

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

L'appel du Destin

Acte 7 - Dès que le vent soufflera !

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard

Un scénario pour Warhammer V. 2

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020

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

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



L'Appel du Destin

Acte 7 : Dés que le vent soufflera !

Nos personnages sont arrivés à Port-Aux-Crânes après avoir affronté Wolfgang une dernière fois. Ils savent qu'ils doivent se rendre sur l'Île au Sorcier pour libérer l'œuf ou l'emprisonner. Tout ceci n'est que le fruit des plans de Tzeench.

Port-Aux-Crânes

C'est une cité portuaire et libre alliée aux flottes pirates. Elle fut fondée il y a plusieurs années par un pirate du nom de Black Sam. Le pirate pris sa retraite sur terre et y instaura un pacte avec les pirates. La cité serait alors un havre de paix pour tout pirate qui y demanderai l'asile. Elle n'est donc pas affiliée avec les autres principautés et a gardé tout ce qui fait le charme de la piraterie : rhum, femme, combats etc. Les quartiers des docks sont à l'image de l'île de Tortuga (voir Pirates des Caraïbes), fourmillant d'activités commerciale et artisanale le jour et extrêmement agitée dans les trois tavernes, la nuit venue.

Port-Aux-Crânes est donc une cité portuaire fortifiée. Des canons protègent les côtes et les terres. Une muraille et des mercenaires sont payés pour la défendre. Chaque homme de cette cité est un combattant, prêt à défendre chèrement sa liberté.

La cité est dorénavant sous l'autorité de la Confrérie. Huit clans de pirates ont décidé de pactiser pour défendre ces terres, libres après la mort de Black Sam.

À l'attention du Maître du Jeu

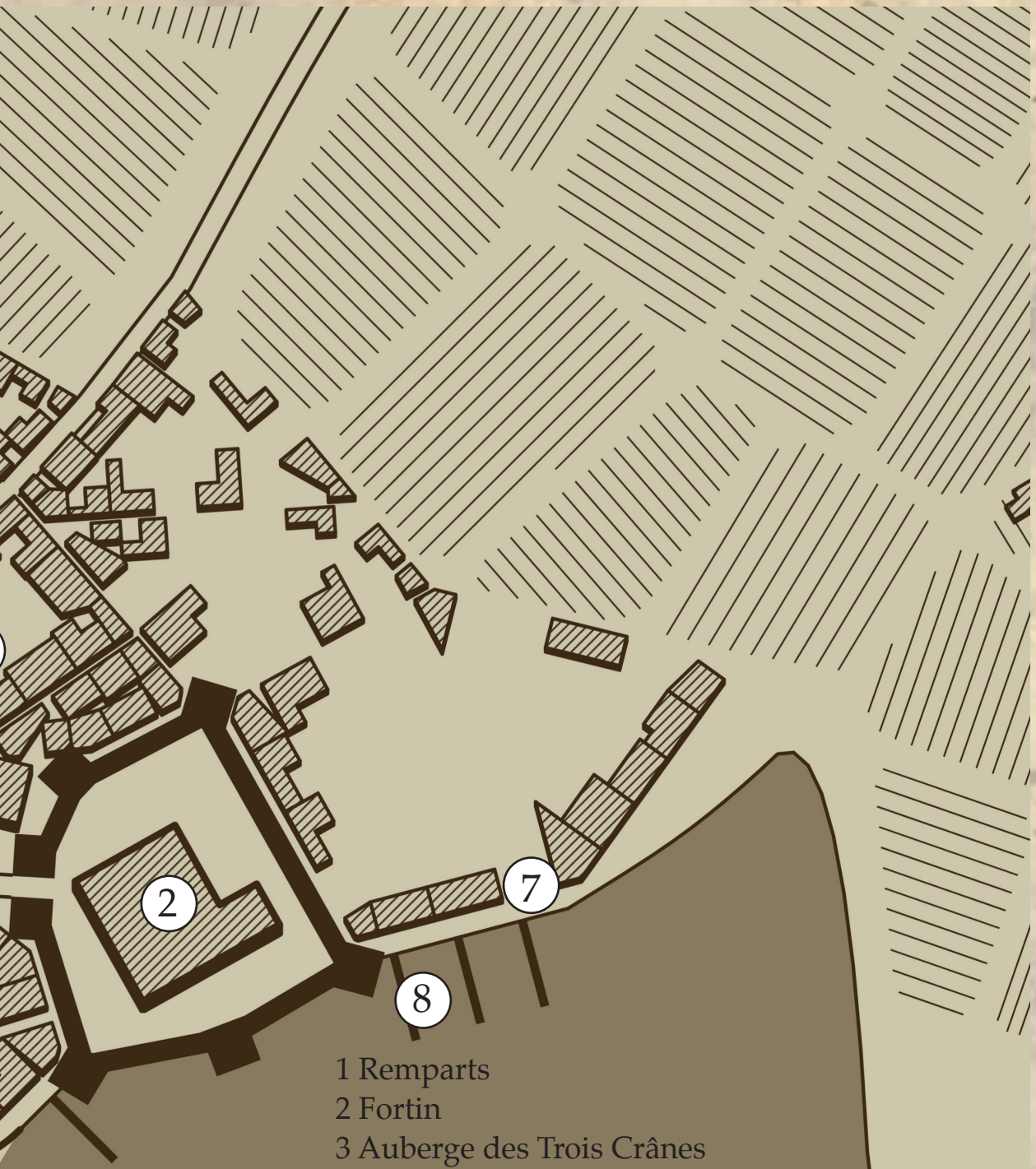
Improviser leur arrivée dans la cité : l'agitation permanente, les pickpockets traînant dans les rues, les soirs de beuveries, les trois tavernes bondés de monde, les marins qui boivent du rhum sur les quais etc.

Nos aventuriers ont bien mérité une petite pause de quelques jours mais pas plus. D'ici 3 jours Mère aura placé des espions dans cette ville et une bande de mercenaire sera envoyée pour les supprimer ou connaître le nom du bateau qu'ils emprunteront.

Nos aventuriers se sentiront surveiller dès le lendemain de leur arrivée. À aucun moment la menace ne sera dangereuse. Les cultistes de Forsagh les ont espionné et suivi lors de leur progression. Certains d'entre eux reçoivent le don de vision et leur chef fervent pratiquant de Tzeench brouille la vision des aventuriers, les concernant.




Port-Aux-Crânes
3
11
10
4
5
6
1
1
7
9
0
100
200m



1 Remparts
2 Fortin
3 Auberge des Trois Crânes
4 Taverne du Crâne Rouge
5 Taverne du Crâne de Black Sam
6 Taverne du Crâne Poli
7 Jetée
8 Embarcadères voyageurs
9 Embarcadères commerciales
10 Place du Rhum frelaté
11 Capitainerie





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



Les Cultistes de Forsagh

Ces derniers, au nombre de trois, viendront se présenter à eux à leur auberge, lorsqu'ils seront attablés.

Leur peau est d'un teint mat, typique du peuple tzigane. Quand ils révéleront leurs identités en se débarrassant de leurs capuchons qui recouvrent le visage, les personnes de l'auberge les regarderont de travers.

Ils se présenteront : Emir, Danior et Adamou, sont tous les trois ici pour aider les aventuriers. Ils assurent être leurs alliés et les ont déjà rencontrés au temple de Svorak.

Les 3 hommes possèdent un tatouage derrière l'oreille représentant Morrslieb. Il est la représentation de leur culte et peuvent le montrer aux aventuriers si besoin est.



Le tatouage des adeptes de Morrslieb

Les trois hommes veulent les accompagner dans leur quête. Ils ont eu accès aux deux livres et voient en eux la Prophétie s'accompli, celle là même que leur maître leur a appris, disant qu'elle se transmettait de génération en génération. Mais ce n'est que duperie !

Il est dit que de braves guerriers s'élèveront contre le pouvoir de la grande Ecate, incarnation du Mal et de ses méfaits. Ils trouveront la prison de son enfant. Ce dernier serait alors libéré à jamais de l'emprise de la Déesse.

Le pouvoir de la prison diminue pendant que Mère augmente ses pouvoirs. L'œuf va éclore. L'enfant quant à lui naîtra sans l'empreinte du mal et pour qu'Ecate en fasse son véhicule il faudra que Mère accomplisse un dernier rituel. Les prêtres ont le pouvoir de rendre invisible l'enfant aux yeux de la Déesse. Pour cela il est impératif de le retrouver et le ramener ensuite à leur maître : Calh Caz. Cela affaiblira Mère qui pourra être supprimée. L'enfant ne doit pas être tué. Il ne possédera en lui aucun mal et sera innocent de tous méfaits. Il arrivera sur terre immaculé. Les cultistes pensent que si ce dernier est éduqué avec compassion et amour alors il pourra devenir un grand allié pour le monde des hommes face aux Chaos et devenir un héros pour les hommes comme le fut Sigmar à son époque.

Une chose qu'ils pourront ajouter est que Mère possède la clef de la prison mais que les prêtres de Forsagh peuvent y donner accès, l'enfant étant enfermé dans son « domaine » (et c'est peu de le dire).

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



Note au Maître du Jeu

Inutile de vous dire cher M.J. que l'enfant ne doit pas mourir, à aucun moment.

Les Cultistes de Forsagh demanderont ce que les aventuriers ont appris. À partir de maintenant ils devront trouver un capitaine de navire qui désire voguer vers l'Est et s'aventurer jusqu'à l'Île au Sorcier et cette dernière à plus que mauvaise réputation surtout chez les navigateurs chevronnés. Les 3 hommes de Forsagh les accompagneront à partir de maintenant.

À la recherche d'une embarcation

Cela ne sera pas aussi simple qu'il n'y parait. L'équipage devra d'abord traverser tout le Golfe Noir, s'amarrer dans les ports en route pour se ravitailler et ensuite reprendre la mer au Nord de l'Arabie. Puis les marins hisseront les voiles pour le Sud voguant vers la célèbre cité des pirates de Sartosa. Puis direction l'Ouest vers l'Île au Sorcier.

La plupart des marins pirates, même chevronnés ou appâtés par le gain, n'entreprendront un tel voyage. Ils peuvent trouver des navires pour l'Arabie mais ces derniers ne partent pas cette semaine. Quand aux flibustiers les dangers sont bien trop nombreux pour eux. Les mers du Sud font état de bien des légendes sur les monstres marins bordant l'Île au Sorcier.

Le Maître du Jeu laissera les joueurs galérer une bonne journée... cependant leur demande intriguera et parviendra aux oreilles d'un groupe d'hommes.

Ces derniers viendront les accoster le soir à leur auberge. Dans un premier temps ils jaugeront les aventuriers, en les regardant attentivement puis provoqueront une bonne baston d'auberge à coup de cruches cassées, de coups de poings, de tables qui volent, de mobilier brisé (le classique des tavernes de pirates quoi).



Ils décideront ensuite de leur payer un verre et les remercieront de l'animation du soir.

Celui qui leur parlera dira se nommé Piggs, celui à coté Kunœil (parce qu'effectivement il n'a qu'un œil) et son acolyte Flagg.

Piggs est le second du capitaine Jack. Ce dernier navigue à bord du Ralfini Volant. Ils ont entendu dire que les aventuriers cherchaient un équipage pour parcourir les Mers du Sud. L'équipage peut les mener plus à l'Ouest jusqu'aux Terres Arabes voir l'Île au Sorcier. Mais pour le moment ils ont un petit souci car leur capitaine est prisonnier des geôles d'Hinrikness, plus au Sud. Leurs têtes sont mises à prix dans cette cité mais si nos aventuriers accepte d'aider dans l'évasion de leur capitaine il est sûr que ce dernier les mènera là où ils le désirent.

Le capitaine Jack est emprisonné à Hinrikness pour une histoire banale, il a un peu donner de gringue auprès de la femme du Prince Greyhold pour ensuite lui dérober ses parures. Bien sur le second n'avouera jamais cela prétextant une sombre machination ou un simple malentendu.

Ce qu'il ne dira jamais c'est que le capitaine Jack est en fait un Halfeling très doué pour la roublardise.

Il va de soit que le voyage sera totalement gratuit contre ce service rendu. Le capitaine jack est bien connu des pirates et autres marins des côtes. Il possède l'un des vaisseaux les plus rapides qui soit : le Ralfini Volant est considéré comme l'une des frégates les plus rapides qui ai été mise à l'eau.

Capitaine Jack

Le capitaine Jack a eu bien des vies. À la base il se nommait Ralph et fut l'un des premiers compagnons de la Doucefleur avec Snory et Maximilien. Ce dernier rêvait cependant de richesses et de voyages. Alors, un jour, à Mariembourg, il se fit passer pour mort et pris la mer laissant là ses anciens compagnons. Fourbe, drôle, fin cuisinier et chanteur renommé, Ralph devint Jack. De mousse relégué à passer la serpillière sur le pont il gravit les échelons pour ensuite devenir capitaine de son propre navire, qu'il « réquisitionna » à la flotte bretonne. Un navire à sa taille : petit mais rapide. Parfois son second le nomme Jacky Boy. Sous l'identité de Ralph il inventa le Ralfini, fromage fondu avec des tranches de viandes entre deux morceaux de pains cuit entre deux plaques métalliques, spécialités du bateau dégusté avec le rhum aux airelles bien sûr.



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

À l'attention du Maître du Jeu

Le M.D. Devra laisser nos joueurs réfléchir au plan d'évasion du capitaine Jack et sa mise en œuvre.

Hinrikness

Sur un promontoire rocheux, se dresse la forteresse, lieu de vie de la cour. La ville est construite sur la pente, jusqu'au port.

La principauté est sous l'autorité du Prince Godefroy Greyhold. Il est âgé d'une cinquantaine d'années et ne se prêtera à aucune négociation pour la libération du pirate. Une estrade a été monté dans la cour du château et le gibet s'ornera bientôt d'un Halfeling.

Jack est enfermé dans les geôles de la forteresse du Prince, sous le donjon de la forteresse. La cité est bâtie aux environs d'un port. Une route y accède directement. C'est un lieu d'échange de marchandises, de halte pour les navigateurs avec des auberges malfamées, de commerces douteux en tout genre. Le Prince a laissé le port aux mains d'une corporation de marins en échange d'une compensation financière sur le traitement des marchandises et réside sur les hauteurs de la ville, bien à l'abri en son château. Un émissaire du palais passe chaque soir à la capitainerie pour récupérer l'impôt du Prince Godefroy Greyhold.

Il existe un passage souterrain conduisant dans les geôles, situé sous la tour de la bibliothèque. Il n'y a qu'en interrogeant les habitants du port, un ouvrier maçon ayant travaillé à la réparation de la citadelle ou des anciens d'Hinrikness, qu'ils peuvent l'apprendre (et encore l'information reste sous forme de rumeurs).



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



Une garde armée patrouille en permanence sur les remparts de la forteresse et parfois aux abords mais délaisse les bas-fonds de la ville.

Au rez-de-chaussée de la tour de garde, derrière une lourde porte gardée par deux hommes, de sombres escaliers mènent aux geôles.

Le capitaine Halfening sera pendu le lendemain de leur arrivée, dans la cour du Château. Des affichettes ayant été clouées un peu partout, du port jusque dans la cité, conviant les spectateurs à venir, seul moment pendant laquelle la citadelle ouvre ses portes.

L'évasion

Plusieurs plans d'action sont envisageables : pénétrer dans les geôles par le passage de la tour de la bibliothèque puis sortir de nuit, abreuver les gardes d'alcool pour les distraire, engager le combat, etc. Mais le fortin est bien défendu même en agissant de nuit.

La seconde option consiste à le délivrer en pleine journée le jour de son exécution en profitant de l'ouverture des portes fortifiées du château et à organiser sa libération de façon plus rocambolesque. Il y aura foule ce jour là et tout les habitants savent que la citadelle est ouverte à cette occasion.

Le Ralfini Volant mouillera dans la baie, sans jamais s'approcher du port. Deux canots sous la conduite de Piggs et Kunœil ont été amarrés discrètement à l'extrémité de la jetée, entre deux navires et resteront à disposition des aventuriers pour rejoindre la frégate avec l'aide de l'équipage.

Une évasion en plein jour aurait un certain panache avec un assaut de la place centrale pour libérer Jack l'Halfeling.

Si tel est le cas le capitaine Jack se fera un malin plaisir de narguer ses tortionnaires :

« Souvenez vous de ce jour comme étant celui où vous avez failli attraper le Capitaine Jack ». (Petite référence à Pirate des caraïbes bien sûr).

Imaginez la tête de os aventuriers lorsqu'ils découvriront que le capitaine est un Semi-homme mal fringué portant des babioles autour du coup, un bandage à l'œil droit (pour le style car il possède toujours son deuxième œil). Pour le décrire, imaginez un savant mélange entre Merry du Seigneur des anneaux et Jack Sparrow.



Les geôles de la tour de garde

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



La scène de la fuite des pirates vers les berges où ils ont laissé leur embarcations, la poursuite par les hommes du Prince à cheval, un petit combat avant la mise à l'eau rapide et le Halfeling donnant des ordres à ses hommes sera un moment savoureux. Jack sera très sûr de lui malgré ce qui lui arrive et aura même du mal à remercier les aventuriers, prétextant que tout cela est naturel, faisant partie de la vie d'un pirate...

Nos aventuriers n'auront guère le temps de discuter sur leur destination, une fois à bord, le capitaine donnant l'ordre expresse de lever l'ancre. Tous seront sur le pont, à leur poste et la vigie signalera au loin un navire portant la bannière de la cité, parti à leur poursuite. Le Ralfini Volant est plus rapide. La chasse se poursuivra deux jours durant, parfois animée par une absence de vent qui profitera au poursuivant puis avec l'aide d'une brise bienvenue, la distanciation du Ralfini Volant reprendra, mettant les nerfs de l'équipage à vif.

Tête mise à prix

Humilié, le Prince Godefroy Greyhold voudra la mort du Capitaine et des rumeurs d'une somme rondelette pour la tête de l'Halfeling et de ses hommes devrait pimenter l'accostage dans les différents ports des principautés.

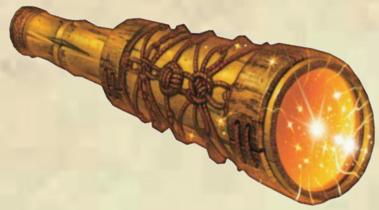
Lorsque le navire d'Hinrikness ne sera plus en vue, Jack prendra enfin le temps pour parler avec ses sauveurs. Ils les préviendra qu'ils auront dorénavant l'honneur d'apparaître sur le livre rouge de la piraterie et comme récompense, leurs têtes crayonnées sur des affiches... La rançon de la gloire ! L'Halfening les « remerciera » à sa façon. Faisant signe à l'un de ses hommes de servir de marche pied, grimpant sur le dos d'un de ses matelots, pour donner une petite tape amicale sur la joue de chaque joueur. Jack ne perd jamais la face, et sera plutôt caustique, semblant se moquer d'un peu tout, mise à part de l'heure du repas. Il acceptera de les mener à l'Île au Sorcier.

L'Île au Sorcier

On raconte beaucoup de chose sur cette île. Pour sa part le capitaine Jack est persuadé que sur l'une des quatre îles qui composent cet archipel est enfouit le trésor d'un grand pirate légendaire, celui du Capitaine Rachkmar l'Impitoyable.



L'Île au Sorcier



Cependant, par de régime spécial pour nos joueurs. Piggs, et Kunœil les mettront au travail sur le pont et leur octroieront un hamac avec ses hommes dans la cale.

L'équipage du bateau est composé d'une trentaine de marin qui possèdent chacun un rôle et sauront se battre autant que boire.

Les aventuriers lanceront des jets de dés pour le mal de mer sous forme de jets de Résistance réussit avec un Bonus. Chaque réussite leur épargne un voyage en la tête dans une cuvette,. Les malheureux touchés par le mal de mer devront réussir deux jets deux jours d'affilée pour s'en défaire.

La vengeance d'Hinrikness

Les hommes du Prince attaqueront le 4ème jour après leur départ.

Le Ralfini Volant sortira du Golfe Noir pour se retrouver en pleine mer, longeant parfois les récifs du continent Sud. La mer deviendra houleuse, les vents se lèveront et une tempête s'abattra sur le bateau : vents violents, vagues gigantesques, etc. Les aventuriers effectueront des tests dans la tourmente pour garder le pied marin. Le navire est un trois mats composé de plusieurs voiles et le denier sera frappé par la foudre, s'effondrant sur le bateau. Après la tempête, le constat est amer : le Ralfini sera moins rapide sur les flots et a surtout besoin de réparations.

Les hommes se mettront aux déblayage du pont et à essayer de réparer les voiles déchirées et les cordages défaits. Ils leur faudra deux jours pour remettre le mat plus ou moins en état. C'est à ce moment là que le Prince attaquera. Un soir, ils verront le bateau se rapprocher, il ne fait aucun doute que la bataille en mer aura bien lieu. Le Prince Godefroy Greyhold en personne, à la tête de deux lourds navires, se placera de façon à pouvoir attaquer avec ses canons.

Note au Maître du Jeu

Improviser le combat naval, les jets pour échapper aux boulets et calculer les dommages aux vaisseaux. Il est important que le navire et son équipage s'en sorte. Le Ralfini Volant possède lui aussi plusieurs



Bataille navale

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.					

canons et reste très maniable. Il est probable que les deux navires du Prince lents à manœuvrer, se gêneront et que l'un deux fera les frais d'une canonnade ratée, appuyée par celle du Ralfini Volant. Une débandade suivra, les canots seront jetées à la mer et les marins quitteront le navire.

À cours de poudre, l'imposant vaisseaux rescapé du Prince se rapprochera misant sur le nombre de ses marins pour tenter un abordage. Une fois bord à bord, le bateau ennemi lancera les grappins, pour un ultime combat sur le pont. Ce qu'il ignore c'est que le Ralfini Volant est équipé d'une petite bombarde à feux grégeois qui mettra le feu au pont supérieur, provoquant par la même, d'horribles brûlures.

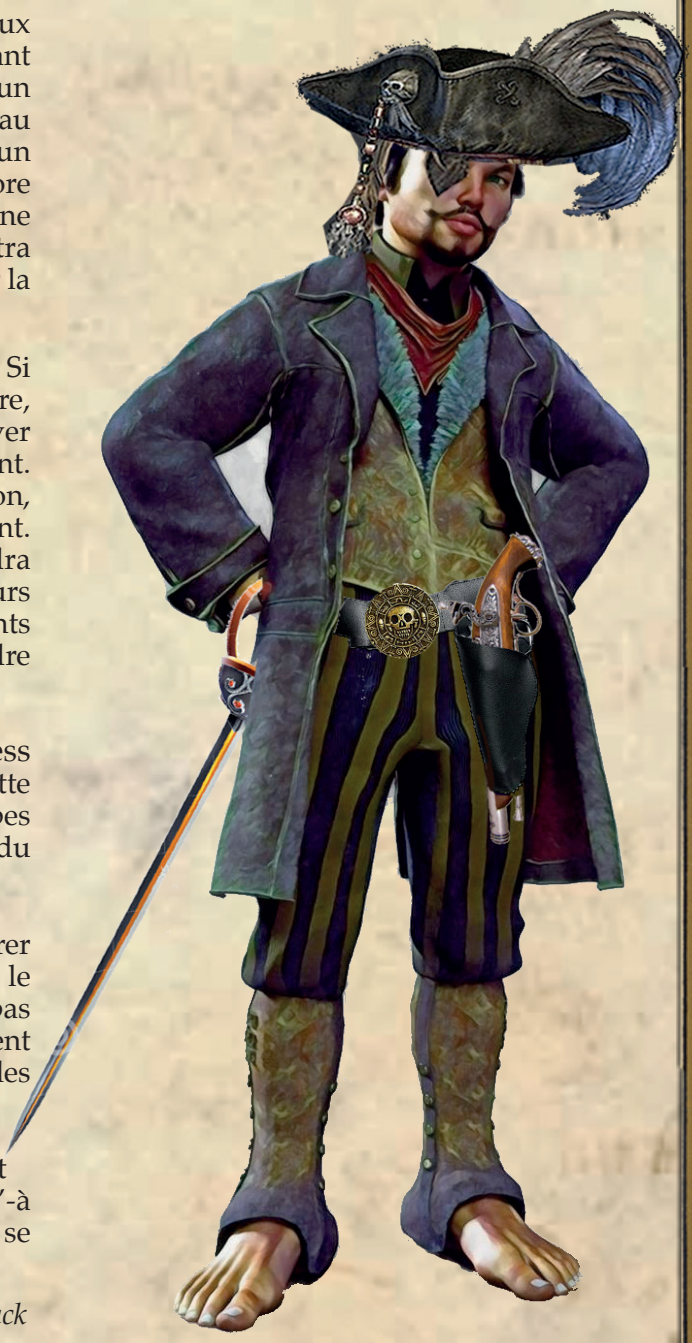
De part et d'autre on donne des ordres. Si nos aventuriers tue le capitaine du navire, les hommes du Prince préféreront sauver la tête de leur monarque et décrocheront. Un autres navire apparaîtra à l'horizon, celui qui avait poursuivit le Ralfini Volant. Le navire du Prince, en flamme, rejoindra son navire mettant fin au combat ; à cours de boulets et de poudre, les belligérants doivent raccrocher et tenteront d'éteindre le feu du navire princier.

L'épave du premier navire d'Hinrikness est très abîmé , sans mats mais flotte toujours. Son équipage à mis les chaloupes à la mer et a été récupéré par celui du Prince.

Le capitaine Jack n'hésitera pas à amarrer la coque vide au sien pour ensuite le revendre sur les côtes arabes. N'ayant pas eu le temps de vider ses canons, il contient encore ses tonneaux de poudre dans les cales.

Malgré les avaries liées au combat et quoiqu'il arrive, Jack poursuivra jusqu'-à à Teshert dans le golfe de Sufaga pour se réapprovisionner dans cette ville côtière. Sufaga est située au Nord des Terres des Morts.

Ainsi s'achève ce septième opus de la campagne qui les conduira bientôt à destination de leur voyage maritime.



Capitaine Jack

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

