

Les aventuriers du

4e Age des Terres du Milieu

présentent :

L'appel du Destin

Acte 5 - Les ruines de Svorak

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 - Mars 2020 - http://www.silmarion.com

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

L'Appel du Destin

Acte 5 : Les ruines de Svorak

Svorak

Sous l'autorité du Prince Alban. La principauté est très territoriale et défend ses frontières avec les autres. Elle possède l'une des plus grandes forces armées des principautés frontalières. Elle défend chèrement ses terres sans jamais partir en guerre.

Svorak ne possède donc aucune alliance politique en ces terres. Le prince Alban n'est cependant pas un tendre et sa population le craint tel un démon. Le Prince Alban voue un culte à Gaator, le dieu de la force sauvage et de la survie, d'alignement mauvais. Pour faire respecter ses ordres et pour parfois montrer l'exemple il organise des exécutions publiques où toute la population se doit d'être présente. Toute tentative de trahison envers la couronne est punie de mort et tout actes répréhensibles dans sa cité l'est aussi. Même les vols à la tire sont l'objet d'exécution. La vie à Svorak est donc assez « paisible ». Rare sont les pickpocket et autres manants de bas quartiers. Le Prince vient de Lustrianie où ce culte est encore d'actualité bien que peu le pratique. Le Prince possède son autel dans le château où lui seul a accès.

Les ruines de Svorak

Elles sont situées à une dizaine de kilomètres de la ville. Vu de l'extérieur il ne s'agit que d'un amas de ruines recouvert de végétation. Un lieu craint de la population, sacré pour d'autres mais que personne n'ose approcher. Il s'avère que le sous-sol de cet endroit regorge de salles et de secrets.

Actuellement à Svorak

Le prince a reçu la visite de la princesse Esméralda de Canaval il y a quelques jours. Elle et sa suite ne se sont pas adonnées à la magie en ce lieu préférant créer une alliance politique avec ceux de l'Ouest. La Princesse a cependant offert un bijou en signe de reconnaissance au prince, une bague. Cette dernière porte un grenat de sang. Cet objet permet à la princesse de deviner les intentions de son porteur et ainsi de pouvoir marchander en fonction de ses réactions. La princesse est ensuite reparti vers Canaval. Elle a obtenu certaines choses du prince : une potentielle alliance si Canaval réussissait à rallier à sa cause nombre de principautés ainsi qu'un accès limité aux ruines. Sous surveillance de la garde de Svorak, une délégation de Canaval peut explorer le site.

C'est Wolfgang qui sera chargé de l'affaire et donc nos aventuriers le rencontreront à nouveau dans cet épisode. La délégation de Canaval compte une douzaine d'hommes armés, un érudit et son secrétaire.

Ils sont chargés de retrouver les secrets de ce lieu pour Mère.

Il y a plusieurs possibilités pour vos aventuriers. Ils peuvent décider de se rendre à Svorak et voir ce qui s'y trame ou juste se concentrer sur les ruines.

Quoiqu'il arrive, des cavaliers patrouillent tout le long de la frontière de la principauté et espacées à plusieurs kilomètres, de tours de gardes, chacune



munie d'une garnison d'une vingtaine d'hommes, assurant la sécurité de la principauté.

Ils peuvent décider d'être discrets et de passer la frontière sans être vu. Le paysage est composé de monts, de champs, de quelques bosquets d'arbres et d'une végétation de garrigue par endroit.

Ils peuvent aussi décider de se présenter à une tour où de traverser discrètement. Une troupe de cavaliers viendra à leur rencontre. Ils peuvent apprendre l'arrivée d'une délégation de Canaval à la capitale, si bien sur ils posent la question sur la princesse Esméralda ou autre. On leur demandera de décliner leurs identités, le lieu où ils comptent se rendre, qui les envoie, etc. Si nos aventuriers parlent des ruines ils seront emprisonnés en attente de la venue d'une troupe de la capitale.

Le prince a mis sous bonne garde les ruines et toutes personnes désirant s'y rendre doit en demander l'autorisation auprès du prince. Là encore improviser leur évasion lors de la nuit par exemple, ou la venue de la troupe de la capitale. Si vos joueurs se laissent faire ils seront menés à la capitale. Wolfgang les accueillera et commandera leur assassinat dès qu'ils seront libérés par le Prince. Le monarque les écoutera attentivement. Seulement sa position géographique, une alliance avec un royaume armés et le prêt de troupe pèse dans la balance pour Canaval. Il ne pourra accéder à la requête des aventuriers. Dorénavant ils devront se débrouiller seuls et pénétrer dans les ruines par leurs propres moyens.

Wolfgang profitera du soir pour essayer de les éliminer en leur envoyant six hommes armés. Improviser la scène. Si l'un des hommes de main de Wolfgang est capturé il préférera mourir que de dire quoique ce soit. par le bris d'une capsule de poison et servir leur maître dans l'outre-tombe.

Sur un jet de Perception réussis ils percevront une silhouette humaine qui semble les suivre. Cette dernière disparaît si nos aventuriers tentent de la suivre. L'homme parait très agile.

C'est là qu'apparaît pour la première fois une autre force en présence : les Gardiens de Forsagh. Ces derniers les suivent et s'intéressent à leur recherche de prés. Un oracle leur a prédit la venue des aventuriers.

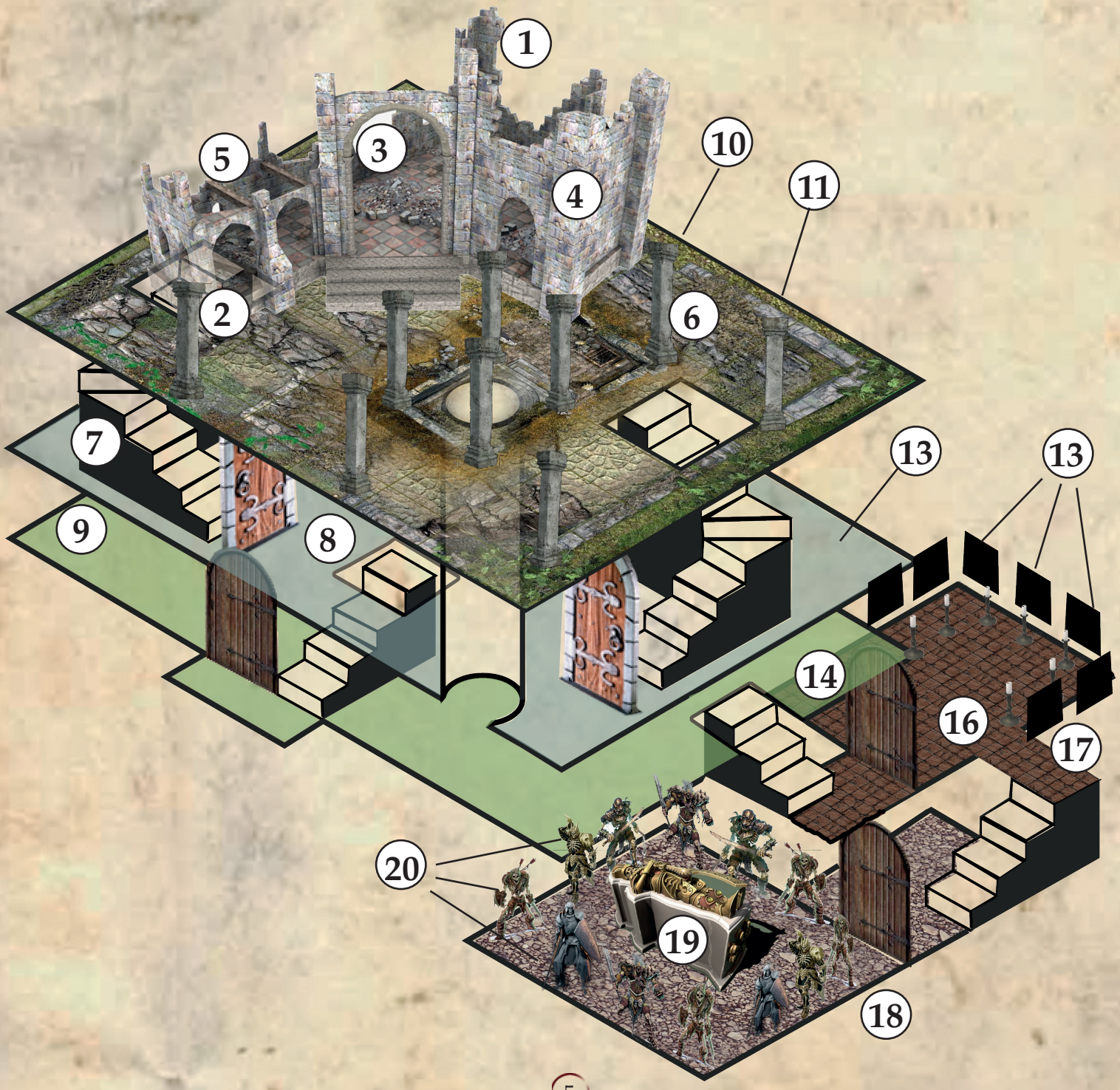
À l'attention du Maître du Jeu

Pour la suite de l'aventure plusieurs choix s'offrent à vous. Soit nos aventuriers arrivent après la délégation de Canaval sur place et auquel cas les lieux sont occupés par une douzaine d'hommes armés, Wolfgang en personne et trois érudits. Soit vos aventuriers arrivent avant eux auquel cas la confrontation aura lieu soit dans le temple soit en dehors, selon leur rapidité d'exploration.

Vous allez devoir improviser en fonction des actes de vos joueurs.

Plan des ruines et du temple

1 - Niveau « Les ruines »
2 - Escaliers
3 - Salle 1 Autel de Forsagh
4 - Salle 2 Tonneaux
5 - Salle 3 Caisses
6 - Colonnes
7 - Niveau 1
8 - Escaliers oubliés vers niveau 2
9 - Niveau 2
10 - Salle à manger
11 - Petite salle Liseuse
12 - Plusieurs Cellules
13 - La chambre du maître
14 - Niveau 2
15 - Les sept tapisseries et bougies
16 - Brûloir des âmes
17 - Escaliers cachés
18 - Le tombeau
19 - Le gisant
20 - Les douze squelettes



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



Voici maintenant la description du temple et ce qu'ils peuvent y trouver.

Le temple

Les ruines

Des bouts de murs, éparpillés, soufflés par le temps, de la végétation qui a pris le dessus. Le sol semble s'être légèrement affaissé. Il faudra réussir un test en Fouille pour découvrir les deux escaliers menant au niveau 1. Sur un autre test réussi ils verront un trou dans le sol qui semble rejoindre le dessous du temple. Il s'agit d'une cheminée, d'un puits de lumière large de 50 cm de diamètre.

Les escaliers sont dissimulés sous une couche de gravats tombés, de la végétation, etc. Ils mènent à un niveau inférieur. Il faudra deux rounds aux joueurs pour déblayer le passage et descendre. En pierre, ils sont larges de 80 cm et s'enfoncent dans le sol. Les torchères accrochées au mur sont vides.

Le niveau 1

Ce dernier a vu le temps faire son œuvre. Des lianes ont poussé contre les murs, des morceaux se sont effondrés. Il reste quelques tonneaux dont les aliments ont laissé place aux cloportes. Dans tout ce bazar, sur un jet de Perception réussi dans cet atmosphère sombre, ils verront quelques squelettes humains au sol. Passé 2 tours ces derniers s'animent alors. Ils portent tous une arme effilée, et protègent l'escalier secondaire. Les squelettes attaqueront toutes personnes dans la pièce, sans distinction. Ils provoquent la peur.

Des colonnes supportent la pièce et sur chacune d'elle est représenté la descente aux enfers des âmes ou de leur élévation. Au fond de la pièce un autel est dédié à Forsagh. Sur un test de Fouille réussi ils trouveront une dague sacrificielle et quelques sous de cuivre. Sur le mur, au-dessus de l'autel, sur un test de perception réussi, sous la poussière, ils discerneront un motif ou plutôt une fresque : le combat entre une femme et un homme. La fresque représente l'homme sortant vainqueur de la bataille et partant avec un bébé dans les bras.

Sur un test de Fouille réussi ils trouveront un escalier sous des branches, lianes et autres gravats tombés. Voici l'accès au niveau 2.

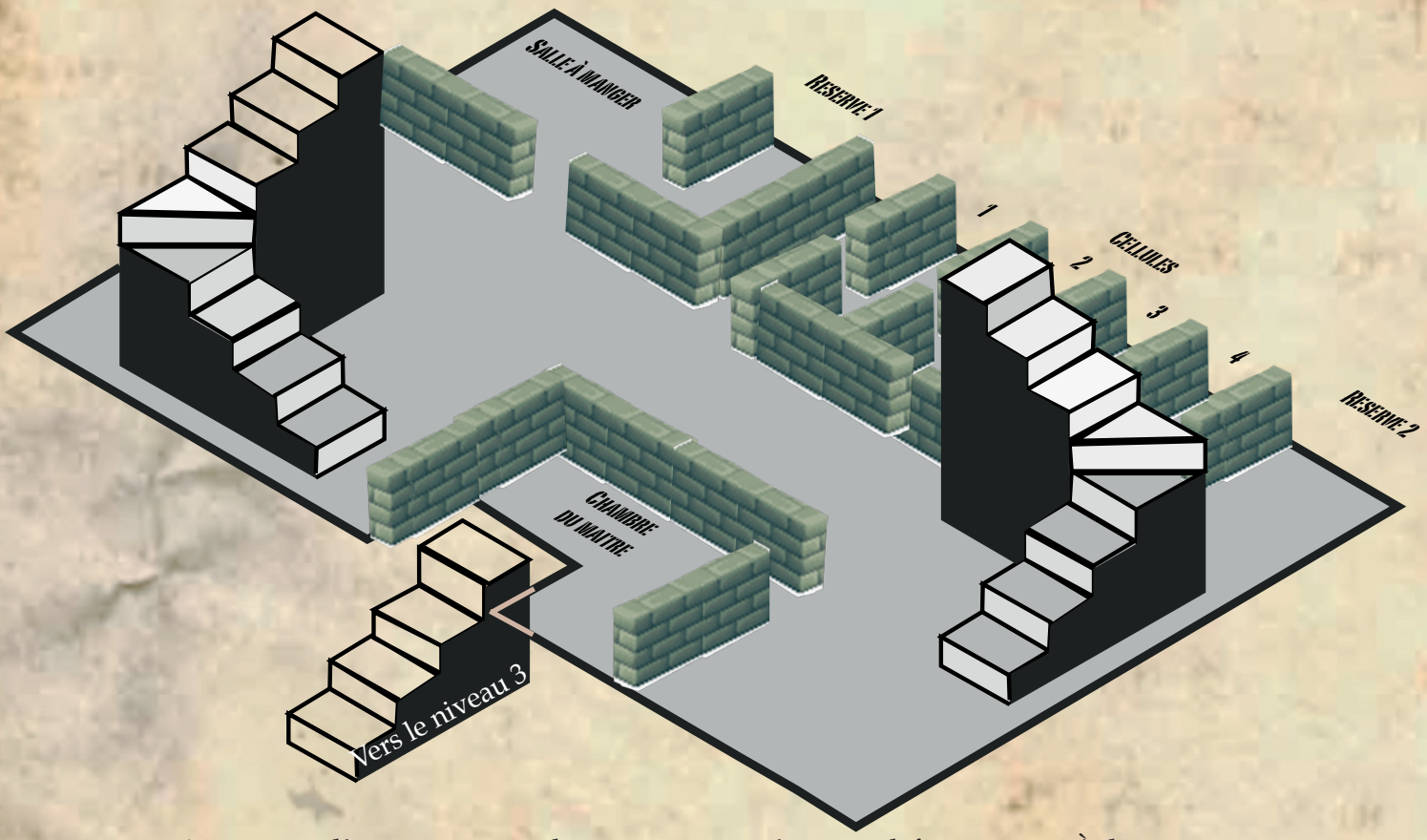
Le niveau 2

Cette partie du temple est le lieu où les moines dormaient, mangeaient et faisaient pénitence. Il ne reste pas grand-chose à trouver dans la partie intacte, hormis un peu de vaisselle, quelques ustensiles de cuisine en fer. Les parties délabrées marquées sur le plan ne peuvent être dégagées qu'aux prix de grands efforts et de temps. Ici vivent deux rats géants que nos aventuriers pourront percevoir. Ces derniers les attaqueront puis fuiront vers l'extérieur une fois le combat bien entamé et surtout leur PV.

Des galeries sont creusées dans la terre dans la salle du fond et leur permettront, avec agilité, de remonter à la surface. Si les joueurs sont observateurs ils remarqueront la trace de grands rongeurs à leur arrivée.

Dans les cellules ils peuvent découvrir plusieurs choses : 10 sous de cuivre,

NIVEAU 2



6 pièces d'argent, une dague, une bourse en cuir, un symbole de Forsagh (la représentation d'un corbeau ailes ouvertes et un œil aveugle).

Dans la chambre du maître se trouve un vieux grimoire poussiéreux, sur un test d'Agilité réussi ce dernier ne tombera pas en poussière et il sera possible d'y trouver 1D3 sorts de magie mineure. De vieux tapis mités, un mobilier solide malgré le temps passé, une bourse de 2 couronnes d'or et 9 pièces d'argent.

Un escalier dissimulé sous des tapis moisis les conduiront au niveau 3.

Le niveau 3

La pièce est assez grande et ne contient qu'un autel face à eux. À leur arrivée un brûloir s'allumera étrangement. Aux murs sept tapisseries représentant chacun une scène différente sont suspendus avec posée au sol, une bougie éteinte sous chaque tentures.

Au-dessus de l'autel une écriture. Pour réussir à la lire il faut réussir un jet de langue reikspiel avec un bon niveau de réussite.

« Peu importe où me mène mes pas c'est vers elle que je retourne »

Il s'agit d'une énigme il faudra allumer chaque bougie située sous les tapisseries dans l'ordre.

Tapisserie 1

Un vieil homme rampant vers un trou creusé dans le sol.

Tapisserie 2

Plusieurs enfants jouant en cercle

Tapisserie 3

Un jeune adulte marchant sur un chemin.

Tapisserie 4

Un groupe d'homme attablés autour d'un bon repas

Tapisserie 5

Un vieillard marchant avec une canne sur un chemin

Tapisserie 6

Un groupe de vieilles personnes se reposant sur des lits

Tapisserie 7

Un enfant rampant hors d'un trou creusé dans le sol.

Les bougies devront être allumer dans l'ordre suivant, tout d'abord celle située sous la tapisserie 7 qui débute un cycle, puis sous la 3, la 5 et enfin la bougie de la tapisserie 1 qui clos le cycle ; les autres tentures n'évoquent que des scènes annexes qui n'ont aucun lien avec la suite proposée par l'énigme.

Si les investigateurs se trompent, les bougies s'éteignera et l'escalier derrière eux se murera puis 4 squelettes apparaîtra. Pour chaque échec 4 entités de plus surgiront.

Une fois l'énigme résolue le mur derrière la torchère laissa apparaître un accès révélant les escaliers menant au dernier niveau du temple.

Le tombeau

Au centre de cette pièce est posé un immense gisant. Au mur 12 squelettes en armure de cuir tenant chacun une épée semble figés. La mise en scène devra effrayer les joueurs. Le regard de squelettes semblent se porter sur eux et l'un des aventuriers pourra en voir bouger un. Ce ne sera pas le cas. Accentuer la scène par le fait que des torches s'allument à leur passage vers le tombeau, un froid s'abattra sur leur épaules et autres bruits peu rassurants.

Le tombeau représente un homme portant une armure ornée d'un corbeau à l'œil aveugle. Il leur faudra redoubler d'effort pour ouvrir le tombeau.



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

Quand ils poseront les mains sur le couvercle pour ouvrir le caveau demander un test de Force Mentale. Une voix lugubre s'élèvera alors. Un fantôme tout drapé de noir sortira du tombeau infligeant la peur. Il est extrêmement menaçant et s'adressera à eux d'une voix caverneuse leur demandant la raison de leur venue en ces lieux et qui ils servent.

Une fois les réponses obtenus le fantôme parlera à son tour.

« Forsagh m'a prédit qu'un jour des hommes viendraient. Ils lutteraient pour notre cause, contre l'oubli, contre la grande Ecate. Je suis l'esprit d'Orphaneus Tibalt, grand prêtre de Forsagh à nos heures les plus sombres. Il fut un temps où nous luttions contre les forces impies de ce monde, nous étions nomades et voici notre église, l'unique la seule, haut lieu de nos rassemblements. Une guerre eu lieu il y a bien longtemps. Nos prêtres gagnèrent contre la déesse. Elle attendait un enfant, un enfant parfait, l'élu. Celui qui pourrait recevoir toutes les bénédictions des dieux et les faire plier. Lors de la bataille cet enfant fut emmené en d'autres contrées, vers d'autres lieux, pour y dormir à jamais. Je vous offre à présent mes derniers cadeaux à ce monde. »

Le caveau s'ouvre alors dévoilant un grimoire à la reliure noir ébène, le Livre des Morts. Seul un érudit de haut rang pourra décrypter les lignes qu'il contient. Le fantôme leur fait une révérence puis disparaît.

À l'attention du meneur de jeu

Il est temps MJ d'improviser le combat final avec l'arrivée de Wolfgang sur les lieux ou à la sortie du temple. Il désir farouchement le Livre des Morts.

Engager le combat avec Wolfgang et quand cela sera mal parti pour notre groupe, des hommes encapuchonnés de noir se joindront à la bataille leur intimant de prendre la fuite. Ils doivent comprendre que leur survie passe par la fuite, enfourcher leurs chevaux et s'enfuir vers d'autres cieux, ceux de leur choix.

Faites en sorte que les assaillants soient nombreux et malgré l'aide des hommes, la troupe de Wolfgang prendra le dessus. Ce dernier ne doit pas mourir dans la bataille, car ce triste sire reviendra plus tard.



L'esprit d'Orphaneus Tibalt

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.					

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.

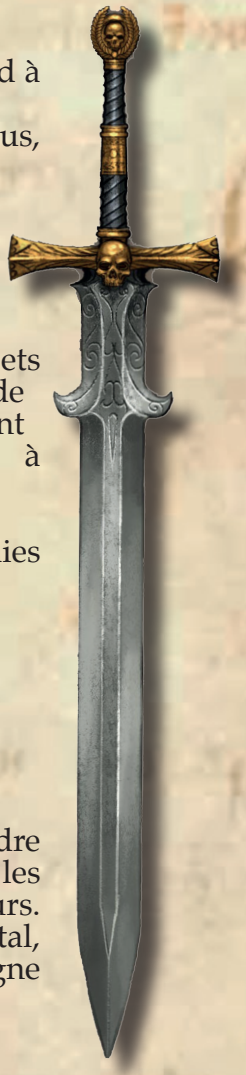
Dans le cas de l'utilisation de monnaie en métal, l'achat sur des sites spécialisés peut obliger le Maître du Jeu, pour des raisons pratiques, à diviser la valeur des objets pas deux, trois ou dix. Le nombre de pièces sera ainsi moins important et donnera plus d'importance à l'économie et les transactions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





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

