

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

# L'appel Du Destin

## Acte 3 - Le tournoi


Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard


Un scénario pour Warhammer V. 2

Gilmarion.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 3 -Le tournoi**

Après leur départ de la mine des Nains nos aventuriers prennent la route pour la ville de Mortensholm. Il s'agit de la première ville des Principautés frontalières.

Cette dernière est sur le point de voir mourir son souverain le Prince Malcolinus Galeran. Galeran a plus de soixante ans et sentant son heure venir, sans héritier, décide d'organiser un tournoi et fait venir les chevaliers des Principautés alentour. Les différentes compagnies ont plusieurs représentants et celle qui gagnera le tournoi verra la Principauté à laquelle elle appartient gouverner la cité de Mortensholm.

Cette cité est d'une importance capitale du fait de sa position géographique. Nos aventuriers ne le savent pas encore mais Mère est une princesse des Principautés qui convoite plus que tout le pouvoir et fomente pour s'emparer des terres au Nord des Principautés. Elle veut asseoir son pouvoir politique mais ne sait pas encore où se trouve le lieu du fils d'Ecate. Elle le recherche actuellement en faisant des recherches archéologiques, mais nous y viendrons plus tard.

Improviser le restant du voyage jusqu'à cette scène : ils entendront des bruits d'arme venant de la route, au loin apercevant la ville de Mortensholm.

C'est une cité seigneuriale entourée de hautes murailles sur lesquels brille le drapeau de la Principauté : un loup à deux têtes.

Au milieu de la route, des combattants sont en plein combat. Un homme portant un heaume et habillé tel un chevalier est confronté à 6 hommes armés tels de mercenaires. Plusieurs cadavres gisent autour du chevalier : son écuyer, trois combattants, un porte-bannière et des chevaux.

La bannière représente un dragon rouge sur fond vert. Le chevalier se nomme Peredur.

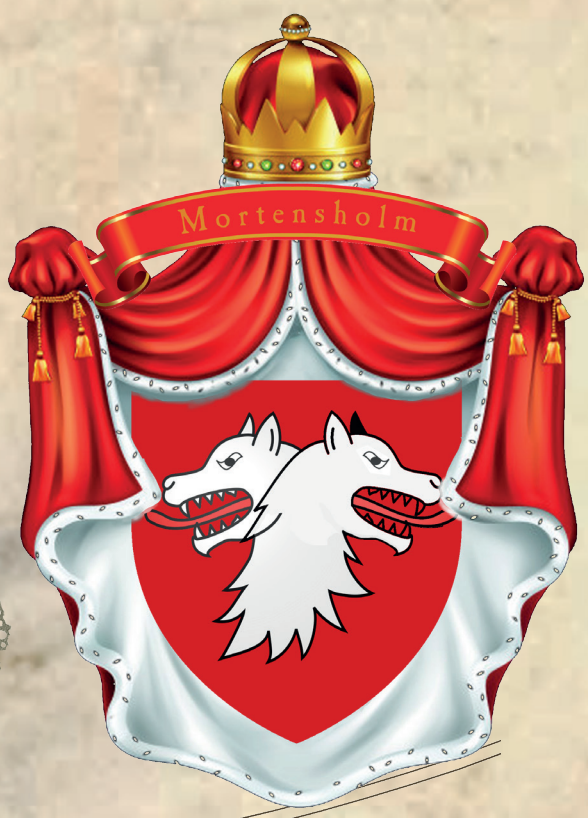
Improviser la scène de combat ; il est impératif que vos aventuriers lui donnent un coup de main car sans eux il va de soit qu'il va mourir. Si l'un des mercenaires est gardé en vie pour interrogatoire il avalera une dose de poison, en avalant le contenu d'une petite fiole accroché à sa ceinture et mourra d'étouffement la seconde suivante. Les mercenaires portent un tatouage au poignet : une croix tordue. Il s'agit du symbole des Mercenaires de la Croix, soldatesque sans foi ni loi qui écume les Principautés frontalières.

Le chevalier se présentera à eux et les remerciera grandement. Il chargera ses hommes et leur matériel sur les chevaux et la charrette à sa disposition et les invitera dans l'auberge où il va. Il se nomme Peredur et est un chevalier de la Principauté d'Aldium.

À leur arrivée en ville les portes sont grandes ouvertes et la garde fouille les chariots, demandant les bannières des arrivants. Il y a beaucoup d'agitation en ville, des marchés, des drapeaux qui flottent, des troubadours en tout genre, la ville est pleine. Nos aventuriers seront ainsi mis au parfum de ce qui se trame en ces lieux.


Mortenshol
N
28
17
3
8
22
13
30
12
10
4
21
19
14
6
24
20
26
25
11
29
18
16
2
32
5
0
250
500m

m







LÉGENDE

1 - Palais de Galeran

2 - Auberge de la Wyverne Jaune
Délégation d'Aldium

3 - Auberge de l'Hydre Au Miel
Délégation de Canaval

4 - Palais du marquis de Blanche-Dame
Délégation de Heldegrad

5 - Camp du champs Sud
Délégation de Mentrada

6 - Auberge du Signe Noir
Délégation de Brasov

7 - Auberge du Cochon Potelé
Délégation de Matorca

8 - Palais du Comte Amaury Gentillet
Philany

9 - L'ancien temple abandonné
Délégation de Moslac

10 Hôtel de Ville

11 - Maison de Sigmar

12 - Monastère de Shallya

13 - Temple de Morr

14 - Grande Place

15 - Parc

16 - Bois sacré du temple de Véréna

17 - Place des Maraîchers

18 - Place des Volaillers

19 - Place des Orfèvres

20 - Place des Fripiers

21 - Place des Tanneries

22 - Quartier du Commerce

23 - Quartier des Étudiants

24 - Bibliothèque

25 - Quartier du Clergé

26 - Quartier des Gueux

27 - Quartier des Bourgeois

28 - Faubourg Nord

29 - Faubourg Sud

30 - Faubourg Ouest

31 - Petit Hameau des Paysans

32 - Rivière Oshka

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



Si les aventures demandent à Peredur si il a vu une femme passer il ne dira rien de nouveau : des femmes il en rencontre fréquemment mais rien de particuliers. Nos aventuriers seront hébergés à la Wyverne Jaune.

L'auberge de la Wyverne Jaune est un établissement réputé tenu par Lunuran Gnome et sa belle sœur Ennwann.

Le bâtiment de forme rectangulaire est composé d'un rez-de-chaussée et d'un étage, la bâtisse témoigne d'un excellent savoir-faire. Au rez-de-chaussée se trouve une salle pouvant contenir 30 personnes. À l'arrière se situe la cuisine où Arumchik Acier une Gnome, est au fourneau. La cuistot se targue de faire le meilleur «Cygne aux trois poivres» de toute la région.

Devant l'établissement, installées sur du parquet, de belles tables et chaises permettent de se restaurer en contemplant le paysage.

À l'étage se trouvent les chambres joliment décorées avec la possibilité d'y prendre un bain.

Il est possible de bénéficier des 4 services suivants dans cet établissement :

-Chambre, 4 salles spacieuses et soignées.

-Un barde, qui entonne l'un des plus beaux chants lyriques.

-Un coffre-fort, qui protège autant mécaniquement que magiquement vos biens.

-Un palefrenier, qui soignera et nourrira les chevaux convenablement.

Dans cette auberge, on peut rencontrer des riches marchands se reposant avant de repartir.

L'accueil est chaleureux. Peredur pense que la compagnie de mercenaire a été envoyée pour l'empêcher de gagner le tournoi. En effet, dans cette partie du monde, Peredur est reconnu comme étant une fine lame.

Il est très embêté car le tournoi demande une compagnie de plusieurs chevaliers ou guerriers qui s'affronteront dans différentes épreuves et ses compagnons ont été occis lors de l'embuscade.

Il proposera à ses nouveaux compagnons de se joindre à lui. Il les paiera si besoin est et octroiera le matériel de ces anciens compagnons aux aventuriers, le temps du tournoi.

En cas de victoire ils seront présentés au Prince Galeran et gagneront la reconnaissance de la principauté d'Aldium, une fière principauté chevaleresque qui défend la veuve et l'opprimée selon les préceptes de la chevalerie. Le prince Johaness d'Aldium est un ancien chevalier du graal « déchu ».

Le prince Malcolinus Galeran a des scribes et autres lettrés surement capable de lire les fameux feuillets que possède les joueurs.

Nos aventuriers pourront apprendre que le Prince est malade depuis plusieurs jours et que sa maladie semble être rapide et fulgurante. Il a donc organisé un tournoi rapidement qui débutera dans deux jours.

Mère a eu un entretien avec le Prince. Il

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



s'avère que Mère est une princesse de la principauté de Cavanal. Ils peuvent apprendre l'entrevue de la princesse avec le prince de plusieurs façons et la description de la princesse ne fera aucun doute, il s'agit bel et bien de celle que l'on nomme Mère. Normalement avec cette info nos aventuriers doivent se rendre compte que leur quête est compliquée et qu'il leur faut des appuis politiques dans cette histoire.

En sortant en ville ils verront plusieurs troupes de chevaliers portant des étendards tous très différents. Plusieurs principautés sont représentées.

Sont présentes :

Aldium : Principauté des Chevaliers, cité libre et neutre mais lié au vœux de préserver les différentes alliances du Nord.

Canaval : la cité de Mère qui désire une guerre pour s'emparer de toute la partie Nord des principautés celle possédant la plus grande armée.

Heldegrad : amie de Mortensholm et désirant préserver les différentes alliances du Nord.

Mentrada : amie de Mortensholm et aussi soucieuse de conserver les différentes alliances du Nord.

Brasov : alliée à la principauté de Canaval qui leur a promis certains privilèges en cas de victoire.

Matorca : alliée de Canaval

Philany : amie et alliée de Mortensholm. Cette principauté serait aux premières loges en cas de guerre et désir garder les alliances entres les principautés du Nord.

Moslac : principauté fondamentalement mauvaise, aux mains d'adorateurs de Khaine et alliée de Canaval.



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



Chaque principauté est représentée par une compagnie armée, des bannières, un chevalier, des écuyers, chevaux, charrettes et armements. Chaque compagnie a pris possession de quelques tavernes et auberge locales. Généralement en fonction de leurs affinités.

Le tournoi va aussi être le moment d'alliance politique dans une future guerre qui ébranlera à jamais les Principautés frontalières.

Chaque délégation va se présenter au château le lendemain et sera reçu par l'un des secrétaires du prince et ainsi validera son inscription au tournoi.

Ce dernier se déroule sur une semaine et sera composée de 4 épreuves :

- L'épreuve du bras de fer (qui se jouera sur la Force de l'aventurier).

- L'épreuve de poésie (qui se jouera sur l'Éducation et l'Intelligence du personnage).

- L'épreuve d'obstacles (qui se jouera sur l'Agilité, la Dextérité et la Force de l'aventurier).

- L'épreuve des Chevaliers (ou chaque chevalier affrontera en duel les autres chevaliers).

Les deux premières épreuves se déroulent sur deux jours consécutifs, le troisième jour étant consacré au repos et à la récupération. Le quatrième jour a lieu la course d'obstacle et le cinquième et dernier jour la joute des Chevaliers.

Chaque délégation présente un à deux participants à ces épreuves. Le maximum est de deux participants par délégation par épreuve.

Chaque compagnie est composée de 5 personnes.

La délégation qui gagnera le plus de points gagnera le titre de Champion du tournoi et sera reçu par le prince pour y recouvrir son trophée.

Voici les points en fonction du classement :

Premier : 6 points
Second : 5 points
Troisième : 4 points
Quatrième : 3 points
Cinquième : 2 points
Sixième : 1 point

Le temps du tournoi sera sujet à différentes aventures pour nos aventuriers.

**L'épreuve du bras de fer**

Elle se déroule dans une grande salle du château ou chaque participant s'assoit face à son adversaire. La victoire se gagne en 3 manches. Il faudra la journée aux aventuriers pour en venir à bout. Des pauses sont organisées entre deux ou trois manches.



*L'épreuve du bras de fer*

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



### L'épreuve de poésie

Le jury est composé des demoiselles de la cour, des poètes du prince ainsi que de quelques nobles locaux. Les aventuriers récitent un poème devant ces gens. Celui-ci sera ensuite soumis à une note sur 10. Elle se déroulera dans la grande salle du trône. Une épreuve particulièrement appréciée des lettrés et du peuple de Mortensholm.

### L'épreuve d'obstacle

C'est une course d'athlétisme avec obstacles. Depuis la ligne de départ, jusqu'à l'arrivée, tous les coups seront permis. Elle se déroule dans le parc boisé du château et sera l'occasion de quelques échauffourées.

### L'épreuve des Chevaliers

Il s'agit de combat avec arme et bouclier. Chaque chevalier affronte les autres participants avec son arme de prédilection : épée, fléau d'arme, masse ou marteau de guerre. Cette épreuve a lieu dans la cour du château sous les yeux du prince et de la noblesse. Des tribunes sont installées et le peuple de la ville a accès aux combats.

### À l'attention du Maître du Jeu

Le récit ne comporte pas un descriptif complet des épreuves. Le MJ devra improviser le tournoi. Faites-en sorte que les différentes délégations tirent leur épingle du jeu mais que celle du coté de Mère soient les plus dangereuses.

Voici maintenant différents évènements que vous allez utilisés pour agrémenter votre scénario et qui ont attrait à notre campagne :



*L'épreuve de poésie*

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



### L'inscription

Les joueurs auront accès au château du prince et au bureau d'un de ses érudits. Ils se présenteront à ce dernier et poseront leurs inscriptions sur les différentes épreuves. Par quelques questions bien placées ils peuvent apprendre que le prince possède une grande bibliothèque, plusieurs érudits venant de pays lointains et qu'il est un grand collectionneur. L'érudit peut faire une demande pour avoir accès à ces personnes ou ce lieu. Gagner l'épreuve de poésie sera un sésame incontournable pour y accéder. Le prince aime les gens éduqués et érudits.

### Filature dans la nuit

Si nos aventuriers s'aventurent de nuit dans les rues ou aux abords de Mortensholm ils seront pris en chasse par des hommes de la délégation de Canaval. Ils ont, dans un premier temps ordre de surveiller la délégation de Peredur puis passé trois jours passeront à l'action. Ils tenteront de tuer un aventurier ou le chevalier. Les hommes de Canaval peuvent tirer du haut des toits avec des arbalètes par exemple. Nos aventuriers peuvent les prendre en chasse et découvrir que l'un d'eux se rendra ensuite à l'auberge de la délégation de Canaval, L'Hydre Au Miel. Si l'un des assaillants est vivant et interrogé il révélera travailler pour la délégation de Canaval et être au service d'un de leur représentant, un certain Wolfgang.

### Réunion politique

Les aventuriers seront conviés à se rendre à une réunion secrète avec Peredur. Il doit rencontrer la délégation d'Heldegrad. Cette réunion aura lieu quelques jours après le début du tournoi. Cette scène est très importante pour la suite de la campagne. Elle va lever le voile sur certaines interrogations des aventuriers et en poser d'autres bien sûr.

Plusieurs représentants seront présents et de différentes délégations. Toutes loyales à Mortensholm. Seront présents : Stan Fenolt de Heldegrad, Mathias Fiswick de Mentrada et Brian Viscount de Philany.

Voici le contenu de la discussion et nos aventuriers peuvent prendre la parole.
La principauté de Canaval fomente une guerre et créer différentes alliances avec les princes de Moslac, Brasov et Matorca. Si c'est 3 principautés s'allient alors elles posséderont une très grande armée laissant les principautés du Nord sans défense. Philany sera la première touchée.

Il semblerait que les délégations adverses préparent quelque chose. Des espions ont rapporté que Canaval semble avoir embauché des mercenaires pour tuer Peredur.

Le Prince Malcolinus Galeran aurait reçu la visite de la Princesse Esméralda de Canaval lors des derniers jours. Les espions disent qu'elle serait venue du Nord. (Nos aventuriers découvrent ainsi que Mère est une Princesse des Principautés).

La principauté de Canaval organise des fouilles d'une ancienne cité non loin de Svorak au Sud de la forêt de Karnos. Personne ne sait pourquoi mais il semblerait que la princesse soit à l'origine de cela.



En fonction de ce que diront les aventuriers improviser la suite de la discussion. Espionner la délégation peut être une solution pour apprendre certaines choses, Peredur propose même d'essayer de créer des alliances avec certaines délégations (ce qui sera hautement dangereux mais vous pouvez improviser des alliances particulières en cas d'offres intéressantes de la part de Peredur).

**Le vol de livre de la bibliothèque du prince**

Arrangez vous pour que vos aventuriers suivent des mercenaires de l'auberge au château ou qu'ils assistent à la scène voir qu'il soit dans le château à ce moment-là. 4 hommes très agiles pénétreront à l'intérieur du château, iront à la bibliothèque et s'empareront d'un volume.

Le tome en question est écrit en magikane. Le prince possède plusieurs érudits capables de le lire. Il s'agit d'un volume parlant d'une porte, d'une déesse et de son fils.

L'ouvrage est attribué aux moines de Forsagh, un ordre du culte des morts chez les tziganes. Ces derniers semblaient être les protecteurs d'une tombe, celle de leur Ainé. Ce dernier serait en possession du secret d'Ecate et de l'emplacement de son trésor. Le livre possède une lecture magique qui demandera beaucoup de temps pour être déchiffrer par un érudit. Il y a tout un tas de figures sans inscription. Ces dernières se transforment en texte lorsque le sort de protection est levé. Pour cela il faudra apporter le livre à la cité de Philany où se trouve le plus grand érudit des Principautés : Myrdin.

**Note au MD**

À vous MJ d'animer la suite du scénario avec tout ces évènements et d'en ajouter à votre guise : combat dans une taverne entre deux délégations, tentative d'assassinat de Peredur ou d'un des aventuriers, vol à la tire, secours d'une jeune femme attaquée par des membres de la délégation de Canaval ou autre.

L'intrigue s'étendra jusqu'au dernier jour; celui des duels et combats des chevaliers. Wolfgang participe à deux épreuves, celle des chevaliers et celle d'obstacles. C'est un personnage extrêmement habile au combat et qui va devenir un ennemi récurrent de nos aventuriers (tout du moins dans cette partie de la campagne). Il affrontera l'un des aventuriers en duel ; faites-en sorte que Wolfgang habile bretteur ridiculise notre joueur.

À vous d'animer le tournoi en fonction de vos envies. Il est préférable que la principauté revienne aux mains des alliés. La guerre viendra en son temps dans la campagne.

La délégation de Canaval repartira donc chez elle. Cependant Wolfgang et ses hommes feront parvenir une lettre au Prince pour le prévenir que la guerre frappera bientôt à sa porte et que le moment venu Canaval aura sa revanche.

Les aventuriers seront reçus par le Prince, dans ses appartements. Il est effectivement mourant et demandera à Peredur de prendre sa suite le moment venu.

Le prince les remerciera de leur participation au tournoi, d'avoir



briguer le « trône » et leur apportera toute leur aide possible.

**Ce qu'il pourra leur dire**

La princesse est venue il y a plusieurs jours pour délivrer un message. Elle venait des montagnes du Nord portée par une étrange monture, un bouc noir. Elle s'est entretenue avec le prince pour obtenir ses faveurs, chose qu'il a refusé. Elle lui a promis une vie longue si ce dernier cédait sa place à Canaval et son Prince. Malcolinus Galeran a refusé tout marché avec elle. Il la traitera même de sorcière.

Il offrira son aide pour décrypter le manuscrit trouvé lors de l'épisode 1 de la campagne.

**Les feuillets**

Ils sont écrits dans une langue proche de l'arabe et l'érudit pourra leur divulguer que les feuillets ont attrait à un ordre ancien, protecteur de la vraie foi sous l'égide d'un dieu oublié Forsagh, le dieu des morts chez le peuple tzigane.

Le texte parle d'un temple perdu, de ruines dans les principautés, ancien lieu de culte et de mystère où serait détenu de grands secrets.

Le prince offrira un peu de matériel aux aventuriers mais pas plus. Une guerre s'annonce et il a besoin de tous ses hommes. Des temps sombres approchent. Il désire cependant que les aventuriers mettent des bâtons dans les roues de la Princesse Esméralda. Il leur remettra le blason de Mortensholm en amulette, qui sera signe de reconnaissance. Il offrira aussi quelques cadeaux pour nos aventuriers : une épée offrant un bonus de 1 en Dégâts, une amulette offrant un bonus de 5 en Sociabilité, une paire de chaussures de cuir offrant un bonus de 5 en Discrétion et un grimoire contenant 2 sorts.

C'est ici que se termine cet épisode. Peredur doit retourner à sa principauté avertir son prince et envoyer des émissaires à Mortensholm pour préparer le peuple d'Aldium à la prise de pouvoir et à la guerre. Des hommes vont venir en ces terres apporter main forte.

Nos aventuriers seront encouragés à trouver les fameuses ruines et à s'y rendre rapidement. Ils peuvent tout aussi bien aller à Philany et essayer de rencontrer Myrdin. La délégation de Myrdin peut proposer son aide si besoin est pour transmettre le livre. Il reste préférable que ce livre reste en leur possession. Une autre aventure les attend prochainement à Philany.

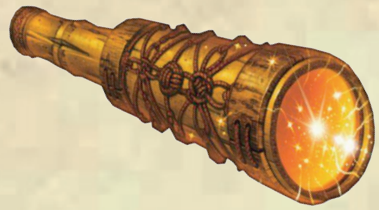


*Paire de chausses de Discrétion*

| 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. | | | | | |



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



# L'équipement

### Petits rappels sur l'encombrement

Les personnages peuvent porter Force x 10 points d'encombrement maximum, sauf les Nains qui peuvent porter Force x 20.

Si le seuil est dépassé, les personnages perdent 1 point en Mouvement et 10% en Capacité de Combat et Dex par tranche de 50 points d'encombrement au-dessus du maximum.

La menue monnaie peut compter pour 5 en encombrement par tranche de 50 pièces de monnaies, les pièces d'or, métal pourtant plus lourd, sont plus petites et plus fines.

### Lumières

L'éclairage a une durée est une action différentes suivant les combustibles. Il peut-être vu par d'autres (de moitié par temps brumeux ou suivant la clarté de la lune) :

### Les différents éclairages

| Type | Portée | Durée |
|---|---|---|
| Allumette : | 1/2 m | 1 round |
| visible à 12 mètres | | |
| Bougie | 3/6 m | 2 heures |
| visible à 26 mètres | | |
| Feu de camp | 8/16 | variable |
| visible à 70 mètres | | |
| Lampe | 4/8 | 4 heures |
| visible à 26 mètres | | |
| Lanterne | 8/16 | 4 heures |
| visible à 70 mètres | | |
| Vision nocturne | 15/30 m | constant |

### Le taux de change

1 pièce d'or ou couronne, correspond à 20 pièces d'argent ou pistoles.
12 pièces de cuivre ou sous, correspondent à 1 pistole.

Dans le cas de l'utilisation de monnaie en métal, l'achat sur des sites spécialisés peut obliger le Maître du Jeu, pour des raisons pratiques, à diviser la valeur des objets pas deux, trois ou dix. Le nombre de pièces sera ainsi moins important et donnera plus d'importance à l'économie et les transactions en jeu.

Quelques sites de ventes de monnaies pour Jeu de Rôle :

- www.musedfable.com
- www.meeplesource.com
- www.philibertnet.com
- www. toutpourlejeu.com
- www.drawlab.com

Pierres et gemmes, peuvent prendre valeur de monnaie de transaction, si les joueurs en connaissent leurs valeurs. Comme pour les monnaies en métal, il existe des sites de ventes en ligne comme :

- www.made-in-mosaic.fr



