

# LE MIROIR CINGLANT

Un front d'aventure par Michael Prescott

Traduction par Joël-Olivier Vidal

## LA SITUATION

Halad al Bim n'a pas amené toutes ces reliques à Tannôch avec lui lorsqu'il est mort. Maintenant une meute d'orques ravageurs a trouvé sa cachette.

Au prix de nombreuses vies, ils ont percé à jour les secrets du miroir d'al Bim, un appareil qui non seulement permet de scruter des lieux distant mais aussi de s'y rendre.

Desormais, des groupes d'attaque apparaissent à une centaine de lieues de leur territoire d'origine, attaquant les villages fortifiés au-delà de la frontière.

Ils massacrent tout le monde, prennent tout et disparaissent sans laisser de traces. Ils ont dévoré l'équivalent de trois vallées de bétail sans subir une seule défaite. C'est le genre de chose qui fait perdre le sommeil à un baron.

## UNE MENACE EN EXPANSION

Contrairement aux précédentes aventures, le Miroir Cinglant n'est pas centrée sur un site particulier. Les raids de Stryggal et l'augmentation de sa puissance pourrait se développer au cours de la campagne, probablement lorsque les PJ seront occupés par d'autres objectifs. S'il est laissé sans surveillance, il devient une puissance majeure dans la région et s'occuper de lui deviendra d'autant plus difficile.

## UNE TERRIBLE SÉQUENCE D'ÉVÉNEMENTS

À moins que les PJ (ou des répercussions de leurs actions) n'interfèrent, l'augmentation de la puissance de Stryggal se jouera selon la séquence suivante.

Une fois les PJ impliqués, modifiés et adaptés comme nécessaire. Utilisez cette liste comme inspiration.

### A. LES RAIDS COMMENCENT

Stryggal découvre le secret du miroir et s'est emparé du nid en tuant et en dévorant le seigneur du nid. Après quelques semaines d'observation magique, Stryggal entreprend des attaques éclairs dans les régions humaines bien au-delà de ses frontières.

Les rumeurs se répandent comme une traînée de poudre.

### B. LE SACCAGE DE TIRRU-AGGAL

Attirés ici par l'odeur de viande brûlée, les orques sous le commandement du seigneur de nid Aggal s'attaquent au territoire de Stryggal. Exaspéré, Stryggal contre-attaque à l'aide du miroir, tuant Aggal et brûlant son nid.

Stryggal scrute, à l'aide du miroir, cherchant les survivants qui se réfugient à la frontière, où ils sont poussés au vol afin de survivre. Des rumeurs se propagent au sujet d'une prompte invasion orque.

## TIRRU-STRYGGAL LE NID D'ORQUES

Le nid d'orques de Stryggal, comme tous les autres de son genre, est perché une trentaine de mètres au dessus du sol sur quatre échasses de pin massives. De jour, il peut être vu à une vingtaine de kilomètres de distance et sa vision de guet porte pratiquement aussi loin.

On peut y entendre le claquement de la peau de centaines de morts dans sa partie supérieure et de centaines d'orques dans la grande maison de bois en son centre.

L'intérieur est divisé en trois niveaux. Stryggal et ses lieutenants résident dans la plus petite, le niveau supérieure.

Le niveau du centre, le plus large, est une sombre tanière bouillonnante d'orques et des chiots qui les accompagnent.

Le petit étage inférieur loge les treuils, les bouchers et la fosse à sable qui maintiennent le grand feu de cuisson. Une fumée noire et grasseuse jaillit en une colonne centrale remontant vers la surface.

Sous le nid, des rejets d'eaux usées se déversent dans un bassin de terre compactée, laissant sentir d'intenses odeurs perceptibles depuis plusieurs kilomètres en aval. (Quiconque y tombe risque de s'y noyer au-delà de toute description et même ceux qui sont secourus y retomberont certainement.)



### C. LE SACCAGE DE DU DERNIER-FORTIN

Craignant une migration, le Baron Esselet du Dernier-Fortin envoie des patrouilles dans les passages ravagés pour localiser les bandits mais ne réussit qu'à provoquer Stryggal.

Stryggal envoie des orques dans Dernier-Fortin, tuant et brûlant tout depuis l'intérieur.

L'aumônier, un survivant, la décrira comme une attaque de diables et fuira vers la capitale.

### D. LUGH-NICURAN ALLUMER-DEPUIS-EN-BAS

Un Démon arrive afin de faire une proposition à Stryggal. Il lui offre ses services de conseiller et de guide spirituel en échange de sacrifices de sang.

### E. CAPRICE DU MIROIR

Stryggal se trouve brièvement très malade, amenant un groupe d'attaque éclairs à échouer profondément dans les terres humaines. Forcés à faire un long voyage imprévu sur terre, leurs traces sont facilement suivies et plusieurs trainards sont pris. Stryggal recueille le reste près de Plateaubourg mais leur fuite à travers un portail vacillant est observée.

### F. STRYGGAL DÉPLACE LE NID

Sur le conseil de Lugh, Stryggal relocalise ses orques vers un nouveau nid, dans les lointaines Terres Ravagées afin de se garantir contre les attaques des armées humaines.

Stryggal menace les autres seigneurs de nids des Terres Ravagées afin de les mettre à son service,

demandant des guerriers comme tributs. Ils sont biens nourris mais gardés dans des enclos sous le nid.

Les attaques ont maintenant lieu hebdomadairement et ainsi les victimes sont capturées par dizaines afin d'être sacrifiées à Lugh; Stryggal reste dans son nid avec son conseiller, scrutant constamment.

### G. SOUVERAINS DES HOMMES

Lugh pousse Stryggal à extorquer aux dirigeants des hommes. Les barons et même les ducs locaux se voient forcés de payer de lourds tributs en or et en otages. Certains refusent et sont traités avec brutalité; ceci attire une attention sérieuse depuis la capitale.

L'or achète des forces ogresses mercenaires suffisantes pour permettre à Stryggal de traiter avec un clan de géants dans le nord des terres ravagées comme il le ferait avec des égaux.



### H. LE SCRUTATEUR SCRUTÉ

Une assemblée de sorcières scrute la position de Stryggal, mais Lugh le remarque. Stryggal réplique avec une attaque rapide mais essuie la perte de plusieurs de ses meilleurs guerriers, morts par le feu et la sorcellerie.



## LE MIROIR CINGLANT

Stryggal sécurisera les trésors les plus précieux du coven, dont les pouvoirs seront décryptés par Lugh. Il commence alors à chercher des magiciens de tout acabit, avec le désir de mettre à profit leur magie dans son propre intérêt.

Par cette action, Stryggal apprend que les limites de la portée du miroir est de trois cents lieux.

### I. LE TONNEAU DE FER

Lugh maîtrise le tonneau de fer d'Al Bim, un artefact d'une grande puissance. Stryggal renforce son nid avec des chaînes grossières et rompt ses amarres; lui permettant de s'envoler dans le ciel à une hauteur d'un demi mile. Tant que le tonneau est rempli du sang provenant de sacrifices frais, il restera là.

Stryggal le laisse dériver en direction du sud, par delà la frontière, augmentant la portée de son attaque.

### J. STRYGGAL LIE LUCH-NICARAN

Le seigneur de nid devient de plus en plus paranoïaque. Il se retourne contre son conseiller, le liant et buvant par la suite son sang. La puissance démoniaque le traverse alors et sa folie s'accroît.

### K. CHÛTE DU NID

Durant un élan de folie, Stryggal laisse le tonneau se vider. Le nid volant s'écrase au sol en quelque part dans la frontière. Tous ceux qui se trouvent à bord sont tués instantanément, à l'exception de Stryggal, qui est sauvé par sa capacité de régénération.

Stryggal attache le miroir et le tonneau sur un vulgaire radeau et vole vers le grand nord, laissant ces autres trésors derrière. Prenant la forme d'un géant lui-même, il s'installe parmi ceux-ci par la force et la domination magique.

### L. SEIGNEUR DÉMON DES GÉANTS

Après avoir attendu son heure, Stryggal prend le contrôle du clan de géants.

Il restera là jusqu'à être prêt à s'aventurer à nouveau plus loin mais cette fois comme démon seigneur de guerre des géants. Sa nature démoniaque lui a permis de scruter au-delà des terres des mortelles et son intérêt s'est porté vers un assaut dans les enfers. Toutefois pour cela il lui faudra de l'or... et du sang.

Il ordonne aux géants de lui tailler une barque de pierre et de glace impénétrable. La soulevant avec le tonneau, il se replonge à nouveau en direction du sud mais cette fois avec l'intention de remplir la fosse sacrificielle qu'est cette barque jusqu'à sa limite.



### STRYGGAL TROIS-PIEUX

Depuis sa première apparition on peut remarquer que le maître du miroir n'est pas un orque chasseur-de-tête ordinaire, mais plutôt un conjurateur au potentiel considérable.

Ce qui lui manque en technique, il le compense par l'improvisation et sa réputation : les sombres puissances savent qu'il est prêt à fournir de généreux sacrifices.

L'ancien maître de Stryggal (aujourd'hui dévoré par celui-ci) lui a appris le secret permettant de se lier à de sombres esprits à l'aide de piquets d'argent plongés dans le crâne.

À l'aube de cette aventure, Stryggal Trois-Pieux possède trois de ces pieux (d'où son nom). Les esprits qui lui sont liés lui permettent le libre usage de capacités télékinésiques (un objet allant jusqu'à la moitié du poids d'un homme), de ventriloquie et de compréhension linguistique. Il transporte avec lui un bâton enchanté en crâne de gnome, accordant à son porteur un déplacement silencieux.

Lorsqu'il deviendra Stryggal Six-Pieux, il acquerra les pouvoirs de pyrokinésie, de force d'ogre et (lorsqu'il boit du sang) de régénération des trolls. Abandonnant son bâton en faveur d'une pioche (portée à une main).

Stryggal Neuf-Pieux obtient la maîtrise télékinétique (contrôlant jusqu'à quatre objets de 100lbs simultanément lorsqu'il se concentre et jusqu'à deux en toutes circonstances), dont il se servira afin de provoquer des effets dévastateurs s'il est attaqué.

Il acquiert par la suite une vision véritable : voyant clairement dans toutes les directions et percevant les êtres invisible et éthérés. De plus, il peut produire une aura puante qui provoque une nausée débilante chez ceux qui n'y sont pas protégés.

Une fois que Stryggal aura dévoré Lugh-Nicuran, il obtiendra l'habileté de détecter la magie à volonté, de se métamorphoser et d'imposer sa domination télépathique deux fois par jour. Il arrête du même coup de vieillir.

Lorsque Stryggal refait surface comme seigneur des géants, il adopte la forme d'un titans de feu des légendes orques: faisant 6,1m, la peau en lait, et des yeux fait de charbon fumant.

### JOUER STRYGGAL

Stryggal est un chef ambitieux ne craignant pas les sacrifices douloureux (en matière de troupes ou de sa personne) permettant d'avancer son agenda.

Dans les premiers jours, Stryggal sera focalisé sur la prospérité de son nid et son implication dans les litiges insignifiants entre celui-ci et les nids orques avoisinants. Extérieurement il sera violent et imprévisible avec ceux qu'ils perçoit comme étant plus faibles mais au fond de lui est né un négociateur. Il croira qu'il est intéressant de négocier avec toute personne qu'il ne peut immédiatement dominer et il explorera ses possibilités avec enthousiasme.

Au moment où le démon arrivera, l'esprit de Stryggal sera ouvert à la possibilité de s'établir en tant que puissance régionale authentique. Ces négociations prendront maintenant un angle impitoyable. Se comportant comme un seigneur généreux, Stryggal posera sans arrêt des questions, pressant une insatiable curiosité : il dépendra des visions de grandes alliances tout en faisant preuve d'une généreuse hospitalité (bien que légèrement grossière) et faisant cadeau de biens capturés, s'il en ressent la nécessité.

Tout cela est cependant une ruse. Stryggal recherche désormais des informations; ces accords ne sont passés que pour lui permettre de mieux connaître sa cible. Il s'efforce de mieux comprendre les structures du pouvoir humain pour mieux les attaquer.

Au sommet de sa puissance, Stryggal devient compulsivement homicide. Maintenant libéré de toute responsabilité envers ses lieutenants grâce à ses capacités magiques, il laisse tomber toutes les prétentions à travailler des intérêts des autres, croyant que le destin l'a choisi pour être le maître de toute chose qu'il puisse désirer.

Néanmoins, une grande solitude le ronge. Culturellement aliéné parmi les géants, dont beaucoup l'ont en dégoût, une partie de lui-même se rappelle avec nostalgie des jours où il chassaient avec ces frères de clan. Son plus grand

désir est de trouver des paires pour le joindre dans ses conquêtes. La bravoure et la défiance exiteront sa curiosité qu'il tentera de satisfaire jusqu'à ce qu'il soit - inévitablement - désappointé.

### LE TRÉSOR DE STRYGGAL

Si Stryggal est vaincu et ses pieux extirpés chacun d'eux agira comme une baguette magique, utilisable par quiconque pouvant se s'harmoniser avec un tel objet.

Cependant, après chaque utilisation il y aura 1 chance sur 4 que l'esprit lié s'échappe, se vengeant de l'utilisateur si celui-ci semble vulnérable.

Les esprits sont intangibles mais peuvent s'agréger temporairement pour railler ou attaquer avec leur griffes spectrales. Chacun d'entre-eux peut utiliser le pouvoir qu'il conférerait à Stryggal librement.

### LE MIROIR D'AL BIM

Ce miroir gênant est maintenant voilé et assombri à cause d'une utilisation trop constante. Il est solide mais peut être endommagé. S'il est fissuré il pourra toujours servir pour scruter mais tenter de le traverser infligera des dégâts létaux.

Une fois qu'il commencera ses extortions, Tirru-Stryggal mettra aussi mains basses sur une importante quantité de monnaie et de bijoux, quantité en constante augmentation. Au moment du crash il s'agira d'un important trésor contenant 2d6 objets magiques mineurs.



### LES TERRES RAVAGÉES

Autrefois fertiles, les Terres Ravagées ont été ravagées par l'abattage massif d'arbres de fourmiens - des fourmis géantes. À travers les millénaires, les orques ravagées ont adopté des habitudes symbiotiques, suivant les fourmiens durant leur expansion à travers de luxurieux territoires. Les orques vivaient du gibier éjecté alors que les fourmiens remplaçaient graduellement la forêt par de la terre nue, construisant de nouveaux nids chaque année alors qu'ils progressaient.

Loins de tels lieux les Terres Ravagées reprennent vie, particulièrement près des points d'eau. De jeunes forêts existent un peu partout dans les lointaines Terres Ravagées, poussant rapidement avant l'éclosion d'une nouvelle reine formienne dans la région.

### LA TOUR D'AL BIM

Depuis Stryggal et l'apprenti favori de Al Bim; Stanus, la tour d'Al Bim est devenue une ruine dont l'importance se limite à sa valeur historique. Bien que les ruines dans les Terres Ravagées restent rarement vacantes longtemps.

### CRACHAT ET PLATEAUBOURG

Ces deux villages fortifiés se tiennent à la limite des Terres Ravagées. Ce sont des lieux mornes et leurs habitants sont suspicieux des étrangers. Quoiqu'il en soit, ils connaissent la valeur d'une dette de gratitude.