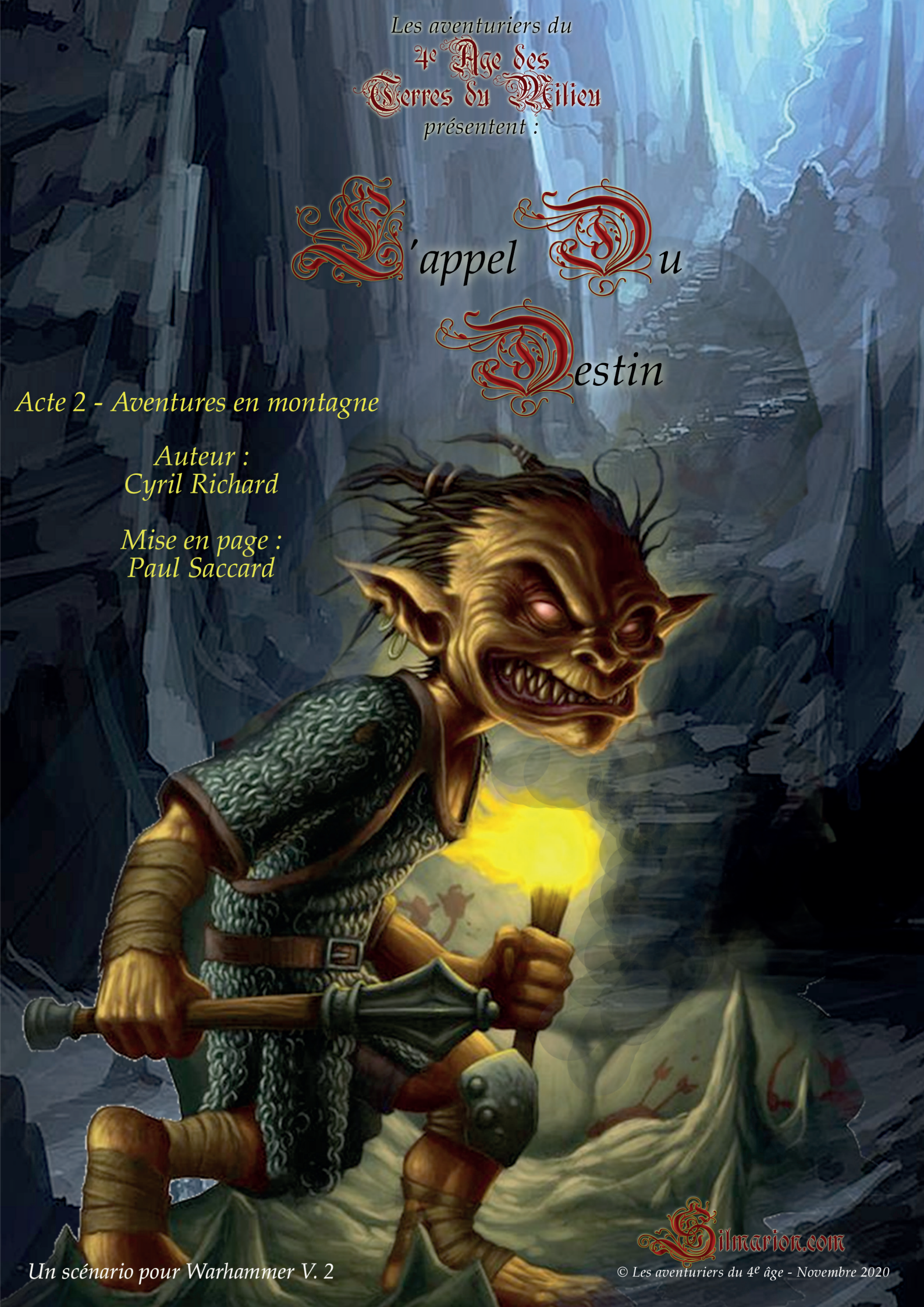
Les aventuriers du
4e Age des Terres du Milieu
présentent :

L'appel Du Destin

Acte 2 - Aventures en montagne

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard



Un scénario pour Warhammer V. 2

Gilnarion.com

© 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 2 - Aventures en montagne

Résumé de l'épisode précédent

Nos aventuriers ont eu fort à faire sur Serrig, petite ville du Sud de l'Empire. Après avoir enquêté sur une étrange profanation de tombe ils ont découvert que cela avait un rapport avec un bijou en argent : une clef.

Les artistes d'un cirque, présent pour le festival des moissons se sont avérés être les investigateurs de ce vol.

Lors du combat final la matrone du cirque, nommée Mère, s'est révélée aux aventuriers, comme créature démoniaque. S'en est suivit une confrontation avec son second Ivan, et la mort de ce dernier.

Synopsis

Le second épisode reprend directement après le combat. Nos aventuriers sont arrêtés ou garder sous surveillance en attendant la venue des autorités de l'Empire. Le prêtre de Morr de Serrig aura fait appel à un prêtre de Nuln.

Maximilien Doucefleur

Il s'agit là d'un chevalier Corbeau et prêtre de Morr. Il arbore une armure noire ainsi qu'un bâton orné d'une tête de corbeau. Au premier abord l'homme est charismatique et semble avoir vécu bien des choses. Quiconque ressent la magie saura qu'il émane des objets qu'il détient, une aura puissante. Contrairement à tous les prêtres de Morr, ce dernier n'est pas froid et silencieux. Il parlera de bon cœur avec les aventuriers. Maximilien est venu sous l'ordre du temple suite à la demande du prêtre de Serrig il y a plusieurs jours.

Il posera tout un tas de questions aux aventuriers et s'avérera toujours avenant envers eux, ce qui ne sera pas forcément le cas du Répurgateur envoyé par les Sigmarites.

Aimar Holhy

Il s'agit du Répurgateur envoyé par l'Empire et le temple de Sigmar. Ce dernier est froid et interrogera toutes personnes dans le village. Tout le monde baisse la tête à sa venue. Il ira à l'arbre, interrogera tout les habitants quitte à les torturer pour obtenir des informations.

Les questions posées

Les évènements
Symboles
La tombe
La ville
Magie

Note au Maître du Jeu

À vous d'improviser l'interrogatoire. L'un sera sympathique le second beaucoup moins. En attendant nos aventuriers passeront deux jours dans les geôles de la milice de la cité avant d'être relâché puis convié auprès du Graf de la ville et des prêtres, le soir venu.

L'entrevue

La ville a été le spectacle de la venue d'un démon. Aimar le Répurgateur pourra dire qu'il s'agit d'une Cultiste d'Ecate. Cette déesse est principalement présente dans les principautés frontalières. On dit d'elle qu'elle est la mère de Khaine.

Pour le Sigmarite la suite ne relève en rien

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



de l'Empire vu que la créature semble être reparti chez elle. La cité sera purifiée par les Sigmarites dans quelques temps. 'Comprenez que le village sera entièrement détruit et la population déplacée).

Durant l'entretien Maximilien prendra ses distances et ne dira mot. Une fois le Répurgateur partit il s'adressera aux aventuriers. Le Graff comprend que sa ville sera détruite et ne cache pas sa colère, Isebrand demande la mort de la sorcière et est prêt à proposer une prime de 500 CO aux aventuriers pour cette mission, uniquement s'ils réussissent. Une avance de 150 CO est envisageable sur un jet réussi de Marchandage.

Maximilien leur dira qu'Ecate est l'ennemi de Morr. Il voudra envoyer les aventuriers à la poursuite de celle qui est nommée Mère. Une créature telle que celle-ci doit être une succube. Elle est à la fois humaine et démone. Mère a donc besoin de se reposer, de manger et se nourrir à sa manière. Elle laissera certainement des « traces » sur son passage. Nos aventuriers trouveront peut-être la signification des deux feuillets qu'Ana possédait. En tant que prêtre et chevalier de Morr il a des obligations et ne pourra se joindre aux groupe ; cependant il va les aider dans leur quête.

Chaque aventurier recevra une amulette de Morr. Cette dernière octroie un bonus de 5% sur les tests de peur lié aux Morts-vivants.

Il pressera aussi les aventuriers de partir dès que possible. Leur voyage sera long et périlleux car il leur faudra traverser les montagnes, se rendre jusqu'à Kreutzhofen (la dernière ville de l'Empire), emprunter l'ancienne passe jusqu'à Mortensholm et de là se rendre à Philany ou Mentreda, deux grandes cités des principautés frontalières.

Note au Maître du Jeu

Improviser la fin de leur passage à Serrig. L'ambiance y sera plutôt morne suite aux récentes accusations du Répurgateur.

Le voyage

Et voici nos aventuriers en route pour les Principautés frontalières. Pour animer le voyage, un tableau d'événements se trouve en fin de chapitre.

Serrig-Kreutzhofen

5 jours de voyage à pied ou 2 à cheval seront nécessaires.

Ils traverseront la forêt et longeront la rivière qui descend jusqu'à la prochaine ville. Improviser une petite embuscade avec des Gobelins la nuit venue.

Quand la troupe se rapproche du village ils verront, sur des jets de Perception réussis, quelques poissons morts. Puis à l'orée de la ville, des champs malades. Il ne fait aucun doute que Mère est passé par ici et a semé la discorde.

Mère est déjà repartie depuis deux jours.

Kreutzhofen est la dernière bourgade avant les montagnes. Le village est composé en majorité de paysans, pêcheurs et forestiers sous l'autorité de Lars Lichtein, le bourgmestre local.

Nos aventuriers y trouveront deux auberges : Au loup Rageux tenu par un Nain Renhart Faviir peu sympathique et

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



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



La loutre Blanche (symbole de la ville), établissement géré par un Halfeling des plus courtois, Niepce Gentil-Lapin.
À Kreutzhofen, Mère a laissé son empreinte et séduit plusieurs hommes dont certains ont été missionnés pour retarder ou supprimer toutes personnes qui la suivrait.

Niepce Gentil-Lapin, aubergiste

À partir du moment où les aventuriers commenceront à poser des questions ces derniers se mettront en chasse. Elle est passé par l'auberge de la Loutre blanche. Le Halfeling la décrira comme une femme tout de noir vêtu, en deuil... des choses qui se remarque et précisera qu'elle a ensuite acheté une monture à Archibald Ferguson.

Archibald Ferguson, éleveur

Les aventuriers pourront l'interroger. Il se souvient avoir vendu un animal à cette femme et la soupçonne de sorcellerie car depuis ces animaux sont très malades. Nos aventuriers ne trouveront pas de montures en bonne santé et à disposition en ces lieux ; ces dernières seront touchées par un mal étrange (test de Résistance par journée passé en ces lieux pour les animaux). Trois jours plus tard les montures achetées mourront. Il a déjà enterré plusieurs de ces bêtes et ne sait comment il va survivre.

Mère s'est entretenue avec le bourgmestre aussi, un humain du nom d'Oswald Potdepierre. Ce dernier est sous son charme et fait partie des hommes chargés de s'occuper des poursuivants.

Peu importe le temps que passeront vos aventuriers en ces Lieux. Si ils interrogent la population locale, Lars Lichtein, le bourgmestre local sera vite informé de la situation et agira dans la foulée le soir venu. Aidé de ses deux agents municipaux en armes et d'une douzaine d'hommes du village à sa solde, il viendra capturer les aventuriers. Improviser la scène, car le bourgmestre ne veut pas les tuer juste les emmener pour qu'ils soient interrogés. Les joueurs seront jetés en cellule.

Le cachot du bourgmestre

En fait Lars compte offrir les aventuriers en sacrifice. Mère lui a prédit que le malheur allait s'abattre sur le village et que seul le sacrifice de personnes inconnues sauverait ce dernier. Il ne connait pas cette femme sous le nom de Mère mais d'Esméralda.

Les geôles sont souterraines et il est assez facile de s'en évader. Il va de soit que nos aventuriers seront désarmés. Improviser la rencontre avec Ernest Sledinger, un voleur enfermé lui aussi dans la même et unique cellule de l'hôtel de ville. Il semble être là depuis longtemps aux vues de son accoutrement. Le voleur, Ernest dit l'Anguille demandera ce qu'ils font en cette charmante cité et la raison de leur logement offert par Kreutzhofen. Pour sa part, il est enchaîné au mur signe que notre individu est un roublard difficile à contenir. L'un des deux gardes tient l'entrée à tour de rôle et les deux agents de Kreutzhofen ont eu pour consigne de surveiller la porte et ne pas quitter leur poste.

Ernest possède le moyen de s'évader de ce lieu. Il faudra pour cela le persuader sinon les joueurs devront se débrouiller seuls. Leurs affaires ont été menées à l'étage dans une salle sous clef. Il sera très compliqué de remonter en évitant les combats.

Ernest se targuera de pouvoir les faire sortir par un autre chemin mais pour cela il faudra le payer, et correctement. Les tests de marchandage avec lui ont une pénalité de 20%. Pour cela, il leur indique

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



l'emplacement de la salle dans laquelle est stocké sa sacoche de monte en l'air.

Il leur faudra alors improviser leur évasion, Ernest n'a pas accès à la table de la cellule, sa chaîne étant trop courte. Le Voleur leur demandera de lui donner le petit tube de fer qui sert à relier l'une des deux charnières du système de relevé de la table fixée au Mur. Avec cette petit tige de métal, il crochètera en un tour de main l'anneau qui enserre sa cheville et l'antique serrure de la cellule. Il les mènera alors par une porte oubliée au fond des geôles ; cette dernière grincera un peu à l'ouverture et les évadés déboucheront par un tunnel à l'extérieur de la ville.

En faisant parler Ernest (test de Persuasion) ils apprendront qu'il se trame des choses étranges dans le village. L'Anguille a entendu dire que Lars et quelques hommes veulent supprimer plusieurs vies étrangères pour sauver leur village.

Nos aventuriers ne sont pas les seuls étrangers en ville. Une fois libéré Ernest fuira la ville. Nos aventuriers peuvent faire de même en laissant d'autres étrangers se faire massacrer.

Dans ce cas improviser leur fuite du village et continuer le voyage.

Si ils jouent les héros les aventuriers devront observer le village et établir d'une stratégie. Une battue sera organisée pour essayer de débusquer les fuyards.

Les joueurs devront s'équiper pour affronter les hommes de Lars Lichtein. Avec de la discrétion, ils peuvent fuir les hommes ou les suivre. Ces derniers ne sont pas de fins limiers, il y a donc de forte chance que nos aventuriers passent inaperçus.
Vous pouvez improviser plusieurs scènes :

Infiltration

Tenter une récupération de leurs armes dans la prison, pour cela il faudra déjouer la surveillance du garde restant (si celui stationné devant la porte a été neutralisé) et de six hommes du village sous l'emprise du bourgmestre.

Justiciers

Ils peuvent voir Lars et ses hommes arrêter une calèche avec cinq individus à son bord et les deux cochers, des voyageurs semble-t-il. Ces derniers sont emmenés dans une maison à l'écart de la ville. Sur place ils sont assommés et dépouillés de leurs objets. Les hommes font disparaitre la calèche, si vos aventuriers les suivent ils auront des preuves à apporter à la population. Les malheureux sont emmenés, de nuit, vers les sous-sols de la demeure du bourgmestre, dans une grande cave voisine de la cellule.

Lars et ses hommes sont persuadés agir pour le bien être de leur communauté et par un jet de Psychologie nos aventuriers pourront voir que ces derniers semblent sous l'emprise de quelqu'un. Cela n'est que passager et durera encore 2 jours voir plus, le temps pour nos joueurs d'agir.

Les étrangers seront menés au sous-sol de sa demeure pour y être ensuite sacrifié. Lars possède un parchemin à lire en magikane. Mère lui a appris à le lire.

S'ils n'empêchent pas les hommes d'agir ces derniers réveilleront un démon d'Ecate. Il est suffisamment puissant pour tuer des villageois et créer l'horreur mais nos aventuriers devraient le supprimer rapidement. Ses premières victimes seront ses invocateurs.

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

Note au Maître du Jeu

Faites-en sorte que le combat soit épique, le démon cherchera à sortir en ville. Il peut s'échapper ce qui donnera la possibilité de sauver des villageois en détresse. Passé 12 rounds il deviendra instable et repartira dans son plan sur un jet d'Instabilité raté.

Les aventuriers seront traités en héros et pour les remercier les villageois leur offriront des soins, le gîte et le couvert, et des montures saines pour partir ainsi que leur reconnaissance éternelle.

Kreutzhofen-Mortensholm

La route demandera 15 jours de voyage à pied ou 12 à cheval. Pour animer le voyage, une table d'événements aléatoires sur 1d100 est disponible à la fin du présent livret.

Au bout de quelques jours les aventuriers atteignent les montagnes, limites séparant les principautés frontalières au reste de l'Empire.

Les Montagnes Noires tiennent leur nom d'un ciel sombre et constamment nuageux où traînent des hordes gobelinoides sur terre et d'autre monstres volants dans les airs.

3 jours après leur départ ils verront des traces de passage d'une horde Gobelin. Plus tard ils relèveront des traces de sang et débusqueront un Nain dans la montagne : Baldhur Bogar. Il est blessé. Il sera extrêmement méfiant et malgré son état cela ne l'empêchera pas de brandir sa hache même si les aventuriers verront qu'il ne tient guère sur ses jambes.

« Vous êtes avec elle, c'est ça, allez dites-le. Vous êtes venus finir le travail ? » Puis il s'effondrera au sol.

Baldhur Bogar a besoin de soins et le déplacer dans son état est une mauvaise idée car il perd beaucoup de sang



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



Laissez vos aventuriers commencer les soins lorsqu'ils se rendront compte qu'une escouade de 12 Gobelins s'approche de leur position. S'ils ne font pas bien attention le groupe peut même être surpris. Il leur faut protéger le Nain et ce dernier est la cible des gobelins. Ils le comprendront sur un test de Perspicacité une fois l'attaque des Peaux-Vertes lancées.

Note au Maître du Jeu

Improviser l'attaque, le sauvetage du Nain et la fuite des derniers Gobelins vers la montagne. Ils reviendront leur dira le Nain dans un accès de lucidité.

Baldhur Bogar

Après s'être remis un peu sur pied, les joueurs pourront apprendre quelques informations sur lui : son nom, sa lignée, son clan, celui de Baldhur qui est positionné dans leur mine plus au Sud. Il leur parlera de Esmeralda (Mère) : lorsqu'ils ont vu arriver une femme, blessée, non voilée, brune aux yeux en amande il ne sont sont pas méfié. Elle se nommait Esméralda.

Des Peaux-Vertes l'avaient attaquées. Deux jours après avoir été secourue, ils ont subi l'attaque d'un clan gobelinoide, les Kreuk, des Gobelins vivant dans la montagne plus à l'Est. Cette dernière s'est alors enfuie en se transformant en démon volant ; elle ricanait selon lui.
Trahis, les Nains ont été fait prisonniers ou tués. Aujourd'hui les gobelinoides creusent la montagne et se servent des survivants comme esclaves, de la main d'œuvre que les Gobelins poussent à la tache jusqu'à la mort par épuisement. La horde est dirigé par leur chef, un orque sombre du nom de Malgor. Il terrorise la région depuis bon nombre d'année et s'attaque principalement aux colonies Naines.

Il demandera l'aide des aventuriers pour aller sauver les derniers Nains des griffes des Gobelins et des Orques de la montagne.

Si nos investigateurs refusent, le Nain les maudira les traitant de tous les noms. Les siens sont de fiers combattants et fervents défenseur des montagnes. Ils ont protégé l'Empire de l'invasion pendant des décennies, le tout sans jamais recevoir la moindre aide de l'Empire en retour. S'ils accordent leur aide, le peuple Nain saura être reconnaissant et les gratifiera d'un cadeau. Si vos aventuriers parlent de Philany il pourra aussi leur dire qu'un Nain érudit, qu'il espère encore vivant, connait Philany et qu'il serait peut être d'une grande aide pour nos joueurs.

Si ils acceptent de l'aider Baldhur Bogar les mènera jusqu'à une ancienne mine Naine devenu le repère des orques.

L'ancienne mine

Ces derniers creusent la montagne pour y chercher des richesses et étendre leur terrier. Suite à une grande bataille ils ont pris possession de la mine des Nains.

Il est à noter que les Nains pourront être des alliés pour la suite de l'aventure.

Voici ce que vos aventuriers peuvent trouver en ces lieux. Il y aura 15% que nos aventuriers rencontrent des orques et gobelins dans chacune des pièces. Cette probabilité augmente de 10% toute les 10 minutes de jeu.

Les Nains ont été enfermés dans des cellules. Certains sont emmenés dans le bas de la mine pour creuser d'avantage la montagne. Une partie est enfermée, l'autre est mise au travail. Les Nains qui travaillent sont enchaînés au pieds et surveillés de près par plusieurs Orques et Gobelins.

1 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.					

Imaginez plusieurs niveaux à votre mine, de grandes salles anciennes de facture naines, des trous de gobelins ont désolidarisé certaines pièces et certains passages sont effondrés.

Les Gobelins ont ravagés la mine Naine, détruit une partie de ce qui leur appartenait, pris leurs armes et souillés les tombeaux de leurs aïeux.



Au niveau 1

Des soldats Gobelins et des Orques patrouillent. Des pièces avec du matériel pour creuser et des outils abandonnées sont éparpillés dans de petites galeries qui rejoignent l'étage inférieure. Elles peuvent être empruntées avec un malus pour s'y déplacer car c'est le passage de certains gobelins.

Un couloir étayé par des poutres vermoulus semble abandonné et pour cause, il est à la veille de s'effondrer si nos aventuriers ne font pas attention.

Au niveau 2

Des pièces nauséabondes où sont entassés des corps de bêtes, repas des gobelins entre autres. Le garde-manger. Des cuistots Gobelins préparent dans des cuisines un repas. Une autre pièce sert de nurserie gobelinoide gérée par une matrone (qui alertera les gardes si les aventuriers sont aperçus) Gobelins et Orques qui patrouillent.

Au niveau 3

Là se trouve la pièce où les Nains priaient autrefois leurs aïeux. Un couloir mène aux gisants dans leurs tombeaux puis vers celui de Karak Enkor, grand guerrier Nain de la montagne et protecteur de la Nasse.

Les Gobelins ont vandalisé, souillés et en partie détruit le tombeau. Ce qui laisse des squelettes Nains hors de leur tombeau. Baldhur est furieux. Il demandera à ses nouveaux compagnons de l'aider à mettre ses aïeux en « terre », à refermer leurs caveaux et nettoyer la souillure. Si nos aventuriers l'aide, ils auront la visite du fantôme de Karak Enkor. Sa présence provoque la peur. Il les bénira de leur aide et nos aventuriers se sentiront renforcés dans leur aventure (bonus en Combat et Endurance).

Ce niveau est farci de petits trous, de petits terriers de gobelin. Cela sent très mauvais. Ils peuvent trouver un peu de matériel : épées de mauvaises factures, flèches, potion (un test d'analyse révélera qu'il s'agit d'une potion de Paralysie. Une utilisation provoque une paralysie instantanée de celui qui le boit, le tout pendant 1D10 rounds, opposé à un test de Résistance aux poisons bien sûr).

Les gardes sont de plus en plus nombreux.

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



Au niveau 4 et 5

Ils trouveront les cellules des Nains sous bonne garde au niveau 4. Les esclaves sont fatigués et harassés.

Au niveau 5 se trouve les ateliers des Gobelins et des Orques. Les Nains enchaînés creusent plus profondément les nouvelles galeries. C'est là que Malgor a son antre. Avec une salle au trésor. Il n'y a aucun objet magique mais quelques joyaux de très grandes valeurs entre 300 CO et 700 CO à la discrétion du meneur de jeu.

À partir de tout ces éléments le Maître du jeu improvisera la suite de l'aventure : la libération des Nains à l'issu de combats contre Malgor et sa horde, la fuite des aventuriers, etc.

À l'attention du Maître du jeu

Faites vivre cette petite aventure au mieux, dans le plus pur style des donjons « old school » et que cette épopée souterraine, permette un rapprochement avec les Nains, indice important pour la suite de l'aventure.

Si vos aventuriers détruisent la mine des Orques, tue leur chef alors les Nains les récompenseront. Emmenés dans l'une de leur « colonie » des montagnes., ils fêteront les aventuriers en grande pompe et chacun d'eux se verra offrir un anneau Nain gravé d'une rune. Chacune d'elle permet de refaire un test dans une des caractéristiques suivantes : Endurance, Force, Force mentale ou Intelligence.

Le roi Nain, Akmar Danghaz, réfugié dans la colonie, sera à l'avenir à l'écoute de leurs besoins et sauront répondre présents.

Akmar peut leur dire que là où ils vont les terres sont dangereuses et corrompues. La guerre rôde et plusieurs princes se battent pour ces terres. Il y a plusieurs mois de cela ils ont croisé la route d'un tueur Nain, un certains Snorry : peut être le rencontreront ils. Les Tueurs sont de terribles fléaux face au Chaos et ses monstruosités.



Le chef Orque Malgor

2 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.					

Table de rencontres aléatoires et d'événements divers

Ce tableau permet d'animer les aventures de vos randonneurs en Pays Sauvage et de casser la monotonie d'une longue randonnée.

Fonctionnement :
Lancer 1d100 puis reportez-vous au numéro et sa description. Certains choix sont multiples avec 6 autres sous-rencontres Vous pouvez alors choisir celui qui correspond à l'environnement et votre envie ou relancer 1d6 pour laisser le hasard décider.

1 Buissons :
Sur 1d6 :
1 - épineux
2 - impénétrables
3 - vivants et mauvais
4 - qui se couvre de fleurs et s'écarte
5 - couvert de baies comestibles
Sur 1d6 :
1 -framboises
2 -myrtilles
3 -prunelles
4 -mures
5 -nèfles
6 -baies de canneberge
6 - couvert de petits fruits toxiques
Sur 1d6 :
1 -mortels
2 -diarrhéiques
3 -furoncles
4 -hallucinogènes
5 -ankylosant
6 -surdité (1d6 jours)

2 Parasites :
Sur 1d6 :
1 - tiques
2 - puces
3 - poux
4 - fourmis
5 - moustiques
6 - taons

3 Équipement égaré par un joueur :
Sur 1d6 :
1 -perdu en route mais sera retrouvé
2 -perdu mais retrouvé abîmé
3 -irrémédiablement égaré
4 -dans le bec d'une pie perchée (petit) ou dans la tanière d'un blaireau (gros)
5 -perdu et retrouvé entre les mains d'une clique de voleurs
6 -subtilisé par une Harpie

4 Problème technique :
Sur 1d6 :
1 - mécanisme d'arme brisé ou lame ébréchée
2 - sangle d'arme déchirée
3 - sangle de sac ou sacoche usée qui cède
4 - nœud d'un arc, dont le bois éclate
5 - tonnelet de poudre ou carquois qui se brise
6 - semelle de chaussure décollée

5 Monture défaillante :
Sur 1d6 :
1 - piquée par un taon, affolée
2 - épine infectée, boiteuse
3 - malade 1d4 jours
4 - assoiffée

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

5 - fatiguée, refuse d'avancer
6 - crise cardiaque

6 Désagrément de la nature :
Sur 1d6 :
1 - fiente d'oiseau
2 - bourrasque de vent, objets légers (parchemin) ou avec prise au vent (tente) s'envolent
3 - grêle
4 - gelée matinale
5 - pluie
6 - tempête orageuse

7 Nourriture transportée :
Sur 1d6 :
1 -périmée (goût désagréable)
2 -avariée, gastro sur 1 jour
3 -infectée, intoxication alimentaire sur 1d4 jours
4 -contaminée, furoncles
5 -volée par un écureuil
6 -attire un animal affamé
Sur 1d6 :
1 -ours affamé
2 -ratel
3 -blaireau
4 -vieux loup
5 -sanglier
6 -rongeur

8 Contenant transporté, percé :
Sur 1d6 :
1 -outre ou gourde d'eau
2 -flacon d'un magicien ou fiole d'un soigneur
3 -bouteille d'huile ou de combustible
4 -bourse de pièces de monnaie
5 -sac à dos
6 -carquois, étui de dague ou tonnelet de poudre

9 Mouches, moustiques, selon climat

10 Nuée d'insectes :
Sur 1d6 :
1 -papillons
2 -essaim d'abeilles
3 -fourmilière
4 -nuée de hannetons
5 -nuage de moucherons
6 -nid de frelons

11 Pièges de chasseur :
Sur 1d6 :
1 -collet
2 -fosse de chasseur 1d4 mètres de profond
3 -cage 1d4 mètres
4 -filet de chasseur
5 -corde (nœud coulissant tendu pour suspendre par le pied)
6 -mâchoire à renard

12 Corps ou restes :
Sur 1d6 :
1 -Humain
2 -Elfe
3 -Nain
4 -Orque
5 -Gobelin
6 -Troll

13 Nuisibles :
Sur 1d6 :
1 -groupe de rats 1d10
2 -nuée de souris 1d100
3 -groupe de Harpies voleuses 1d10+5
4 -Sédentaire 1d10+5
5 -colonie de scorpions 1d20+5
6 -Rats des Rochers 1d10+5

14 Vieille route abandonnée (1d20+5m)

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

15 Découverte morbide :
Sur 1d6 :
1 -homme pendu à un arbre (depuis 1d6+1 jours)
2 -cage scellée et suspendue avec un cadavre à l'intérieur
3 -tête coupée
4 -bras tranché ou arraché
5 -tronc à moitié dévoré
6 -cadavre empalé

16 Découverte morbide :
Sur 1d6 :
1 -reste d'ossements
2 -crâne d'humanoïde géant fendue d'une hache
3 -pierre avec des doigts coupés
4 -un pied suspendu au dessus d'une fosse
5 -un homme enterré jusqu'au cou, la tête dévorée, les yeux

Le chef Orque Malgor

mangés
6 -une main tranchée en putréfaction, dans un piège à ours

17 Matériel :
Sur 1d6 :
1 -chariot abandonné
2 -roue brisée
3 -tente abandonnée
4 -sac de pêcheur
5 -lance à pointe d'acier fichée dans un arbre
6 -cadavre avec un glaive à la main (1d6 semaines)

18 Arbre de forme étrange :
Sur 1d6 :
1 -tortueux
2 -aux fruits étranges
Sur 1d6 :
1 -hallucinogènes
2 -savoureux
3 -toxiques
Sur 1d6 :
1 -mortels
2 -diarrhéiques
3 -furoncles
4 -calvitie 1d10 jours
5 -somnifères
6 -surdité 1d4 Tours
4 -magiques, +10% capacité/1d4 jours
5 -maléfiques, -10% capacité/1d4 jours
6 -s'envolent
3 -dont les branches bougent sans qu'il n'y ai de vent
4 -avec des yeux
5 -sculpté de formes humaines
6 -tronc rampant

19 Grosse pierre enchâssée dans un granit de 1d10x10kg :
Sur 1d6 :
1 -rouge, Tourmaline
2 -translucide, cristal de quartz
3 -verte, Jade
4 -phosphorescente, Rubis
5 -noire, Onyx
6 -bleue, Aigue-marine

20 Evénement anodin :
Sur 1d6 :
1 -arbre à moitié coupé avec une hache
2 -tas de bûches empilées
3 -table de jardin en fer et ses trois chaises, tasses et théière, recouvertes de lierre
4 -oriflammes fiché en terre

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



5 -peau tendues en train de sécher
6 -hutte avec 1d4 fourrures et 1d4 peaux

21 Evénement géologique :
Sur 1d6 :
1 -petite secousses telluriques
2 -petite crevasse
3 -coulée de boue
4 -sables mouvants
5 -émanation de souffre
6 -éboulement

22 Evénement astronomique :
Sur 1d6 :
1 -Pluie d'étoiles filantes (nuit suivante)
2 -Comète éblouissante (jour suivant)
3 -Éclipse solaire (jour suivant)
4 -Pleine lune (nuit suivante)
5 -Aurores boréales (nuit suivante)
6 -Orage d'altitude

23 Comète (nuit) ; météorite (jour)

24 Une cité antique abandonnée

25 Étrange monture dans le ciel

26 Nuage de forme ou de couleur étrange

27 Plante rare :
Sur 1d6 :
1 -Alfunas
2 -Argos
3 -Belladone
4 -Ciguë
5 -Sommeil du Mage
6 -Traïnasse

28 Phénomènes soudains :
Sur 1d6 :
1 -arbre mort barrant la route
2 -volée de flèches
3 -attaque d'un ours
4 -éboulis de rochers
5 -effondrement du sol 1d4 de large et 1d4 de profond
6 -grêle de taille 1d4 cm

29 Ancien site :
Sur 1d6 :
1 -feu de forêt
2 -bûcheronnage
3 -minage
4 -charbonnage
5 -four à chaux
6 -campement

30 Campement abandonné :
Sur 1d6 :
1 -Humains de 1d10 mois
2 -race humanoïde de 1d10 mois
3 -1d4 tentes vides
4 -cadavres humains de 1d10 mois
5 -cadavres gobelinoïdes de 1d10 mois
6 -1d4 tentes, nourriture et matériel de campement en bon état

31 Champ abandonné :
Sur 1d6 :
1 -en friche depuis 1d10 mois
2 -blé
3 -orge
4 -courges
5 -verger
6 -en friche depuis 1d6 années

32 Découverte morbide :
Sur 1d6 :
1 -cadavre percé de trois couteaux de lancer (1d6 semaines)
2 -tête fichée sur un pique (1d6 mois)

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



3 -femme dans une caisse coupée en deux
4 -reste de festin animal, os, poil, etc.
5 -pendu(s) à un arbre mort (1d4 corps)
6 -ancienne tombe, vieux casque posée sur une épée rouillée fiché en terre

33 Incendie (forêt ou champ)

34 Traces de combats (sang, bois cassé)

35 Champignons comestibles :
Sur 1d6 :
1 -trompettes de la mort
2 -bolets
3 -cèpes
4 -morilles
5 -rosés
6 -girolles

36 Champignons non comestibles :
Sur 1d6 :
1 -mortels
2 -diarrhéiques
3 -vomitif
4 -hallucinogènes
6 -somnifères
7 -cécité

37 Bruits étranges :
Sur 1d6 :
1 -chant d'oiseau curieux
2 -feulement au loin
3 -grognement à deux pas
4 -hurlement de loup
5 -craquement de branche
6 -brame de cerf

38 Animal sauvage piégé :
Sur 1d6 :
1 -oiseau dans une cage
2 -furet dans une nasse
3 -poissons dans un filet, 1d6
4 -renard piégé dans une mâchoire
5 -lapin dans un collet
6 -loup dans une fosse

39 Faune :
Sur 1d6 :
1 -plusieurs corbeaux perchés à un arbre
2 -troupeau de chevreuils
3 -faisan
4 -renard argenté
5 -chat sauvage
6 -perdrix

40 Trace :
Sur 1d6 :
1 -déchets de repas
2 -herbe couchée
3 -arbuste taillé, cassé
4 -pas de paires de bottes, 1d10
5 -roue de chariot
6 -sabot ferré, 1d10

41 Rencontre étrange :
Sur 1d6 :
1 -arbre décoré avec des crânes humains
2 -monticule de cailloux empilés
3 -cible de paille avec des flèches
4 -totem druidique
5 -statue ancienne elfique
6 -troll pétrifié

42 Animal domestique abandonné :
Sur 1d6 :
1 -chien
2 -chat
3 -chèvre
4 -mouton



5 -poney
6 -poule

43 Étendue d'eau :
Sur 1d6 :
1 -cours d'eau asséché
2 -source
3 -marre d'eau stagnante
4 -étang, 1d100 mètres x 1d100 mètres
5 -cascade
6 -ruisseau, 1d4 mètre de large

44 Campement :
Sur 1d6 :
1 -camp de trappeurs utilisé mais vide
2 -camp d'Hommes-bêtes mais vide
3 -camp de bûcherons mais vide
4 -campement de Gobelins mais vide
5 -camp d'Orques mais vide
6 -campement de marchands mais vide

45 Repère sauvage :
Sur 1d6 :
1 -nid de vipères 1d12
2 -meute de loups 1d6
3 -ours
4 -troupe de sangliers 1d20
5 -lynx
6 -puma

46 Repère de monstre(s) dont les occupants sont morts :
Sur 1d6 :
1 -Troll 1d4
2 -Gobelin 1d12+6
3 -Géant 1d3
4 -Ogre
4 -Orque 1d6+3
6 -Homme-bête 1d6+3

47 Baies comestibles :
Sur 1d6 :
1 -framboises
2 -myrtilles
3 -mures
4 -canneberges
5 -fraises des bois
6 -airelles

48 Bosquet avec des fruits :
Sur 1d6 :
1 -noix
2 -noisettes
3 -pommes de rainette
4 -faines (fruits du hêtres)
5 -merises
6 -nèfles

49 Pile de cadavres de 1d12 jours :
Sur 1d6 :
1 -gibiers
2 -humains
3 -Gobelins
4 -bovins
5 -chevaux
6 -Orques

50 Bruits inquiétants :
Sur 1d6 :
1 -tambour de guerre au lointain
2 -combat à 100 mètres
3 -grognement de loup à 50 mètres
4 -ricanement de vieille femme à 20 mètres
5 -tir de flèche à 50 mètres
6 -déplacement et froissement de feuilles dans les arbres

51 Traces d'un sort lancé récemment (table, parchemins)

52 Sac à dos avec des rations de fer 1d4+1

3 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.					

53 Traces :
Sur 1d6 :
1 -pas humains, 1d6+1
2 -empreintes de gibiers, 1d4+1
3 -empreintes de chaussures cloutées, 1d100+1
4 -marques de fers à cheval, 1d10+5
5 -empreinte(s) d'ours, 1d2
6 -empreintes de loup, 1d10+10

54 Coffre déterré et ouvert

55 Symbole gravé sur un arbre :
Sur 1d6 :
1 -Chaos
2 -direction
3 -initiales
4 -Elfe
5 -magique
6 -gobelinoïde

56 Trousse de premier secours, près d'un cadavre

55 Essence d'arbre :
Sur 1d6 :
1-chêne séculaire
2 -pin monumental
3 -cèdre gigantesque
4 -bosquet de bouleaux
5 -arbre creux
Sur 1d6 :
1 -vide
2 -un sac vide
3 -avec le squelette d'un Nain
4 -un coffre rempli :
Sur 1d6 :
1 -1d6 sous
2 -sable
3 -vieux plan
4 -livre :
Sur 1d6 :
1 -vierge
2 -très abîmé
3 -recettes de cuisine
4 -1d4 parchemin (s) magie commune
5 -rares récits de bataille
6 -notes cabalistiques obscures

5 -dague dans le coffre
6 -rations de fer 1d10 dont 1d4 périmée(s) dans le coffre
5 -un nid de mulot dans l'arbre creux
6 -chouette hulotte dans l'arbre creux

6 -Arbre foudroyé (essence d'arbre suite et fin)

56 Objets :
Sur 1d6 :
1 -cerf-volant dans un arbre
2 -flèche fichée dans un arbre
3 -chaine de fer accroché à un pieu et anneau de fer
4 -épée rouillée dans une hutte
5 -tonnelet de cervoise sous un aplomb rocheux
6 -cruche scellée, à moitié remplie d'eau de vie

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



57 Arbre :
- Sur 1d6 :
  - 1 -criblé de trous de dagues
  - 2 -lacéré de coups de griffes
  - 3 -de forme humaine
  - 4 -qui semble respirer
  - 5 -cabane dans les branches à 1d4+2 mètres de haut :
    - Sur 1d6 :
      - 1 -vide
      - 2 -habitée par un ermite
      - 3 -nid de Harpie, 1d10
      - 4 -laboratoire d'un mage
      - 5 -pourrie et s'effondre
      - 6 -antre d'un Hiboux Géant
  - 6 -mauvais et hypnotisant

58 Phénomène climatique :
- Sur 1d6 :
  - 1 -arc-en-ciel
  - 2 -orage en été-automne ou tempête de neige en automne-hiver
  - 3 -pluie 1d4 jours
  - 4 -vent
  - 5 -grêle
  - 6 -brouillard

59 Plante inhabituelle :
- Sur 1d6 :
  - 1 -trèfle à 4 feuilles
  - 2 -racine comestible, 1d6
  - 3 -iris
  - 4 -lavande
  - 5 -pavot
  - 6 -aubépine en fleur

60 Malchance :
- Sur 1d6 :
  - 1 -pied gauche dans une déjection animale
  - 2 -chute et cote fêlée
  - 3 -cheville foulée
  - 4 -écharde dans la main
  - 5 -piqûre de guêpe
  - 6 -chiure d'oiseau

61 Maison forestière abandonnée

62 Luciole (nuit) ou papillons multicolores (jour)

63 Lueur étrange (nuit) ou Ombre inquiétante dans le ciel (jour)

64 Averse torrentielle (printemps) ; averse d'orage (été) ; pluie lourde (automne) ; pluie glaçante (hiver)

65 Giboulée (printemps) ; pluie rafraîchissante (été) ; courte averse (automne) ; neige floconneuse (hiver)

66 Source d'eau claire

67 Puits géologique :
- Sur 1d6 :
  - 1 -petite soufrière
  - 2 -geyser d'eau bouillante
  - 3 -eau thermale chaude
  - 4 -source d'eau ferrugineuse
  - 5 -source d'eau gazeuse
  - 6 -source avec croûte de calcite (chaux)

68 Zones :
- Sur 1d6 :
  - 1 -clairière dans une forêt
  - 2 -bosquets d'arbres dans une plaine
  - 3 -oasis ou source dans une étendue sèche
  - 4 -monticule rocheux de 1d10 mètres de haut
  - 5 -marre d'eau boueuse
  - 6 -trou de 1d10 mètres de profond

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



69 Bois étrange :
- Sur 1d6 :
  - 1 -arbre noueux
  - 2 -arbres griffus et hostiles, 1d6
  - 3 -arbre hypnotique et dangereux, 1d4
  - 4 -bois avec toiles d'araignées
  - 5 -pinède sombre aux bruits étranges
  - 6 -sombre bois désorientant

70 Forêt enchantée :
- Sur 1d6 :
  - 1 -bois avec petites fées accueillantes
  - 2 -lieu boisé apaisant
  - 3 -forêt de lutins (Bons)
  - 4 -forêt de Ents (Neutres)
  - 5 -forêt d'arbres dorés et étincelants (magiques)
  - 6 -bois d'if magiques (+1 en archerie)

71 Marécage

72 Tertre :
- Sur 1d6 :
  - 1 -ancienne tombe abandonnée
  - 2 -ancienne tombe avec gardien fantôme (Neutre)
  - 3 -ancienne tombe d'un seigneur tourmenté
  - 4 -ancienne tombe, repère de Troll, 1d4
  - 5 -ancienne tombe oubliée et inviolée
  - 6 -ancienne tombe, repère d'un vieil ermite

73 Grotte :
- Sur 1d6 :
  - 1 -libre
  - 2 -habitée par un ours
  - 3 -habitée par une colonie de chauve-souris
  - 4 -hantée
  - 5 -grotte du temps -> 1d4 jours en arrière puis le lieu disparaît
  - 6 -tanière d'un sanglier solitaire et taciturne

74 Maison forestière :
- Sur 1d6 :
  - 1 -abandonnée depuis des années
  - 2 -fermée à clef et inoccupée
  - 3 -habitée
  - 4 -colonisée par des araignées géantes, 1d6+2
  - 5 -hantée
  - 6 -vermoulue et s'effondre

75 Fontaine :
- Sur 1d6 :
  - 1 -source naturelle
  - 2 -source magique (+1 pv/jour)
  - 3 -tarie
  - 4 -poissons dorés
  - 5 -lumineuse (nuit)
  - 6 -source elfique (endurance augmentée de +10% pendant 1d4 jours)

76 Arbrisseau couvert de baies comestibles :
- Sur 1d6 :
  - 1 -framboises
  - 2 -myrtilles
  - 3 -prunelles
  - 4 -mures
  - 5 -nèfles
  - 6 -baies de canneberge

77 Tour de pierre :
- Sur 1d6 :
  - 1 -envahie de lierre

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



2 -colonisée par des corbeaux
3- antre d'une colonie d'abeilles géantes
4 -relais de trappeurs
5 -à moitié effondrée
6 -tanière d'un vieil Orque Shaman

78 Ferme :
Sur 1d6 :
1 -abandonnée depuis des années
2 -mirage
3 -accueillante et en activité puis abandonnée depuis des années, le lendemain au réveil des aventuriers
4 -dans un autre plan, havre de paix
5 -antre d'un sorcier fou et d'un démon mineur
6 -fortifiée et en activité

79 Verger abandonné :
Sur 1d6
1 -pommiers
2 -poiriers
3 -noyers
4 -cognassiers
5 -cerisiers
6 -pruniers

80 Feu de campement vieux de 1d10 jours

81 Animal affamé :
Sur 1d6 :
1 -ours affamé
2 -ratel
3 -blaireau
4 -vieux loup
5 -sanglier
6 -rongeur

82 Volatil :
Sur 1d6 :
1 -vol de tourterelles
2 -vol de perdrix
3 -vol de canards
4 -nuée d'étourneaux
5 -troupe de hérons
6 -paon albinos

83 Déboulé d'une harde de sangliers

84 Bruits étranges :
Sur 1d6 :
1-corne longue et sinistre au lointain
2 -hurlement guttural à 100 mètres
3 -coup de hache sur un arbre
4 -bruits de clochettes
5 -chant de flûte mélodieux
6 -Lourds battements d'ailes impressionnants dans le ciel

85 Arbrisseau couvert de baies toxiques :
Sur 1d6 :
1 -mortels
2 -diarrhéiques
3 -furoncles
4 -hallucinogènes
5 -ankylosant
6 -surdité (1d6 jours)

86 Vieux tonneau dans une cavité :
Sur 1d6 :
1 -vide
2 -vipère
3 -rat
4 -hérisson
5 -squelette
6 -parchemin
Sur 1d6 :
1 -vierge
2 -carte indiquant un lieu
3 -parchemin de

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

magie mineure
4 -page 107 des Chroniques de Borwo
5 -recette d'alchimie
6 -symbole du Chaos

87 Zone géologique :
Sur 1d6 :
1 -étendue de sable
2 -marre d'eau soufrée
3 -tourbière
4 -gouffre, 1d100 mètres
5 -cheminée de gaz
6 -marre de goudron

88 Carrière :
Sur 1d6 :
1 -abandonnée et de quartz
2 -abandonnée et de granit
3 -en activité par des Nains (mine de cuivre)
4 en activité par des Nains (mine de pierres de construction)
5 -en activité par des Nains (pierres précieuses)
9 -en activité par des Nains (argent, or)

89 Bosquet avec des fruits :
Sur 1d6 :
1 -noix
2 -noisettes
3 -pommes de rainette
4 -faines (fruits du hêtres)
5 -merises
6 -châtaigniers

90 Un monastère :
Sur 1d6 :
1 -abandonné
2 -habité par des moines cénobites
3 -repère de Morts-Vivants 1d10
4 -en ruine
5 -prêtresses de Verena
6 -prêtresses de Shallya

91 Bruits :
Sur 1d6 :
1 -sifflement strident dans le lointain
2 -craquement de branche
3 -galop
4 -chute de pommes de pin
5 -croassement de grenouilles
6 -cris de rapaces

92 Bruits :
Sur 1d6 :
1 -hurlement d'un loup dans le lointain
2 -Grognement d'une bête sauvage tout près d'ici
3 -échanges d'épées à 50 mètres
4 -souffle d'une corne de chasseur au loin
5 -coups contre un tronc difficile à situer
6 -pleurs à deux pas

93 Campement abandonné :
Sur 1d6 :
1 -camp de trappeurs utilisé mais vide
2 -camp abandonné depuis 1d10 mois
3 - camp de bûcherons mais vide
4 -campement de Gobelins mais vide
5 -camp d'Orques mais vide
6 -campement de marchands mais vide

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



94 Étendue d'eau :

Sur 1d6 :

1 -ruisseau
2 -source
3 -marre d'eau boueuse
4 -étang, 1d100 mètres x 1d100 mètres
5 -grotte avec rivière souterraine
6 -rivière, 1d4+4 mètres de large

95 Sons :

Sur 1d6 :

1 -musique de harpe, mélodieuse, difficile à situer
2 -tintement de clochette à 100 mètres
3 -chant mélodieux, et impossible à situer
4 -clapotis d'eau
5 -cascade
6 -gazouillis d'oiseaux bruyants

96 Un étang :

Sur 1d6 :

1 -avec une colonie de Cols-Verts
2 -poissonneux
3 -avec une cabane de pêcheur vide
4 -normal le jour; hanté la nuit (brume inquiétante, feux follets, spectres, etc.)
5 -un îlot au milieu avec un saule
6 -repère de moustiques

97 Donjon antique, sur un éperon rocheux :

Sur 1d6 :

1 -envahie de lierre et de goules 1d6+4
2 -colonisée par des corbeaux avec une immense salle abandonnée
3- antre d'un Vampire
4 -nid d'un Amphisbaenas
5 -à moitié effondré
6 -palais d'un vieux magicien

98 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

1 -deux lutins, portant un gros champignons, passent en sifflotant devant le groupe et disparaissent dans un épais buisson
2 -un énorme lézard, en train de dévorer un cerf et tout occupé à son repas
3 -une plante étrange, avec une grande fleur, dispersant des pollens multicolores
4 -un squelette assit en position pouce levé avec un panneau de bois sur lequel est écrit La Comté
5 -un monticule de terre qui se dresse soudainement devant les joueurs, prenant forme humaine, puis s'effondrant en un tas informe de mottes de terre et d'herbe
6 -le vol d'une créature fantastique, mi-aigle mi-lion

99 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

1 -une petite fille qui court et passe devant le groupe en riant puis disparaît…
2 -une dame blanche lumineuse, qui sourit au groupe puis disparaît (nuit suivante)
3 -une licorne immaculée qui galope, s'arrête, puis s'approche de l'un(e) joueu(se)r et disparaît dans un nouveau galop…
4 -un ménestrel élégamment habillé, jouant du luth et qui salut de son chapeau à
plume, avant de disparaitre comme dans un rêve
5 -une troupe de lutin sautillants qui passe en courant et en se querellant
6 -un homme ensanglanté et en guenilles qui déboule comme un fou en hurlant : « j'y suis presque, j'y suis

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



presque… » et meurt dans les bras des joueurs en lâchant un « bha non j'y suis pas arrivé… Arrrg... »

00 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

1 -un marchand ambulant qui propose des jus de fruits et de la glace pilée puis repart comme si de rien n'était

2 -un ours énorme qui se dresse sur ses pattes arrières, puis se transforme en homme hirsute, grand gaillard barbu, qui salut la troupe, puis repart en se muant en hérisson

3 -un concours de flèches de trois Gobelins rieurs, sur un jeune humain, attaché à un arbre, la pomme dans la bouche… et criblé de flèches

4 -le vol d'un dragon, qui envahit le ciel dans un silence total mis à part le bruit de ses ailes…

5 -une colombe blanche se pose sur l'épaule d'un joueur qui retrouve toutes ses capacités physiques

6 -un Zombie qui tourne les bras tendus devant lui, autour d'un arbre sans raisons…

Vous pouvez créer de nouveaux événements étranges et surtout les lier à vos aventures ; les événements récurrents, comme l'apparition d'un être particulier à intervalle régulier peut servir la trame du scénario.

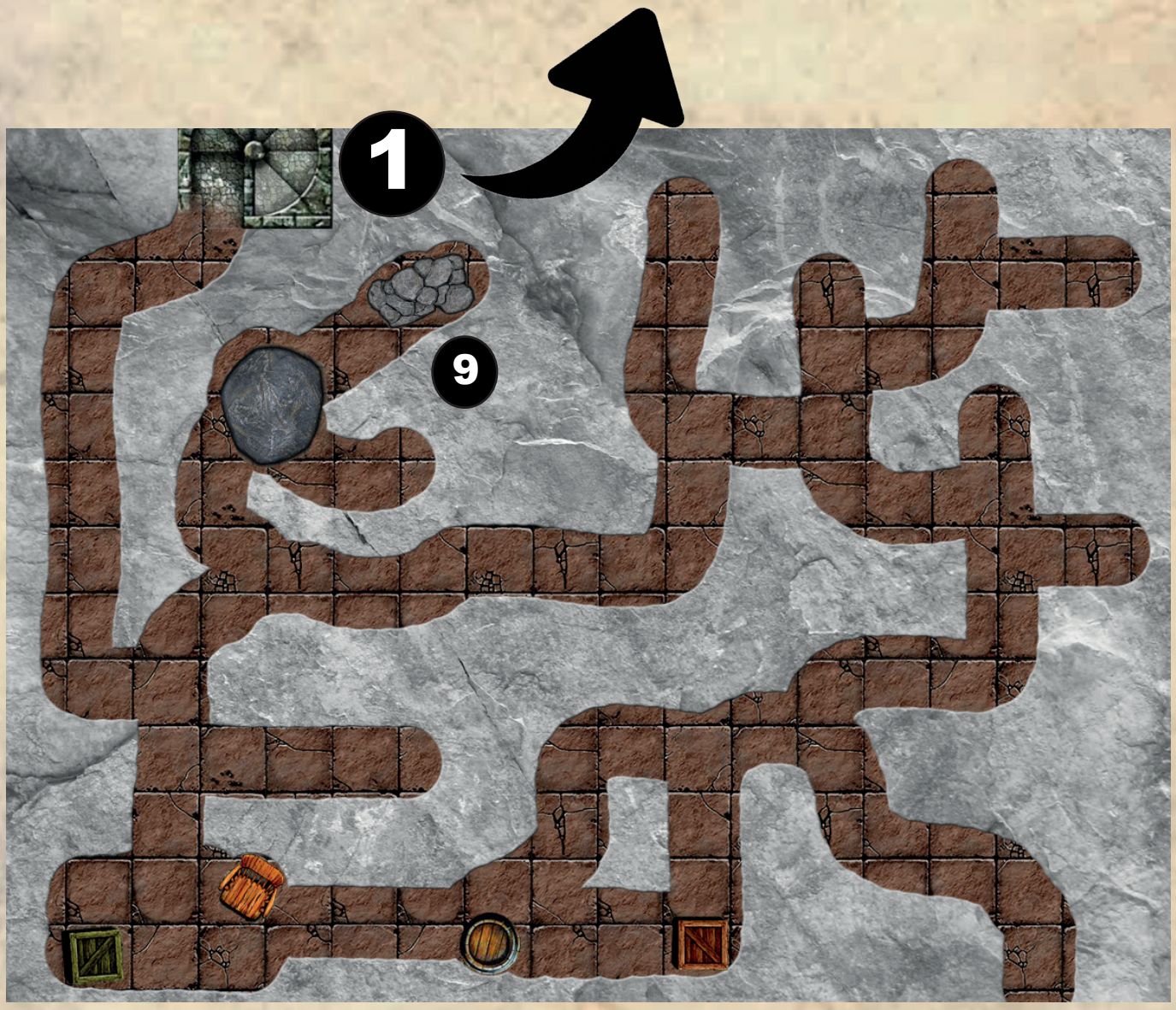


4 XP : 5 ; 10 ou 15	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les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



Plans de la mine

1 - Escaliers du niveau 1 vers niveau 2
2 - Escaliers du niveau 2 vers niveau 3
3 - Escaliers du niveau 2 vers niveau 4
4 - Escaliers du niveau 4 vers niveau 5
5 - Les communs, quartier des Gobelins
6 - Les communs, quartier des Orques
7 - Appartements du chef Orque
8 - Salle des gardes
9 - La galerie instable
10 - Lieu de prières Nains
11 - Salle des ancêtres
12 - Mausolée de Karak Enkor
13 - Les geôles
14 - La grande forge

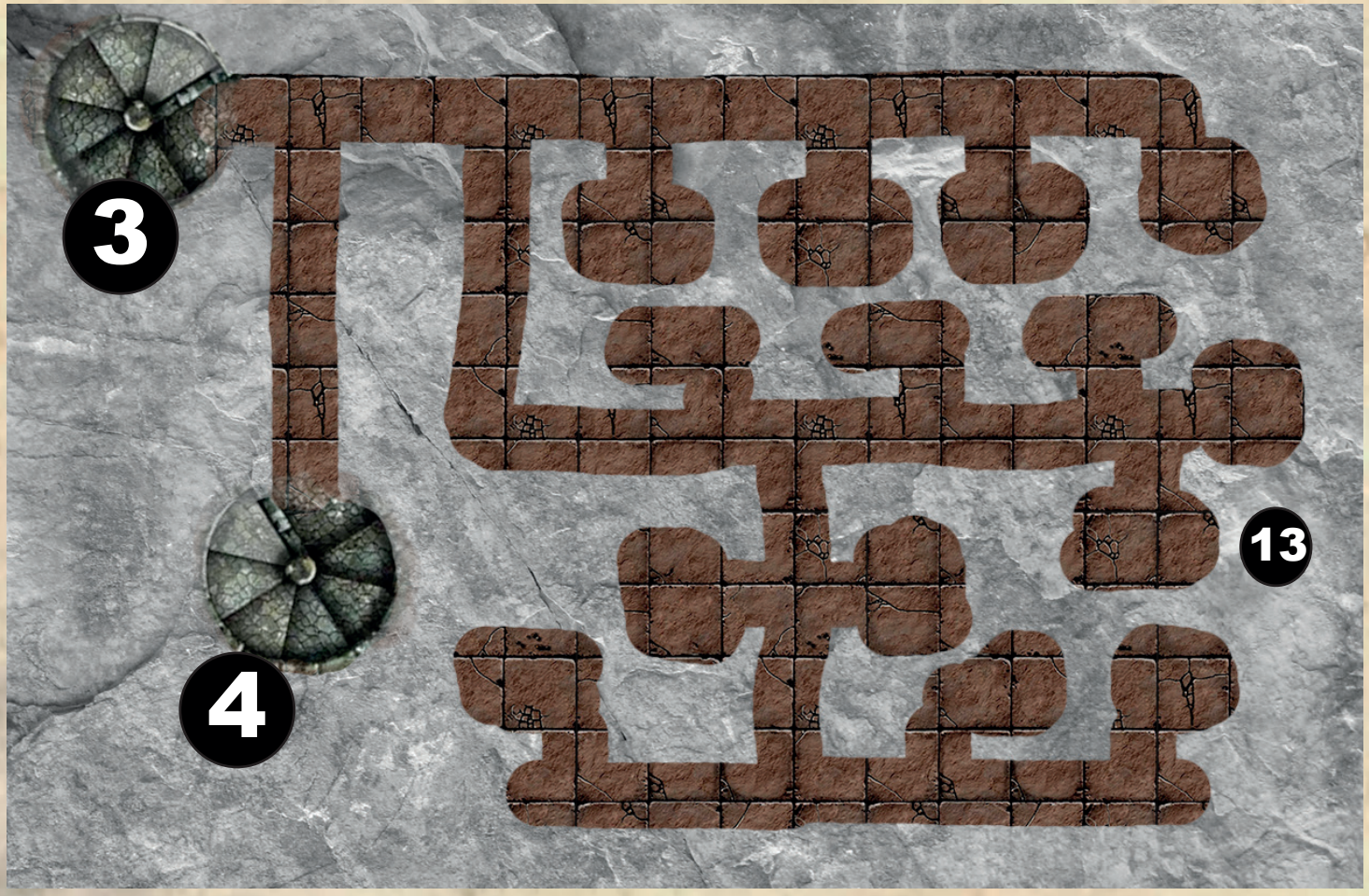


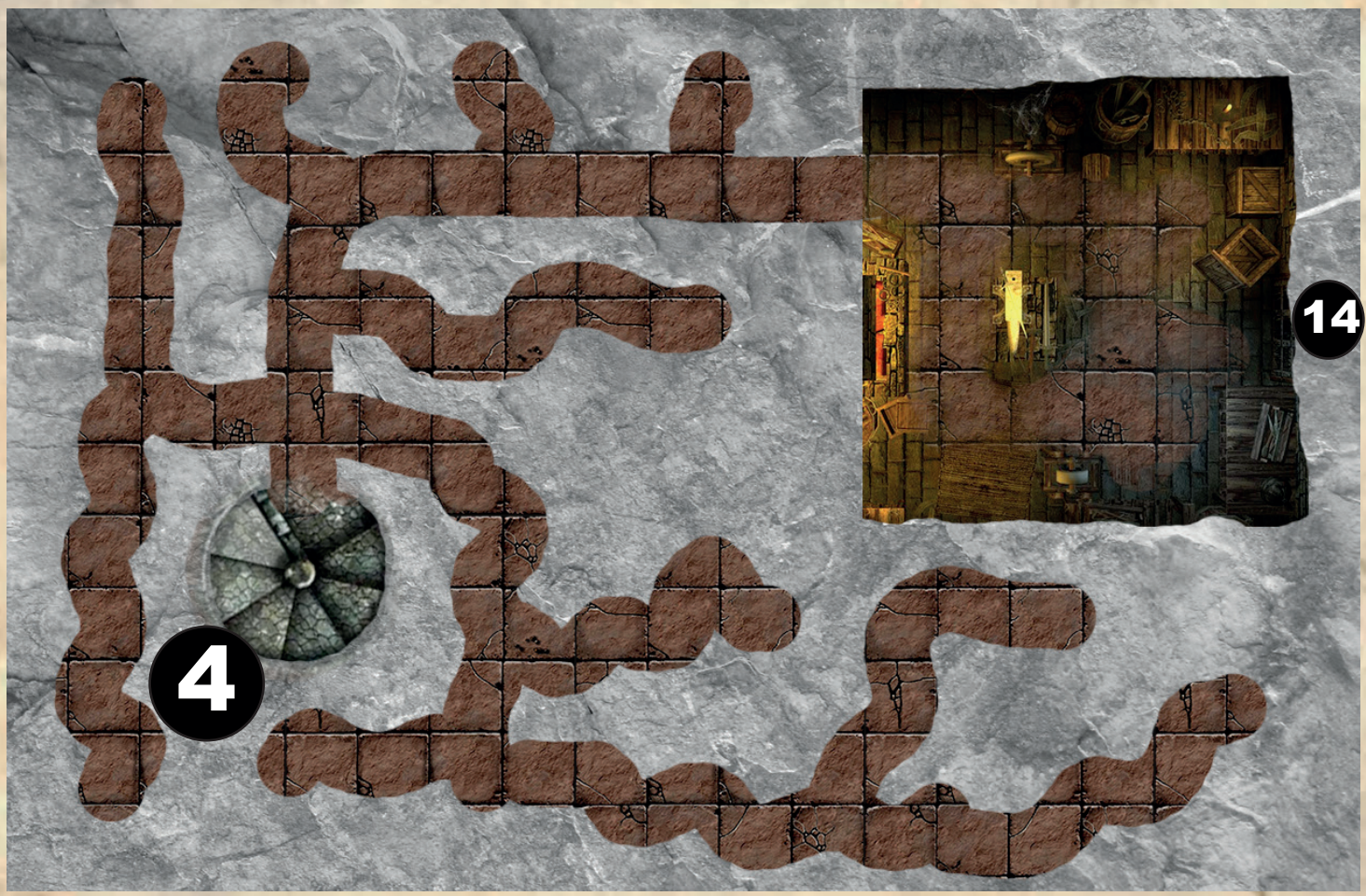
Niveau 1 - l'entrée de la mine



Niveau 2 - Les anciennes galeries, la cuisine et les communs


10
2
11
12


3
13
4


14
4

RÉSUMÉ COMPÉTENCES & COMBATS

TABLE 4–2 : COMPÉTENCES DE BASE

Nom de la compétence	Caractéristique
Canotage	Force
Charisme	Sociabilité
Commandement	Sociabilité
Commérage	Sociabilité
Conduite d'attelages	Force
Déguisement	Sociabilité
Déplacement silencieux	Agilité
Dissimulation	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Évaluation	Intelligence
Fouille	Intelligence
Intimidation	Force
Jeu	Intelligence
Marchandage	Sociabilité
Natation	Force
Perception	Intelligence
Résistance à l'alcool	Endurance
Soins des animaux	Intelligence
Survie	Intelligence

TABLE 4–3 : COMPÉTENCES AVANCÉES

Nom de la compétence	Caractéristique
Alphabet secret (variable)	Intelligence
Baratin	Sociabilité
Braconnage	Agilité
Connaissances académiques (variable)	Intelligence
Connaissances générales (variable)	Intelligence
Crochetage	Agilité
Dressage	Sociabilité
Emprise sur les animaux	Sociabilité
Escamotage	Agilité
Esquive	Agilité
Expression artistique (variable)	Sociabilité
Filature	Agilité
Focalisation	Force Mentale
Hypnotisme	Force Mentale
Langage mystique (variable)	Intelligence
Langage secret (variable)	Intelligence
Langue (variable)	Intelligence
Lecture sur les lèvres	Intelligence
Lire/écrire	Intelligence
Métier (variable)	Variable
Navigation	Agilité
Orientation	Intelligence
Pistage	Intelligence
Préparation de poisons	Intelligence
Sens de la magie	Force Mentale
Soins	Intelligence
Torture	Sociabilité
Ventriloquie	Sociabilité

ROUNDS DE COMBAT

Étape 1 — Effectuez un jet d'initiative. La valeur d'initiative du personnage est égale à sa caractéristique d'Agilité plus 1d10.
Étape 2 — Le MJ classe les valeurs d'initiative, y compris celles des PNJ et des monstres, de la plus haute à la plus basse.
Étape 3 — Surprise. Au début d'un combat, le MJ détermine si un ou plusieurs combattants sont surpris. Les combattants surpris passent leur tour durant le premier round de combat.
Étape 4 — Les personnages agissent chacun leur tour. Durant son tour, un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions (cf. Actions page 126).
Étape 5 — Une fois que chaque combattant a agi, le round est terminé.
Étape 6 — Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire.

Fureur d'Ulric

Lorsqu'un joueur obtient un 10 sur ce dé, on considère que son personnage a porté un coup particulièrement brutal. Un nouveau jet d'attaque doit alors être effectué. S'il obtient à nouveau 10 sur ce jet de dés, Ulric le comble de ses faveurs. Le joueur peut immédiatement relancer le d10 et ajouter le résultat au total des dégâts.

ACTIONS

L'action complète : une action complète nécessite toute l'attention du personnage. Un personnage qui entreprend une action complète ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.
La demi-action : une demi-action est une tâche relativement simple, comme se déplacer ou dégainer son arme. Un personnage peut entreprendre deux demi-actions à son tour au lieu d'une action complète.
L'action gratuite : une action gratuite ne prend qu'une fraction de seconde, et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d'actions gratuites qu'un personnage peut effectuer durant un round n'a normalement pas de limite, mais le MJ usera de son bon sens (cf. page 127 - 128).

Pour attaquer un adversaire, un personnage doit utiliser une action d'attaque : brutale, charge, prudente, standard ou rapide. Un personnage doit être adjacent à son adversaire il doit voir sa cible.

1. Faites un jet d'attaque à l'aide d'1d100. Utilisez la Capacité de Combat pour les corps à corps, et la Capacité de Tir pour les tirs. Si le résultat est inférieur ou égal, l'attaque est réussie.
2. Si l'attaque est réussie, le joueur détermine la localisation. Inversez les unités et les dizaines du résultat du jet de d100 (un résultat de 37 deviendra 73, par exemple), et consultez la table :

LOCALISATION DES DÉGATS

1d100	Zone touchée
01-15	Tête
16-35	Bras droit
36-55	Bras gauche
56-80	Corps
81-90	Jambe droite
91-00	Jambe gauche

3. Déterminez les dégâts en lançant 1d10. Lancez 1d10, puis ajoutez au chiffre obtenu les dégâts de l'arme du personnage (**cf. Chapitre 5 : L'équipement**). Le résultat indique le total des dégâts.
4. Soustrayez le bonus d'Endurance de la victime, ainsi que les points d'Armure dont disposait la zone touchée.
5. S'il reste des points de dégâts, ils sont déduits du total de points de Blessures de la victime.

ACTIONS

Actions de base

Attaque rapide (action complète)
Le personnage peut effectuer un nombre d'attaques au corps à corps ou de tir égal à sa valeur d'Attaques.
Attaque standard (demi-action)
Une attaque au corps à corps ou un tir.
Charge (action complète)
Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une seule attaque appuyée. **(cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres).** bonus de +10% en Capacité de Combat.
Dégainer (demi-action)
Le personnage peut dégainer ou ranger une arme, un objet d'un sac ou d'une poche accessible. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre une flasque et boire son contenu.
Désengagement (action complète)
Le personnage rompt le combat au corps à corps et peut s'éloigner **(cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances).** En terrain difficile, la distance parcourue est réduite de moitié et ses ennemis bénéficie d'une attaque contre le personnage avant qu'il ne se déplace.
Incantation (variable)
Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise une demi-action supplémentaire, le jet d'incantation peut être augmenté grâce à un test de Focalisation : bonus égal à la valeur de Magie. Pas plus d'un sort par round.
Mouvement (demi-action)
Le personnage peut se déplacer sur une courte distance **(cf. Table -1 : mouvements de combat en mètres pour les distances)**. En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié.
Rechargement (variable)
Le personnage peut recharger une arme de tir. Voir le **Chapitre 5 : L'équipement** afin de connaître le temps requis.
Se lever/monter en selle (demi-action)
Un personnage peut se mettre debout s'il était au sol, ou monter sur la selle d'une monture (généralement un cheval ou un poney).
Utiliser une compétence (variable)
Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Voir le **Chapitre 4 : Compétences et talents**.
Visée (demi-action)
Le personnage prend son temps pour préparer une attaque Si l'action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d'un bonus de +10% en CC ou en CT

Actions avancées

Attaque brutale (action complète)
Le personnage se jette furieusement dans la mêlée, bonus de +20% en CC. Cependant, jusqu'à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer, ni esquiver.
Attaque prudente (action complète)
Le personnage attaque prudemment, malus de –10% en CC mais bonus de +10% à toutes ses tentatives de parade ou d'esquive.
Course (action complète)
Le personnage court à toute vitesse **(cf. Table 6-1 : mouvements de combat en mètres pour les distances)**. Attaques à distance qui le prennent malus de –20% en CT, mais les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en CC.
Feinte (demi-action)
Le personnage fait mine d'attaquer dans une direction, trompe son adversaire et le prend à contre-pied. L'action est résolue par un test de CC opposé. Sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée, ni parée.
Manœuvre (demi-action)
Le personnage emploie un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres (1 case) dans une direction indiquée par le joueur. Test de CC opposé.
Parade (demi-action)
Le personnage s'apprête à parer un coup. À n'importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre lui. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round en tant qu'action gratuite **(cf. Esquive et parade** page 129).
Posture défensive (action complète)
Le personnage ne porte aucun coup durant ce round, préférant se concentrer sur sa propre protection. Toutes les attaques au corps à corps qui le prennent pour cible subissent un malus de –20%.
Retardement (demi-action)
Le personnage attend une opportunité d'agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n'importe quel moment avant son prochain tour.
Saut (action complète)
Le personnage saute d'une certaine hauteur, sur une certaine longueur, ou pour franchir un obstacle. Pour plus de détails concernant les sauts, voir la page 138.

Dégats & Guérison

Légèrement blessé : 3 points de Blessures, sans soins médicaux, le personnage regagne 1 point de Blessures par jour grâce à la guérison naturelle.
Gravement blessé : 2 points de Blessures ou moins, sans soins médicaux, la guérison naturelle rend 1 point par semaine.
Assommé : le personnage ne peut effectuer aucune action. Ses adversaires bénéficient d'un bonus de +20% en CC.
Sans défense : le personnage ne peut pas se défendre à cause de ses blessures, parce qu'il est immobilisé, ou à cause d'autres circonstances. Les attaques qui le prennent pour cible sont automatiquement réussies, et infligent 1d10 points de dégâts supplémentaires.

Difficultés & Critiques

- Attaques portées avec la main non directrice : malus –20% en CC.
- Tir sur un adversaire engagé en mêlée : malus de –20% en CT.
- Tir sur une cible située à une distance équivalant au maximum au double de la portée : une demi-action à viser et –30% en CT.
- Quand un personnage subit plus de dégâts que de points de Blessures, il est victime d'un coup critique. L'assaillant lance 1d100 sur la **Table 6-3: coups critiques** (cf. page 133 - 134).

Pugilat

- Les attaques à mains nues infligent BF-4 points de dégâts.
- Les points d'Armure comptent double.
- Pour bloquer au sol, attaque réussie puis test d'agilité opposée.

Points : Fortune, Destin, Folie

Un joueur peut dépenser un point de Fortune (cf. page 135) : pour relancer les dés lorsqu'il a raté un test à n'importe quel moment ; pour bénéficier d'une parade ou d'une esquive supplémentaire plus d'une fois par round, ce qui est normalement interdit ; pour gagner un bonus de 1d10 à son jet d'initiative ; pour gagner une demi-action supplémentaire durant son tour.
Les points de Fortune se renouvellent au début de chaque jour.

Un personnage peut dépenser un point de Destin au moment de mourir (cf. page 199).

Les points de Folie (PF) mesurent la santé mentale. Plus un personnage a de points de Folie, plus il se rapproche de l'instabilité psychologique (cf. page 200).