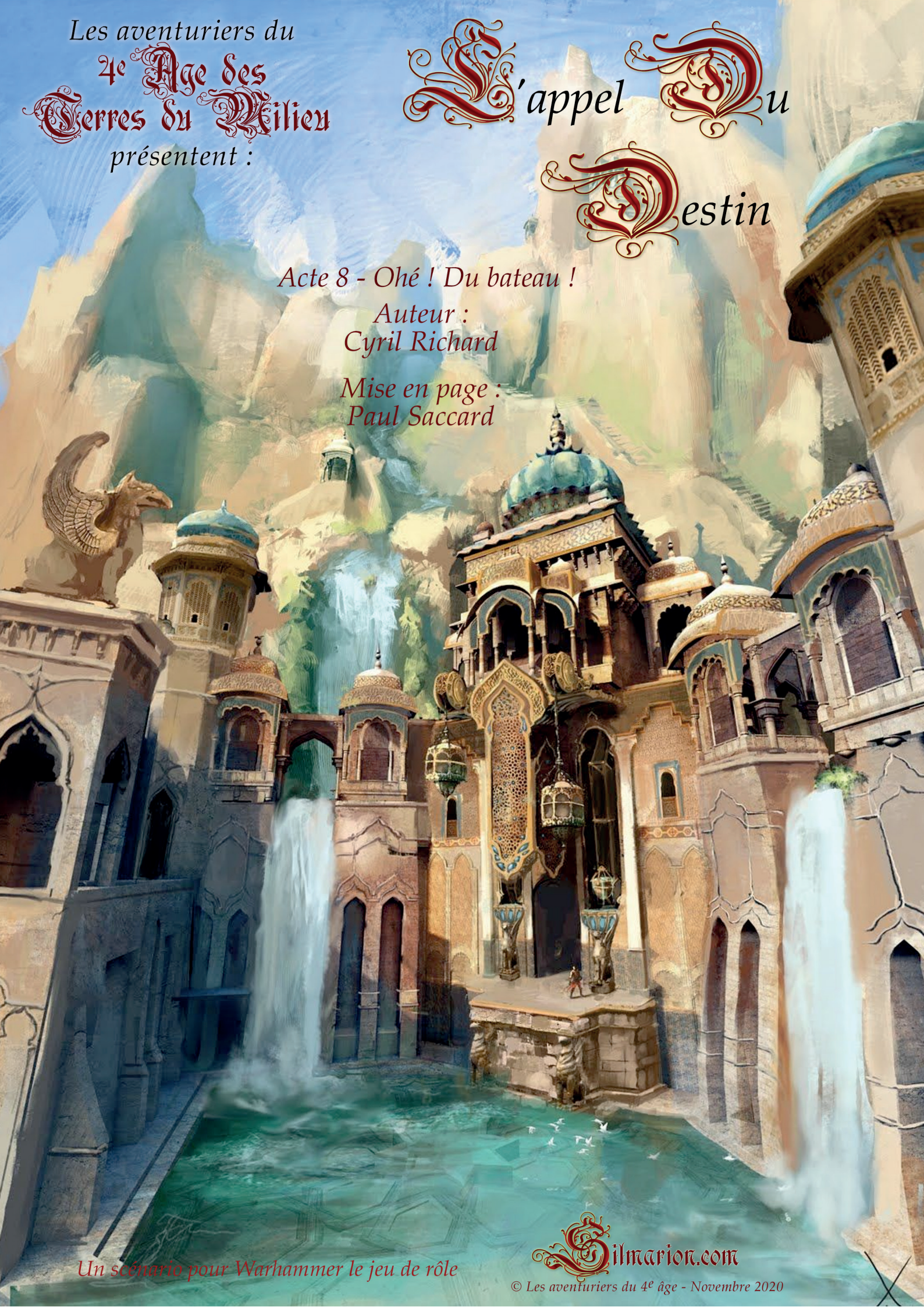
Les aventuriers du
4e Age des
Terres du Milieu
présentent :

L'appel du Destin

Acte 8 - Ohé ! Du bateau !

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard



Un scénario pour Warhammer le jeu de rôle

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2020

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com

L'Appel du Destin

Acte 8 : Ohé ! Du bateau !

Lors de cette aventure nos joueurs vont se retrouver dans la ville portuaire de Teshet située en Arabie. Leur voyage va les confronter à une horde de vampires.

Pendant ce temps-là, Mère a envoyé des hommes à la poursuite des aventuriers.

Elle possède la clef du tombeau qui enferme l'œuf de la descendance de la déesse Ecate. Normalement Mère a capturer l'érudit, en sa possession les précieux livres et connait la destination de nos aventuriers.

Elle a enrôlé un clan d'assassins Arabes et les a mis à leur trousse. Esmeralda ne fera son apparition qu'une fois nos aventuriers arrivés sur l'Île au Sorcier.

Début de l'aventure

Nos apprentis marins naviguent à bord du Ralfini Volant. Ils voguent sur les océans du Sud en direction de l'Île au Sorcier et se ravitaille de port en port.

La Maître du Jeu pourra organiser des rencontres dans des lieux typique de ces contrées : un bazar Arabe, un vol dans des ruelles, une course poursuite, une attaque pirate sur les flots, selon ses envies, pour coller à la campagne. N'oubliez pas que les prêtres de Forsagh sont toujours avec eux.

Ils approcheront non loin des côtes arabiques et le Capitaine leur dira que d'ici demain leur navire arrivera à Teshet un port florissant d'Arabie, connu comme comptoir d'épices réputé.

En début de soirée une tempête violente et inattendue se lève à quelques encablures des terres ; la houle est forte, les vagues passent sur le pont et le Capitaine et ses hommes devront occuper leur poste. Déjà affaiblit par le combat naval, un mat rafistolé lâche (Des tests seront nécessaires pour éviter que l'un de vos aventuriers ne soit assommé). Les tonneaux roulent sur le pont, des marins passent par-dessus bord et un canoë basculera et se brisera. De hautes vagues emmèneront le bateau vers le rivage et la coque projeté comme un fétu de paille viendra heurter des récifs : le Ralfini Volant prendra l'eau, sous des averses diluviennes et le bruit tonitruant d'un orage.

En début de matinée la tempête se calmera ; ils seront en vue des côtes Arabes. Ordre sera donné de réparer et d'accoster. Le Ralfini n'est plus en état de naviguer et flotte tant bien que mal, porté par le courant vers le port et aidé par l'équipage qui s'est mis aux rames.

Le port

Une crique près du port Teshet est un véritable cimetière à bateaux. Des coques sont éventrées, certaines semblent avoir subit des coups de canons et bien qu'il y ai un peu de matériel récupérable, personne ne semblent surveiller les lieux. Les hommes trouveront des tonneaux plus ou moins éclatés, des cordages de toutes dimensions, du bois et des caisses abîmés, des mats fendus et des voiles pour la plupart déchirées.

Teshet

La cité est fortifiée par des murs couleur ocre et sable. Les habitations sont toutes faites de cette pierre de gré

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com

fin. Des maisons basses avec terrasses sur les toits s'alignent autour de ruelles peu larges, d'avenue avec des places de marché, des souks, d'immenses terrasses et des bâtiments majestueux coiffés de dômes étincelants.

Seulement il y a un petit problème actuellement dans cette cité. La soi-disant ville florissante de Teshet est déserte. Les habitations sont vidées, avec des traces de repas de la veille, les ateliers d'artisan abandonnés et le peu d'animaux présents seront retrouvés morts dans les étables, vidés de leur sang. Des traces de combat peuvent être décelés en différents lieux. Le palais central est fermé et la porte massive qui en condamne l'accès est verrouillée. Le palais se trouvent au Nord de la cité, précédé par un magnifique jardin. Ses toits sont d'immenses coupoles dorées. Les fenêtres des habitations représentent des arcs richement décorés de multiples motifs et décorations.

À l'attention du Maître du Jeu

Laisser nos aventuriers baigner dans cette ambiance glauque et silencieuse et présage d'un mal bien plus grand. Le Ralfini ne peut reprendre la mer et a besoin de quelques travaux pour reprendre l'eau. Cela durera quelques jours selon le Capitaine (environ 5 et ce seront les plus longs jours de leurs vies).



© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com



Ce qu'il s'est passé

Il y a deux jours, une violente tempête s'est déchaînée sur les côtes de Teshet, celle qu'a subit nos marins. Elle était annonciatrice de bien des désastres. Les hautes vagues et la tornade ont portés avec eux une menace terrible : Vlad Basarab.

Note au M.D.

Vlad est un Vampire particulier dans le monde de Warhammer. Nous n'avons pas à faire à un Vampire classique. Pour vous donner l'idée de la créature dont il s'agit, reportez-vous à la série The Strain de Guillermo Del Toro.

Cette créature vieille de plusieurs milliers d'années s'insinue dans la chair humaine et en prend le contrôle. Il s'agit en réalité d'un ver, une contamination insidieuse. Cette créature est liée au culte de Nurgle. Elle possède un dard dans sa bouche qu'elle utilise pour se nourrir en pompant le sang humain et transmet à son tour sa progéniture vernaculaire transformant ainsi la victime mordu en créature au service du maître. Ils sont tous reliés à lui de façon télépathique. Pour ne pas vous perdre entre vampire de Warhammer et Vlad nous parlerons de Strigoï.

Vlad est venu à Teshet car il y recherche un artefact. Ce dernier aurait été caché dans la cité lors de sa construction par un ancien chasseur de Strigoï, qui devint Prince de la cité, son savoir se transmettant alors de génération en génération. Il est connu sous le nom de Prince Abraham Teshet et son descendant actuel, Abraham IV règne actuellement.

Le Strigoï a contaminé la population locale, à l'exception d'une dizaine de personnes qui lui serviront de garde-manger, emprisonnés dans les geôles du palais, recluse dans la banque ou dans les deux tours Nord. Les personnes qui sont entrés en contact avec Vlad sont dorénavant contaminées.

Ces Vampires ne supportent pas les armes ou projectiles contenant de l'argent (doubler les dégâts fait par des armes en argent) ainsi que la lumière du jour et le feu qui peut les tuer.

Dans la journée, ces derniers se tapissent dans le noir, dormant dans les caves du palais, attendant la nuit pour chasser et espérer se nourrir de quelques bêtes ou Humains égarés. Pour le moment Vlad n'a pas trouvé ce qu'il était venu chercher mais cela ne saurait durer. La créature que ses victimes nomme le Maître, voit au travers les yeux de ses Vampires esclaves.

Il existe quelques villages aux alentours de Teshet. Si nos aventuriers ne stoppent pas l'épidémie, toute l'Arabie tombera aux mains du Strigoï.

Mais pour le moment les joueurs ne seront pas en mesure de comprendre le dénouement. À la tombée de la nuit les adeptes de Vlad Basarab sortiront dans la cité et attaqueront tout ce qui bouge.

Un plan du Palais et des habitations de l'enceinte se trouve dans la bibliothèque, le reste de la ville s'étendant autour et au Sud jusqu'au port.

La ville contient tout le nécessaire pour se barricader, bien qu'il n'y ai pas d'armes en argent hormis les pistoles d'argent des boutiquiers, chez les orfèvres, à la banque et dans quelques boutiques du souk sous forme de monnaie sonnantes et trébuchantes.

Il y a des caves enterrées, des armes et armures dans certains commerces, comme les forges et la caserne.

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com



Chaque vampirisé par le Strigoï, est plutôt lent (ils viennent juste de « naître ») et deviendront plus puissants au fur et à mesure du temps qui passera. Les créatures attaqueront toujours en ouvrant leurs larges gueules et pointeront leurs dards tentant de « butiner » tel un colibri horrifique, la substantifique moelle de nos héros et de l'équipage. Pour les supprimer radicalement, il faudra leur couper la tête. Ils apprendront bien vite que l'argent est un métal efficace dans l'éradication de ces créatures et le feu comme la lumière du jour sont aussi des armes qu'ils pourront utiliser.

Si leur dard touche un aventurier il devra réussir un test de Résistance aux maladies sinon ils deviendront l'un des leurs au bout de trois jours.

Lors de leur première entrevue, les prêtres de Forsagh découvriront des indices qui ne trompent pas ; ils reconnaîtront sans peine l'œuvre du Strigoï et conseilleront l'équipage dans la lutte des serviteurs Vampires. Les prêtres leur parleront d'un Maître qui est à l'origine de tout cela, qu'il faut tuer ou des conséquences si l'un d'eux est touché par un dard. Si le Maître et neutralisé alors toutes les entités liées au Strigoï depuis plus de trois jours mourront. Ces créatures ne saignent pas comme un humain mais laisse échapper une matière gluante, blanche. Leur sang est porteur des vers qui peuvent s'infiltrer par les orifices de la peau (oreilles, yeux, etc.). Passer ces trois jours d'incubation, un personnage mordu sera perdu.

Dans la journée, le capitaine demandera à ses hommes de réaliser le plein de denrée et d'eau douce dans la cité et de commencer les réparations du bateau. Le capitaine Jack restera avec nos aventuriers.

À l'attention du Maître du Jeu

Contaminés, vos joueurs seront plus motivés à affronter le Maître et sauver leur peau d'une damnation éternelle. En effet, dès que l'un d'eux est mordu, il sentira peu à peu l'emprise du Strigoï (cauchemars, chuchotement et tentative de prise de contrôle).

À la tombée de la nuit, ils entendront des bruits étranges, un mélange de sons gutturaux et de gloussement (le cri des entités transformées).

Les prêtres de Forsagh savent que le symbole de Morr permet de les tenir à distance mais pas d'empêcher leurs attaques. Leur dard peut se déployer entre 1 et 2 mètres !

Même sur le pont, les marins ne seront pas à l'abri des attaques. L'équipage du bateau sera pris pour cible ainsi que nos aventuriers et leur nuit sera compliquée. Ils devront survivre jusqu'à l'arrivée du jour. Vlad sera quant à lui occupé à retrouver son artefact, errant entre le palais, la bibliothèque et les différents lieux administratifs de la cité en quête de son précieux...

L'objet que le Strigoï cherche est un cœur contenu dans un vase de cristal qu'un ancien chasseur de Vampires a gardé comme trophée : c'est l'organe de celui de sa compagne : Lucinda.

Pour aider vos aventuriers offrez leurs quelques armes qui seront la bienvenue : tonnelet de poudre, arbalètes, arcs, flèches, armures, etc. et donnez leur accès aux rudiments d'une forge pour fondre de l'argent trouvé ici et là.

Le Maître n'enverra pas tout ses sbires affronter les joueurs. Une partie de ses esclaves sera occupé à fouiller le palais et cela jusqu'au début de la nuit.

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com



L'artefact est très bien caché au second étage du Palais dans un cabinet secret.

Après cette première nuit terrible l'aurore matinale arrivera comme une délivrance. Oui mais voilà ceux qui se sont fait « mordre » vont commencer à ressentir les effets du contrôle. Tout d'abord leur peau deviendra pâle voir blanche, leurs yeux s'injecteront de sang lors de leur première journée, puis viendra la faim. La sensation d'entendre le pouls des vivants et cette envie irrépressible de les mordre et s'abreuver directement sur la veine gonflée de leurs compagnons. Il faudra réussir des tests de Force Mentale pour résister à cet appel. Les premiers rayons lumineux du troisième jour pourront être fatals et la faim prendra obligatoirement le dessus sur toutes tentatives de tests de Force Mentale. Les personnes touchées se transformeront alors en créature liée au Strigoï, obéissant aux ordres du Maitre, sans conscience de ce qu'ils effectueront. Le M.D. prendra alors la place du joueur.

Les prêtres de Forsagh savent que si le Maître est tué avant leur transformation de trois jours alors ils auront de grandes chances de reprendre vie humaine.

Reprendre la mer sera impossible. Les réparations ne sont pas terminées et il a fallut démâter et ouvrir une partie de la coque pour extraire les lourds mats de leurs embases. Pour ce qui est de prendre le canoë restant, libres à eux mais la mer est houleuse et capricieuse dans ces contrées. Les quelques bateaux de pêcheurs semblent sabordés et les restes de corps en décomposition, ou d'adeptes tapis dans les cales, confirmeront la volonté du Strigoï de piéger tout nouvel arrivant dans son domaine, son garde-manger.

La croisade de Morr

Les prêtres de Forsagh verront là une mise à l'épreuve, une mission confiée par leur dieu. Les joueurs devront découvrir où se terre le Maître et le combattre. Ils savent que le Strigoï et ses esclaves craignent l'argent et le soleil et que la décapitation est un moyen sure de les tuer. Attention toutefois à ne pas être éclabousser par leur sang blanchâtre.

Les prêtres extermineront tous les condamnés lors du début de la troisième journée, tout en hâtant les aventuriers à trouver le Maître.

Il va falloir pour eux pénétrer à l'intérieur du palais et trouver le Strigoï qui se cache dans la cave. Il est entouré de son nid et dort dans l'ombre enseveli dans un cercueil remplit de terre issue de sa région natale.

La palais

Le palais compte plusieurs niveaux répartis sur trois étages, un rez de chaussée et deux sous-sols. C'est au second étage que se cache le cœur que recherche le maître dans un cabinet secret (voir plan et légendes pages 12 et 13). Quand aux vampirisés, le groupe les rencontreront à partir du premier sous-sol. Dans la journée les vampires bougeront moins rapidement et préféreront dormir. L'odeur du sang les tirera de leur torpeur. La nuit les créatures seront plus rapides avec la vision nocturne.

Les vampirisés on l'aspect d'humains sales, souvent marqués de blessures liées à leurs infections et couverts de croûtes purulentes d'où émergent des vers blancs et longilignes. Sales et répugnantes, les créatures toujours à



la recherche de nourriture, ou postées par le Strigoï pour lui servir de radar attendent parfois que leur prochaine victime se laisse prendre au piège. Leur yeux qui prennent parfois une teinte rouge, sont marbrés par le passage des larves blanches. Certains vampires, les plus affamés, attaquent à vue et tentent de mordre leur victime en déployant leur long appendice buccal. Si le haut de leur corps et leur tête, semblent normaux, lors d'une attaque, l'encéphale s'ouvre en trois partie révélant une mâchoire tripartite effrayante. Une fois la gueule ouverte, une sonde infernale parfois longue de près de deux mètres, se déploie et jaillit de ses entrailles pour harponner la proie.

Dés que les premiers vampires seront tués le Maître sera averti et se réveillera de sa tombe. Il sentira et verra au travers des yeux de ses sbires. Prenant le contrôle de l'un de ses esclaves, le Strigoï leur parlera d'une voix gutturale. « Que faites vous là simples mortels. Venez, venez à moi et je vous offrirais l'éternité ».

Après avoir exterminé plusieurs de ses vampires, le Maître furieux, se chargera personnellement de leur cas et les prendra en chasse. Il se servira de ses serviteurs dans un premier temps pour lancer des attaques groupées ou les piéger dans des lieux sombres ou la nuit venue.

Une fois le palais investi, les joueurs trouveront des traces de sang et affronteront huit hommes contaminés à l'étage. Ils trouveront des armes, et de nombreux objets en argent : couverts, vases, et pistoles très facilement : une épée dont la lame est en argent, une dague, des flèches sont toutes rangées dans le cabinet secret du Prince. Parmi les livres de la bibliothèque du troisième étage, se trouve un ouvrage de magie avec 6 sorts ainsi qu'un journal qui raconte la venue du premier Prince, son combat contre le maître Vlad Basarab et l'arrachage du cœur de sa compagne Lucinda.

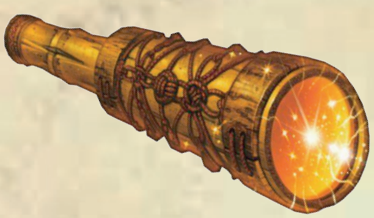
« Il arracha le cœur de sa concubine après l'avoir tué puis le conserva en trophée. L'organe trônera alors au milieu du cabinet de curiosités, à l'abri des regards, sous une cloche de verre. »

Une copie de ce récit est contenu dans des écrits conservés dans la bibliothèque de Teshet.

Les échoppes en ville seront aussi source de ravitaillement militaire et forger des pointes de flèches en argent ou récolter armes et armures sera à porté de main dans cette cité abandonnée aux mal : armures de maille et de cuir, armes classiques, etc. La horde du Strigoï, constituée d'anciens habitants de la cité ne porteront pas d'armes. Les joueurs trouveront aussi les richesses laissées à dispositions dans les bourses des commerçants, chez les marchands du souk ou encore des pierres et des bijoux dans les ateliers de joaillerie. Il est certains que nos pirates seront content d'en remplir la cale du Ralfini si ils survivent. Pour cela il faudra éradiquer la vermine vampire et affronter leur terrifiant Maître Strigoï. Les combats s'apparenteront à des scènes de guérilla urbaine, où chaque lieux sombres seront le théâtre d'attaques et la nuit, une longue période d'incertitude avec parfois l'assaut d'une demi douzaine d'anciens humains en guenilles.

Les survivants

Lors de leurs incursions dans les rues de Teshet, les marins et les aventuriers pourront rencontrer de rares survivants. Certains rejoindront leurs rangs :



le soldat, Malik Benousen, le gardien du phare, Gal Al Masoun, Ali le jeune mousse d'un bateau pirate échoué à Teshet la veille de l'arrivé du Ralfini Volant, le marchand de fruits Ali Boba et sa femme Anthenia avec ses deux enfants en bas âge, un vieil homme du nom d'Angus Malherbe, marin rescapé d'un naufrage précédent et trois marchands du souk réfugiés sur l'une des terrasses avec Christobal Pythagor l'herboriste, Kamal Brasdargent le forgeron et Leonidas Shamas le chamelier ce dernier est infecté et sa maladie se développera quelques heures après la rencontre...

Dans la banque de Teshet, le directeur et son personnel se seront barricadés dans ce lieu inexpugnable : Omar El Barista est accompagné des deux gardes de la banque les jumeaux Yousoun et Moun, de gigantesques Numides bien armés et entraînés et trois femmes de bureau, Alia, Jesala et Massaïa ainsi qu'un client, Oun Gounour, orfèvre à Teshet.

Ken le Survivant

Ali le mousse pourra leur raconter ses mésaventure et l'échouage de son bateau un jour avant leur venue. Tout l'équipage qui n'a pas périt avait été capturé la veille et croupirait dans la prison située sous la caserne...

Dans ces geôles, un humain musculeux, le capitaine Ken, oublié de tous et le rare survivant du massacre qui a eu lieu ici. Les créatures qui rodent dans les sous-sols de la prison ont dévoré les autres membres de l'équipage enchaînés dans les cellules voisines et Ken attendait que son sort arrive. Autour de lui, des cadavres de créatures jonchent le sol. L'homme est physiquement impressionnant et a réussit à tenir tête jusqu'ici en se servant de ses chaînes qu'il a descellé des murs comme fouet redoutable, se mettant hors de portée des terribles vers contaminant.

Il se présentera bien volontiers si le mousse accompagne le groupe. C'est un Barbare des Terres du Nord et demandera à rejoindre l'équipage en arborant fièrement son nouveau patronyme, Ken le Survivant :

« Moi, Ken, le Survivant, vous servirait jusqu'à la mort pour vous remercier de m'avoir libéré de cet enfer et m'avoir épargné d'un bien triste sort : une damnation éternelle... »

Le Pince Abraham IV

Pour sa part, le Prince s'est réfugié avec une poignée d'hommes, quelques épouses, son héritier, son secrétaire Kandelor (Mage) et son Vizir Chouf Al Karouf dans les deux tours Nord reliées entre-elles par une arche suspendue. Ils n'ont presque plus de vivres et s'apprêtaient, lorsque le groupe de joueurs viendront à leur rencontre, à tenter une sortie désespérée. La petite troupe est composée de cinq soldats d'élites qui pourront aider efficacement l'équipage lors de l'affrontement final. Le Prince Abraham IV connaît par ses ancêtres le secret de cette créature légendaire et donnera des conseils aux joueurs sur ses faiblesses. Lui et ses hommes ne s'opposeront pas au pillage de la ville admettant cet acte comme un moindre mal et un paiement en nature pour la libération de Teshet.

Vlad Basarab le Strigoï

La présence du Maître se ressentira par une sensation glaçante accompagnée par un «tic ! tic !» caractéristique annonçant dans un silence de mort, comme si tout son avait disparu, la venue du Maître. Il peut se mouvoir à

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com



vitesse très rapide, sur les murs, ou tête en bas, accroché au plafond déjouant les lois de la pesanteur. Le piéger est une bien meilleure façon tactique que l'affronter directement. Cette créature ancienne a l'aspect d'une grande poupée habillée par des vêtements trop grands. Si elle semble dégingandée l'horreur sera un redoutable adversaire. Sa taille variera semblant passer de deux mètres à une forme d'ombre plus inquiétante et tout l'environnement semblera vibrer autour d'elle. Les joueurs produiront de la buée, lorsque le froid s'installera en sa présence. Il sera alors trop tard pour reculer et l'affrontement sera inévitable. Vlad ne mourra pas mais disparaîtra si elle est affaiblit par le coup porté par une arme en argent, le feu purificateur, la lumière du jour et accompagné par un sort de bénédiction. Alors elle se répandra comme une ombre puis fuira le danger. Si la lumière du jour l'inonde, elle s'enflammera puis s'envolera tel un oiseau de feu pour rejoindre une excavation et s'enterrer. Bref, le Strigoï pourra être gravement blessé mais ne se laissera pas tuer si facilement...

Le départ de Teshet

Après la disparition de l'immonde créature, les derniers vampires ne donneront plus signes de vie. Une odeur pestilentielle se répandra et de nombreux corps seront découverts, jonchant les maisons et boutiques abandonnées. Les esclaves du Strigoï, libérés de son emprise, mourront définitivement et se décompenseront rapidement ajoutant à l'aspect des lieux, l'odeur de la mort. Les autres victimes contaminées récemment, vomiront les immondes vers qui s'évacueront des orifices naturels dans une scène abominables, causant parfois d'irrémédiables cicatrices et effets indésirables.

Le capitaine donnera l'ordre de terminer les réparations du bateau, ce que son équipage s'empressera d'effectuer ayant hâte de quitter la cité maudite devenu fantôme et charnier répugnant.

À charge pour les aventuriers de remplir les cales des trésors de Teshet avec notamment les fameuses épices rares qui valent parfois pour certaine plus que l'or. Ils reprendront alors leur voyage maritime en direction de l'Île au Sorcier. Certains survivants voudront peut-être renforcer l'équipage car ayant tout perdu : famille, travail ou demanderont à naviguer vers d'autres contrées pour tout simplement s'enfuir de cet enfer.

Légende

1 - Palais du Prince
2 - Jardin du Palais
3 - Bibliothèque
4 - Palais du Vizir
5 - La capitainerie
6 - Le phare
7 - Le donjon
8 et 9 - Les tours Nord
10 - La caserne
11 - Le souk
12 - Les bas-quartiers
13 - La terrasse des commerçants
14 - La grande terrasse des fontaines
15 - Le port
16 - La criques aux épaves
17 - Le désert
18 et 19 - Entrées Nord
20 - Entrées Ouest et Est
21 - Marché aux épices
22 - Les thermes
23 - Banque de Teshet

À l'attention du Maître du Jeu

Le M.D. Pourra préparer à l'avance les plans de certains bâtiments comme ceux disponibles en fin de chapitre.

Plan de la ville de Teshet



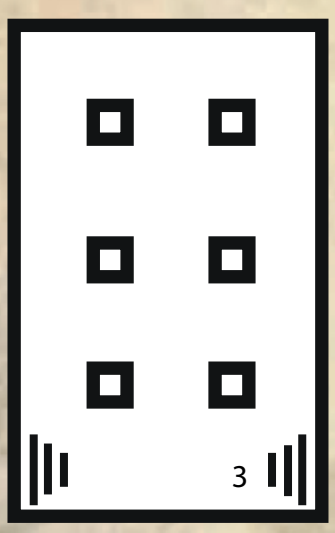
Constructions

Tentes

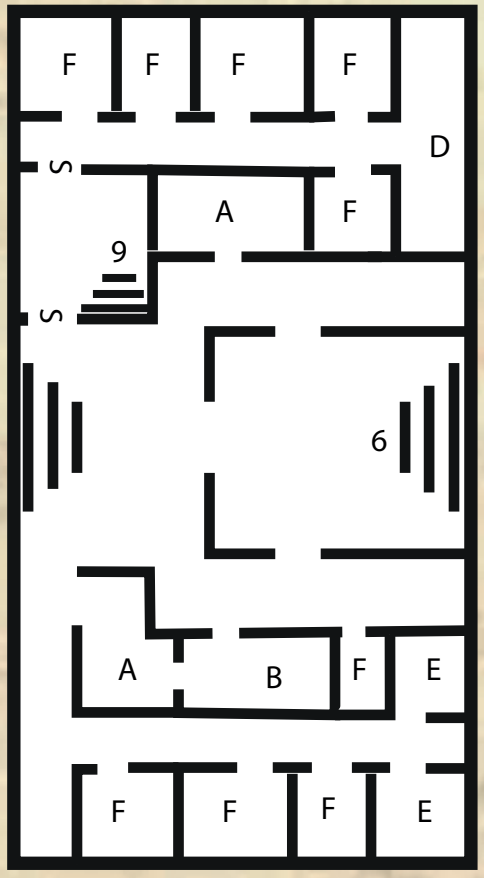
17

Bleu : commerces - Rouge : forges
Orange : orfèvres et argentiers

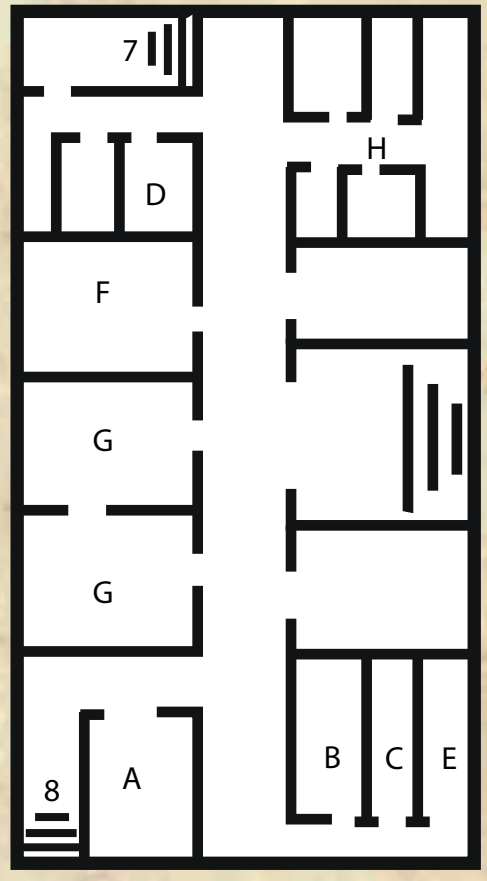
Plan du palais



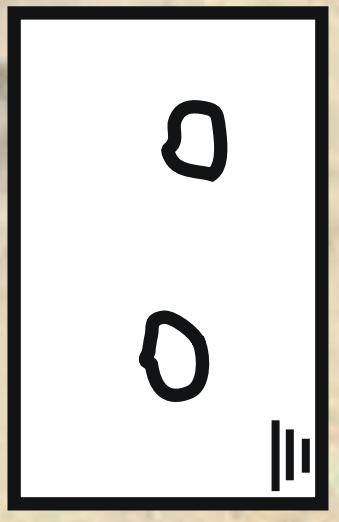
Sous-sol



Deuxième étage

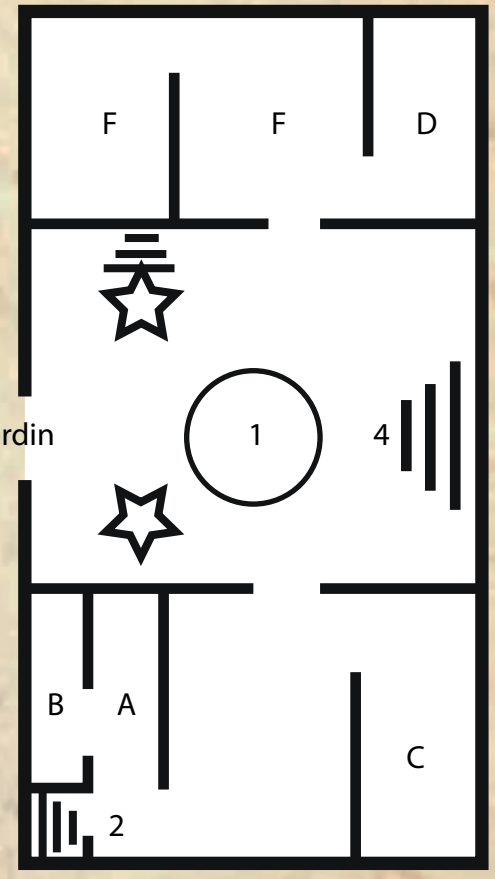


Troisième étage

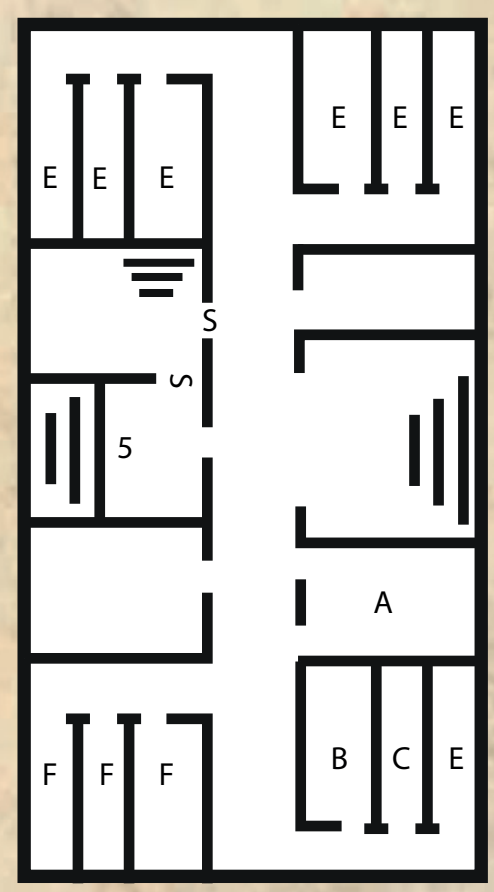


Cave

Entrée par le jardin



Rez-de-chaussée



Premier étage

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.					

Légendes du plan du palais

Premier étage

1 - Fontaine

Statues : 

Derrière l'une des statues du hall, sont camouflés les escaliers de secours qui conduisent au premier étage dans une pièce secrète

2 - Escaliers menant au sous-sol

4 - Escaliers menant au premier étage

A - Salle de garde

B - Appartement des gardes

C - Cuisine commune

D - Appartement des ambassadeurs

F - Salle de bain commune et hammam

Sous-sol

3 - Escaliers menant à la cave

Premier étage

A - Salle de garde

B - Appartement des gardes

C - Cuisine commune

5 - Escaliers menant au second étage

S - Portes secrètes et escaliers de secours

E - Appartements du Vizir et de sa famille

F - Le harem

Second étage

6 - Escaliers menant au troisième étage

A - Salle de garde

B - Appartement des gardes

D - Chambre du Prince

E - Appartement et bureau du secrétaire du Prince

F - Appartements princiers : cuisines, salles de bains, hammam, salle de réception privée, réserve, chambres des enfants, de ses épouses, etc.

S - Portes secrètes ouvrant sur les escaliers de secours et le cabinet du Prince

9 - Escaliers de secours donnant au premier étage dans une salle secrète

Troisième étage

A - Salle de garde

B - Appartement des gardes

C - Cuisine commune

D - Laboratoire du secrétaire (fioles, plantes, livres, etc.)

F _ Bureau personnel du Prince

G - Bibliothèque du Prince

H - Appartements des Hommes d'élite du Prince

7 et 8 - Escaliers menant au dôme qui conduit aux tours Nord

© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - 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

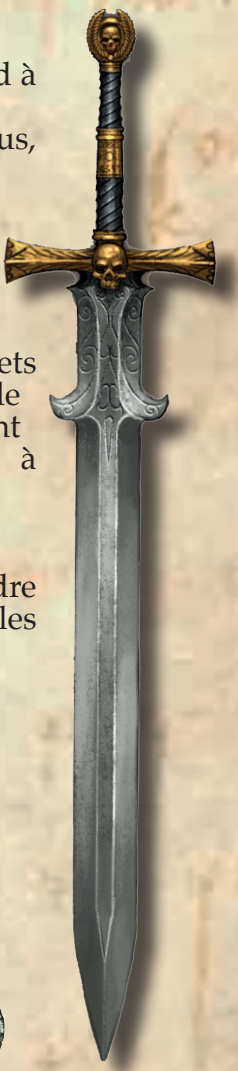
Type	Portée	Durée
Allumette :	1/2 m	1 round
visible à 12 mètres		
Bougie	3/6 m	2 heures
visible à 26 mètres		
Feu de camp	8/16	variable
visible à 70 mètres		
Lampe	4/8	4 heures
visible à 26 mètres		
Lanterne	8/16	4 heures
visible à 70 mètres		
Vision nocturne	15/30 m	constant

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.

Pierres et gemmes, peuvent prendre valeur de monnaie de transaction, si les joueurs en connaissent leurs valeurs.





© Les aventuriers du 4e âge - Janvier 2021 - http://www.silmarion.com