

Les aventuriers du

4e Age des Terres du Milieu

présentent :

L'appel du Destin

Acte 4 - En chemin vers les ruines

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard

Gilmarion.com

Un scénario pour Warhammer V. 2

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020

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

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

L'Appel du Destin

Acte 4 : En chemin vers les ruines

Avant-propos

Nous partons du principe que nos aventuriers prennent la direction des ruines vers l'Ouest. Il leur faudra plusieurs jours pour se rendre aux ruines. Wolfgang et ses hommes les rejoindront plus tard pour un affrontement aux ruines. Pour le moment le voyage sera harassant, fatiguant et en chemin il traverseront un bien étrange village.

Dans cet épisode ils devront résoudre une enquête, un meurtre pour être plus précis et ainsi pouvoir reprendre leur chemin vers les ruines.

Les ruines se situent au Nord Est de Svorak, une cité et principauté au sud de la forêt de Karnos.

Le parcours le plus rapide consistera à passer par Heldegrad et continuer leur chemin sous les contreforts des montagnes, à travers bois et forêts. Ce qui peut aussi assurer leur sécurité ; les principautés n'étant pas réputés pour leur voyage tranquille. Heldegrad est à 4 jours de voyage en cheval. Philany est à 12 jours. En fonction de ce que veulent entreprendre vos aventuriers vous pouvez enchaîner avec l'aventure de Philany (scénario 6 de cette campagne, mais nous partons du principe qu'ils se rendent d'abord aux ruines car la princesse semble fortement s'y intéresser).

La délégation d'Heldegrad sera heureuse de les accompagner et ils seront reçus convenablement par le Prince Aymerick d'Heldegrad, un fier guerrier et allié de Mortensholm. Voici encore un bon moment pour créer des liens, des ententes militaires etc.

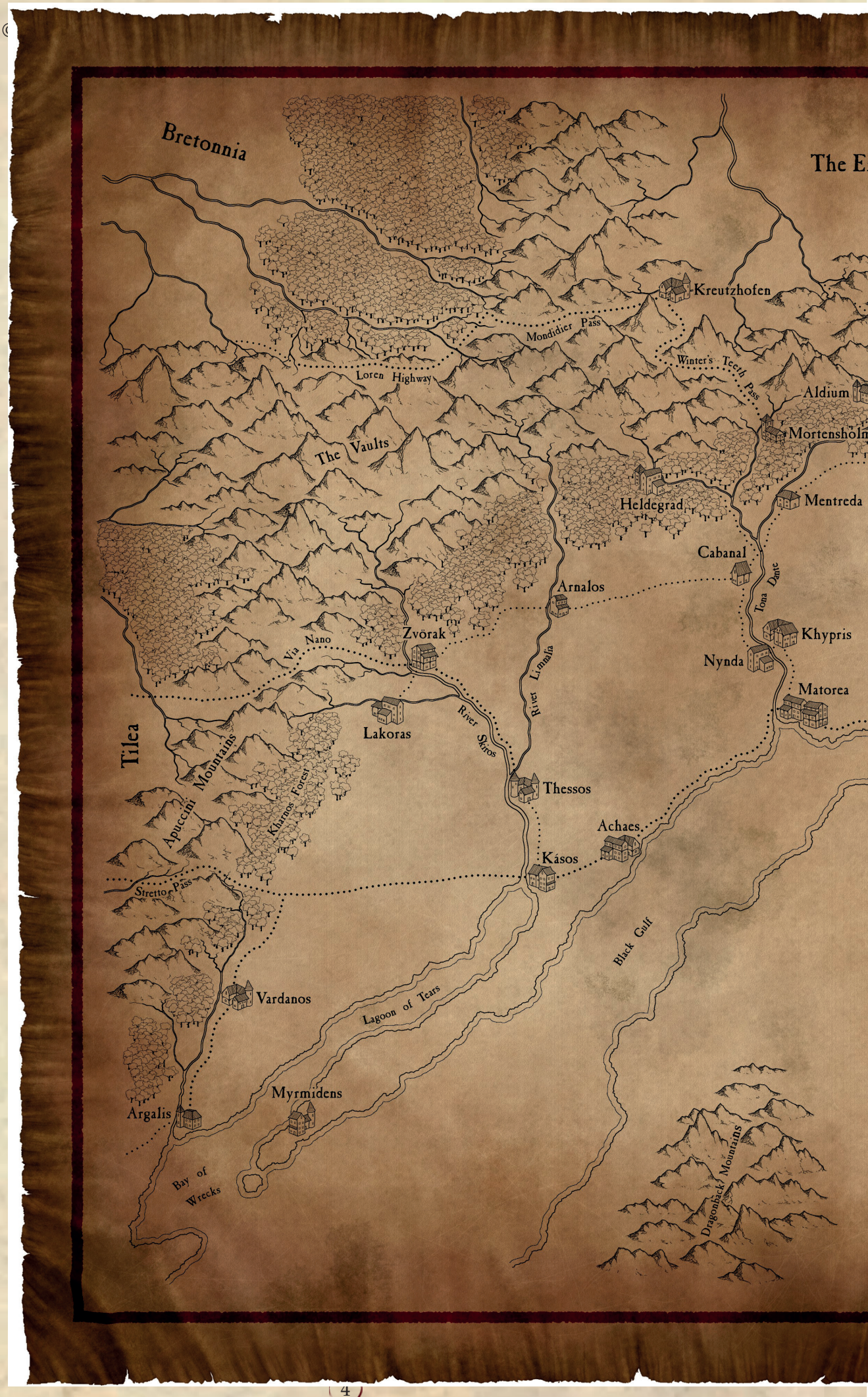
Improviser une soirée, un banquet voir même un petit combat pour divertir le Prince. Quelques passes d'armes lui plairont au plus haut point. Cela permettra aussi de prouver leur valeur et ils seront très bien reçus.

Les espions du Prince rapporteront que Canaval a envoyé plusieurs hommes plus au Nord vers Svorak. Il semblerait que Cavanal cherche à pactiser avec la principauté de Svorak. Il ne sait pas où en est la situation. Cavanal s'intéresse aux ruines mais ne veut pas froisser le Prince Alban de Svorak. La Princesse préfère en profiter pour créer des alliances, avoir accès au site sans avoir à entrer en guerre ou à piller les lieux. Rentrer en principauté de Svorak est compliquée. Le Prince a ériger des postes de surveillance sur toute la frontière avec les autres principautés.

Pour se rendre aux anciennes ruines de Svorak, il leur faudra environ 1 semaine de voyage à travers la forêt de Karnos. Des troupes armées sillonnent les frontières et Karnos est le passage le moins surveillé. La forêt a effectivement mauvaise réputation. Les elfes sylvains parcourent ces terres et s'attaquent à tout étrangers qui pourraient mettre en péril leur contrée. Les elfes sylvains protègent leurs cités et leurs terres d'une main de fer.

Notes au Maître du Jeu

Improviser leur passage dans la cité du prince et laissez-les repartir quelques jours plus tard vers la forêt.


Bretonnia
The E
Kreutzhofen
Mondidier Pass
Winter's Teeth Pass
Loren Highway
Aldium
Mortensholm
The Vaults
Heldegrad
Mentreda
Cabanal
Arnalos
Tona Dante
Zvörak
Via Nano
Khypris
Nynda
Matorea
River Limnalia
River Skiros
Lakoras
Tilea
Apuccini Mountains
Khanos Forest
Thessos
Achaes
Kásos
Stretto Pass
Black Gulf
Vardanos
Lagoon of Tears
Myrmidens
Argalis
Bay of Wrecks
Dragonback Mountains


mpire
Black Fire Pass
Thunder River
Forest of Gloom
Munzig
Akendorf
Styratia
Black Mountains
Hvargir Forest
Vidovdan
River Stanek
Silver Road
Moslac
Brovska
River Trebleca
River Skull
Zenres
Brasov
Mad Dog Pass
Howling River
Somjek
Varenka Hills
Barak Varr
Worlds Edge Mountains
Blood River
Death Pass
Badlands
Border Princes
0
50
100
150
200
250
MILES



On leur donnera de quoi manger et se nourrir. Il leur sera demandé de ne pas tuer de cerf sur les terres qu'ils vont franchir.

Le cerf de Karnos

Improviser le voyage et leur entrée dans la forêt. Cette dernière possède une aura particulière, calme, douce et sereine. Plusieurs animaux feront leur apparition au passage de nos aventuriers et ils verront plusieurs fois des cerfs dont un très grands au regard quasi humain. Il est le représentant de Karnos en ces terres et emprunte leur chemin telle une apparition et une bénédiction. Faites de cette rencontre fortuite un instant particuliers. Le cerf se trouve au milieu d'une clairière parsemée de fleurs délicates ; il lèvera la tête en les entendant et son regard plongera dans celui des aventuriers. Un regard à la fois vif et sage et des yeux que nos aventuriers pourraient qualifier d'humains.

Si les aventuriers essayent d'abattre l'animal ce dernier détalera et esquivera tout projectile avec une facilité déconcertante.

En faisant cela ils ne se faciliteront pas la tache et créeront un différent diplomatique avec les elfes.

Les traces laissées par l'animal sont étranges au début celle d'un cerf de grande taille pour devenir semble-t-il humaines. Celles-ci disparaissent ensuite dans les fourrés.



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



Deux jours plus tard, lors d'une veillée, nos aventuriers se sentiront surveillés et sur un jet de Perception réussi ils verront une dizaine de silhouettes fines humanoïdes, perchées dans les arbres, qui surplombent leur campement. Une série de sifflements se fera entendre et nos aventuriers se retrouvent chacun avec une aiguille planter dans le cou. Le temps de s'en rendre compte la tête leur tourne et ils s'effondreront au sol pour se réveiller à Illvana en terre elfique.



Elfe Sylvain

Illvana

Elle est l'une des plus grandes cités elfiques au Sud de l'Empire. Elle est composée d'arbres enchevêtrés ensemble, de maisons faites de bois tressé tel des nids, de salles dans des arbres, des rideaux de feuillages couleur d'automne, de lianes pour se déplacer d'arbre en arbre, de ponts suspendus. Des insectes tel des lucioles servent de luminaires en se posant sur différentes branches et la nuit une mousse brille de couleur bleu-argentée sur certains arbres.

La cité est sous l'autorité de la reine Beluar Wistania.



La reine Beluar Wistania

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



Le reine entrevoit de très mauvais augures lié au passage de ces aventuriers et les rends même responsables du malheur touchant leur forêt : la mort des siens, des arbres massacrées pour ériger les villes des hommes.

Elle les emprisonnera dans un premier temps et à leur réveil ils seront conduits à la salle du trône où siège sobrement le roi. Ils seront désarmés à ce moment-là. La monarque va les interroger quant au but de leur visite. Si les aventuriers mentionnent les ruines et ce qui se passe là-bas ils auront toute l'attention de la reine Elle pourra leur dire que la direction qu'ils prennent est dangereuse et qu'une menace perceptible empoisonne la forêt au Nord de Svorak causée par les humains et leur bêtise.

Plusieurs de ses hommes sont partis là-bas et ne sont jamais revenus. Nos aventuriers pourront promettre certaines choses :

- Revenir informer son peuple si ils découvrent quelques indices.

- Sauver ses hommes disparus si cela est encore possible, etc.

Toutes les propositions seront un sursis car Beluar veut les emprisonner et les tuer pour l'exemple. Il faudra la persuader de la justesse de leur quête.

Après l'avoir convaincu ils seront menés vers un nid pour y dormir et découvriront leurs affaires sur un lit de fougères. Une boisson délicieuse dans une bouteille déposé dans un panier avec des gobelets de bois finement ciselés ainsi que de la nourrir elfique les attendent : baies, pains de graines, légumes et un peu de viande séchée.

Le lieu est reposant (il regagne 1 PV de plus qu'à la normale) et s'endormiront dans un sommeil très profond.

Le départ

À leur réveil ils sont dans une clairière, le village n'est plus là ; ils possèdent toutes leurs affaires et la matinée belle et ensoleillée est avancée.

Quelques jours plus tard, courant d'après midi, ils découvriront les premiers méfaits de la corruption : des arbres qui sèchent sur place, des animaux morts, une odeur putride puis un brouillard se lèvera alors tout d'abord léger puis se densifiera. Les aventuriers ne verront pas à plus de 5 mètres. En début de soirée ils apercevront les lueurs de ce qui semble être un village composé d'une vingtaine de maison au total. L'odeur n'est plus là et le brouillard a disparu.

Bienvenue à Azmarin

Un peu d'histoire pour commencer. Il y a plusieurs années le village de Azmarin accueillit une femme. Une femme que l'on nommera plus tard Mère. À l'époque, jeune cultiste, elle faisait ses preuves et avait été envoyée par son culte pour amener la décadence dans ce petit village. Elle y rencontra plusieurs personnalités du village, qu'elle corrompit puis une fois ses méfaits commis elle quitta Azmarin. Le mal été fait. Un homme se fit brûler pour sorcellerie, d'autres habitants s'entre-tuèrent et la sorcière gagna ses galons dans le culte. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. L'homme qui fut brûlé pour hérésie était un fervent croyant de Solkan le dieu de la vengeance. Sur le bûcher, Wendelin Brenner jura la

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



perte de tous les habitants. Le village finit par mourir et avec la mort de tous les habitants vint le temps de la malédiction.

Il y a 20 ans jour pour jour survint le meurtre de Brenner accusé à tort de sorcellerie. 20 ans plus tard le village reprends vit sous l'impulsion du dieu de la vengeance jusqu'à ce que quelqu'un venge la mort de son croyant et trouve le coupable. Les habitants ignorent tout de cela et revivent la semaine en commençant par le jour d'après. Surviendra chaque soir, l'esprit de la vengeance, sous la forme d'un cavalier au crâne en feu. Il viendra tuer chaque habitant un par un. Si l'un d'eux décident de s'enfuir du village il sera piégé par la brume et reviendra sur ses pas, pour se retrouver sur la place centrale d'Azmarin. Si nos aventuriers affrontent le guerrier de Solkan ils mourront. S'ils ne trouvent pas qui à tuer Brenner dans la semaine alors le guerrier viendra aussi les prendre et leur aventure s'arrêtera ici. Les points de destin ne servent, dans ce dernier cas, à rien, voilà pour le décor.

Azmarin

Le village est composé d'un vingtaine d'habitants. Des couples et des enfants malades, quelques maisons, un bourgmestre mort, un ancien bûcher dressé au centre du village dans laquelle on discerne encore des os, et aux alentours, la forêt.

Chaque villageois a assisté au bûcher et s'en est réjouit persuadé d'avoir fait le bon choix.

Les personnages principaux du village et leurs histoires personnelles

Wendelin Brenner

Croyant mort sur le bûcher, il possédait une petite maisonnée en bordure du village. Sur place les aventuriers peuvent trouver ses écrits en réussissant un test de Fouille. C'est un carnet sur lequel sont apposés plusieurs notes intéressantes pour nos investigateurs.

« Ils m'accusent de sorcellerie tout ça parce qu'ils m'ont vu faire de la magie il y a longtemps et que je reste silencieux, seul, sans femme et que je parcours les bois en quête de certains remèdes. Autrefois, sous d'autres cieux j'étais un homme, croyant. Solkan que dois-je faire ? Ces hommes et femmes ont perdus la raison !

Que penser de la maladie qui touche les enfants. J'ai beau chercher et leur offrir des remèdes, rien n'y fait.

Tout à commencer il y a quelques jours, lors de l'arrivée de cette femme, cette Esméralda. Elle a rencontré le bourgmestre le jour d'avant le suicide de sa femme. Et si tout était lié. »

Ils trouveront aussi deux potions de soin.

Note au MJ

Dans la réalité tout ce qui sera trouvé au village s'effacera mais pour le moment les éléments peuvent être utilisés.

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



Walfried Heiden

Cet homme d'une cinquantaine d'année est le bourgmestre du village. Il est froid, dur, corrompu et ne voudra en aucun cas adresser la parole aux investigateurs et si ces derniers posent trop de questions il usera de son pouvoir pour retourner les habitants contre eux.

Il ne recevra jamais les aventuriers, prétextant qu'il a trop à faire. La seule information qu'il donnera c'est qu'un homme a pratiqué la sorcellerie chez lui, dans son village. Les enfants sont malades, il y a eu beaucoup de décès dernièrement et les récoltes ont été peu nombreuses.

Ce qu'il ne dira jamais : il a reçu Esméralda chez lui, en l'absence de sa femme. Cette dernière est d'ailleurs décédée. Il a passé une nuit avec elle et cette dernière l'a envoûté avec son sang lui faisant signer un pacte. Il existe une copie de ce document dans le bureau du bourgmestre. Suite à ce pacte passé sa femme décéda. Le contrat passé demandait deux sacrifices : Brenner et sa propre épouse, en échange de quoi il recevrait des pouvoirs magiques.

Esméralda lui a offert une bague dans lequel se trouve un démon. Heiden s'en servira en dernier recours et il s'agira là du combat final de ce chapitre. Heiden possède un document signé de son sang et écrit en magikane. Il s'agit du pacte conclu avec Esméralda.

Johannes Esrburg

C'est l'homme de main de Heiden. Depuis quelques jours il perd ses cheveux devenant méconnaissable. C'est lui qui a accusé Brenner de sorcellerie sous les ordres de Heiden. Il faudra être très persuasif pour qu'il livre cette information-là. Il tentera d'abord de supprimer les aventuriers en se cachant dans le village et en les attaquant avec son arc. Il sait que le bourgmestre a passé la nuit avec une femme de passage. La femme de Heiden est morte il y a quelques jours et il révélera qu'elle s'est pendue en découvrant son homme avec une autre dans son lit.

Ebba Elsner

Cette jeune mère qui a perdu ses deux enfants il y a deux jours, passe son temps sur les tombes dans le jardin dédié à Morr. Elle a vu Riccarda la femme du bourgmestre se disputer avec son mari Walfried. Ebba a vu son épouse partir dans la forêt. Inquiète, elle a emprunté son chemin et l'a retrouvé pendu à un arbre. Le vigile du Bourgmestre, Esrburg, a été le premier à dire que tout cela était une malédiction dû à Brenner. Le village n'aurait jamais dû le secourir il y a quelques années. Tout le monde sait que Brenner a été trouvé en forêt à moitié mort et les villageois l'ont sauvé. Un jour ils l'ont vu dans les bois exécuter une étrange cérémonie, qu'aucun ne savait dédié à Solkan. Les habitants du village ne sont pas pieux et beaucoup ont fuis l'Empire sous l'impulsion des guerres et les croisades de leurs Répurgateurs.

Wiltrud Malhau

Elle tient l'auberge du village. La Belette Argentée, établissement miteux qui connaît de plus quelques déboires : le vin a tourné et la viande a faisandée. Si l'auberge propose un service potable au niveau de chambres, la nourriture

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



reste abjecte. Chaque aventurier qui mangera à l'auberge devra effectuer un jet de Résistance ou être affublé d'un mal de ventre très contraignant : les intestins se videront toute la journée.
Wiltrud a vu la femme au village. Cette dernière n'est pas aller à l'auberge. Elle se souvient l'avoir aperçu chez le bourgmestre. Elle pense que Brenner a été brûlé pour rien et pourra être une alliée. Elle se souvient avoir vu la femme se diriger en forêt, à la sortie Nord du village.

Meinrad Rotenstein

Commerçant du village, c'est un ami du bourgmestre. Il était amoureux secrètement de sa femme Riccarda Heiden. Il est seul et a perdu ses amis récemment, tous de maladie. Il pourra être un allié pour les aventuriers s'ils apportent la preuve de la culpabilité de Heiden.

Autres lieux et faits notables

La clairière de la forêt

située à 250 mètres du village, l'herbe y est cramoisie, comme brûlée et en forme de cercle autour d'un arbre. En fouillant, les investigateurs trouveront de petites pierres portant des symboles étranges sous la terre. Les retirer ne n'enlèvera pas la malédiction du village, mais voilà des preuves à apporter.

Délations entre habitants

Le village est soumis à beaucoup de superstitions et d'accusations. Les habitants échangent des rumeurs à tort et à travers, sur leur voisinage portant sur différents méfaits : mort d'un chien, linge volé, provisions qui disparaissent.

La forêt à l'Est

Un villageois affirmera avoir entendu des cris venant de cet endroit. Sur place les enquêteurs trouveront 6 elfes décapitées, juste leur corps et leur équipement composé d'arcs et flèches elfiques dans leurs carquois, d'autres flèches brisées, une potion de soin et l'attirail elfique de chasseur. Leurs têtes sont introuvables.

À l'issu de leur investigation, le cavalier réapparaît dans une brume qui se lève et les ramène irrémédiablement à Azmarin. Les joueurs sentent simplement sa présence dans ce brouillard épais. Une fois revenu à la place du village, seules les traces d'un cheval lourd sont visibles au sol.

L'apparition de l'esprit de la vengeance

Aucune armes non magiques ne peuvent l'atteindre. Il chevauche un destrier noir qui portera sur son front un symbole : une flamme. Test pour reconnaitre le symbole de Solkan.

Le cavalier porte une lourde armure de plaque. Il pointera un habitant de son épée, une lame longue et noire qu'il manipule à une main. Inspirez vous du film Sleepy Hollow pour ces scènes. Si les aventuriers l'attaquent il les mettra en déroute rapidement en les blessant (sans les faire mourir) et demandera réparation. Il ne dira rien de plus et emportera la tête d'un villageois.

Plan du village de Azmarin

1 - Maison du bourgmestre

2 - Maison de Johannes Esrburg

3 - Maison de Ebba Elsner

4 - Auberge de La Belette Argentée

5 - Commerce de Meinrad Rotenstein

6 - Vers la clairière de la forêt

7 - Vers la forêt de l'Est



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.					

À l'attention du Maître du Jeu

Les aventuriers ne peuvent quitter le village, ou alors ils y reviennent automatiquement. Le cavalier tuera un villageois puis plusieurs par nuit. Il semble émerger du brouillard et disparaitre dans ce dernier.

Une fois que Heiden sera arrêté ou mort alors la malédiction se lèvera et le cavalier fera une dernière apparition.

Sous les yeux des aventuriers son crane reprendra forme humaine. Il les remerciera et leur offrira une bénédiction à chacun. Leurs armes s'enflammeront puis s'éteindront. Chaque aventurier verra ainsi son arme enchantée : une dague, une épée, une hache mais jamais d'arme de distance. Puis le cavalier disparaîtra dans le brouillard et se dernier se lèvera laissant place à une belle journée ensoleillée. Le village aura disparu, ne subsistera aucune trace de ce dernier si ce n'est les ruines d'un vieux village sur lequel la végétation a pris le dessus.

Ils sont à 5 jours de Svorak et peuvent retrouver les corps elfiques, sans les têtes et les ramener pour donner des explications à la reine des elfes, raconter leur aventure à Azmarin ou filer directement. À eux de décider et au Maître du Jeu d'improviser.

Le passage dans la forêt peut leur permettre de nouer des liens diplomatiques car une guerre se prépare et les elfes y prendront peut-être part. La reine Beluar Wistania restera méfiante mais sera reconnaissante et ils pourront assister aux funérailles données en l'honneur des leurs.

Cela peut aussi se faire au retour de Svorak.

Nos aventuriers découvriront ainsi que cela fait plusieurs décennies que Mère influe sur cette partie du monde.



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



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

