

Dans le coeur de l'hiver III

LA QUÊTE D'ORLANTH ET AROKA

samedi 15 mars 2003, par [Ubblak](#)

Les héros face à leur destin : sauront-ils triompher du Vrai Dragon de l'Hiver ?

Le Vrai Dragon de l'Hiver

Sigurd est un vrai dragon, le Vrai Dragon de l'Hiver. Sous sa forme draconique, sa taille est celle d'une colline (elle est moindre sur le Plan des Héros). Il est bardé d'écailles semblables à du quartz, et ses

dents sont comme des stalactites de glace. Ses yeux, fendus comme tous les reptiles, sont d'un bleu très clair quasiment blanc.

Sigurd n'est pas un dragon particulièrement mauvais. C'est en fait un esthète, un amateur de belles choses. Il collectionne les êtres vivants, qu'il conserve dans de grands cristaux. Sigurd est par ailleurs capable

de créer un 'humain des rêves', un de ses rêves cristallisés, qu'il contrôle consciemment et qu'on pourrait prendre pour sa forme humaine.

Ce simulacre lui sert à rabattre ses proies.

Sigurd était en sommeil depuis l'âge de l'Empire des Amis des Wyrms. Les bouleversements de la guerre des héros l'ont réveillé il y a à peine quelque mois. Un groupe de dragonewts s'est aussitôt mis à suivre son enseignement et à servir ses moindres désirs.

Valeurs :

*Sigurd le Vrai Dragon de l'Hiver :

*Regard de glace 15M4, Cri qui glace l'âme 3M5, souffle de glace 8M5V4,

Agile 10M4, grand 18M6, résister à la magie 18M4, fort 5M5, coriace

18M5, voler vite 15M4, philosophie draconique 10M4, magie draconique

12M4, connaissance du froid 18M5, créer dragon des rêves 14M5, créer humain des rêves 12M4, et plein de capacités liées au froid et à l'hiver.

*Combat : *Ecailles bardées V9, Griffes et dents 8M5V8.

Le regard de glace de Sigurd est capable d'emprisonner tout être vivant dans un grand cristal. Son cri glace l'âme des humains, qui alors se fissure et s'éparpille, et son souffle de glace congèle ses ennemis.

Si les personnages des joueurs acceptent de se lancer dans la quête

tueuse de dragon, ils jouissent du soutien exceptionnel des 120

personnes présentes lors de la noce, et Vanar leur fournit les rites

nécessaires. La quête est ardue.

Les héros sortent de la quête alors que c'est le début de la saison des tempêtes.

La quête reproduit le combat d'Orlanth et Aroka le Dragon Bleu. En effet

les dragons sont plus vulnérables sur le plan des Héros, où ils

subissent un malus de monde inconnu. Sigurd le dragon serait impossible à tuer sur le monde médian... Néanmoins, ce n'est pas pour autant qu'il faille considérer la quête comme gagnée ! D'autant que les caractéristiques exactes de Sigurd ne sont pas celles d'Aroka, et il faut s'attendre à des surprises... Vanar est un des rares prêtres à connaître le rite pour cette quête particulière. Les héros ont de la chance, car ce secret est particulièrement bien gardé.

Vanar : Cérémonie 15M2

Le mythe : Orlanth et Aroka

Lors de la guerre des dieux, la Tribu Bleue affronta le seigneur de l'univers, défiant l'inévitable.

Mais la force d'Orlanth était bien trop grande et les membres de la tribu ne purent résister au dieu des tempêtes. Leurs champions, leurs armées et leurs magiciens échouèrent tous.

Aussi les aînés de la tribu bleue ordonnèrent-ils un conseil au cours duquel ils décidèrent d'invoquer un monstre effroyable, un monstre qui détesterait Orlanth. Ils firent appel au pouvoir des profondeurs, et Aroka, le Dragon Bleu ennemi, sortit du plus noir des abîmes en rampant.

Le monstre démoniaque se répandit dans tout Glorantha jusqu'à ce qu'il ait trouvé la demeure d'Heler, le seigneur de la pluie. Il la ravagea en attendant qu'Heler accourût pour la protéger. Lorsque le dieu se

présenta, il l'avalait tout entier, puis il se retira et se dissimula dans son antre.

Privée de pluie, la terre commença à mourir. Orlanth gronda, mais les tempêtes infertiles ne purent aider à nourrir les enfants d'une Ernalda devenue stérile. Puis les gens de sa tribu vinrent se plaindre auprès de lui et Orlanth prit la résolution de se battre.

Aroka possédait de grands pouvoirs : ses yeux pouvaient paralyser n'importe quel être doué d'intelligence, sa langue pouvait asphyxier n'importe quel élément physique et son souffle pouvait détruire n'importe quel esprit.

Orlanth se prépara à affronter le monstre. Il se munit d'un sac qui contenait les Quatre Vents, d'une ancienne épée de silex que l'on appelle un klanth, d'une plante grimpante qui retenait le Vent Supérieur et d'une corde en cuir qui étreignait le Vent Inférieur. Il passa une année complète à entonner des chants de pouvoir, mangea le Pain Des Splendeurs d'Ernalda et but les noires et démentielles Grandes Infusions.

Orlanth fut retardé au cours de son périple. D'abord surgit Krakos, le vengeur troll. Celui-ci était furieux parce qu'Orlanth avait brisé les jambes de son père. Orlanth le vainquit et s'adjoignit son Ventsombre.

Puis ce fut Gagarth, le Vent Qui Souffle de la Gauche. Orlanth le battit également et s'adjoignit son Vent Céleste.

Tout en voyageant, Orlanth gagna le Lieu des Etrangers, ou il rencontra la Femme Sombre. Leur fils naquit un peu plus tard et prit le nom de Bruit de Bris.

Enfin Orlanth trouva le repaire d'Aroka, au-delà de l'acre des Epines Vénéneuses. Orlanth passa à l'attaque en surgissant du nord.

Aroka le dragon refusa de combattre le dieu qui s'approchait. Orlanth commença par libérer le Ventsombre, lui qui porte le hurlement des âmes égarées. Il emplit tant la tanière de la créature que celle-ci ne put supporter d'avantage d'y rester, aussi s'éleva t'elle pour livrer bataille.

Tout d'abord, Aroka ouvrit les yeux afin de détruire l'esprit d'Orlanth. Le dieu des tempêtes relâcha les quatre vents. Chacun d'entre eux lança son arme dans les yeux du dragon, l'aveuglant par-là même.

Aroka fit cingler ses langues. Orlanth délivra le Vent Supérieur et l'ennemi serpentin s'en trouva asséché.

Aroka rugit, projetant son souffle meurtrier, mais Orlanth enferma ce dernier dans le Sac à Vents et le jeta au loin.

Puis Orlanth marcha dans la gueule du dragon, saisit la mâchoire supérieure de ses mains, et plaça ses pieds contre la mâchoire inférieure. Alors, dans un cri triomphal, il déchira l'animal. Un grand flot de sang, d'eau et d'hydromel balaya les

terres. Au sein de l'animal se trouvait Heler, dieu de la pluie.

Et c'est ainsi qu'Orlanth offrit la pluie à la contrée.

Orlanth prit également d'autres trésors sur le cadavre. Il s'empara des tendons situés sur le flanc droit de l'épine dorsale, lesquels étaient rouges, ainsi que ceux qui occupaient le flanc gauche, lesquels étaient noirs. Il préleva la dent qui peut rayer le diamant, ainsi que deux bijoux, l'un sur le crâne, l'autre sur le coeur. Par la suite, Heler resta le compagnon d'aventure d'Orlanth.

Station I : Préparation (Orlanth prend les armes)

Le mythe :

Lors de la guerre des dieux, la Tribu Bleue affronta le seigneur de l'univers, défiant l'inévitable. Mais la force d'Orlanth était bien trop grande et les membres de la tribu ne purent résister au dieu des tempêtes. Leurs champions, leurs armées et leurs magiciens échouèrent tous. Aussi les aînés de la tribu bleue ordonnèrent-ils un conseil au cours duquel ils décidèrent d'invoquer un monstre effroyable, un monstre qui détesterait Orlanth. Ils firent appel au pouvoir des profondeurs, et Aroka, le Dragon Bleu ennemi, sortit du plus noir des abîmes en rampant. Le monstre démoniaque se répandit dans tout Glorantha jusqu'à ce qu'il ait trouvé la demeure d'Heler, le seigneur de la pluie. Il la ravagea en attendant qu'Heler accourût pour la protéger. Lorsque le dieu se

présenta, il l'avalait tout entier, puis il se retira et se dissimula dans son antre.

Privée de pluie, la terre commença à mourir. Orlanth gronda, mais les tempêtes infertiles ne purent aider à nourrir les enfants d'une Ernalda devenue stérile. Puis les gens de sa tribu vinrent se plaindre auprès de lui et Orlanth prit la résolution de se battre. Aroka possédait de grands pouvoirs : ses yeux pouvaient paralyser n'importe quel être doué d'intelligence, sa langue pouvait asphyxier n'importe quel élément physique et son souffle pouvait détruire n'importe quel esprit.

Vanar s'est renseigné sur le Vrai Dragon de l'Hiver, et peut expliquer aux héros ses principales caractéristiques : Le regard de glace de Sigurd est capable d'emprisonner tout être vivant dans un grand cristal. Son cri glace l'âme des humains, qui alors se fissure et s'éparpille, et son souffle de glace congèle ses ennemis.

Le mythe :

Orlanth se prépara à affronter le monstre. Il se munit d'un sac qui contenait les Quatre Vents, d'une ancienne épée de silex que l'on appelle un klanth, d'une plante grimpante qui retenait le Vent Supérieur et d'une corde en cuir qui étreignait le Vent Inférieur. Il passa une année complète à entonner des chants de pouvoir, mangea le Pain Des Splendeurs d'Ernalda et but les noires et démentiellles Grandes Infusions.

La préparation de cette quête nécessite

plusieurs composants. Vanar et Kareena peuvent en fournir un certain nombre, mais pas tous. La préparation est une étape cruciale. La moindre erreur aurait des conséquences funestes, et pas seulement pour les joueurs : pour toute leur communauté !

A partir du moment où le rituel de quête est lancé, les personnages des joueurs se retrouvent dans le temple de toutes les divinités, au Sentier de la Pomme, transposé par le rituel sur le plan des héros, et qui leur servira de point de départ.

La quête nécessite :

- Un sac contenant les quatre vents : ce sont les compagnons d'Orlanth.

On peut considérer que les quatre vents sont le quêteur et ses compagnons (Orlanth est le vent de l'Ouest je rappelle). On donne au quêteur un sac en cuir.

- Une ancienne épée en silex, appelée Klanth (Prélevée sur un corps de dragonewt).

- Une plante grimpante retenant le vent supérieur (Les joueurs vont devoir s'en procurer une : voir plus loin).

- Une corde en cuir pour contenir le vent inférieur (très facile à se procurer).

- Manger du pain des splendeurs d'Ernalda (offert par Kareena).

- Boire une noire et démentielle infusion (préparée aussi par Kareena).

- Chanter le plus longtemps possible.

Kareena :

La prêtresse du temple de toutes les divinités est une shaman, passée maître dans son art. (voir description dans 'les Monts Arc-En-Ciel'). Elle épaula très efficacement Vanar.

Elle a *18M en 'préparer le pain d'Ernalda'. (Effectuez les jets pour calculer le bonus)

Le pain des splendeurs d'Ernalda offre un bonus de dans les mots-clés en rapport avec la force et l'endurance pour toute la durée de la quête.

Elle a 2M2 en 'préparer une Grande Infusion'. (Effectuez les jets pour calculer le bonus)

Les grandes infusions permettent un bonus dans les mots-clés liés à la résistance et la force spirituelle pour toute la durée de la quête..

Vanar :

C'est lui qui lance le rituel nécessaire à la quête. Il fournit également le Vent Inférieur, retenu par une lanière de cuir. Il bénira les compagnons du quêteur principal, qui incarne Orlanth. Utilisez pour ce faire sa compétence en cérémonie.

La plante grimpante :

En plein hiver, voilà un ingrédient difficile à trouver ! Un peu de grimpe dans les collines environnant le repère du Dragon va être nécessaire. La difficulté de cette épreuve est laissée à la discrétion du MJ.

Évaluez le degré de réussite de la préparation, et distribuez les

bonus/malus en conséquence. L'absence de la plante grimpante entraîne automatiquement une défaite marginale.

Si tout se passe bien, les héros se retrouvent dans le campement d'Orlanth, dans le royaume des tempêtes, lors de l'âge des tempêtes.

Ils prennent alors la direction du nord-ouest, qui conduit au royaume de l'hiver.

Station II : Krakos le vengeur

Le mythe :

Orlanth fut retardé au cours de son périple. D'abord surgit Krakos, le vengeur troll. Celui-ci était furieux parce qu'Orlanth avait brisé les jambes de son père. Orlanth le vainquit et s'adjoignit son Ventsombre.

Alors qu'ils traversent un bois sombre, le groupe de héros est attaqué par un groupe de trolls, menés par Le Boucher, qui tient à se venger d'eux (qu'il soit mort ne change rien)v. Il est cette fois accompagné de Zorak Zoranis, et du Vent Sombre. Il y a autant de Zorak Zoranis que de héros.

Zorak Zorani : Guerrier 8M, dur-à-cuire 8M, Affinités : Mort 5M (Bersek, sceller blessure), Ténèbres 7M (hurlement terrifiant, aveugler)
Vent Sombre : agit comme un esprit de peur, avec une affinité Air : 15M2, contrôlé par le Boucher. Le vent sombre transporte avec lui les hurlements des damnés, qui sont effroyables. Si les héros triomphent, ils s'adjoignent le Vent Sombre.

En cas de défaite, Le Boucher dérobe à l'un d'entre eux un pouvoir et se

l'adjoint.

Station III : Gagarth le Vent Qui Souffle de la Gauche

Le mythe :

Puis ce fut Gagarth, le Vent Qui Souffle de la Gauche. Orlanth le battit également et s'adjoignit son Vent Céleste.

Les héros s'engagent dans le glacier de Valind, qui dans le plan des héros est une vaste plaine enneigée, glaciale et déserte, pleine de chutes de neige et de vents violents. Ils affrontent alors la violence des forces de l'hiver, incarnée par ses serviteurs. Les héros subissent l'attaque de deux/trois hrimtours, épaulés d'un hollri, qui ont tous un bonus d'une maîtrise, car ils sont dans leur élément. La baston devrait être chaude. Si les hrimtours sont vaincus, ils accompagneront désormais les joueurs pour le restant de la quête.

(Les hrimtours, enfants de Vadrus, sont les cousins et servants de Gagarth). En cas de défaite, les héros 'gagnent' le mot-clé 'violent' à 12. (2M en cas de défaite majeure/complète). Valeurs des hrimtours et du hollri : ces valeurs sont indiquées dans le supplément HeroWars l'Arche d'Anaxial.

Station IV : Le lieu des étrangers

Le mythe :

Tout en voyageant, Orlanth gagna le Lieu des Etrangers, où il rencontra la Femme Sombre. Leur fils naquit un peu plus tard et prit le nom de Bruit de Bris.

Les héros sortent du royaume des tempêtes et s'engagent dans des contrées étrangères (Lors de la quête originelle d'Orlanth et Aroka, Orlanth se rend en fait en Pamaltela, où il rencontre des agimoris) pour chercher le Dragon de l'Hiver. Dans ce cas précis il s'agit des terres au-delà du glacier de Valind, Altinela. Ils rencontrent alors les étrangers.

Décrivez la cité des Altinaës, comme décrit dans le livre *Glorantha*. Les Altinaës sont joyeux et toujours contents de rencontrer des étrangers (c'est très très rare, les joueurs sont en fait le second groupe d'humains à se rendre en Altinela depuis le Prince Snodal il y a 500 ans) ! Les joueurs doivent s'attirer les bonnes grâces de l'un d'entre eux, pour qu'on leur indique l'ancre du Dragon.

En fait, une belle Altinaë (c'est un pléonasme, elle est divine) va s'offrir au héros le plus séduisant ; car si les Altinaës ont tout ce qu'ils désirent, ils sont toujours en manque d'exotisme ! Bon, le héros a intérêt à se montrer un amant à la hauteur.

La Dame Altinaë (l'étrangère) :

Insatiable 8M2, belle à mourir 5M3
Si le degré de réussite est supérieur à /Majeur, /leur union sera fertile. Si le joueur échoue il sera la risée de la dame Altinaë ; et subira un malus à son pouvoir de séduction proportionnel à son échec, car sa confiance en soi sera ébranlée... S'il réussit, il gagnera un bonus proportionnel à sa réussite. Dans les

deux cas, il hérite d'une affinité, /amour impossible/, à 12.

Station V : Le champ d'épines

Le mythe :

Enfin Orlanth trouva le repaire d'Aroka, au-delà de l'acre des Epines Vénéneuses. Orlanth passa à l'attaque en surgissant du nord. Aroka le dragon refusa de combattre le dieu qui s'approchait.

Grâce aux indications des Altinaës les personnages des joueurs trouvent le chemin de l'Antre du Dragon. Ils traversent alors un passage difficile. Orlanth a traversé un champ d'épines vénéneuses. Qu'est ce qui attend les personnages des joueurs ? Dans ce cas précis, l'antre est défendu par un champ serré et dense de cristaux blancs tranchants comme des rasoirs, qui s'avèrent être des quartz très purs. Ils vont devoir passer en subissant un minimum de dégâts ! Toutes les initiatives pour surmonter cet obstacle sont les bienvenues... Pendant ce temps, ils peuvent observer dans le ciel un grand oiseau qui les survole.

Quartz : super tranchants 18M2, solides 15M, sensibles au son 15M2 !

Station VI : Le repère du Dragon

Le mythe :

Orlanth commença par libérer le Ventsombre, lui qui porte le hurlement des âmes égarées. Il emplit tant la tanière de la créature que celle-ci ne put supporter d'avantage d'y rester, aussi s'éleva t'elle pour livrer

bataille.

L'antre de Sigurd est une grotte taillée dans un grand morceau de Quartz. Les personnages des joueurs, en s'approchant de l'entrée de la grotte, constatent que l'oiseau est en fait le dragon qui les observait. Le dragon, conscient qu'il est en danger, se réfugie dans son antre, qui paraît dix fois plus inexpugnable que le champ d'épines, car il est tapissé de cristaux.

Quartz dans le repère du dragon : super tranchants 18M3, solides 15M2, sensibles au son 15M3 !

Si les personnages des joueurs disposent du Vent Sombre, c'est le moment de le relâcher. Le Vent sombre (qui porte avec lui les terribles hurlements des damnés) s'opposera à la capacité 'philosophie draconique (minorée d'une maîtrise)' de Sigurd il aura un bonus du fait des propriétés acoustiques de la grotte du dragon. Si Sigurd perd, il est obligé de sortir de son repère pour se battre. Sinon, les héros ne peuvent pas combattre le dragon et ont échoué (défaite majeure) !

Si les personnages des joueurs ne disposent pas du Vent Sombre, ils vont devoir faire preuve d'inventivité (ou échouer comme des gros lamentables) !

Sigurd : philosophie draconique 10M4 (moins une maîtrise pour cause de Monde Inconnu : 10M3).

Station VII : Le regard du Dragon

Le mythe :

Tout d'abord, Aroka ouvrit les yeux afin de détruire l'esprit d'Orlanth. Le dieu des tempêtes relâcha les quatre vents. Chacun d'entre eux lança son arme dans les yeux du dragon, l'aveuglant par-là même.

Quand il faut y aller, faut y aller ! Sigurd est obligé du fait du plan des héros, de se servir séparément et tour à tour de ses capacités les plus importantes face aux héros. A cette station, il se sert de son regard qui glace toute chose en un grand cristal (comme il a fait pour Mathilde). Le but des joueurs est de lui crever les yeux ou de lui renvoyer son regard.

Sigurd : Regard de glace 15M4 (15M3 avec le modificateur de Monde Inconnu).

Station VIII : Le cri du Dragon

Le mythe :

Aroka fit cingler ses langues. Orlanth délivra le Vent Supérieur et l'ennemi serpentin s'en trouva asséché.

Lors de cette station, Sigurd ne peut plus utiliser son regard. Il utilise alors son cri, qui glace l'âme (une âme glacée est une âme perdue)... Les joueurs devront alors utiliser leurs hrimtours, qui sont insensibles à cet effet, pour combattre le cri du dragon. Les hrimtours et le hollri ne sont pas obligés de vaincre, mais cela vaut mieux. De toute manière Sigurd ne pourra plus utiliser cette capacité à la station suivante. (N'oubliez pas que les hrimtours, étant dans leur monde

d'origine, ont un bonus d'une maîtrise à leurs capacités), tandis que le dragon a un malus d'une maîtrise.

Sigurd : Cri qui glace l'âme 3M5(M4), Agile 10M4(M3), grand 18M6, résister à la magie 18M4(M3), fort 5M5(M4), coriace 18M5(M4). Combat : Ecailles bardées V9, Griffes et dents 8M5(M4) V8.

*Autant dire que si les joueurs n'ont pas les hrimtours et le hollri avec eux, leur âme est bonne pour le congélateur...

Station IX : Le souffle du Dragon

Le mythe :

Aroka rugit, projetant son souffle meurtrier, mais Orlanth enferma ce dernier dans le Sac à Vents et le jeta au loin.

En dernier recours, Sigurd souffle sur les héros son fameux souffle de glace. Le héros qui tient le sac en cuir devra alors mesurer la capacité du dragon pour contenir le souffle du dragon dans le sac. En cas d'échec, il est gelé !

Sigurd : souffle de glace 8M5(M4)V4

Station X : Le triomphe

Le mythe :

Puis Orlanth marcha dans la gueule du dragon, saisit la mâchoire supérieure de ses mains, et plaça ses pieds contre la mâchoire inférieure. Alors, dans un cri triomphal, il déchira l'animal. Un grand flot de sang, d'eau et d'hydromel balaya les terres. Au sein de l'animal

se trouvait Heler, dieu de la pluie.
Et c'est ainsi qu'Orlanth offrit la pluie à la contrée.
Orlanth prit également d'autres trésors sur le cadavre. Il s'empara des tendons situés sur le flanc droit de l'épine dorsale, lesquels étaient rouges, ainsi que ceux qui occupaient le flanc gauche, lesquels étaient noirs. Il préleva la dent qui peut rayer le diamant, ainsi que deux bijoux, l'un sur le crâne, l'autre sur le cou. Par la suite, Heler resta le compagnon d'aventure d'Orlanth.

A ce stade, le dragon est terrassé. Comme il n'est pas indiqué dans le mythe, le dragon propose alors un marché : si on l'épargne, il accepte de relâcher ses prisonniers, et de servir de source de pouvoir aux héros. Il acceptera aussi de relâcher son emprise sur Sartar. Si les héros refusent, il ne leur reste plus qu'à marcher dans la gueule du dragon, et de lui déchirer la mâchoire, en comparant leur force à celle du dragon (5M5-M4). Il seront alors inondés de sang, d'eau et d'hydromel. S'ils échouent, le dragon n'est pas mort, mais reste inoffensif un moment (voir le tableau de report de la quête), et ils ne gagneront pas de pouvoirs. S'ils gagnent, la victoire est complète. Le dragon mourra alors, et son sang inondera les héros, qui pourront y tremper leurs armes (qui gagneront l'affinité 'tueuse de dragon' égale au report total), ou le boire (ils gagneront une affinité 'froid' égale à leur report et pourront se servir de la carcasse comme source de pouvoir).

Si le marché est conclu, la source de pouvoir leur conférera une source de magie draconique, et une source de magie du froid (à la discrétion du MJ). Le dragon peut aussi offrir certaines de ses dents (voir ci dessous), le tout sans dépenser de PH. Le résultat de la quête est une victoire majeure, mais le dragon est vivant. Si le dragon est tué, ils pourront prélever les bijoux de la tête et du cou du dragon, qui sont, et les dents du dragon, qui ont le pouvoir de se transformer en guerriers meurtriers (des hrimtours) quand on les jette en terre. Le sang du dragon a le pouvoir, quand on s'y trempe, d'ajouter une affinité 'dragon' au personnage égale au report total de la quête. L'hydromel a le pouvoir de donner le don des langues draconiques à qui en boit, et ce tant qu'il est saoué. L'eau contient une partie des pouvoirs hivernaux du dragon. (en termes de jeu, elle donne une affinité 'froid' égale au report total de la quête). Les bijoux ont chacun une valeur de 10M5, si on les vend auprès du roi inhumain. Chaque gourde de sang / eau / hydromel coûte un PH, et chaque joyau en vaut 5 ! les dents du dragon coûtent 1 PH par deux dents.

Tableau des reports de la quête

Station	Défaite complète	Défaite majeure	Défaite mineure	Défaite mgle	Victoire mgle	Victoire mineure	Victoire majeure	Victoire complète
Préparation	-8	-6	-4	-2	2	4	6	8
Krakos le vengeur	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Gagarth le vent mauvais	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Le lieu des étrangers	3	2	1	0	0	1	2	3
Le champ d'épines	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Le repère	/	/	/	/	1	2	3	4
Le regard du dragon	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4

Station	Défaite complète	Défaite majeure	Défaite mineure	Défaite mgle	Victoire mgle	Victoire mineure	Victoire majeure	Victoire complète
Le cri du dragon	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Le souffle du dragon	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4
Le triomphe	-8	-6	-4	-2	2	4	6	8
Total	-40	-30	-20	-10	11	23	35	47

- *Défaite complète* : Les héros sont morts et leurs âmes perdues dans l'outremonde, sans espoir de retour. L'hiver redouble de vigueur ; les tribus Culbréa et Malani subissent les désastres d'un gel effroyable, et sont bien près de disparaître quand des hollris et des hrimtours s'en prennent à leurs hommes et possessions. La princesse est toujours prisonnière.

- *Défaite majeure* : Les héros sont morts, mais leurs âmes sont sauvées (piètre consolation). L'hiver redouble de vigueur. Les tribus Culbrea et Malani sont victimes d'un hiver affreux, les réserves sont gâtées. Elles sont décimées, et les trolls des neiges les attaquent en plein milieu de l'hiver. La princesse est toujours prisonnière.

- *Défaite mineure* : le Dragon est toujours vivant. La quête a échoué et la princesse toujours prisonnière. Les héros s'en sortent de justesse. L'hiver sera très rude.

- *Défaite marginale* : le Dragon est toujours vivant, mais la princesse est libérée. Les héros sont vivants.

- *Victoire marginale* : idem.

- *Victoire mineure* : le Dragon est toujours vivant, mais il est blessé.

Un redoux s'annonce et le blizzard cesse. La princesse et une dizaine de personnes sont libérés de leur prison. Les terres Culbrea et Malani ne subiront aucune conséquence du rude hiver.

- *Victoire majeure* : le Dragon est mort. Les héros emportent une partie

de sa dépouille et de ses pouvoirs. Un redoux exceptionnel s'annonce.

Les terres Culbrea et Malani ne subiront aucune conséquence de rudes

hiver et cela plusieurs années durant. Les héros sont célébrés dans tout

Sartar, attirant l'attention des lunaires.

- *Victoire complète* : le Dragon est mort. Les héros emportent une partie

de sa dépouille et de ses pouvoirs. . Les terres Culbrea et Malani ne

subiront aucune conséquence de rudes hiver durant le siècle à venir. Les

héros sont célébrés dans tout Sartar, attirant l'attention des lunaires.

Le retour :

S'ils sont vainqueurs, les héros, en sortant du plan des héros, se

retrouveront au début de la saison des tempêtes, au sommet du Mont de

l'Hiver. C'est une des quatre Montagnes Dragons, une des plus hautes du

monde avec ses 12000m ! C'est également le lieu de naissance d'Orlanth,

son temple le plus secret sur Glorantha, son lieu le plus saint. Des

vents terrifiants soufflent en permanence ici. On dit que les aspirants

prêtres d'Orlanth doivent prouver leur valeur en escaladant et en se

jetant du haut de la montagne. Si Orlanth les accepte, il les porte en

douceur jusque sur terre. Sinon... Le seul moyen d'en descendre est de

se jeter dans le vide... Orlanth alors prendra les héros dans ses grands

vents, et soufflera aux plus braves que leur destinée sera

exceptionnelle. Il les portera jusqu'au Sentier de la Pomme, où les

attendent les convives du mariage, avec une

Mathilde miraculeusement réapparue. Ils seront fêtés comme les vrais héros qu'ils sont. Vanar les prendra à part et leur proposera une association. Il sait qu'un gros coupseprépare contre le temple lunaire en construction, et qu'un dragon intervient dans l'affaire... (Pour ceux qui ont joué le scénario des *Monts Arc En Ciel* : vous connaissez ce dragon) !

S'ils ont échoué, les héros se retrouveront en plein glacier de Valind. En sortir ne sera pas de la tarte...

Points d'héroïsme

- 1 PH pour le séducteur qui a satisfait l'Altinaë
- 1 PH pour la bonne idée qui a permis de passer le champ d'épines
- 3 PH chacun en cas de pacte avec le dragon
- 4 PH chacun en cas de mort du dragon
- 2 PH chacun si Mathilde a été libérée mais le dragon n'est pas mort

P.-S.

Ceci est le troisième volet de la campagne Hero Wars. C'est une quête héroïque, que vous pourrez réutiliser si vous le voulez avec un dragon différent. Il vous faudra alors déterminer le lieu et les caractéristiques de son repaire. La quête est ardue mais pas impossible : en effet le dragon est sur le plan des héros en *monde inconnu*, et il se prend un malus d'une maîtrise à toutes ses actions.

De plus les héros sont boostés au fur et à mesure par le report de la quête.

Pour jouer cette campagne, il vous faudra le Livre de Base de

Herowars, l'*Arche d'Anaxial*, et *Glorantha*.

- Inspirations :

HeroWars, *livre de base* : la mention 'Hiver Froid Dans la Passe du Dragon'.

Sigurd et le Dragon (mythologie Viking/nordique)

Le mythe d'Orlanth et Aroka est extrait du *Roi de Sartar*, paru en français chez *Oriflam*.