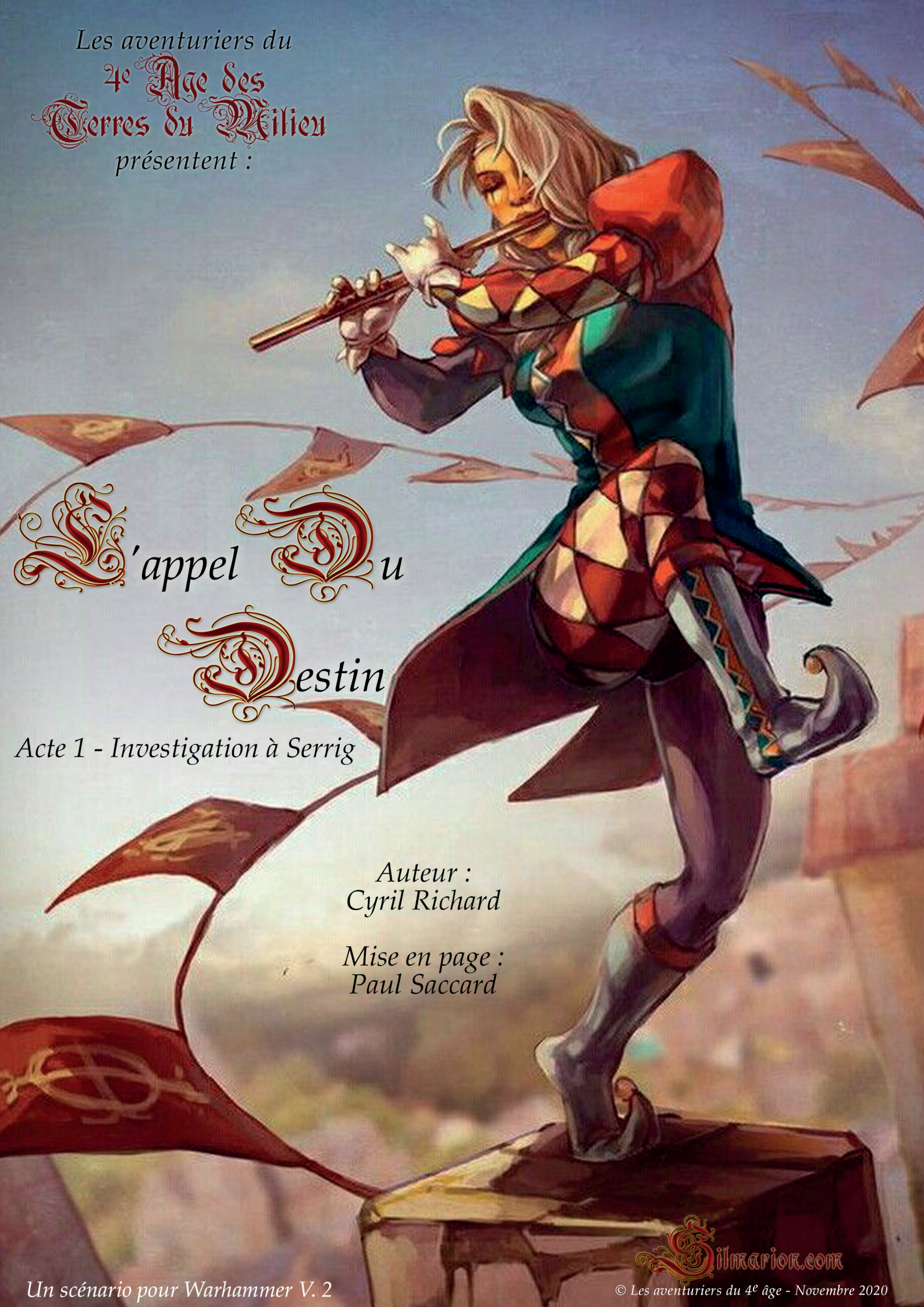
Les aventuriers du

4e Age des Terres du Milieu

présentent :



L'appel du Destin

Acte 1 - Investigation à Serrig

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard

Gilmarion.com

Un scénario pour Warhammer V. 2

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

L'Appel du Destin
Acte 1 - Investigation à Serrig

Synopsis

Nos aventuriers chercheront à éclaircir une histoire de profanation de tombeau. Leur enquête les mènera sur les traces d'un artefact lié à la déesse Ecate.

Début de l'aventure : Serrig, situé en Wissenland.

La ville compte 1500 habitants, plusieurs auberges pour accueillir les aventuriers, une maison de Sigmar, un temple de Shallya et un jardin de Morr, religions présentes en cette ville.

La cité est en plein festival des Moissons et la fête bat son plein. Elle attire en son centre et ses alentours, bon nombre de troubadours et autres troupes de cirque ainsi que bon nombre de voleurs des environs, sans oublier des nains venus des montagnes pour se divertir. Tous les soirs l'alcool coule à flot, les pintes se vident et les bourses aussi. Le festival des moissons durera 7 jours et se terminera par une cérémonie dédiée à Taal et Rhya.

L'aventure ommence deux jours après le début du festival et il est important que le MJ anime cette première partie par l'ambiance festive qui y règne.

Pour une raison ou une autre nos aventuriers se trouvent à Serrig. Ils ont leurs habitudes dans l'une des deux auberges locales les plus populaires.

À l'hydre braisée

À l'hydre braisée est une auberge de qualité moyenne tenue par Friia une femme d'une cinquantaine d'année.

Le bâtiment de forme rectangulaire est composé d'un unique rez-de-chaussée, avec une vaste terrasse donnant sur une place animée.

À l'intérieur, se trouve une salle pouvant contenir 20 personnes. Les murs propres et lisses, attestent de la qualité de l'auberge. À l'arrière, se situe la cuisine où Lalë Fanel (halfeling, masculin) s'active aux fourneaux. Le cuistot n'a pas de recette favorite mais la cuisine est correct.




Wissenland
Stirland
Reikland
Averland
Grey Mountains
Black Mountains
River Reik
River Aver
River Grissen
River Upper Reik
River Soll
River Oggel
River Staffel
River Aulen
River Sonne
River Hornbeg
Grissenwald
Nuln
Maselhof
Rohrhausen
Wissenburg
Weningen
Dotternbach
Halgerbach
Pfeildorf
Elzach
Bernau
Durbheim
Hinkend
Hausern
Mauchen
Wurmgrube
Sexau
Staig
Owingen
Meissen
Pforzen
Ellwangen
Khazid Grimaz
Gragrut
Heisenberg
Wittenhausen
Hurlach
Ballenhof
Auggen
Karak Norn
Granite Pass
Fluorin
Moasach
Waldbach
Osterzell
Drim
Geschburg
Erbshauen
Althausen
Steingart
Kelgard
Grung Gandaz
Rohrhof
Pahl
Mendelhof
Jengen
Trulben
Söchtenau
Salmfähre
Eppiswald
Ummenbach
Nehren
Kolbhügel
Khazid Hafak
Karak Ziflin
Eigenhof
Bedernau
Rötenbach
Hornfurt
Wusterburg
Bugman's Brewery (ruins)
Kell
Kroppenleben
Thalfang
Serrig
Oshausen
Sonnefurt
Weilerberg
Montdidier Pass
Kreutzhofen
Scharmbeck
Winter's Teeth Pass
Brenheim Pass
Tierhügel
Khazid Grentaz
Icy Wind Pass
Karak Hirn
0
25
50
75
100
150
MILES


Serrig
0m
100
200
1. À l'hydre braisé
2. Temple de Shallya
3. Maison de Sigmar
4. Jardin de Morr
5. Campement des troubadours
6. Le cirque du croissant
La clairière
La forêt
N

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Au devant de l'auberge, tables et chaises permettent de prendre un verre à l'extérieur.

Au repaire de la longue barbe

À l'auberge Au repaire de la longue barbe la qualité est médiocre ; elle est tenue par Higdish, un humain et sa cousine Katarine.

Le bâtiment de forme rectangulaire est composé d'un unique rez-de-chaussée, celui-ci ne tient que par habitude. À l'intérieur, se trouve une salle pouvant contenir au maximum 10 personnes. Un bar en chêne rongé par les champignons témoigne de la qualité de l'auberge. Sur le côté, se situe la cuisine où Linar (humain, masculin) déploie ses talents d'empoisonneur. Le cuistot prépare une tourte au mouton qu'il est fort déconseillé de manger.

Improviser l'arrivée de vos pjs, laisser les se fondre dans l'ambiance : marchés nocturnes, théâtre de marionnettes, saltimbanques, diseuse de bonne aventure…

Les pickpockets sont légion et l'un d'eux se fera voler certainement le peu que sa bourse contient ou ce qu'il possède.

Un matin, d'une façon ou d'une autre ils seront informés que le culte de Morr cherche du personnel pour un travail dans le jardin.

Un adepte les mènera au père Wolfgang. Ce dernier officie depuis longtemps en ces lieux. Il cherche du personnel discret pour mener une enquête. La chose est sensible actuellement aux vues de la fête des moissons. Il ne veut pas éveiller les soupçons de la population durant les 5 jours du festival. Les jets de perception psychologie montreront que le prêtre semble choqué, voir perturbé par les évènements.

Il offrira 10 couronnes à qui voudra bien garder le silence sur les évènements. Amadeus Wolfgang leur demandera de revenir chaque soir pour que les aventuriers lui fassent un rapport.

Les évènements

La tombe d'une notable de la ville a été ouverte et profanée. Cela le conforte dans ses doutes et semble de mauvais augure pour les récoltes et pour le village. Il s'agit de la tombe d'une certaine Ana Krier épouse de Isebrand Krier. Le corps a été retrouvé au pied d'un rosier.

L'examen du corps

La mort d'Ana fut naturelle. Son mari n'est pas encore au courant de la profanation. Cette femme est décédée il y a de cela 2 ans de mort naturelle suite à une maladie.

Un jet de perception, permettra de remarquer que la femme décédée a les mains serrées et les membres desséchés ont laissé trace de sa présence comme si elle tenait quelque chose. Mais aucun objet ne se trouve sur elle ou dans la tombe.

Le prêtre fera venir le mari le lendemain pour le prévenir de la profanation du jardin et de la tombe. Pour l'heure il préfère attendre que les investigations des aventuriers avancent.

Au jardin de Morr aucune trace ne permet de découvrir ce qui s'est déroulé.

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

Il ne leur reste plus qu'à faire une enquête de voisinage pour trouver des témoins du crime ou des témoignages qui évoqueraient cette profanation.

Sur des jets de charme et de persuasion ils pourront entendre plusieurs choses.

1- Quelqu'un accusera les personnes de passage d'avoir pu perpétrer cela et d'avoir profité de l'agitation de la ville pour accomplir son méfait. Ils n'ont qu'à aller voir dans les camps de saltimbanques pour peut-être trouver quelque chose.

2- Au sujet de choses étranges, le père Krenkel, un agriculteur, a vu sa moisson dépérir. Tout ses champs ont pourri suite à la dernière pluie.

3- La nuit dernière un habitant aura vu un homme étrange aux abords du jardin de Morr. Le témoin était venu se recueillir en silence sur la tombe de sa femme. Il a heurté un homme tout de noir vêtu. Il possédait un étrange accent, surement des terres plus au Nord, quand ce dernier s'est excusé. Il ne pourra en dire plus. L'homme lui a fait grande impression de par sa beauté.

Laissez vos aventuriers trouver des pistes durant un jour, le temps de convoquer le mari. Le soir venu improvisez la soirée autour des braseros de la terrasse de l'auberge ou d'une fête donnée par des roubadours dans la pièce centrale : partie de cartes, beuverie, concours de bras de fer, ambiance qui dégénère, etc.

Sur des tests de perception réussi ils pourront entendre certaines choses :

1- Un villageois loue les services des filles de joies arrivées en ville et venant des Principautés frontalières. La nuit est chère (12 pièces d'argent) mais en vaut la peine.

2- Les camps aux alentours de la ville sont le lieu de vices et perversions.

3- Chaque jour des offrandes ont lieu à l'arbre saint de la ville situé en dehors du village, dans une clairière de la forêt proche du village. C'est là qu'aura lieu la cérémonie de clôture du festival).

4- Les commerçants semblent heureux du festival, porteur de rentrée d'argent.



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



5- On déconseillera l'auberge du Renard cendré. L'aubergiste y sert une sacrée piquette. Ce sera les propos d'un voyageur.

Le vin est mauvais et les clients rechignent à le boire ; les taverniers ne comprennent pas pourquoi leur breuvage Tourne. Le paysans de leurs côté constate que peu à peu les moissons meurent mais paradoxalement le service des filles de joie semblent être extraordinaire. Il s'agit là de l'impact des cultiste d'Ecate en ces lieux.

Le lendemain les aventuriers sont conviés à se présenter auprès de Isebrand Krier. Le mari est un bourgeois sympathique qui semblait très épris de sa femme. Il s'effondrera à cette épouvantable nouvelle et demandera réparation. Il veut trouver qui est l'auteur de ce forfait et pourra offrir une prime de 25 CO pour qui découvrira la vérité.

Sa femme a été enterré avec un objet familial, une clef en argent. Cette dernière lui avait dit qu'elle lui venait de génération en génération et qu'elle en était donc la détentrice. Malheureusement le couple n'a jamais eu d'enfant et Isebrand, en tant qu'époux de la dernière femme de cette lignée décida donc d'enterrer l'objet avec elle.

Il n'est pas en état de répondre à toutes les questions et conviera les investigateurs à diner chez lui le soir même. Il vit dans les quartiers hauts de la ville. Isebrand leur laisse son adresse et sont conviés à 18 heures pour le souper.

Notes au Maître du Jeu

Improviser quelques petites scénettes pour les occuper : un voleur pris sur le vif qu'ils doivent alpaguer ou bien un paysan ou un commerçant à aider. Avant la soirée faites en sorte que vos aventuriers soient les spectateurs d'une scène étrange. À l'orée du village, ils verront un enfant prendre un couteau, s'ouvrir la paume de la main et laisser couler le sang sur des cultures. Il psalmodiera certains mots incompréhensibles et tombera inconscient. Les joueurs peuvent l'aider bien sûr. À son réveil il ne se souviendra de rien. L'enfant est le fils d'un paysan local.

Un test d'Intimidation permettra de savoir qu'il a arpenté le cirque dans la journée sans l'accord de son père.

Le lendemain les cultures du champ souillé dépériront. Si quelqu'un a vu la scène hormis nos joueurs, il est probable que l'enfant commence à devenir le sujet d'occupation de certains et l'accuseront de sorcellerie.

La maison Krier

La maison est bourgeoise, bien entretenue ; une dizaine de femmes et hommes entretiennent le bâtiment sous la gouverne du majordome principal Wilfred. L'ensemble de la maisonnée bien entretenue possède le mobilier d'un homme opulent sans pour autant ostentatoire.

Isebrand vit des parts de son ancienne activité : le commerce avec les communautés frontalières. L'ensemble a été repris par son ancien associé, Roderick Oltzmann.



Krier a vendu ses parts à la mort de sa femme et s'est enfermé dans ce lieu et n'en sort que rarement.

Les portraits de son épouse sont omniprésents dans la bâtisse. Sur un jet de Perception réussi ils s'apercevront que la dame n'était pas native de l'Empire. En étudiant attentivement les tableaux ils remarqueront qu'elle porte toujours une clef pendu à son cou. Elle semble d'argent et les traits de la femme ne sont pas ceux d'ici.

Le mari pourra leur dire que Ana venait des principautés frontalières. Il se sont rencontrés lors d'un voyage commercial et depuis ne se sont plus jamais quitté. Lors de leur rencontre elle ne possédait rien hormis cette clef, un héritage familial semble-t-il. Il n'a jamais rien su de la famille de son épouse, celle-ci n'en ayant jamais fait mention, sauf le fait que ses origine n'étaient pas de l'Empire. Ils n'eurent jamais d'enfants. Sa femme adorait lire, peindre et chanter et aujourd'hui la maison est bien vide sans le son de sa voie ou celui des mélopées de sa harpe.

En discutant un peu plus avec lui avec un test de Persuasion ils apprendront que sa dame avait son cabinet personnel au second étage. Elle aimait s'y retirer pour y lire de la poésie ou écrire. Il montrera d'ailleurs quelques jolis poèmes que Ana avait écrit.

Si les aventuriers se montrent persuasif ils pourront avoir accès au cabinet de sa femme et le « fouiller ». Bien sur Isebrand a tout laissé en l'état, pour honorer sa mémoire. Il ne faudra donc pas que les joueurs retournent tout sens dessus dessous.

Sur un jet de fouille réussi ils découvriront le carnet intime de sa femme. Derrière le plateau de la table à dessin, un panneau de bois amovible dissimule une cache.

Le carnet d'Ana

Le mari ignore l'existence de ce journal intime et de son contenu.

Le carnet est écrit en reikspiel sauf deux feuillets détachés de l'ensemble. En faisant attention à ces derniers ils pourront deviner qu'il ne date pas d'hier : le papier est jauni, l'écriture est à l'encre noire et l'alphabet utilisé est étranger aux terres de l'Empire. Seul un érudit pratiquant la langue de l'Arabie pourrait déchiffrer ses mots. Pour cela ils peuvent envisager de se rendre à Nuln pour trouver quelqu'un apte à le traduire. Cela sera extrêmement compliqué mais possible. La suite de l'aventure les mènera dans les principautés frontalières où ils trouveront la personne capable de déchiffrer ces écrits. Le mari ignore totalement tout et encore moins cette langue étrangère.

Le reste du carnet contient plusieurs informations intéressantes à la discrétion du MJ qui créera les feuillets du carnet :

- Son amour pour son mari qu'elle semblait considérer avec tendresse.

- Le désarroi de son mari lorsque ce dernier s'est rendu compte qu'il n'aurait jamais d'héritier et le fait que cette dernière savait qu'elle n'enfanterait pas.

- Malgré l'amour qu'elle portait à son



mari elle garda le terrible secret de cette relation stérile.

- Sa famille venait des régions Frontalières, de Philany pour être exact, une région sous l'autorité d'un Prince. Elle décrit les Frontalières comme étant des régions où l'autorité de l'Empire ne s'étend pas, où des parias peuvent devenir prince, où règne parfois l'anarchie et où bien des communautés se croisent venus de tout horizons. Les Terres Frontalières sont réputées pour accueillir ceux que leur nation a rejeté.

- Elle a quitté ses terres suite à sa rencontre avec la personne qui deviendra son mari. Ana a fui l'instabilité de cette région car les femmes peuvent être contraintes à rejoindre la cour des princes et leur harem, surtout celles ayant quelques dons artistiques.

- Elle parle peu de sa famille dans son carnet hormis un vague souvenir de sa mère. Elle l'a décrit comme douce à la peau halée. D'elle, elle ne garda que le collier qu'elle porte : une chaine avec une clef, gravée, en argent. Isebrand pourra leur dire que la clef possédait des motifs gravés, peut être des symboles. Le travail était fin et délicat et il n'a jamais suspecté quelconque magie autour de l'objet, plutôt des décorations selon lui.

- Quelques jours avant son décès Ana a vécu d'étranges rêves et n'en a pas parlé à son mari. Elle impute cela à la remontée de souvenir de son enfance : une femme, très belle tenant un enfant. Ses rêves étaient confus mais il semblait se dégager quelque chose de magique dans sa vision.

Voilà ce qu'ils pourront apprendre du carnet. Les joueurs peuvent garder les deux feuillets si ils les demandent à Isebrand. Ce dernier prend très à cœur de découvrir le fin mot de l'histoire. Il a peur que l'âme de sa femme aie été souillée et que cela engendre la colère de Morr.

Avec ces informations les investigateurs ne sont pas plus avancées pour la suite de l'enquête mais dresse un portrait de Ana et sa relation avec Isebrand.

À l'attention du Maître du Jeu

Il reste encore 3 jours avant la fin du festival. D'une manière ou d'une autre faites en sorte que vos aventuriers cherchent du coté des tentes des troubadours, du cirque et des personnes installées en bordure de ville dans leurs campements.

Le campement des troubadours

Ce dernier est composé de toute une population de poètes, musiciens, acrobate… Il s'agit d'une cinquantaine de tentes, d'une vingtaine de roulottes et autres abris de fortune pour les plus démunis. Les enfants jouent entres eux, des tentes accueillent des cartomanciennes ainsi qu'un sorcier de « village ». La population est essentiellement composée de personnes de l'Empire. Il y aussi une troupe de Bretonie L'Aigle d'Argent et d'autres des principautés frontalières.

À l'attention du Maître du Jeu

En faisant bien attention grace à un test de Perception, nos aventuriers verront qu'ils existent plusieurs tentes dont les personnes ont la peau légèrement halée.

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Plusieurs tentes accueillent des filles de joie et certains habitants peu fortunés viennent s'encanailler dans les bras de ces dernières.

Vous pouvez parsemer la visite à ce campement de petits évènements : combat de coqs, pickpocket, gamins qui mendient, jeux de cartes etc.

Le cirque du croissant

Le cirque est composé d'un grand chapiteau et de cahutes, avec spectacle de clown, équilibriste, acrobatie, dompteur, cartomancie, etc.

Le chapiteau porte un croissant d'or sur fond bleu. Il vient des principautés frontalières et est composé d'hommes et de femmes de ces contrées. Ils retourneront plus tard à Philany.

Le cirque est en fait un lieu de culte lié à Ecate. Il traverse les terres de l'Empire et des principautés frontalières y semant le désordre par où il passe.

À sa tête une cartomancienne que les autres membres nomment Mère. Elle est à la tête du culte et c'est elle qui a comander le vol de la clef d'argent.

La clef d'argent

Cette clef est liée au culte d'Ecate et la légende dit qu'elle permet l'ouverture du lieu où se trouve le fils de la déesse : un être à la fois Incube et Succube. Un futur dieu. Ce dernier fut enfermé par les clercs de Forsagh il y a bien longtemps. La clef de sa prison fut alors transmise de descendants en descendant et à jamais perdu, jusqu'à aujourd'hui.

La prêtresse d'Ecate, après maintes recherches occultes, allant de signe en signe, de divination en divination trouva l'emplacement de la clef et de son héritière. Cette dernière ignorait plus ou moins tout de sa lignée.

Par un test de Perception réussi avec une marge de réussite de 2, nos aventuriers pourront remarquer que tout les membres du cirque portent un étrange tatouage représentant un papillon.

L'un d'eux sera bousculé par un homme sortant d'une tente. Il est habillé tout de noir et porte la marque de la déesse. Il s'excusera dans un fort accent kislévite. Il s'agit d'Ivan Bregovitch, le serviteur de Mère.



La clef d'argent

Nos aventuriers pourront aussi remarquer que les femmes du cirque sont toutes très belles. La nuit venue elles se nourrissent en s'accouplant avec des hommes.

Ils peuvent rencontrer Mère en pénétrant dans sa tente. Elle se fait passer pour cartomancienne (et elle l'est). La clef se trouve dans un coffre dans la tente de Mère. S'en emparer est possible mais faites-en sorte que vos aventuriers profitent du dernier jour pour trouver l'objet.

Les aventuriers ne discerneront jamais son visage. Elle porte un voile noir et seul ses yeux et mains sont visibles, fines et belles et seuls des yeux en amande noirs apparaissent parfois de l'ombre de la large capuche de sa houppelande.

Notes au Maître du Jeu

Improviser une divination de votre choix pour vos aventuriers. Mère découvrira dans ses cartes le pourquoi de la venue des aventuriers. À partir de ce moment là elle ordonnera qu'on les supprime et 4 hommes du cirque se chargeront de la demande.

Le sens de la magie peut les mettre sur la piste. Mère est en fait une prêtresse du culte capable d'un appel à la magie démoniaque.

Voici la chronologie des évènements présentés pour ce scénario. Peu importe comment cela se déroulera pour vos aventuriers, il faut cependant que Mère puisse s'échapper lors de leur confrontation. Improvisez les rencontres en fonction de ce que feront vos aventuriers. Il est probable qu'ils décident de suivre Ivan.

Jour 1

Le cirque s'installe. Ivan fait du repérage autour du jardin de Morr.

Jour 2

Les premiers spectacles commencent. Ivan profite de l'agitation créé par le festival pour ouvrir la tombe d'Ana et dérober la clef pour Mère.

Jour 3

Début de l'enquête de nos aventuriers. Le culte s'adonne à quelques prières qui feront dépérir les champs. Il s'avère que chaque paysan venu s'enivrer des bienfaits des demoiselles verra ses champs dépérir et sa maison touchée par le malheur.

Jour 4

Nos aventuriers rencontrent Isebrand et obtienne le journal. Ils sont peut-être spectateur des actions de l'enfant.

Jour 5

Le champ souillé dépérit, une femme de bourgeois est prise de malaises et fait une fausse couche en pleine rue, d'autres familles sont touchées par la maladie. Ivan rencontre nos aventuriers. Ce dernier ira en ville acheter des vivres, alcool principalement. À chacun de ses retours il va voir Mère pour l'informer des avancées. Le soir venu il ira disposer des pierres maudites autour de l'arbre des festivités, 5 pierres formant un pentacle et portant toutes un symbole écrit à l'aide de sang. Toute personne n'étant pas du culte doit réussir un jet de Résistance à la Magie où se voir maudit. La malédiction se présente sous

XP : 5 ; 10 ou 15	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					

la forme de la perte de quelque chose qui sera chère à la personne : un décès, la perte d'un objet, etc.

Dans les tentes dédiées aux filles, ces dernières s'adonnent au plaisir charnel. Elles griffent le dos de leurs victimes pour sucer leur sang. La chose permet de maudire la maison de l'infortuné. Des vapeurs hypnotiques émanent de lourds candélabres Il faut réussir un jet de résistance à la magie pour ne pas succomber à la tentation.

Mère ordonne l'élimination des aventuriers par quatre de ses hommes. Improviser la scène. Ces derniers se font discrets, les observent de jour mais attaque de nuit. Tous les subterfuges sont bons pour attirer les Pjs dans un piège.

Jour 6

Les champs dépérissent, la population commence à se poser beaucoup de questions et commence à croire à une malédiction. De son côté le prêtre de Morr envoie quérir de l'aide sur Nuln auprès des siens. Les villageois offrent davantage à l'arbre des festivités.

La famille de l'enfant vu est accusée est enfermé pour être sacrifier sous l'accusation de possession. L'enfant sera gardé par la milice dans l'attente de la venue d'un enquêteur de Nuln.

Le soir venu les rues sont désertées, les festivités plus ou moins abandonnées et les gens deviennent mornes et paniquent.

Jour 7

La journée poursuit son cours habituel.

Les marchands essaient d'attirer la clientèle plus rare, les auberges se préparent pour la soirée et la veillée dans la clairière. Les habitants prient et sortent leurs flambeaux. Certains se parent de costume représentant la nature. La tension est palpable et certains se demandent ce qui arrivera ce soir.

Le cirque prépare son départ et démonte chapiteaux et tentes.

Le soir venu ils désertent leur campement pour aller dans les tavernes de la ville ou suivre le cortège jusqu'à l'arbre. Il s'agit d'assister à la cérémonie et le moment venu Mère activera le cercle depuis le campement.

Faites-en sorte que vos joueurs se retrouvent au campement pour continuer leurs investigations. Par un jet de perception réussi ils verront une lueur verdâtre émaner d'un feu. Mère est en pleine incantation pendant que dans la clairière de l'arbre les festivités offrandes et chants débutent.

Quand les aventuriers s'approcheront ils se retrouveront face à Ivan. C'est un puissant guerrier mi-homme mi- démon. Faites-en sorte que vos aventuriers interrompent la cérémonie (une petite victoire pour de futurs malheurs). Une fois Mère blessée le feu s'éteint. Les joueurs verront alors que cette dernière porte la clef autour du cou. Elle est toujours drapée d'une longue robe noire ainsi que d'une large capuche.





C'est le moment où Ivan interviendra.

« Partez Mère, là n'est pas votre destinée ! ».

auquel Mère répondra :

« Bien fils, tu sais où me retrouver ».

Sur ces mots elle se transformera sous les yeux des aventuriers en une créature ailée noire et s'envolera vers le Sud. Faites des tests de Folie face à ce spectacle. Le combat contre Ivan peut alors débuter.



L'envol de Mère

Notes au Maître du Jeu

À vous MJ d'improviser les profils des combattants et pnj en fonction du niveau de vos aventuriers. Le combat doit être difficile et nos personnages ne doivent pas s'en sortir indemne. Plusieurs seront menés au tapis sans forcément mourir. De l'autre côté, dans la clairière de l'arbre, femmes et hommes sont tombés à terre et se sont évanouis. Si nos aventuriers ont arrêté l'incantation de Mère alors à leur réveil tout reprendra son cours normale. Sinon chaque habitant sera maudit par Ecate et son foyer subira maints malheurs. Ce qui peut être une motivation supplémentaire pour lancer nos aventuriers dans la suite de la campagne.

Le combat contre Ivan sera donc spectaculaire et des hommes de la milice interviendront. Les hommes du cirque seront arrêtés et interrogés. Aucun ne parlera hormis sous la torture.

La maison de Shallya recevra les blessés et nos investigateurs seront interrogés par la milice.
Là se terminera la première partie de cette campagne.

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Ecate, Déesse de la Séduction et de la Manipulation

Egalement appellée la Déesse Noire, Écate est la fille de la déesse-mère, la maitresse de Taal et la mère de Khaine. Ses adorateurs sont dissimulés parmi les peuples nomades voyageant à travers le Vieux Monde.

Ecate est la patronne des vérités amers, des connaissances obscures et de la magie noire. La recherche du pouvoir est le désir brûlant de chaque humain. La luxure, l'avidité, la domination, la douleur, la recherche sans fin de la puissance et du plaisir. Elle représente la prédation.

Il y a bien longtemps, les Tzigannes vivaient dans les Principautés frontalières, mais ils furent maudits par la déesse noire. Tous ceux qui étaient resté fidèles au dieu Forsagh, (l'équivalent de Mórr pour les Tzigannes) ont été condamnés à l'exil.

Ceux ayant fait allégence à la déesse restèrent et sont encore aujourd'hui au service des représentants d'Écate ... les vampires !

Ecate est une magnifique et ténébreuse femme, grande séductrice mais qui demande toujours à ses amants (et amantes) de la mériter et d'être à la hauteur. Nommée aussi Hécate ou Haïcaat.

Le chaudron est universellement associé au culte d'Ecate. C'est la source mystique de sa magie noire. Les initiés et les prêtres d'Ecate sont nommés Maîtres et Maîtresses de la Corporation et leur nom populaire est Rebouteux ou Sorcières. Ils portent principalement le noir et une robe de cette couleur pendant la pratique du culte, ce qui les fait ressembler à des druides noirs et ce qui met en valeur leur peau blanche.

Les plus belles et les plus jeunes prêtresses sont vêtues de manière provoquante. Elles portent une coiffure élaborée et leur maquillage est chargé.

Certains portent comme signe de reconnaissance un papillon de nuit épinglé à leur vêtement ou un tatouage le représentant. C'est l'un des rares animaux attiré par le brasier qui est allumé lors des cérémonies secrètes.

Les peuples nomades voyageant à travers le Vieux Monde (certain tziganes). Le culte d'Ecate est hors la loi et persécuté, sauf dans quelques territoires des Principautés frontalières. Ce culte est exclusivement rural et est pratiqué dans l'Empire par de vieilles filles ou des veuves agées habitant seules une cabane isolée ou un manoir délabré. Ce sont des mégères jalouses et rancunières. Elles sont souvent reconnues comme herboristes ou apothicaires. Les Vampires sont les principaux héros d'Ecate.

Il n'y a aucun temple ni aucun oratoire dédié à Ecate. A la place, il existe des Clairières Maudites qui ne sont rien d'autres que de petites clairières situées dans les profondeurs des fprêts. Son culte est pratiqué en secret lors de réunions nocturnes.

Elle est alliée à Khaine bien que méfiante de sa folie. Réservée vis à vis de Slaanesh mais hostile aux autres dieux du Chaos, aux divinités humaines et naines. Rebelle (seulement envers la Foi Antique. Neutre avec les cultes des divinités elfes. Les adorateurs d'Ecate sont les ennemis des principaux cultes et des cultures du Vieux Monde.

Ecate n'a pas de jour sacré. Mais les nuits de pleines lunes, des cérémonies secrètes se déroulent en plein air. Habituellement dans les bois.



La déesse Ecate



La nuit du Geheimnisnacht

On dit que lors de la nuit du Geheimnisnacht les sorcières chevauchent leur balais pour rejoindre les démons. Mais plus souvent, elles prennent la forme de papillons de nuit pour s'infiltrer dans les maisons. De nouveaux membres y sont initiés par les Maîtres ou les Maîtresses et des danses folles sont organisées autour de grands feux. Les humains s'y mêlent aux démons. Et ensemble ils se livrent à des orgies consacrées à Ecate, de minuit jusqu'au chant du coq.

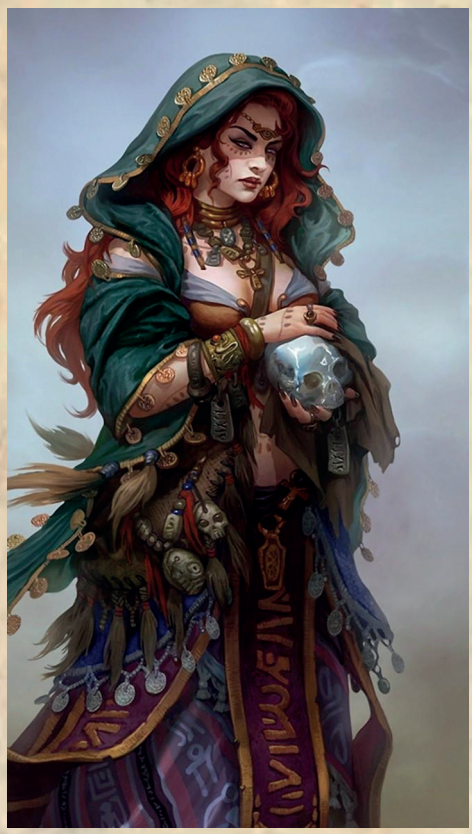
© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

Galerie de portraits

Les troubadours



Le campement de la troupe de Bretonie de L'Aigle d'Argent



Zephira, voyante de Carcassonne, de la troupe de L'Aigle d'Argent



Joe Satrianiel, barde d'Athel Loren de la troupe de L'Aigle d'Argent





Cathy Larael, Violoniste d'Athel Loren de la troupe de L'Aigle d'Argent



Pipa Doucenuit, Flutiste de Gisoreux de la troupe de L'Aigle d'Argent



La mystérieuse dame à la licorne, harpiste et sa troupe d'étranges créatures, de la troupe de L'Aigle d'Argent

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com





Denis Couvresac, Jongleur du Mootland de la troupe de L'Aigle d'Argent



Ester et Johan Stivell d'Albion de la troupe de L'Aigle d'Argent



Gael l'Agile, Jongleur d'Athel Loren de la troupe de L'Aigle d'Argent



Laya, Selya et Malya Flammerose de Mousillon de la troupe de L'Aigle d'Argent

Les troubadours



Erik Calepton, Luthiste de Talabecland de la troupe Des Trois Ménestrels



Elga Kaptatova, Dulcimère de Kislev de la troupe Des Trois Ménestrels



Isabeau Calepton, Harpiste de Talabecland de la troupe Des Trois Ménestrels

Shania La Lionne, Cornemuse de Norsca

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

Le cirque du croissant



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

1 - Les cracheurs de feu
2 - La grande piste
3 - Le camps des danseuses
4 - La ménagerie
5 - La taverne en plein air
6 - L'Antre des Plaisirs
7 - Les boutiques



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Nora Sombrelame, lanceuse de couteaux, zone 2



Jermy le fou, assistant de Nora lanceuse de couteaux, zone 2







Shanis, Gloria et Jenn, danseuses, zones 3 puis 6

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

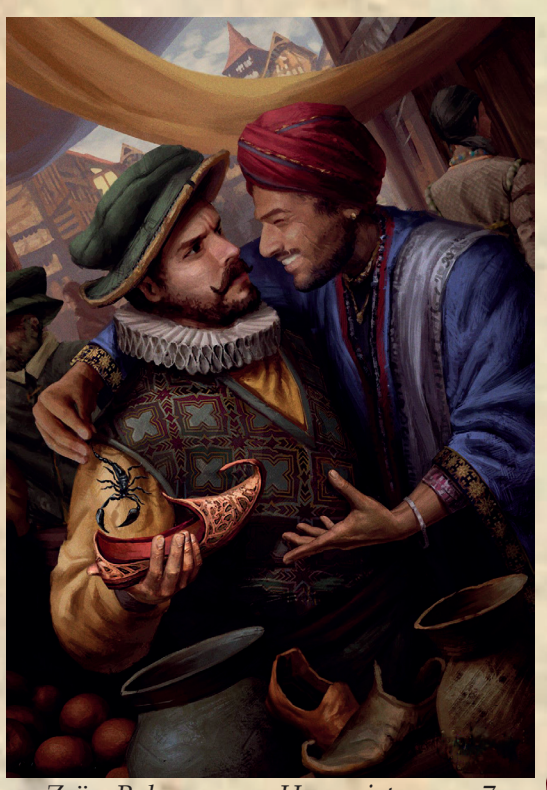




Zull Poignedefer, Bras de fer, zone 5



Piot et Igor Workenshluss, Acrobate et Jongleur, zone 2



Zaïre Bolsonasoup, Humoriste, zone 7



Evgena Workenshluss, jongleuse, zone 2

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Samson Claquestorm, Dresseur, zones 4 et 2

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com





Edgar de la Lune & Hank de la Nuit, Clowns, zone 2





27 Joan Jett, Gromir le Rouge, et Arogromir le Bruyant, musiciens, zones 1 et 2

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com



Miss Mysteri, Funambule, Danseuse et Cracheuse de feu, zones 1, 2, 3 et 6

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020 - http://www.silmarion.com

