercher 100 %, Evaluer 100 %, Se cacher 100 %, Ecouter 90 %, Eloquence 95 %, Déplacement silencieux 80 %.

**Langages (Parler/Lire) :** Langage des ténèbres 90/45, Langage du commerce 45/45, Sartarite.

**Possessions :** 12 potions de soin (chacune guérissant 6 points). Une gourde magique, chaque fois qu'un message est enfermé dedans et que la gourde est scellée, lors de la prochaine ouverture de la gourde, cette dernière restitue clairement ce message.

**Armure :** De mailles.

## SUIVANTS

- **HURLEUR :** Un esprit allié dans un insecte de garde ayant 9 en INT et 13 en POU.
- **OROF :** un guerrier trollinnet moyen ayant un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades. Il a 12 en POU et connaît le sort Dissipation de la magie 4.
- **LUGGER :** un guerrier trollinnet moyen ayant un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades. Il a 12 en POU et connaît le sort Vigueur 4.

## LAGOR

Lagor est un troll marginal en grande partie à cause des expériences inhabituelles qu'il a vécues. Il traite sa famille et ses supérieurs avec le minimum de courtoisie. Il est sévère avec ses suivants, comme le requiert sa profession de guerrier. Il est prudent avec les étrangers, mais reste ouvert et curieux. Suivant les normes trolls, il est incroyablement amical avec les humains.



### Lagor, initié Humakt et de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	localisation	Points
FOR 20	Déplacement : 3	Jambe droite	7/6
CON 15	PV : 17	Jambe gauche	7/6
TAI 19	PF : 35-32=3	Abdomen	8/6
INT 13		Poitrine	8/8
POU 13	PM : 13	Bras droit	7/5
DEX 13		Bras gauche	7/5
APP 16		Tête	7/5







## SIGRON

Sigron est un vieux guerrier rusé, habile dans l'art de la guerre et des intrigues familiales. Il dispose de puissants parents et à atteint la plus haute position qu'un troll mâle puisse espérer.

La faiblesse de Sigron sont les nains, dont il raffole lors de ses repas. Sa plus grande force est la discipline qui, partout ailleurs, serait considérée comme étant de fer. Sigron attend que ses jeunes officiers respectent la même discipline, mais sait que ses ordres seront grandement assouplis avant qu'ils atteignent les grades les plus bas. Sigron ne compte pas remporter une bataille avec les trollinets, mais il sait les utiliser au mieux de leurs possibilités.

Sigron apprécie avant tout les trolls qui exécutent ses ordres à la lettre. Ses officiers se concurrencent pour lui plaire et Sigron exploite sans complexe cette situation.



### SIGRON, fils de Kaarg

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 20 38	Déplacement : 3	Jambe droite	8/6 8
CON 15 25	PV : 18 25	Jambe gauche	8/6 8
TAI 21	PF : 35-34=1	Abdomen	8/6 8
INT 17		Poitrine	9/8 10
POU 16	PM : 16+17=33	Bras droit	8/5 6
DEX 14		Bras gauche	8/5 6
APP 18		Tête	8/6 8

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Javelot	3	95% 90%	1D10+2D3+10 3	50% 55	8
Fléau					
à deux mains	4	135% 130%	2D6+2+2D6+10 6	115% 120	20
Masse					
à une main	5	125% 120%	1D10+2+2D6+10 1	120% 125	10

**Magie de l'esprit (61 %) :** Contre-magie 3, Mur de ténèbres (2), Démoralisation (2), Détecter la magie, Détecter l'argent, Extinction 2, Protection 4 ; connu par Enclume : Soins 6, Daredart.

**Magie divine (81 %) :** Aveugler 4 (une utilisation).

**Compétences :** Esquive 40 %, Grimper 90 %, Dissimuler 110 %, Sens des ténèbres/Scruter 90 %, Sens des ténèbres/Chercher 90 %, Inventer 120 %, Sauter 85 %, Ecouter 100 %.

**Langages (Parler) :** Langage des ténèbres 80, Langage du commerce 40, Sartarite 50.

**Possessions :** un fléau spécial en bois noir ayant 15 points d'armure. Une masse en plomb enchantée. Une amulette contenant deux esprits magiques (INT 6, POU 12 et INT 5, POU 15). Le premier esprit connaît Force 6 (donne à Sigron une force de 38 lui permettant d'ajouter 5 % à toutes les attaques et parades et 1D6 de

dommages supplémentaires). Le second esprit connaît Vigueur 5 (monte les points de vie de Sigron à 23, augmentant de 2 points de vie toutes les parties du corps excepté les bras qui n'augmentent que de 1 point). Ces deux esprits lancent ces sorts sur un ordre de Sigron, ce que ce dernier fait généralement au début d'un combat. 76 £ ; sa rançon est de 2 700 £.

**Armure :** De plaques sur la poitrine, de mailles partout ailleurs.

## SUIVANTS

- **ENCLUME :** un esprit allié dans la masse INT 9, POU 17.
- **PUPILLE :** un esclave trollinet moyen mais à part qu'il possède 14 points de vie. Pupille a de grands yeux, n'est pas démoralisé par la lumière du jour et possède les compétences Scruter durant le jour et Chercher durant le jour à 90 %. Pupille est le porteur de javelot de Sigron.
- **LOSTANI :** un troll sombre guerrier expérimenté ayant 19 points de vie et un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades.

## TONGKAL

Tongkal est un guerrier, il traite sa famille avec le minimum de courtoisie et ses subordonnés avec une stricte sévérité. Il respecte par dessus tout les chefs du clan. Il aime insulter les étrangers afin de les pousser à le provoquer en combat.

Tongkal est agressif, énergique, courageux, digne de confiance et irrespectueux envers Kyger Litor.



### TONGKAL, initié de Kyger Litor et des Insectes Gorakiki

Caractéristiques	attributs	Localisation	Points
FOR 18	Déplacement : 3	Jambe droite	7/6
CON 13	PV : 18	Jambe gauche	7/6
TAI 22	PF : 31-33=-2	Abdomen	7/6
INT 13		Poitrine	7/8
POU 18	PM : 18	Bras droit	7/5
DEX 12		Bras gauche	7/5
APP 7		Tête	7/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	100%	1D10+2D6	90%	10
Fronde	3/9	90%	1D8	-	-
Bouclier					
Normand	7	20%	1D6+1D6	95%	16

**Magie de l'esprit (69 %) :** Disruption, Soins 4, Laminer 3, Contre-magie 3, Démoralisation (2).



**Magie divine (79 %) :** Tête d'insecte, Carapace 2, Faire pousser des bras (tous pour une seule utilisation).

**Compétences :** Esquive 15 %, Elever des insectes 100 %, Grimper 80 %, Dissimuler 90 %, Sens des ténèbres/Scruter 80 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Inventer 90 %, Prendre soin des insectes 100 %, Sauter 90 %.

**Langages (Parler) :** Langage des ténèbres 45, Langage du commerce 25

**Possessions :** Un anneau contenant un esprit magique. 12 bols, 120 clacks, 23 £. Sa rançon est de 2 200 £.

**Armure :** Lamellaire.

**Esprit magique :** dans un anneau. INT 13 POU 23. Connait coordination 2 (augmente de 4 % toutes les attaques et parades et diminue le RA de 1 point), Dissipation de la magie 2, Protection 4 et Réparation 2. Il lancera ces sorts à la demande de Tongkal.

## SUIVANTS

■ **PFUIT' :** un guerrier trollinet expérimenté ayant Sarbacane à 90 % et Se cacher à 80 %. Les dards de la sarbacane sont enduits d'un poison VIR 12.

■ **Quatre grands trolls,** guerriers moyens. Ces derniers sont sous les ordres de Tongkal.

## Troll Sombre, Guerrier Moyen

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 15	Jambe droite	01-04/01-03	4/5
PF : 9	Jambe gauche	05-08/04-06	4/5
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	5/5
	Poitrine	12/11-15	5/6
	Bras droit	13-15/16-17	4/4
	Bras gauche	16-18/18-19	4/4
	Tête	19-20/20	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	6	50 %	1D10+1D6	45 %	10
Maillet	5	30 %	2D8+1D6	25 %	16
Targe	7	15 %	1D6+1D6	30 %	12

**Magie de l'esprit (50 %) :** Laminer 1, Mur de ténèbres (2), Disruption (1), Soins 2.

**Compétences :** Dissimuler 25 %, Grimper 30 %, Sens des ténèbres/Scruter 40 %, Sens des ténèbres/Chercher 30 %, Inventer 25 %, Sauter 40 %, Ecouter 40 %.

**Possessions :** 1D100 bols, 1D20 clacks, 1D6 £; la rançon est de 2D100£.

**Armure :** Cuir bouilli sur les bras et les jambes, haubert et heaume Byzantin.

## Troll Sombre, Guerrier Expérimenté

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 16	Jambe droite	01-04/01-03	6/6
PF : 0	Jambe gauche	05-08/04-06	6/6
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	8/6
	Poitrine	12/11-15	8/7
	Bras droit	13-15/16-17	6/4
	Bras gauche	16-18/18-19	6/4
	Tête	19-20/20	7/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	6	65 %	1D10+1D6	50 %	10
Maillet	5	50 %	2D8+1D6	45 %	16
Fronde	3/9	30 %	1D8	-	-
Targe	7	25 %	1D6+1D6	45 %	12

**Magie de l'esprit (40 %) :** Laminer 1, Mur de ténèbres (2), Disruption (1), Fanatisme, Soins 2.

**Compétences :** Dissimuler 35 %, Grimper 40 %, Sens des

ténèbres/Scruter 50 %, Sens des ténèbres/Chercher 30 %, Inventer 40 %, Sauter 50 %, Ecouter 50 %.

**Possessions :** 1D100 bols, 1D100 clacks, 1D10 £; la rançon est de 2D100£.

**Armure :** Anneaux sur les bras et les jambes, cote de maille sur le torse avec un heaume d'écaillés.

## Troll Sombre Chasseur

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 16	Jambe droite	01-04/01-03	3/6
PF : 0	Jambe gauche	05-08/04-06	3/6
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	4/6
	Poitrine	12/11-15	4/7
	Bras droit	13-15/16-17	3/4
	Bras gauche	16-18/18-19	3/4
	Tête	19-20/20	5/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance courte	7	70 %	1D8+1+1D6	50 %	10
Maillet	5	50 %	2D8+1D6	45 %	16
Fronde	3/9	70 %	1D8	-	-
Targe	7	25 %	1D6+1D6	45 %	12

**Magie de l'esprit (40 %) :** Mur de ténèbres (2), Disruption, Soins 3, Multi missiles 2.

**Compétences :** Connaissance des animaux 50 %, Dissimuler 35 %, Grimper 40 %, Sens des ténèbres/Scruter 90 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Inventer 50 %, Sauter 50 %, Ecouter 50 %, Déplacement silencieux 60 %, Pister 60 %.

**Possessions :** 1D100 bols, 1D100 clacks, 1D10 £; la rançon est de 2D100£.

**Armure :** Cuir bouilli sur les bras et les jambes, Byzantine pour le torse et cagoule en anneaux.

## Grand Troll, Guerrier Moyen

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 23	Jambe droite	01-04/01-03	8/8
PF : 25	Jambe gauche	05-08/04-06	8/8
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	8/8
	Poitrine	12/11-15	8/10
	Bras droit	13-15/16-17	8/6
	Bras gauche	16-18/18-19	8/6
	Tête	19-20/20	7/7

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	40 %	1D10+2D6	25 %	10
Ecu	4	65 %	1D8+2D6	70 %	12

**Magie de l'esprit (35 %) :** Soins 2, Force 2 (ajoute 3 % à toutes les attaques et parades et 1D6 points de bonus de dégâts).

**Compétences :** Dissimuler 25 %, Sens des ténèbres/Scruter 40 %, Ecouter 40 %, Chercher 55 %.

**Possessions :** ces trolls sont tous des esclaves et ne possèdent donc pas de biens. Leur propriétaire les rançonnera pour 100 £ chacun.

**Armure :** Cote de maille sur tout le corps.

## Grand Troll, Guerrier Expérimenté

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 23	Jambe droite	01-04/01-03	8/8
PF : 25	Jambe gauche	05-08/04-06	8/8
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	8/8
	Poitrine	12/11-15	8/10
	Bras droit	13-15/16-17	8/6
	Bras gauche	16-18/18-19	8/6
	Tête	19-20/20	7/7





## La Horde Nilmerg

Les Nilmergs, comme les Gobblers et les gremlins, sont manufacturés par les nains. Ces petites créatures semi-intelligentes sont conçues pour effectuer une simple tâche ou réparer un seul type de machine. Ainsi on trouve des Nilmergs balayeurs, des Nilmergs réparateurs d'arbalètes, des Nilmergs cloueurs de planches, etc... Ils sont incapables d'effectuer une action indépendante et sortent rarement des demeures naines. Les nains les habituent souvent à adorer les machines spéciales (ex. la Statue d'Argent Dansante) qui fonctionnent grâce aux points de magie sacrifiés.

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
FOR 2D6	Jambe droite	01-04/01-03	2
CON 2D6	Jambe gauche	05-08/04-06	2
TAI 02	Abdomen	09-11/07-10	2
INT 06	Poitrine	12/11-15	3
POU 1D6	Bras droit	13-15/16-17	2
DEX 2D6+6	Bras gauche	16-18/18-19	2
	Tête	19-20/20	2

**Compétences :** Artisanat (spécifique) 100 %.

**Possessions :** aucune.

**Armure :** aucune, toutefois la petite taille des Nilmergs force leurs adversaires à retirer 20 % à leurs chances de toucher.

**Note :** Les Nilmergs sont si inefficaces au combat que ces dernières statistiques ne vous sont pas fournies. Ils peuvent être tués d'un seul coup par un aventurier expérimenté et ne sont pas entraînés à riposter.

## La Généalogie des Sazdorfs

(Ce qui suit a été traduit du document Lhankor Mhy "POPULUS TENEBRARUM")

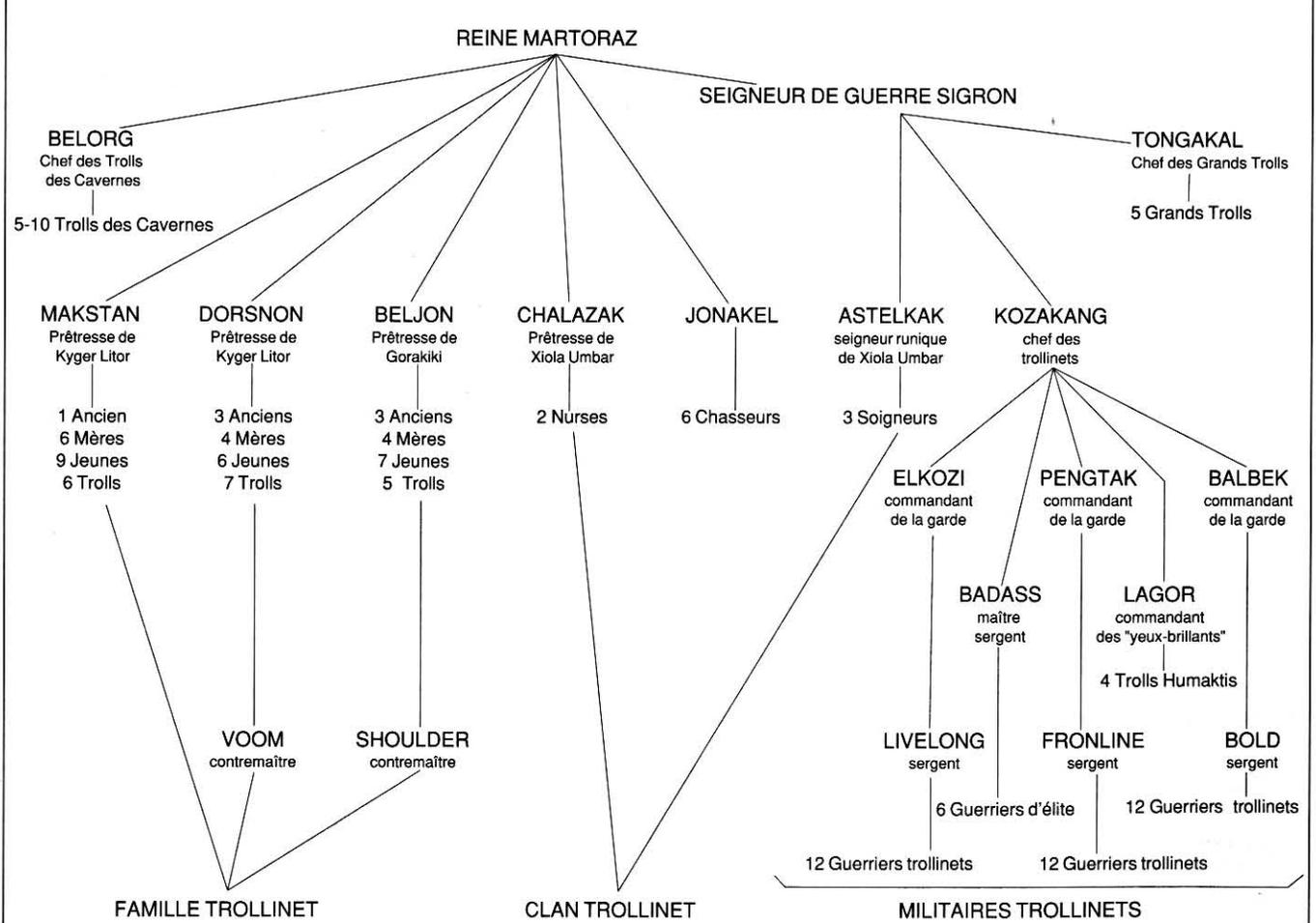
L'unité du clan Sazdorf vient d'une ancêtre commune, Dame Sazdorf. Cette dernière réunit les premiers chefs de famille il y a des centaines d'années. Les documents manquent pour identifier et connaître ces anciens chefs de famille. Par contre nous disposons d'informations suffisantes pour étudier ceux qui, plus proches de nous, ont eu une importance capitale dans la vie du clan.

L'**arbre généalogique** nous montre quatre grandes familles qui ont survécu à l'exode et ce sont installées dans le site actuel. Le clan compte bien d'autres trolls qui ne sont pas directement issus de ces puissantes familles. Les prêtresses les considèrent avec une certaine hauteur mais nul ne leur reproche ouvertement (à ce propos je vous conseille ne jamais laisser planer un doute sur l'honorabilité des ancêtres d'un troll, à moins que vous ne désiriez rencontrer les vôtres très rapidement). Leurs exploits personnels comptent bien plus pour le clan que l'absence d'une lignée honorable, reconnue et vénérable. Les trolls jugent surtout les individus sur leurs actes. Pour leur lointaine ancêtre tous les trolls sont égaux, mais leur statut au sein du clan varie suivant leur position personnelle et leur puissance.

Les quatre grandes familles du clan se distinguent par leurs plus lointains ancêtres à avoir rejoint le clan. Comme on peut le remarquer sur la table, les familles conservent la tradition de Dagori Inkhart qui consiste à nommer les enfants suivant le nom de leur mère. Les femelles héritent du nom entier de leur mère, tandis que les noms des mâles commencent généralement par une syllabe tirée du nom de leur mère. La dénomination féminine permet d'obtenir une abréviation pour chaque famille, abréviation basée sur les premières lettres des noms des femelles. Ainsi les familles sont communément appelées CH, B, D ou M. Les trolls utilisent eux même cette abréviation lorsqu'ils parlent entre eux, puisqu'il tenter de garder secret le nom de leur ancêtre. Nous ne connaissons pas encore ces noms.

Le tableau nous montre la généalogie complète des familles importantes du clan. L'axe vertical représente les années et les naissances sont indiquées à côté. Suivant la coutume troll, seules les femelles importantes sont présentées.

### TABLEAU D'ORGANISATION





## Structure

Le clan comporte une structure dirigeante générale et se répartit ensuite en quatre familles. Les liens maternels ont aussi une grande importance. Aussi le fonctionnement du clan fait intervenir plusieurs autorités, celle de la reine et de ses lieutenant, celles des chefs de famille et enfin celles des mères. En dehors des familles dirigeantes, le clan compte environ 20 trolls. Ces derniers s'attachent au service d'une prêtresse et bénéficient d'un statut inférieur du fait de leur clan de naissance.

Le clan compte quelque 290 membres parmi lesquels 60 seulement disposent d'un statut familial complet. Ceux-ci jouent un rôle majeur dans la vie du clan. Ils ont droit à la parole. 10 d'entre eux sont des Maîtres de runes chargés des besoins spirituels et militaires de la communauté. Ce sont eux qui ont le pouvoir de décision. Personne d'autre, même s'il en a la qualification, ne peut accéder à ce statut. Ceci est typique de la politique troll. Les autres trolls doivent obéir, mais ils bénéficient de leur liberté ce qui n'est pas le cas des trollinets.

Le clan compte aussi 10 grands trolls. Cinq d'entre eux sont des enfants du clan, les cinq autres ont été acheté à Araignée Roc. Ils bénéficient tous du même traitement, bien que l'on puisse remarquer que les trolls nés dans le clan obtiennent plus facilement les postes de confiance.

Dix trolls des cavernes vivent à la périphérie du clan, Belorg le tendre s'occupe d'eux. Ces créatures ne font pas réellement partie de la communauté. Ce sont plus des familiers que des parents. Ils vont et viennent selon leur humeur mais plus de la moitié sont toujours prêts à bondir à la moindre alerte.

Le clan compte près de 190 trollinets, répartis, comme d'habitude, entre les quatre castes, les valeureux, les combattants, les esclaves et la nourriture. Au total il y a 25 valeureux bien soignés par leur propriétaire, parmi lesquels on compte 8 trollinets supérieurs. Il y a 45 combattants (10 supérieurs) et 105 esclaves (7 supérieurs). Les quelques 15 trollinets qui restent essayent de survivre à leur statut de nourriture mais sont trop effrayés, trop faibles ou trop stupides pour tenter de s'échapper.

La famille CH est la plus petite et la plus faible des quatre. Les femmes de cette famille semblent uniquement capable d'enfanter des grands trolls. La lignée de la famille est ainsi menacée à moins que Chalazak ne fasse preuve d'un regain de fertilité inhabituelle pour son âge (+ de 40 ans), cette famille devrait bientôt s'éteindre.

La famille D a quatre femmes fertiles et deux prêtresses runiques. On y trouve aussi sept mâles dont le seigneur runique de Kyger Litor. La famille D éprouve un intérêt particulier pour l'alchimie. Dengaz, malgré son jeune âge, et Dengtaz ont toutes les deux des enfants dont elles s'occupent.

La famille B compte au total douze trolls adultes. Beljon, la chef de famille, s'occupe peu du culte de Kyger Litor et se concentre sur la direction du culte de Gorakiki pour maintenir cette spécialisation qui fait la force de sa famille au sein du clan. Sa famille élève les insectes du clan et à ce titre est irremplaçable. Un autre Maître des runes Tongkal fait aussi partie de la famille. Il y a aussi quatre autres femmes et cinq mâles.

La famille M est la plus nombreuse, elle comporte 14 adultes, six jeunes mâles et six jeunes femmes. Elle comprend aussi deux prêtresses. L'une d'entre elles est la grande prêtresse de Kyger Litor et l'autre est le chef de la famille. Cette dernière dirige seulement la moitié de la famille, l'autre moitié, pour honorer le culte, prend ses ordres auprès de la grande prêtresse. Le dernier Maître des runes est Jonakel, le Seigneur Runique du culte du Chasseur. C'est aussi lui qui dirige les chasseurs.

La structure dirigeante du clan lie ensemble les différentes familles. A sa tête on trouve la Reine Martoraz. Les autres chefs sont sous ses ordres. Ces derniers sont les prêtresses de Kyger Litor qui dirigent leurs familles respectives : Dorsnon, Beljon, Makstan et Chalazak. Cela concerne aussi Sigron le chef de guerre et le chef des chasseurs, Jonakel, qui est le frère de la Reine.

La table d'organisation indique la sphère de commandement de chaque troll et ses supérieurs. Comme on peut le supposer, les prêtresses sont au centre du pouvoir. Sigron, le chef de guerre, dispose aussi d'un pouvoir très étendu, spécialement vis à vis des guerriers des autres familles. La famille de Chalazak semble condamnée à disparaître bien que les initiés de Xiola Umbar se tournent parfois vers elle pour être dirigés. Jonakel le chasseur dispose d'un nombre surprenant de fidèles, y compris des membres d'autres familles que la sienne. Tous ses suivants sont des mâles.

En général, lorsqu'un danger menace, le clan se divise en deux parties : la partie intérieure et la partie extérieure; les meilleurs guerriers assurant la défense extérieure. Ils se divisent pour garder les différentes entrées et sont sous les ordres de Sigron. La loyauté envers sa famille au sein de ce groupe disparaît le temps de la bataille, plus particulièrement depuis que les guerriers trollinets représentent le gros des troupes.

Il ne faut pas sous-estimer la valeur militaire du groupe intérieur. Les prêtresses disposent de grands pouvoirs grâce à leur magie et les grands trolls forment une force formidable. Les prêtresses de Xiola Umbar sont entraînées pour protéger leurs biens et même les simples Mères ont quelques connaissances des armes car, durant leur jeunesse elles ont aussi chassé.



## Analyse du clan

Il est utile de considérer le clan dans son ensemble pour mieux voir ses structures internes.

Sa population se répartit en quatre statuts: les Anciens, les Mères, les Affiliés (et alliés) et les trollinets.

Les Anciens sont les chefs à la fois religieux et politiques. Ce sont eux qui s'occupent des affaires du clan. Généralement ces vieux uz en savent assez pour avoir acquis le respect des membres plus jeunes.

Les Mères comportent les femelles enceintes du clan et celles qui s'occupent des besoins de leur progéniture. La nurserie est l'un des endroits les plus secrets, mis à l'écart de tout ce qui représentent un péril pour les Mères ou les enfants.

Les affiliés et les alliés comportent tous les chasseurs du clan, ainsi que les guerriers. La plus grande partie de ce groupe se compose de mâles mais on y trouve aussi quelques femelles qui se purifient après avoir enfanté un trollinet.

Les trollinets sont un groupe en eux-même, méprisés et opprimés par les trolls, mais organisés par les trolls. Les trollinets sont entièrement dépendant des trolls.

## Les Anciens

Ce sont les trolls qui ont cinquante ans ou plus. Bien que leur seul âge devrait imposer le respect, ils se sont distingués de plus d'une manière. Notez toutefois que Chozal qui a plus de 50 ans n'a pas encore atteint le statut d'Ancien alors que Beljon et Makstan qui sont plus jeunes l'ont atteintes.

Parmi les seize Anciens, dix sont Maîtres des runes et tous sont présents dans le clan. Quelques autres qui pourraient prétendre à ce statut n'ont pas encore été acceptés par les puissances dirigeantes. Ceci est aussi courant chez les trolls que chez les humains, c'est le lot de toute pouvoir établie. Le cas le plus frappant est celui de Tongkal. Bien qu'il puisse prétendre au statut de Fils de Kaarg, il n'a pas été admis parce que sa famille est fidèle au culte de Gorakiki. Ainsi, bien qu'il soit un formidable guerrier et qu'il puisse mener des troupes à la bataille, il ne dispose pas du statut de Seigneur Runique. De plus, malgré son POU de 18, il n'est pas encore prêtre du culte de Gorakiki.

Voici les seize Anciens :

**1. La Reine Martoraz**, grande prêtresse de Kyger Litor et prêtresse de Dame saz Dorf pour la famille M, vieille de 64 ans. Dirigeante du clan. Elle est accompagnée par : un insecte géant qui est son familier, Marjaz (décrite ci-dessous), Sixdents (chef des trollinets des Sazdorfs) et de différents esclaves trollinets.

**2. Makstan**, Prêtresse des runes de Kyger Litor et de Dame Saz Dorf pour la famille M, âgée de 45 ans. Dirigeante de la famille M. Accompagnée de son insecte familier.

**3. Jonakel**, Maître Chasseur (Seigneur runique) du dieu de la chasse et initié de Kyger Litor, âgé de 58 ans. Chef de la société des chasseurs du clan. Il est accompagné par son troll sombre Couba et de sa guêpe de chasse.

**4. Marjaz**, initiée de Kyger Litor, âgée de 82 ans. Marjaz est loyale et digne de confiance, une chasseuse qui a passé sa vie entière à servir de garde du corps à sa fille.





# Les Trollinets

Le clan compte 190 trollinets. Bien que tous soient plus ou moins esclaves, ils ont établi une société ressemblant à celle de leurs maîtres dominée par une hiérarchie très stricte.

Les trollinets valeureux ne se mélangent pas en général avec leurs subordonnés. Ces derniers les considèrent avec respect. Quand un valeureux est en présence de trollinets inférieurs il ne cesse de faire valoir son grade, de parader et de montrer sa supériorité.

Les trollinets libres sont admirés de leurs camarades car ils sont devenus indépendants et ils sont reconnus par les trolls. Un trollinet libre n'a jamais le même statut qu'un troll mais ils ont prouvé qu'ils savaient se rendre utiles. Notez que la plus grande partie des trollinets libres sont aussi des valeureux ou des combattants.

Les trolls choisissent souvent des trollinets supérieurs comme officiers et ceci les élève au dessus de leurs camarades. Eux aussi abusent de leurs subordonnés et essayent de ressembler le plus possible à leurs seigneurs.

Les trollinets combattants ont le même statut que les trollinets su-

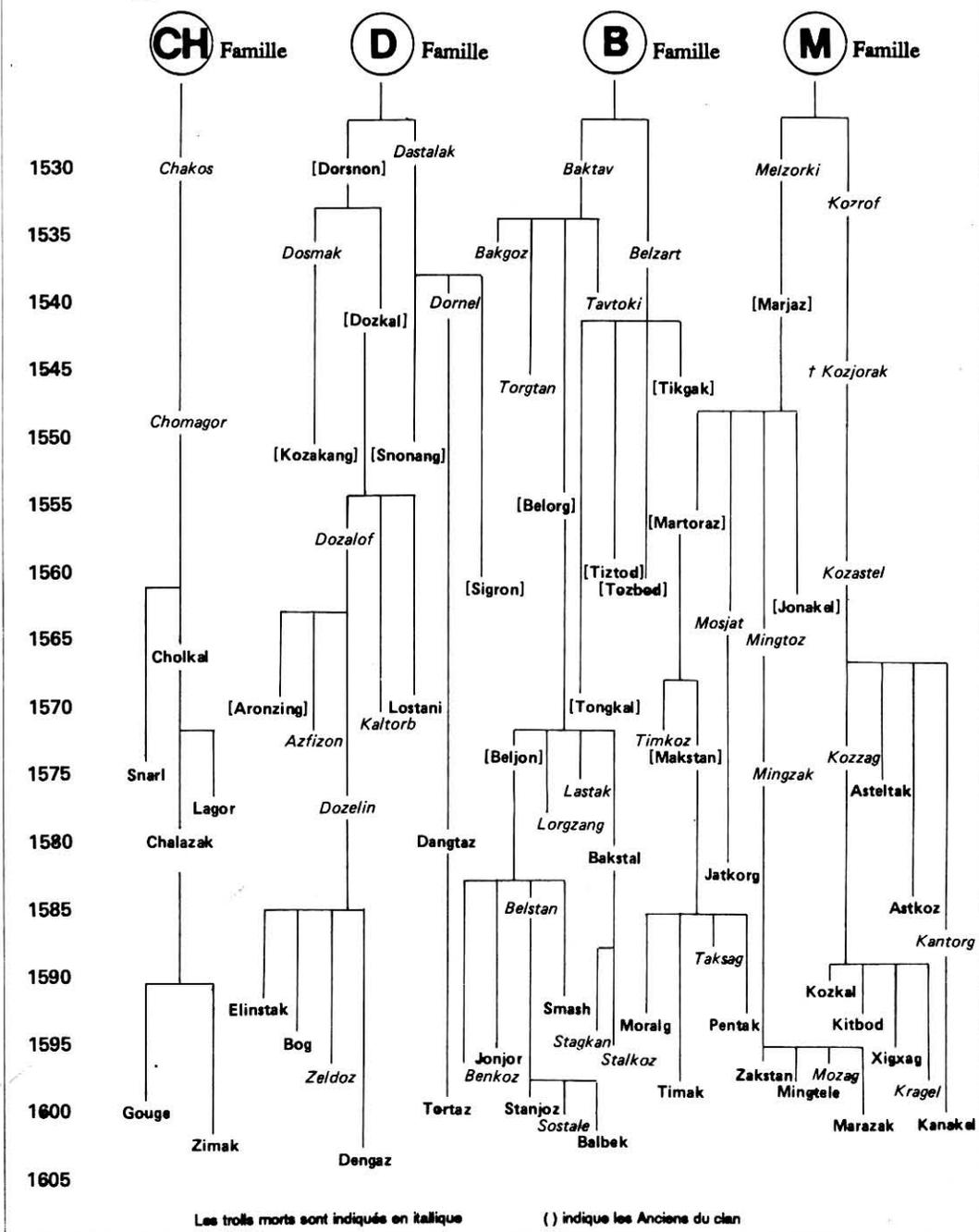
périeurs non combattants. Bien sûr un supérieur combattant est au dessus de tous, exception faite des valeureux.

Les esclaves sont pour la plupart des enfants de trollinets, accrochés à leurs Mères et inspirant la pitié. Un nouveau né trollinet est généralement prématuré, vit rarement longtemps et est condamné en général à faire partie de la classe inférieure des trollinets. Pourtant ces trollinets vénèrent les prêtresses et les initiées de Xiela Umbar compasantes qui s'occupent des besoins spirituels et maternels des trollinets.

Les trollinets n'ont pas de guerriers ou de chasseurs agissant pour eux même, à la place, les trollinets supérieurs ont des bandes chargées d'aller voler la nourriture collectée par les plus faibles. Ces derniers sont appelés "Donneurs" et les membres des gangs sont appelés "Bagareurs"

Le clan Sazdorf compte 25 valeureux. Posséder un valeureux est un signe de distinction parmi les trolls. Posséder un esclave est une marque d'importance mais posséder un valeureux est la preuve d'une importance particulière. Peut être que les trolls pensent qu'ils ont risqué quelque chose en valorisant une créature si misérable et en lui permettant de sortir du lot et de s'élever au dessus de ses compagnons.

## Généalogie des Sazdorfs



### Voici quelques uns des 25 valeureux :

- Sixdents.** Contremaître personnel de la Reine Martoraz. Propriété de Martoraz.
- Hophop.** spécialisé dans le vol. Propriété de Martoraz.
- Squek.** Chante et joue la comédie. Propriété de Martoraz.
- Gros'tête.** Mathématicien et logicien. Propriété de Tongkal.
- Pupille.** Possède de bons yeux. Propriété de Sigron.
- Pruit !.** Utilise la sarbacane. Propriété de Tongkal.
- Etripeur.** Cordonnier et tailleur. Propriété de Beljon.
- Bizzle.** Contremaître. Propriété de Beljon.
- Larch.** Eleveur d'insectes. Propriété de Tiztod.
- Karch.** Eleveur d'insectes. Propriété de Tozbed.
- Gentle.** Nurse et sage-femme. Propriété de la famille M.
- Easy.** Nurse et sage-femme. Propriété d'Asteltak.
- Zorg.** Contremaître. Libre.
- Kurtz.** Contremaître. Libre.
- Shoulder.** Contremaître. Propriété de la famille B.
- Voom.** Contremaître. Propriété de la famille D.
- Orof.** Garde du corps. Propriété de Kozakang.
- Lugger.** Contremaître. Propriété de Kozakang.
- Badass.** Sergent et combattant d'élite. Libre.
- Frontline.** Sergent de la garde. Propriété de la famille M.
- Bold.** Sergent de la garde. Propriété de la famille B.
- Livealong.** Sergent de la garde. Propriété de la famille D.

# RuneQuest

## Les Ruines Hantées

*"Nouz seulement ! Vouz restez dehors, houmainz !"*

**"Les Ruines Hantées"**, autrefois un ancien manoir nain est habité à présent par le sinistre clan troll des Sazdorfs.

Depuis des années, les trolls Sazdorfs ont vécu dans la Vallée de la Bataille, une région isolée à la frontière de la Passe du Dragon. Toute votre vie, vous avez entendu des rumeurs circulant sur les trolls Sazdorfs. Votre mère avait l'habitude de vous dire que si vous ne mangiez pas votre soupe ou si vous ne vous laviez pas les oreilles, les Sazdorfs vous emmèneraient dans leur tanière, vous couvriraient de miel et vous donneraient en pâture à leurs insectes, s'ils ne vous mangeaient pas eux-mêmes !

Mais ces contes pour enfants ne concernent plus le héros que vous êtes devenu.

Qui peut savoir quels secrets inconnus détiennent ces êtres mystérieux au fond de leur palais en ruine ? C'est à vos aventuriers d'explorer les profondeurs des ruines hantées et de trouver !

**"Les Ruines Hantées"** est un supplément pour RuneQuest détaillant un clan troll, celui les Sazdorfs.

Vous y découvrirez :

- les personnalités du clan, Prêtres et Seigneurs des Runes
- l'histoire des Sazdorfs et leur généalogie
- la description de leur domaine et des Ruines Hantées
- leur comportement envers les étrangers
- l'organisation guerrière et religieuse d'un clan troll
- des synopsis de scénarios

Finirez-vous au fond d'un de ces estomacs capable de digérer des pierres ou deviendrez-vous l'ami de ce clan sauvage et féroce ?

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-24-8

Prix : 88 F