Les aventuriers du

4e Age des

Terres du Milieu

présentent :



Les Lames Noires de Vosgoroth

Un scénario pour D&D 3.5,
adaptable aux règles de Warhammer

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



Cette petite aventure, sera l'occasion pour un groupe de niveaux 5 et +, d'affronter les prémices du mal, qui rôdent dans les régions du Nord avec notamment la rencontre d'Hommes-bêtes et la découverte des mythiques Forges des Anciens. Quelques éléments de l'histoire, peuvent se lier à la campagne *Le Salut des Néphilins* avec la présence des Assassins des Néphilins et *La main de Zelkin* pour le développement de la Lore. Bien entendu, le Maître du Jeu, peut animer indépendamment cette histoire, des scenarii précédents.

Le début de l'aventure

En route vers la région du Haut Estland, notre groupe fait halte dans un petit village, situé près de la route dite *«Peu Sure des Marchands»*. Cette voie de traverse qui relie la région viticole de Dorwinion à la capitale de l'Estland au Nord, Estonia, est comme son nom le laisse présager, le trajet le plus rapide et le moins sure pour relier ces deux points. *Marélugub* est une bourgade d'une cinquantaine d'habitants qui vit du passage des commerçants et d'aventuriers. Les deux auberges du village, *Aux Marchandises Égarées* et *Le Repos de l'Innocent*, offrent tout le confort souhaité. Une forge, un moulin, un comptoir de marchandise et bien entendu trois tavernes, le tout saupoudré par ce fort va-et-viens de voyageurs de tout poils, animent de mars à octobre, *Marélugub*.

La seule question que l'on se pose, lorsque pour la première fois on arrive à *Marélugub* est : Mais quelle idée d'avoir planté cette halte bienvenue, aux abords d'un marais putride et repoussant ? En effet, l'immense Marais de Erwinion s'étend à perte de vue déployant ses vapeurs nauséabondes une grande partie de la journée entre les ruelles de la petite cité.

Une petite tour à l'entrée du village, une seconde à la sortie tenues chacune par trois soldats rassurent quelque peu les marchands, qui déboursent parfois pour leur propre sécurité. Ces hommes d'armes, rebuts de l'armée de l'Estland, sont parfois violents et passent le plus clair de leur temps à la Taverne du *Cochon Qui Pisse*. Le capitaine de la garde Bruce Grandoreil et le responsable du comptoir de marchandises, Sire Jehan de Marélugub, font autorité dans le village et avec une moindre influence, le prêtre du temple (d'une déité vénérée, autre que chaotique).

Une nuit agitée

Au cours de la nuit, que les aventuriers passent très certainement dans une auberge, après une journée de marche harassante, un brouhaha réveille tout l'établissement : sept fêtards éméchés tentent de regagner leurs chambrées situées au même étage qu'eux. À peine ont-ils refermé les paupières, que cette fois-ci des cris se font entendre dans la rue principale. Par la fenêtre, la rue faiblement éclairée par les lanternes de quelques badauds, est le théâtre d'une échauffourée entre quatre gardes et une silhouette longiligne, enfermée dans une combinaison de cuir sombre et drapée d'une cape pourpre. Lorsque les aventuriers arrivent dans la rue, maintenant un peu plus animée, l'un des gardes gît à terre blessé et les trois autres viennent de mettre en fuite cet étrange personnage : dans sa course, le fugitif croise notre groupe ; les aventuriers découvrent une jeune femme, leste, armée de deux épées noires.

Note au Maître du Jeux ; il est fort probable que nos aventuriers tenteront d'intervenir, ou dans le cas contraire, bousculant l'un d'eux, cette sombre guerrière attaque brièvement, voulant certainement fuir cet endroit devenu hostile. Dans les deux cas, un

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



bref combat s'engage entre elle et eux. Le choc des armes et le combat rapproché, permettent de distinguer les sombres lueurs émises par les deux armes que manie avec dextérité cette redoutable ennemie. Pendant ce temps les hommes d'armes après avoir aidés leur compagnon se rapprochent de l'engagement. C'est au cours d'un dernier tour de combat, qu'un choc terrible brise l'une des deux épées de l'Assassin... La garde et le reste de la lame volent à quelques pas de là, et les vociférations des soldats finissent par obliger la combattante à fuir. Elle s'engage d'un bond dans les marais putrides, en contrebas de la rue. La nuit étend encore son voile et la population armée de fourches et d'armes rudimentaires a rejoint les hommes en armes. La lumière blafarde des lanternes balaie l'épaisse brume, dense et opaque du marais mais tout espoir de retrouver la fugitive semble vain. Le MD, par la voix du capitaine, invite d'ailleurs les plus entrains à une poursuite inconsidérée, à la prudence. De plus, nos aventuriers, n'ont eu le temps de s'équiper que du strict minimum...

La découverte de l'épée brisée... et le début de l'aventure.

Note au M.D. : Les Lames Noires de Vosgoroth qui équipent les assassins à la solde des Néphilins, sont des épées +2 à lames légèrement recourbées ; elles sont portées par paire et ont les mêmes caractéristiques que l'épée des neuf vies (voir : Guide du Maître D&D 3.5, page 225). Son utilisation par un PJ non chaotique, entraîne -1d4 en constitution pour D&D ou -15% pour Warhammer de façon permanente pour une épée et ajoute +1d4 en force ou + 15 %.

Le choix de la personne qui découvrira les restes de l'épée, les deux morceaux se trouvant côte à côte, est laissé au libre arbitre du MD ou par un lancer de dé. À ce propos il est important de demander dès le départ de l'aventure un chiffre compris entre 1 et 6 par exemple à chacun. Cela permet de choisir, de façon discrète, avec le lancer de dé correspondant, une personne dans le groupe (voir notamment la règle du temps réel sur *silmarion.com*).

Dès que l'un des personnages mettra la main sur les deux éléments brisés, une sensation de puissance envahie le personnage. En fait, cela est purement maléfique, l'arme poussant son nouveau propriétaire à vouloir reforger l'épée. Le meneur de jeu décrira la vision de puissance si le joueur arrive à rassembler l'épée... Bien entendu, rien n'empêche le propriétaire de donner cette arme à une tiers personne, le M.D. pouvant décider d'une irrépressible envie par le joueur de conserver ces deux morceaux, après un certain temps, sous peine d'un malus en cas d'abandon.

À la forge de *Marélugub*, l'artisan est parfaitement incapable de reformer cette arme. Ni la puissance du soufflet de sa forge, ni ses connaissances, sont suffisantes pour cela :
-«Ce métal m'est inconnu et je vais avoir du mal à forger la lame.»
il sort un vieux grimoire protégé par quelques tissus crasseux d'une caisse et tentera de reconnaître l'étrange objet. Il semble intrigué par la description trop courte d'un objet similaire, ou plutôt une paire d'éléments décrits comme les lames étranges de la Grande Forge des Anciens.

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.					

Il demandera 5 pièces d'or et une journée de travail pour ressouder les morceaux mais assurera que son travail n'est pas garanti :
-«Les seules personnes qui pourront vous aider sont certainement ces scribes de Borwo. Demandez au capitaine, à la tour Nord... à la taverne du *Cochon Qui Pisse*.»

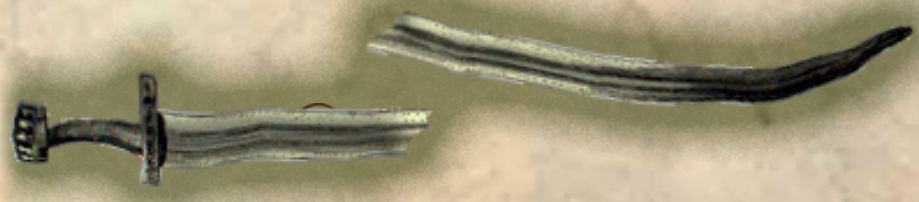
Effectivement le capitaine de la garde, Bruce Grandoreil est originaire du Pays de Borwo. Il explique aux aventuriers que Borwo est réputé pour sa bibliothèque et les cartographes-aventuriers qui l'enrichissent. Ainsi, les aventuriers comprennent qu'ils doivent prendre la route vers Borwo pour éclaircir le mystère de cette lame et de l'espionne qui la portait.

Si les aventuriers posent beaucoup de questions au capitaine, celui-ci s'agace un peu et donne alors de maigres explications sur l'étrange espionne de cette nuit. Il reste assez floue :
-«Elle surveillait probablement le coffre du dépôt commercial...»

Au dépôt, autre son de cloche :
-«Ha bon ? Pas du tout, les gardes l'on surpris alors qu'elle tentait de pénétrer dans une chambre de l'Auberge, là ou vous aviez élu domicile. C'est la femme du propriétaire qui a donné l'alerte... À c'qu'on dit»

Si les aventuriers mènent leur petite enquête, ils seront amenés à se rendre à l'évidence, notamment par le récit de l'épouse du propriétaire, Nohémy : l'étrange visiteuse de cette nuit, se trouvait à l'étage où dormaient les aventuriers et fut dérangée par l'arrivée d'une demi-douzaine de fêtards un peu bruyants.
À l'étage où logent les aventuriers, se trouvent sept commerçants en route vers Affessis et venant de Dorwinion, le pays des vignerons. Ils sont marchands de vin. Cette nuit ils goûtaient leur marchandise et confirment la version de Nohémy :
-«Elle se trouvait au fond du couloir... Entre les deux dernières portes quand Nohémy est montée pour nous passer un savon. C'est elle qui a donné l'alerte en hurlant ! Puis cette intruse nous a bousculé et a bondi par le petite fenêtre à l'opposée...».

Effectivement, hormis ces sept personnes, l'étage héberge dans les chambres du fond un autre commerçant et son épouse, un joaillier. Enfin la dernière chambre accueille un étrange personnage. Dans celle-ci se trouvent quelques affaires dont une malle de cuir avec le nom de son propriétaire inscrit dessus : Liam Helson. L'homme n'a pas d'âge, il porte une longue barbe et est habillé d'une robe grise ceinte d'une ceinture de cuir bleue. Il porte un étrange chapeau comme ceux des magiciens. La malle ne contient que le strict minimum de voyage, quelques vêtements, des manuscrits, une boite en bois d'écriture et une petite bourse avec D4 pistoles et D6 sous. Parmi les documents se trouve une lettre écrite en langue elfique. Seul une elfe sera à même de traduire pour ses compagnons cette étrange missive qui parle brièvement d'un grave danger venant du Nord, du combat qu'il faut mener pour ralentir le Serviteur et son armée. La lettre termine par :
«../..les Assassins sont maintenant mieux armés, depuis que la Grande Forge est tombée entre leurs mains, gardée par les Ailes Noires.»
Le Maître du Jeux peux développer cet intrigante histoire tout en tenant compte du contexte général du Quatrième Âge.



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

Bien qu'affable, le magicien semble méfiant ; Liam Helson disparaît le lendemain sans laisser de traces.

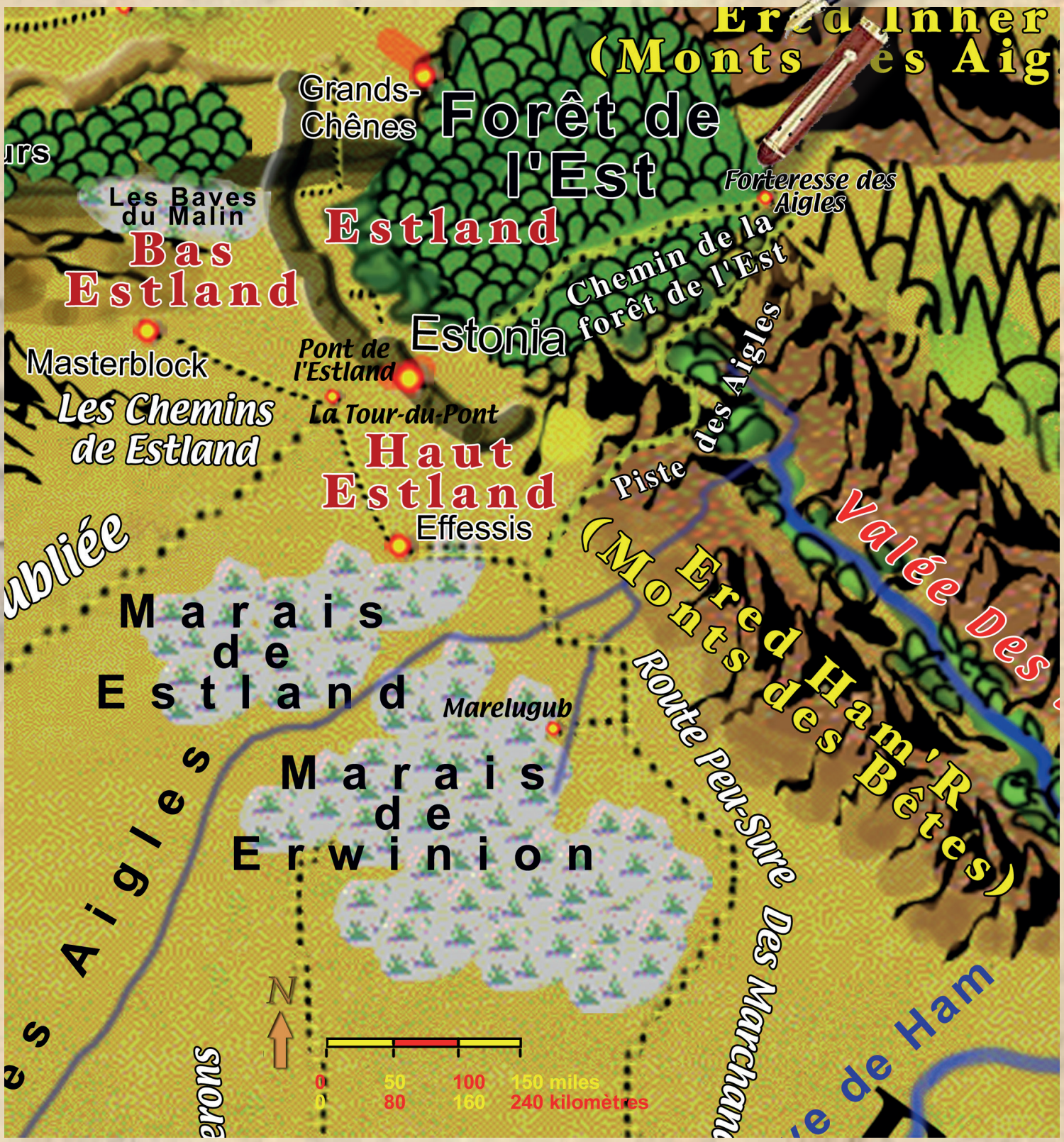
Les habitants seront formels :
-«Le chemin le plus court pour relier Borwo et d'embarquer sur la rapide diligence pour Estonia. Elle passe demain matin. Par contre, arrivée à Estonia, la liaison avec Borwo ne repart que la semaine suivante. Le voyage vous en coûtera 1 po chacun.»
-«Vous pouvez aussi gagner quatre jours en empruntant la Piste des Aigles qui longe le relief entre le Nord de la Forêt des Géants et les Monts des Aigles. Arrêtez la diligence à l'entrée de la piste. De plus il ne vous en coûtera que 20 sous (2 pa). La piste est très accidentée. Elle prend son départ un peu plus au Nord de *Marélugub*. À l'Est de la route principale, un panonceau indique le chemin.»
-«Attention, cette piste est utilisée par quelques trappeurs et mineurs, mais en aucun cas, vous devrez vous éloigner du parcours. De nombreux aventuriers ont terminé entre les griffes de quelques bêtes sauvages ou sous le tranchant de créatures bestiales...».
Si les aventuriers tentent d'en savoir plus, les gens expliquent que :
«...ce raccourci permet de gagner quatre bonnes journées de marche mais passe à proximité de la frontière d'une vallée mystérieuse et dangereuse : la Vallée des Hommes-Bêtes.»

Note au M.D. : La grande faille, apparue il y a 150 ans, aurait crachée les armées de démons mi-hommes mi-bêtes, qui se sont répandues dans ces mêmes régions. Combattus par les armées des hommes alliées à celles des elfes, les Hommes-Bêtes furent contenus et repoussés dans cette vallée (lire aussi le synopsis du Quatrième Âge sur Silmarion.com).
Si cette voie leur semble peu sure, les aventuriers pourront décider de poursuivre en diligence jusqu'à Estonia et rejoindre le chemin de La Forêt de l'Est au départ d'Estonia à pied du fait d'une pause de 7 jours pour le prochain départ. De plus le badaud prévient :
-«Les étrangers doivent s'acquitter d'un droit de 50 pièces d'argent chacun pour entrer dans la ville et poursuivre vers l'Est, seul accès pour franchir la grande faille.»
Dans les deux cas, les sentiers sont accidentés, environnés d'une Forêt épaisse et sombre. En ce début d'automne, les nuits sont froides, les journées alternant avec de fréquentes giboulées de pluie et de neige.

Départ vers Borwo

En fin de soirée, lors de la troisième journée de marche, les aventuriers discernent sous une pluie battante, une forme au milieu du chemin.
Inerte, celle-ci révèle le corps récemment tué et atrocement mutilé d'un Nain ; les entrailles ont été retirées et des traces d'armes contondantes et tranchantes sur l'armure et le bouclier de la victime, ainsi que des empreintes imposantes dans le sol boueux, mettent froid dans le dos. La pluie a lavé son visage et du repli de sa veste, émerge une chaînette. L'oeil de jade sertie qui y est accroché lance un pâle reflet à celui qui le découvre. C'est un collier de vision qui permet à son porteur de voir précisément à de longues distances (quelques dizaines de mètres à une centaine de mètres suivant l'heure du jour ou les conditions climatiques. Le seul moyen de le découvrir est d'utiliser un sort de détection ou de placer la pierre devant son oeil). Son prix de revente et les conditions d'utilisation sont laissées à la discrétion du meneur de jeux.

La pluie cessera enfin le soir de cette journée, laissant un sol détrempé et


Ered Inher
(Monts des Aig
Grands-Chênes
Forêt de l'Est
Forteresse des Aigles
Les Baves du Malin
Bas Estland
Estland
Chemin de la forêt de l'Est
Estonia
Masterblock
Pont de l'Estland
Les Chemins de Estland
La Tour-du-Pont
Haut Estland
Piste des Aigles
Effessis
Vallée Des
(Monts des Bêtes)
Ered Ham'R
Marais de Estland
Marelugub
Route Peu-Sure
Des Marchand
Marais de Erwinion
es Aigles
de Ham
N
0 50 100 150 miles
0 80 160 240 kilomètres

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



difficilement praticable. La fatigue aidant, nos marcheurs seront invités à poser leur barda pour une nuit de repos ; les vêtements sont détrempés et l'humidité s'est insinuée dans les sacs rendant 1d6+1 des rations impropres à être consommées.

L'attaque de Hommes-bêtes

En pleine nuit, trois créatures attaquent le camp. Si un tour de garde est pratiqué, quelques bruits inhabituels troubleront la quiétude de la forêt endormie, silencieuse en cette période automnale. Un être monstrueux, mi-homme mi-taureau, accompagné par deux autres créatures, l'une plus petite et doté d'une tête de chien et la seconde au cou longiligne ornée de bois de cerf, provoqueront un combat soudain avec nos aventuriers. Armé d'une lourde hache pour la plus grande créature et d'un gourdin et d'une lance pour les deux autres, ce combat se déroule de manière classique. Malgré tout si le joueur qui possède l'épée de Vosgoroth l'utilise, ses forces seront augmentées. Dans un assaut, frappant avec une violence inouïe, la lame se brise et le morceau reste figé sur le crâne d'un assaillant (dégâts critiques automatiques). Si le propriétaire de la lame reste malgré tout méfiant, hésitant dans le combat à sortir sa lame, le MD fera en sorte qu'il échappe son arme initiale dans la mêlée ; acculé, il est forcé à dégainer cette lame maléfique. Lorsque la lame, séparée de sa garde reste violemment plantée dans la tête de l'Homme-bête, le joueur sent une grande faiblesse l'envahir et s'évanouit momentanément.

À l'issu du combat la fouille des cadavres confirme la présence d'objets Nains et de quelques richesses ayant vraisemblablement appartenu à la malheureuse victime découverte quelques heures plus tôt : un courrier trouvé sur le cadavre dont une partie arrachée sert d'emballage provisoire pour l'une des créatures dit ceci :
«.../...roi d'Ered Ether au duc d'Estonia.../...
afin de laisser le libre passage aux.../...
puis le texte, délavé taché de sang est illisible. Le deuxième morceau resté auprès du cadavre est la deuxième partie de ce courrier, au vu de la ressemblance dans l'écriture et qui se termine par
«.../... «La discrétion dans l'action est une arme précieuse...»

En ce qui concerne la lame, celle-ci est brisée au niveau de la soudure pratiquée par le forgeron de *Marélugub*. La nuit redevenue calme nos aventuriers peuvent se reposer.
Le lendemain matin tout le monde ou presque, ressent les bienfaits d'une nuit réparatrice. Seul l'élu de la lame brisée, ressent des démangeaisons au niveau de l'abdomen : des rougeurs apparaissent sur le ventre.

Note au MD : à la malédiction de la lame s'ajoute un bien curieux phénomène qui s'amplifiera tout au long de l'aventure. En effet, la propriétaire de la lame, serviteur des Néphilins, tentera de communiquer par l'intermédiaire de sa lame perdue.

La corruption des Néphilins

Artémia de Gald, fille du seigneur du Comté de Maillet situé au Sud de Borwo, fut envoûtée et enrôlée par un vampire Néphilins. Les lames de Vosgoroth en sont les entraves psychiques. Devenue esclave et servant de force la cause des Néphilins, l'esprit d'Artemia maintenant libérée d'une entrave avec la seconde épée que possède le joueur, tentera de laisser chaque jour, une indication pour l'avertir. Une carte de Maillet et les armoiries de la famille de Gald apparaîtront petit à petit à l'emplacement des rougeurs.

2 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 quatrième et cinquième jours, ressemblent aux précédents : pluie battante, sol boueux, vêtements et sacs détrempés. Les provisions commencent à manquer. En fin de journée, les aventuriers arrivent près de la Forteresse des Aigles, un avant poste militaire d'Estonia. Quelques maisons ramassées autour d'un grand donjon très peu de vivres et la méfiance des soldats, ne permettent pas de profiter du gîte et du couvert. Seul une ferme abandonnée aux abords du village fortifié, offre un maigre refuge à la troupe. La grange abrite trois araignées géantes.

La rencontre avec Liam Helson

Le huitième jour de marche se passe sans encombre. Un magnifique soleil accompagne enfin nos marcheurs. Bientôt, le relief accidenté s'adoucit. Le chemin redescend dans une vallée verdoyante. Plus bas, au Sud, une forêt d'arbres monumentaux se dessine, révélant les pourtours de la Forêt des Géants. Cette forêt mystérieuse, s'étend à l'Est de la Valée des Hommes-Bêtes mais très peu d'hommes n'osent s'aventurer sous cette cathédrale de feuillage. Plus à l'Est, la route rejoint une zone dégagée avec de vastes prairies et des bosquets d'arbres. La quiétude des lieux tranche avec les reliefs accidentés empruntés par les pistes. En arrivant dans la plaine, les joueurs apercevront une grande maison de pierre surmontée d'une étrange et très haute tour. Le manoir est entouré de champs et d'enclos où sont réunis quelques chevaux ainsi qu'une basse-cour. L'endroit semble paisible mais les propriétaires sont absents. Deux énormes molosses postés dans l'ombre de l'entrée restent étrangement calmes à la soudaine intrusion du groupe. C'est la demeure de Liam Helson. La porte de la maison est ouverte. Dans l'immense salle principale, sur la table, un dîner préparé avec un nombre de couverts correspondant au groupe ainsi qu'une grande poêle fumante d'où s'échappe un délicieux fumé. Le dîner semblent attendre nos convives. Si la faim les tenaille, le repas savoureux rendra la totalité des points de vie ainsi qu'un bonus à la constitution (D&D) ou 1 point de bonus à l'endurance (Warhammer) pour 24 heures. Le manoir est composé de la salle principale et de deux pièces adjacentes, cuisine et salon. À l'étage, une chambre avec un grand lit, et une seconde pièce : une riche bibliothèque d'ouvrages anciens, certains en langue elfique traitant de magie. Tout semble disposé avec ordre. L'endroit désert est très bien rangé.



L'accès à la tour se trouve à l'extérieur, mais la lourde

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



porte de chêne armée de robustes pentures de fer ne cède pas facilement aux coups d'épaules ni au crochetage d'un roublard novice. Les tentatives pour débloquer la serrure ou enfoncer le ventail seront débitées d'un malus à chaque tentative. En fait, l'endroit est magique. L'antre de Liam Helson est protégée des menaces du Mal et du Chaos (les personnages d'alignement chaotique verront leur caractéristiques réduites de 25% pendant leur séjour). En haut de la tour une simple surface lisse sur laquelle est posé le balancier d'une cloche.

Liam Helson ne tardera pas à apparaître surprenant le groupe qui reconnaissent l'étrange résident de l'auberge de *Marélugub*. Homme de grande taille, habillé des attributs d'un magicien et portant une longue barbe, Liam décline son identité. Les personnages perçoivent une aura amicale et sont rassurés en sa présence. Ce dernier, très accueillant, ne semble pas étonné de leur présence :
-«Est-ce que ma recette vous a rassasié ? Je ne vous attendais plus... Qu'est-ce qui vous a retardé ?»

Liam Helson l'Humble-Magicien

Liam Helson doit rester un personnage énigmatique pour les joueurs. Seul quelques grands personnages des Terres du Milieu connaissent sa véritable identité. Disciple de Pallando, Liam appartient au cercle des magiciens qui veillent contre le retour des alliés de Morgoth. Avant sa mystérieuse disparition au cours du Troisième Âge, Pallando avait confié ses doutes à l'encontre de Saroumane (lire l'œuvre de J.R.R. Tolkien). À la demande de son maître, le disciple s'est installé ici, aux frontières sauvages, surveillant les mouvements du Mal, puis ceux apparus près de la Grande Faille. Son maître Pallando est l'un des cinq Istari envoyés par les Valar en Terre du Milieu avec Gandalf notamment pour contrer la menace de Sauron*. Dès lors, son disciple connu aujourd'hui sous le nom de l'Humble-Magicien, veille...

Pour aiguiser la curiosité des joueurs, donnez beaucoup de pouvoirs à ce personnage qui reste cependant humble et discret. Liam Helson connaît beaucoup de chose, à la fois sur les personnages mais aussi sur le monde qui les entoure. Il fait d'ailleurs allusion à l'épée brisée que porte l'un des aventuriers :

-«Je me réjouis que vous soyez encore en vie, et se tournant vers le personnage propriétaire de la lame, ...vous possédez un objet qui m'intéresse mon jeune ami... Rapprochez-vous de l'âtre, vous semblez encore tout imprégnés de l'humidité de votre excursion sur le sentier des collines.»

Activant le foyer d'une bonne brassée de branchages, Liam raconte au groupe, que son séjour au comptoir de *Marélugub* n'était pas fortuit. En mission pour un vieil ami il recherchait une jeune personne enlevée par d'immondes créatures de la nuit :

-«Son esprit envoûté et maintenu prisonnier par les armes assassines qu'elle porte. Vous avez défait l'une de ces entraves mais vous restez en grand danger... Vous devez vous séparer de cette malédiction au plus vite avant que votre âme ne soit noircie !»

**À la fin du Troisième Âge Gandalf quitte la Terre du Milieu pour rentrer en Valinor, la demeure des Valar, avec les autres principaux porteurs des anneaux de pouvoir (Frodon, Bilbon, Galadriel et Elrond).*
Avant de repartir, Liam vous remet des rations et vous propose de nouveaux sacs «plus étanches que vos besaces de braconniers... Dit-il, ce sont des sacs tissés en fil de soie d'araignées géantes de la forêt de





© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com





Mirkwood. Légers et solides ces sacs permettent de transporter un grand nombre d'objets, le double d'un grand sac pour le même poids.»
Caractéristiques du sac de Mirkwood : identiques à celles d'un grand sac mais capacité de charge x2. Imputrescible mais extrêmement inflammable. Prix de revente : ≈ 50 po ou pistoles.

Le magicien propose aux voyageurs, d'écourter leur longue marche jusqu'à Borwo :
-«Là bas, vous trouverez toutes les informations relatives à la malédiction des Lames Noires de Vosgoroth. À Borwo, prenez contact avec Myladie, capitaine de la garde. Présentez-vous auprès d'elle avec ceci... personne ne se doutera que c'est un code».
Il vous tend une poignée de noisettes qu'il glisse dans l'un des sacs puis vous invite à le suivre. La porte de la tour s'ouvre par magie et Liam vous demande de monter jusqu'à son sommet :

-«Ne soyez pas surpris par ce que vous verrez en haut, faîtes simplement tinter la petite cloche qui se trouve près de l'escalier... trois fois. Vos montures pour le long voyage jusqu'à Borwo ne devraient pas tarder.»

Au sommet de la tour, le panorama permet d'apercevoir les collines à l'Ouest et le



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

sentier qui serpente dans la sombre forêt par où vous êtes arrivés. Au Sud les arbres grandioses de la Forêt des Géants semblent tous proches. Plus au Nord de grandes montagnes aux pics vertigineux déchirent le ciel. C'est dans cette direction, qu'ils aperçoivent après le son de la cloche, de grandes formes dans le ciel. Trois aigles géants se posent sur l'esplanade. Sur leur dos des harnachements permettent de s'agripper.
D'en bas de la tour, le groupe entend la voix forte mais sereine de leur hôte :

-«Bon voyage et à très bientôt !»

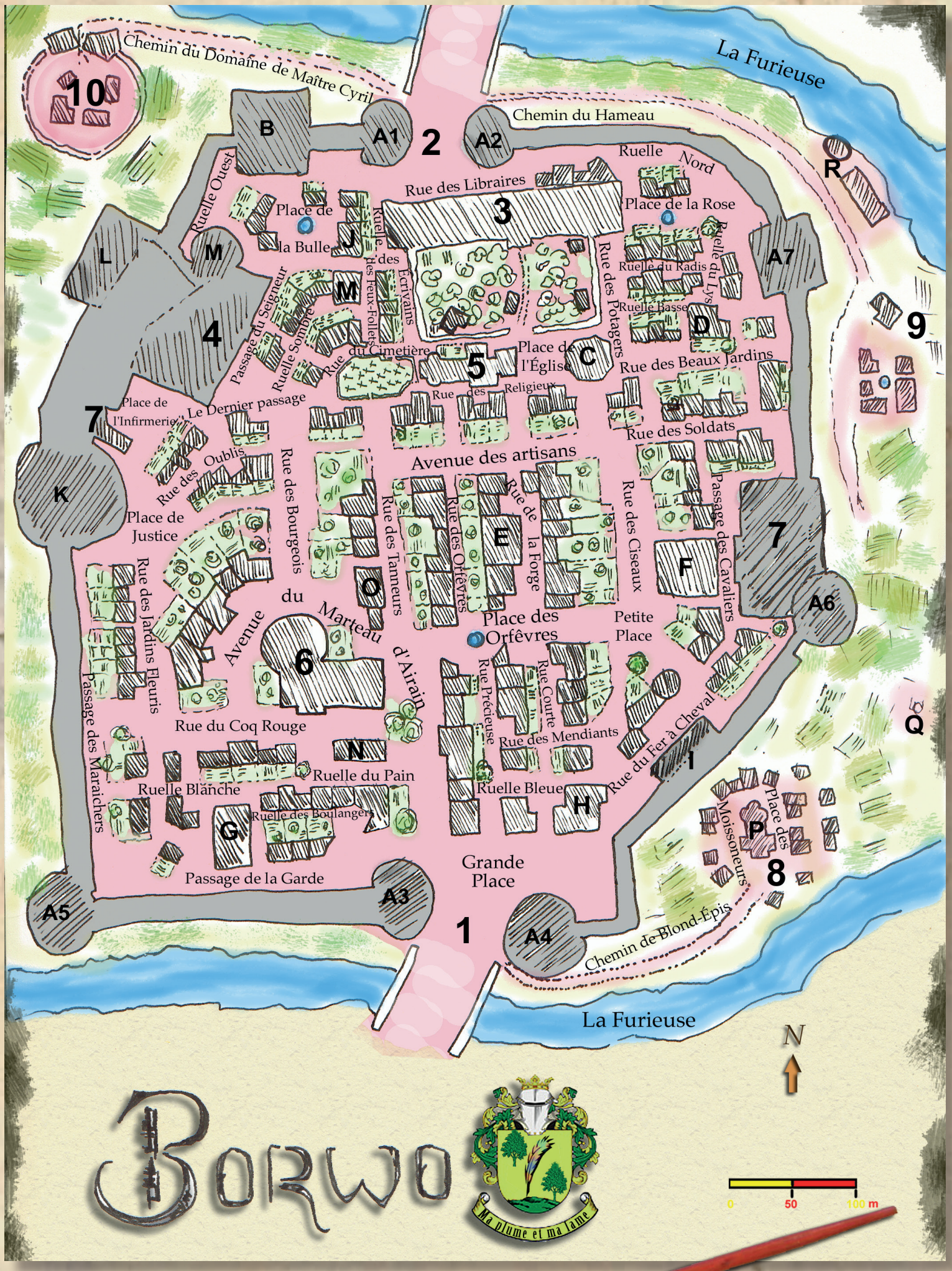
La description du voyage depuis la tour du manoir jusqu'à Borwo se déroule sans encombre ; le Maître du Jeux prendra soin de donner un aperçu et les sensations ressenties par les «passagers». En effet, ce n'est pas tous les jours, qu'il est donné de voyager sur pareilles montures.

Les aigles se sont posés à une demi-journée de marche de Borwo, sur un pic vertigineux mais qui semble aménagé avec une aire taillée dans la roche. Quelques buissons rabougris portent quelques baies. Une épaisse couche de neige a été dégagée. Un air vif, pique les narines. Le bruit assourdissant de grandes cascades proches, attirent l'attention de nos aventuriers. À cette altitude ils ont une large vision de la région qui s'étend à l'Est. Des chutes titanesques tombant des pics vertigineux de la chaîne montagneuse de l'Ered Ether se rejoignent comme d'immenses fils d'argent parfois bouillonnants en bas de chutes. De grandes stalactites de glace pendent dans le vide. En contre-bas, au pied des montagnes, une rivière tumultueuse alimente une grande zone marécageuse. Un sentier tout juste praticable longe le torrent proche et descend vers l'Est. Au loin, se dessine le pourtour d'une grande cité.

Le camp des Gobelins

Après une heure de marche périlleuse sur le chemin caillouteux, le fond de l'air se réchauffe, le sol gelé reverdit et quelques arbustes font leur apparition. La rencontre avec une demi douzaine de Gobelins à la peau crayeuse étouffée par le bruit des chutes d'eau surprendra les belligérants des deux groupes. Le combat, mettra au prise le marcheur de tête avec le premier humanoïde. À droite du sentier, un ravin vertigineux accompagne une chute d'eau écumante. À gauche, la paroi escarpée est abrupte. Le camp des Gobelins se dresse plus bas dans l'escarpement d'une falaise et compte six autres créatures à la peau presque jaune ainsi que deux femelles et quelques rejetons.
Dans la plaine, les joueurs ne rencontrent pas d'autres dangers. Après quelques heures de marche, un relais de poste, un hameau, des fermes puis les premières traces de la civilisation humaine, rassurent les voyageurs. Ils atteignent très rapidement




Chemin du Domaine de Maître Cyril
La Furieuse
Chemin du Hameau
Ruelle Nord
Ruelle Ouest
Rue des Libraires
Place de la Bulle
Place de la Rose
Ruelle des Feux-Follets
Ruelle des Écrivains
Ruelle du Radis
Ruelle du Lys
Ruelle Basse
Rue des Potagers
Passage du Seigneur
Ruelle Sombre
Rue du Cimetière
Place de l'Église
Rue des Religieux
Rue des Beaux Jardins
Rue des Soldats
Place de l'Infirmerie
Le Dernier passage
Rue des Oublis
Avenue des artisans
Rue des Bourgeois
Rue des Tanneurs
Rue des Orfèvres
Rue de la Forge
Rue des Ciseaux
Passage des Cavaliers
Place de Justice
Avenue du Marteau d'Airain
Place des Orfèvres
Petite Place
Rue des Jardins Fleuris
Passage des Maraîchers
Rue du Coq Rouge
Rue Précieuse
Rue Courte
Rue des Mendiants
Rue du Fer à Cheval
Ruelle Blanche
Ruelle du Pain
Ruelle Bleue
Ruelle des Boulangers
Passage de la Garde
Grande Place
Place des Moissonneurs
Chemin de Blond-Épis
La Furieuse
N
0
50
100 m
Borwo
Ma plume et ma lame

3 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 abords de la ville.

La cité aux 100 jardins

Borwo est situé dans les régions du Nord. Le climat est rude en hiver mais cette cité est réputée pour ses ruelles fleuries et ses nombreux parcs et jardins. Dès le printemps revenu la campagne environnante bruisse des bruits des outils. La ville est entourée d'une imposante muraille et reste célèbre pour sa bibliothèque de récits et de cartes, enrichie constamment par les cartographes-aventuriers qui parcourent le monde. «Ma plume et ma lame», telle est la devise de Borwo.

Chaque maison possède son jardin ou son parc et à l'extérieur de la cité le village de *Blonds-Épis*, *le hameau* ou *la grande minoterie du Cheval Blanc*, situés près de la rivière La Furieuse permettent de produire une récolte abondante de la farine et d'élever des troupeaux de bovidés rustiques. Cette production agricole et d'élevage est largement suffisante pour nourrir cette capitale des régions du Nord voire même alimenter les villages au Sud.

La principauté de Borwo est affiliée à la couronne d'Estonia. Le Prince-écrivain Vixor III est le garant de l'unité Borwoise. Les quatre conseils qui composent la société de Borwo se réunissent une fois par mois dans l'amphithéâtre : celui des cartographes-aventuriers des Bourgeois, des Borwois et enfin le conseil du Sud, qui réunis des représentants des petites cités de Maillet et Châtions ainsi que les hameaux environnants. Ces assemblées mensuelles permettent la stabilité politique du pays.



Illustration d'après les figurines peintes de ptitbonhomme.fr

Légendes du plan de Borwo, page 11 :

A Les tours de défense
Borwo est une cité magnifique. La garnison qui défend la ville compte seulement une vingtaine de soldats de métier mais très aguerris. Elle est renforcée par la confrérie des cartographes-aventuriers ou de la population si un grave danger menaçait la ville.

B La Capitainerie
Myladie est capitaine de la garde. Placée directement sous les ordres du prince, elle commande la garnison de Borwo.

Myladie, la Rôdeuse

Très proche De Liam Helson, Myladie est issue d'une lignée célèbre : d'une grande beauté elle possède l'apparence digne et noble ; c'est une descendante d'Isildur et à ce titre pourrait prétendre à un rang plus important. En fait Myladie préfère garder l'anonymat. Dans les montagnes proches de l'Ered Ether, un campement secret apparenté aux célèbres Rôdeurs, veille secrètement. Myladie est à la tête de cette petite compagnie en mission dans les régions sauvages pour surveiller les activités du Disciple (lire le synopsis sur le Quatrième Âge). Si les aventuriers se lient d'amitié et prouvent leur sincérité (Myladie peut déceler le Bien ou le Mal de chaque âme), ou qu'ils remettent les fruits secs gages d'amitié de Liam, alors elle se

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



livre un peu plus. Voici quelques réponses classées, mis à disposition du Maître du Jeu :
-«Nous avons à contenir une grande menace. Aujourd'hui, le mal est tapi dans de sombres recoins des Terres du Milieu ; et ici au Nord, leurs espions ont souvent maille à partir avec nos Rôdeurs.»
-«Liam connaît tout cela. Si il ne vous a pas tout dit c'est que dans son infinie sagesse, il ne voulait pas vous effrayer... Moi je vous dit de prendre garde. La route qui vous attend est très dangereuse...»
-«Vous avez été suivi. La nuit dernière, avant votre arrivée, des cavaliers ont été capturés par mes Rôdeurs... Des assassins, à la solde des Néphilins. Nous attendons de pouvoir libérer ces pauvres créatures des entraves qui les lient avec les Néphilins.»
Pour compléter ces propos, Myladie repousse sa cape et découvre une lame sombre aux reflets maléfiques «...voilà la jumelle de celle que vous avez récupéré...»
-«Prenez garde ! Parlez à Yallux, l'un des scribes au scriptorium de la bibliothèque. Venez de ma part. Il vous donnera des informations sur les lames, le moyen de s'en débarrasser pour libérer les âmes de leurs propriétaires.»

C L'Amphithéâtre
Le Prince-écrivain Vixor III préside la rencontre mensuelle des quatre conseils qui composent la société de Borwo. C'est une haute tour, avec en son centre l'amphithéâtre dédié au rassemblement des représentants. Aux étages, se trouvent les bureaux du personnel, celui du bourgmestre et les archives de la principauté.

D Auberge de la Comté
Friedel et Ambroise Trusaque deux frères Hobbits et toute leur famille, s'occupent amoureusement de leur gîte. Soirées festives et repas copieux à toutes heures. Une excellente literie avec édredon de plume d'oie assurent un repos royal... quoique les lits soient un peu courts.
-«Baisser la tête avant d'entrer, les gérants déclinent toutes responsabilités en cas de plaies ou de bosses au crâne !»

E Auberge Noire
Effectivement, les murs sont couverts de suie preuve que le cuistot n'est pas fin cordon bleu.
-«On peut pas être au four et au moulin!» Peste Gunard Tranchebois. Lui et son épouse offrent pourtant une excellente prestation. Certes les vêtements sentent le brûlé au petit matin mais le prix d'une chambre n'est pas très élevé.

F Auberge des Trois Sous
Une pièce de cuivre pour une soupe, trois pièces de cuivre la nuit, voilà l'hébergement le plus économique de Borwo... Georges Bokuz, de son vrai nom Hans Greut, Barbare sédentarisé propose également punaises et autres parasites en option. Au menu, soupe de rutabaga à l'eau de vaisselle et alcool de baies sauvages de la mère Crachcra.
-«Fermer la bouche avant d'entrer, Georges déclinent toutes responsabilités en cas d'infections cutanées et de courantes frénétiques !»

G Cabaret de Madzelle Saphi
Charme et raffinement d'une maison très ouverte, bien que certain Borwois la décriront plutôt close. Madzelle Saphi est aussi large d'esprit que le reste. Les serveuses sont très attentives au bien-être des voyageurs fatigués.
À noter la présence de Yohan Barre-d'Airain, au petit soin pour les voyageuses. 1 po le repas et trois pour la nuit. Le cabaret n'est pas le meilleur endroit pour dormir. Si la musique et les spectacles se déroulent jusque tard dans la soirée, les nuits blanches sont plutôt liées à la consommation obligatoire sur place.

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

-«Baissez vos braies et videz votre bourse avant de pénétrer ; la gérante décline toutes responsabilités en cas de maladies indignes ou du dégonflement des bourses !»

H Étape des Fiers Destriers
Le relais d'étape permet la liaison entre Estonia et Borwo et de Borwo à Erepolis, via Bas-Veilleur et au Nord jusqu'à Cirlly.
L'auberge est confortable, l'accueil chaleureux. Les diligences conduites par deux cochers et trois gardes, assurent les liaisons 1 fois par semaine.

L'ours est sur moi, mon arquebuse enrayée et la lame de mon couteau restée plantée dans l'omoplate du plantigrade ne me sont d'aucune utilité… D'ailleurs ce n'est pas la lame d'un couteau qui me fait défaut à cet instant là, mais une bonne paire de bottes. Cela fait dix minutes que je cours pieds-nus, surpris dans mon sommeil et je sens le souffle du plantigrade sur ma nuque… Je regrette déjà d'avoir accepté de Madzelle Saphi, ce p'tit coup de vaporisateur ; le patchoulis c'est tenace et ça agace le fauve. Les branches me griffent le visage et l'humus du sol tempère à peine l'ardeur des cailloux sur mes arpions. Le jour se lève à peine. En bas, tout près du sentier, la caverne de l'ogre. Grozlle a aussi l'odorat très développé… Un point de côté me tenaille les poumons et la peur commence à me scier les jambes, un vrai établis d'ébéniste !. Le sang sur mon visage… Je n'avais jusqu'à présent rien sentis, mais la griffe acérée a bel et bien emportée mon oreille droite. Son coup de patte m'a donné un peu d'avance… ça vaut bien un bout d'oreille. Je colle ma main dessus, espérant calmer la douleur qui apparaît et arrêter ce flot continu qui m'empêche de voir… Je bondis en contre-bas, la caverne est face à moi… Ça craque sous mes pieds… des ossements. Grozlle et sur le seuil de sa caverne, l'air toujours aussi abruti, tenant son tronc d'arbre de la main gauche et une charogne de l'autre… Je lui tend les bras en courant vers lui… Cette fois-ci, l'odeur de l'ogre efface celle du parfum suave de la maquerelle… plus que 20 mètres… Un grand craquement, derrière moi, l'ours déboule ! Ce crâne lisse qui jonche le sol, accélère mes 10 derniers mètres… Je roule jusqu'aux orteils crasseux de l'ogre et haletant, je prend conscience à la lueur blafarde du petit matin, de la taille du nounours… La peluche aurait dû m'arracher la tête ! J'ai eu de la chance… je n'avais jamais rencontrer un bébé de cette taille… Grozlle n'ont plus !"

Oliver Trumoldt, dit Unoreille.

En dehors des auberges principales, Borwo compte plusieurs tavernes et troquets. De nombreux commerces permettent de vendre et d'acheter tout ce que l'on peut trouver dans une ville de 4 500 âmes. La population totale de Borwo, avec sa campagne et les nombreux voyageurs, trappeurs, bûcherons et aventuriers de passage, s'élève à 5 000 habitants entre le printemps et l'automne.
Elle culmine à 7 000 en hiver, quand les activités extérieures, rendues difficiles par la dureté de l'hiver et les loups affamés, drainent tout un flot de population à l'abri des enceintes de la ville fortifiée.
En hiver, certains habitants ouvrent leur propres gîtes, les plus pauvres logeant dans les écuries. Près de *la grande Minoterie du Cheval Blanc* s'ouvre alors l'*Hostellerie des Trappeurs*, lieu de rencontre où l'on organise le concours des meilleurs anecdotes.

I Les écuries
Ici sont soignés, toutes les montures des gens de passage, quelques chevaux de riches bourgeois et ceux des diligences. Comptez 24 sous la journée pour l'entretien de votre monture (2 pa).

J La Grande Halle
Le marché a lieu 1 jour par semaine. Tous les mois, se tient la grande foire et 1 fois l'an se déroule la grande cérémonie d'adoubement des novices de la bibliothèque après leur 5ème année d'étude. La population vient souhaiter bonne chance ou adieu, aux

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



jeunes cartographes-aventuriers à qui l'on confie par tirage au sort une région à explorer. C'est aussi ce jour que l'on fête le retour des anciens.
-«Foutue tradition ! J'ai dû poireauter trois mois à Estonia avant de rentrer à la bonne date à Borwo... Mes bouteilles d'encres ont séché et le bocal de cornichons contenant mes yeux de peaux-vertes glanés dans l'Ancien Monde s'est cassé... Le grand bibliothécaire a été compréhensif heureusement ; mes cartes et récits ont été appréciés.»

K Le donjon
Lieu de refuge ultime «au cas ou...», cette grande tour abrite de vastes greniers et une galerie de tunnels et de caves dans son sous-sol. En temps de paix, le donjon sert de lieu de stockage pour le blé et le fromage.
L La garnison
Le bâtiment militaire d'Estonia compte une quinzaine de chambre, une forge et une armurerie.

Isolée au Nord, Borwo compte plusieurs comptoirs, lieux d'échanges commerciaux pour les différentes corporations de la région :
M La Tour Carré, comptoir des marchands
M La Tour Ronde, comptoir des trappeurs
N Le comptoir des paysans
O Le comptoir des mineurs

P Église de Blonds-Épis
La petite église saint-Gustave n'est pas seulement remarquable pour ses vitraux, mais surtout pour sa baliste postée au sommet du clocher carré... pour convertir quelques envahisseurs païens peut-être.

Q La Source bienfaisante
On dit de cette source, que seules les âmes les plus purs peuvent bénéficier des vertus de son eau bienfaisante. Donc, cette eau ne servira qu'à remplir l'outre de la grande majorité des voyageurs, sans plus.

R La minoterie du Cheval Blanc
Le craquement des pales de l'immense roue du moulin, les cliquetis des bielles et les trois meules qui s'activent sous l'action de grandes courroies, sont très impressionnants. Deny Glospiel gnome ingénieux a mis un an à monter de toutes pièces un savant système de rouages et d'arbres pour actionner meules et tamis, qui permettent de produire une farine de grande qualité grâce à la force de la rivière. Un soir de beuverie, Deny a malheureusement été l'un des premiers à tester de l'intérieur, l'efficacité de sa mécanique. Les chevaux qui transportent les sacs jusqu'en ville, sont recouverts de cette farine très fine, d'où le nom...

Deux tours massives gardent les entrées Nord et Sud, avec de lourdes herses situées au bout des deux ponts qui enjambent la rivière :
1 Entrée Sud
2 Entrée Nord

3 La bibliothèque
Haut lieu des connaissances cartographiques et des us et coutumes des contrées lointaines, la bibliothèque est située au fond d'un grand parc arboré. L'édifice est très grand et l'on ne compte même plus le nombre de cartes sur parchemins et les grimoires de récits reliés et soigneusement rangés. Sur cinq niveaux cet antre du savoir contient 300 ans de connaissances glanées dans et au delà du monde civilisé depuis la fondation de Borwo.
Le parc est occupé par la maison du ratier chargé d'éliminer les rongeurs indésirables, d'une tannerie pour la fabrication des vélins, de l'atelier du relieur et du laboratoire de Maître Parker, fabriquant d'encre.
-«En ville, une seconde maison, la Maison

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



Claus Watermann, proposait aussi des encres, mais elle a coulée...»

4 La prison et la banque
L'édifice n'est pas aussi grand qu'il n'y paraît car les murs très épais, contribuent à la sécurité des biens et à celle de la population. La location d'un coffre coûte 1 po par mois. Un coffre contient la valeur d'un grand sac. Les cellules de la prison sont vides car la justice est expéditive dans les régions sauvages.

5 Église
La grande église de Borwo est desservie par trois prêtres et 6 diacres. La ferveur locale anime les différentes fêtes locales et participe à rassurer partiellement les habitants.

6 Palais
Le palais princier a été construit par les nains de Ered Ether après que ceux-ci reçurent l'aide des Borwois pour chasser une forte colonie de Gobelins de leur cité souterraine après le fuite des armées défaites de Sauron il y à 250 ans. Il reste encore quelques Gobelins dans les montagnes mais la cité de Ered Ether et de nouveau prospère. Elle est située au Sud de la chaîne de montagnes. Le palais massif est construit sans fioritures. Il possède une tour ornée de marbre blanc. La décoration des salles intérieures est luxueuse. Seuls quelques hôtes de marque sont conviés chez le prince.

7 L'infirmerie
Ici on recoud, soigne et administre les célèbres potions de guérison préparées par le grand herboriste, Maître Cyril.

La campagne
Elle est constituée par des fermes, des granges et des étables, entourées par de vastes champs qui courent jusqu'à la rivière et agrémentée de vergers et d'enclos. Cette production permet d'alimenter la grande cité. Le village et le hameau compte cinq cents âmes :
8 Village de Blonds-Épis
9 Le hameau

10 Le Domaine de Maître Cyril
Maître Cyril est un grand herboriste connu dans toute la région et au delà. Au cours des années sa réputation lui a permis de fonder un vaste domaine. Sa demeure reste ouverte jours et nuits aux passants. Outre ses remèdes, baumes et élixirs pour contrer divers maux, ses potions de guérison sont très appréciées. Mais son obstination à les aromatiser avec de l'absinthe ne permet cependant pas d'en utiliser plus de dix au risque de devenir irrémédiablement fou.
-«Je fais ce que je veux, je suis chez moi...»

Les conseils de Yallux

Il est fortement conseillé de terminer la journée avant la rencontre de Yallux à la grande bibliothèque. En effet, la nuit sera l'occasion pour le MD, d'isoler l'heureux propriétaire de la lame noire à l'écart de la table de jeu et de lui confier ses rêves :

-«La vision d'une lande désolée et aride... Tout autour de grandes montagnes noires. Des fumées de souffre jaunâtres et pestilentielles s'échappent du sol. Au loin, un volcan rougeoyant se reflète sur les cimes enneigées des pics voisins. Mais le ciel est empli d'une fumée acre... Tout à coup, le bruit d'une aile, puis un claquement... et un autre... Des formes de taille humaine, ailées, tournoient dans le ciel... Des Dragons ! Le rêve s'estompe et le visage d'une jeune femme, les traits tirés, apparaît. Elle semble appeler à l'aide, mais une créature, derrière elle, semble l'envelopper d'un drap... ou d'une grand

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

peau semblable à des ailes griffues. Puis avec efforts elle articule ces quelques mots :
-«La passe des Nains, Gallïn...»
et elle tend le doigt, semblant indiquer le Sud Ouest. Son image évanouie peu à peu. Elle lance dans un dernier souffle : Gallïn vous guidera... Vosgoroth...»

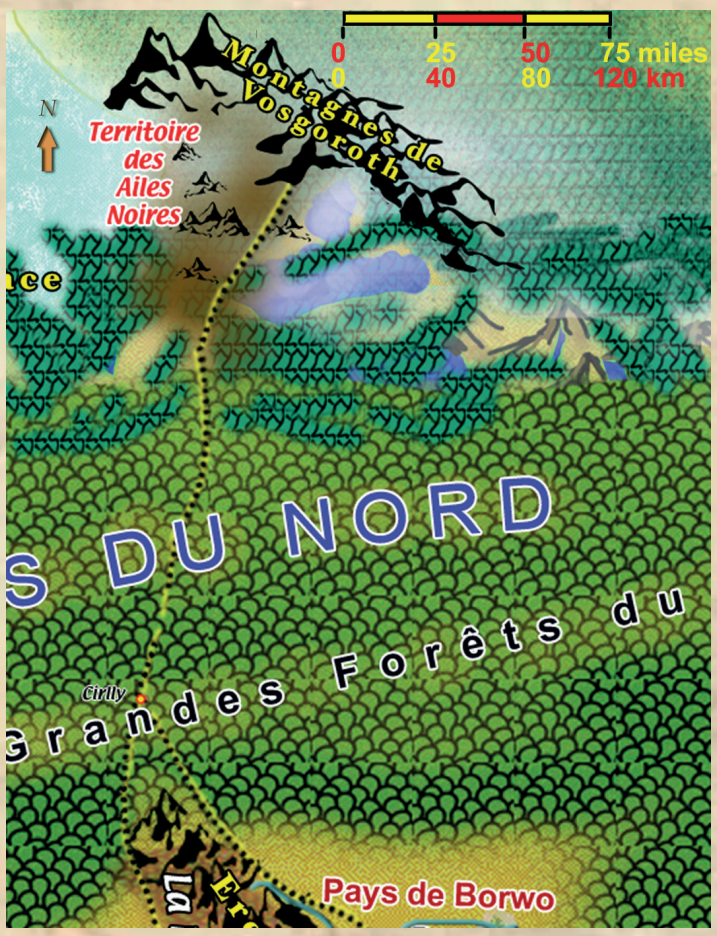
Le joueur se réveille couvert de sueur. Sur son ventre, les rougeurs se sont renforcées et décrivent très nettement un plan, une sorte de carte avec des symboles et un phylactère.

Si les aventuriers sont envoyés par Myladie, Yallux recevra le groupe amicalement. Dans le cas contraire, il sera «occupé à des tâches plus importantes...»
Yallux est l'un des sages du conseil des cartographes-aventuriers. Il connaît beaucoup de choses, grâce à l'immense base de savoir à sa portée.

Quelques conversations posées ci-dessous permettent d'animer le jeu de questions-réponses :
-«Les landes brûlées sont le territoire des Ailes Noires. Ces Dragons Noires grouillent dans le ciel et tournoient à la recherche de quelques maigres proies ; ils sont de la taille d'un homme, mais très nombreux. Vosgoroth est leur géniteur. Ce Dragon mythique a donné son nom aux montagnes et au volcan ; il dort depuis des temps immémoriaux dans les entrailles du volcan.»
-«La forge de Vosgoroth fut autrefois, un centre métallurgique prospère. Les Nains forgeaient des armes dans le grand volcan que l'on appelle la Grande Forge des Anciens.»

-«La Grande Forge des Anciens est depuis 50 ans, isolée du reste du monde. Gallïn le dernier Nain à être revenu vivant de là-bas est aujourd'hui roi de la cité d'Ered Ether au Sud-Ouest d'ici. Il raconte «qu'il y a 50 ans, un homme vêtue de haillon et psalmodiant des propos incompréhensibles, fut recueillit par les Nains de Vosgoroth, mais depuis le lieu s'est enfermé dans un silence. Autrefois, un sentier bien entretenue y conduisait directement.»
-«La passe des Nains, est un chemin qui longe la lande par les montagne. Tantôt souterrain, tantôt à découvert, il reste le chemin le moins dangereux, si vous savez vous camoufler pour arriver jusqu'à la Grande Forge.»

-«L'étrange rougeur apparue sur le corps représente la carte du Comté de Maillet, avec les armoiries de la famille de Gald.»



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

-«Il vous faut deux bonnes journées de marche pour atteindre le comté de Maillet. Un grand malheur s'est abattu sur la famille. Le père Jehan de Gald et inconsolable depuis la disparition de sa fille Artémia. Maillet est situé au Sud de Borwo. Des témoins raconte qu'elle fut envoûtée et enrôlée par un vampire Néphilins.»

-«Depuis votre arrivé Artémia est sous bonne garde, elle attend votre délivrance, son père aussi.»

-«Les lames noires de Vosgoroth sont les entraves psychiques des Assassins des Néphilins. Devenus esclaves, ils servent la cause des Néphilins. On les appelle alors les Gardiens du Secret. Mais d'après ce que l'on sait si l'une des lames est brisée, l'esprit se libère d'une entrave... Seul le feu de la Grande Forge est capable de libérer complètement l'âme.»

Rencontre avec Gallïn, fils de Fallïn et roi de Ered Ether

Gallïn sera mis au courant de la venue des aventuriers et les accueillera à Borwo :
-«Vous n'êtes pas très discrets... Les Rôdeurs m'ont averti de votre venue dans les montagnes.»

Comme pour Yallux, les réponses sont là pour aider le MD :
-«À propos de l'étranger que nous avions recueillis ? Dommage que personne ne se soit posé la question du pourquoi du comment de son voyage à travers la lande, car sans emprunter la passe des Nains, nul espoir d'échapper aux gueules et aux griffes des monstres ailés, même si à l'époque ils ne pullulaient pas comme aujourd'hui.»
-«L'explication fut donnée quelques jours plus tard, lorsque l'étranger, ouvrit la porte qui fermait l'entrée de la forteresse et de la Grande Forge et y laissé pénétrer d'étranges créatures que l'on croyait disparues : les vampires Néphilins, accompagnés d'une escouade de tueurs habillés de noirs, leurs esclaves. Surpris dans notre sommeil, ou à nos occupations, nous fûmes fait prisonniers. Nous, les Nains, sommes insensibles à leur magie. Torturés, mes frères et moi furent enchaînés et obligés de livrer les secrets de fabrication des Lames de Vosgoroth.»

Les desseins de Morgoth...

-«Seulement voilà, l'ermite, le traître que nous avions recueilli, s'avérait en fait un redoutable sorcier... L'espion de Saroumane, Gríma dit langue de Serpent. À l'époque, ce sorcier pervertie les lames que nous produisions et nous obligea à forger ces abominations dont vous possédez un échantillon... Ses acolytes, poursuivent son œuvre machiavélique. Je crois avoir appris de la bouche d'un des cartographes-aventuriers de retour des terres du Sud, que bien que très âgé, cet ignoble valet qui a rallié les rangs du Disciple de Morgoth a été vu récemment en Mordor à la tête d'une armée d'orques à la peau jaune et brunâtre. »

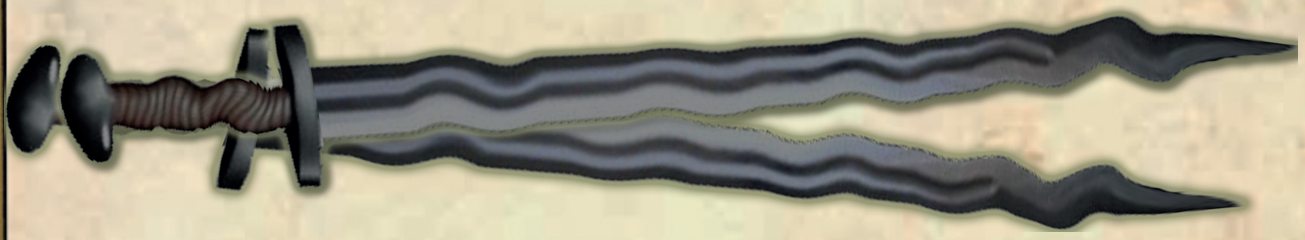
...Et les ruses du magicien

-«Avant l'information de votre venue imminente par les Rôdeurs, Liam m'avait avertie de votre présence imminente ici même... Notre ami commun vous a mis entre les pattes de l'espionne, pour que vous débarrassiez les Terres du Milieu de la malédiction. Je dois, de sa part, vous demander pardon pour cette manigance mais c'était la seule façon pour lui, d'intervenir sans apparaître au grand jour.»

La passe des Nains

-«Je vais vous guider par la passe des

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



Nains jusqu'à la Grande Forge. C'est par ce chemin seulement connu des Nains que j'ai pu m'enfuir. Aujourd'hui la revanche a sonné mais nous ne pouvons agir à découvert. Votre intervention doit se faire dans la plus grande discrétion après que je vous ai indiqué la voie, ceci, afin de ne pas éveiller les soupçons des serviteurs de Morgoth.»

Le plan ci-dessous décrit succinctement et de façon très stylisée la Grande Forge. Elle est située dans une immense cavité près du grand volcan Vosgoroth.

Une coulée de lave alimente la salle centrale. Vosgoroth crache des entrailles de la terre une matière sombre qui une fois refroidie a l'apparence de l'acier. Ses propriétés permettent de réaliser des armes aux qualités exceptionnelles. La forge est posée sur un piton rocheux. Un passage depuis l'entrée mène à cette plate-forme incroyable. Trois autres passages permettent de franchir la mer de lave qui s'écoule en dessous. Un trépied titanesque supporte un creuset suspendu par trois chaînes. Les Nains menottés par de longues chaînes au palan sont chargés pour certains, de descendre le creuset par ce système, de recueillir la lave et de la remonter. D'autres, enchaînés au pied de l'enclume géante,



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com

martèlent sans relâche le métal noir. Les lames sont ensuite emmenées par leurs collègues dans le temple : sur l'autel, une statue... Un œil noir avec en son centre, une grosse pierre rouge luisante. Un courant d'air, vient partiellement balayer l'atmosphère lourde des lieux. Trois prêtres psalmodient des incantations, dressent les lames devant la déité et un liquide noirâtre s'écoulant du plafond, goutte sur le lame. L'arme luit alors de façon surnaturelle. Les Assassins, Gardiens du Secret des Néphilins surveillent ce va et vient.

Note au MD : L'ouverture pratiquée dans le plafond est récente. Les Nains délivrés expliqueront qu'un pacte chaotique lie les Dragons aux Néphilins. Leurs frères qui creusèrent ce goulot, furent happés par les premiers grands Dragons qui hantaient la région de Vosgoroth. Le sang des dragons est utilisé pour ensorceler les Lames Noires. Si les aventuriers tentent de percer ce mystère ils découvriront bien vite, en empruntant le passage vertical, l'activité incessante de ces créatures. Un nuage de Dragons Noirs, vole autour du volcan. De la taille d'un homme et plus, ces créatures se posent et d'un coup de griffe, déversent un peu de leur fluide maléfique dans l'anfractuosité.

Les prêtres ne sont humains qu'en apparence. Ce sont en fait des Novices-Néphilins...
Une fois perverties, les lames sont polies, emmanchées et reçoivent leurs fourreaux dans l'armurerie, où les derniers Nains sont rassemblés. La prison est vide pour l'instant.

La salle du passage est séparée pour un tiers avec de grands rideaux. Au sol, de grands reliefs écrits en Nains : «Salle du Passage du Nord».

Les grandes tentures cachent la chambre d'un lieutenant des Néphilins, Angus. C'est un Néphilin de l'Ancien-Monde. L'aide des Nains, très affaiblis par les années de sévices, risque de leur faire perdre leur sang froid et du reste ils entonneront leur célèbre chant de guerre :

«Écraser les gens est devenu notre passe-temps.
En les éclaboussant, nous devenons géant.
Dans notre désespoir, il reste un peu d'espoir
Celui de voir l'ennemie sans fard et moins bâtard.
Mais cesse de faire le point, serre plutôt les poings,
Bouge de ta retraite, ta conduite est trop parfaite,
Relève la gueule, je suis la, t'es pas seul
Ceux qui t'opprimaient, aujourd'hui te craindront.»

Bernïn Le Nain-Barde

Les Nains conseilleront de brûler dans la coulée, toutes les armes maléfiques.

Dans cette salle, la prudence est de mise. Une demi-douzaine d'Assassins montent la garde. Un passage secret donne en contre-bas dans la vallée, c'est par là que Gallïn s'enfuit. Aujourd'hui, la nuée de rejetons de Vosgoroth, ne permet pas d'emprunter cette vallée à découvert. Un immense miroir trône contre le mur Sud. Orné d'un cadre de feuillages et réalisé en métal blanc étincelant malgré la poussière, une écriture elfique court tout autour du verre finement gravé. Seul un Elfe sera en mesure de déchiffrer cette écriture.

Le Passage du Nord

Les Terres du Milieu recèlent bien des secrets. Ce miroir elfique fut offert aux Nains lors des grandes alliances entre les

4 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.					

Hommes, les Elfes et les Nains. Les Nains ont oublié son fonctionnement. L'écriture elfique est son mode d'emploi :
-«Tes pensées ouvriront l'un des Passages. Seul le Bien pourra voyager. N'ai crainte ! Rêve tout haut en ce premier lieu. Nomme le second à haute voix et rejoins-le !»

Dès la lecture à haute voix effectuée, la surface réfléchissante semble onduler. Si l'on approche la main, l'ondulation s'écarte et offre un passage flou vers la destination. En l'absence de destinations bien définies, les aventuriers sont téléportés à l'endroit civilisé qu'ils ont côtoyé le plus récemment où qui les a le plus marqué : dans une auberge fréquentée par exemple. Ils apparaissent, surgissant de nulle-part, ce qui peut provoquer une légère panique dans la population locale ; d'autant plus qu'une troupe de Nains en guenilles, affamés et surtout assoiffés depuis 50 longues années, ne passe pas inaperçu !

Dans tout les cas, vous pouvez tracer les contours du lieu que vous privilégiez. Liam Helson sera présent à leur retour... à ses côtés, une jeune femme. Elle semble fatiguée. Les traits tirés, elle se présente comme étant Artémia de Gald :

-«Liam m'a relaté ce que vous avez fait pour moi et toutes les autres âmes maintenant libérées de l'emprise du Mal. Mon père a été prévenu de votre acte héroïque et vous attend en son castel de Maillet au Sud de Borwo.»

L'humble magicien, le roi Nain d'Ered Ether, le Prince et Myladie remercient aussi le groupe d'aventuriers. Bien entendu, cela se fera dans l'intimité, au palais du Prince à l'abri des regards car comme le suggère Liam :

«La discrétion dans l'action est une arme précieuse...»

Informations complémentaires

Le jour, la nuit, la pluie et le beau temps
L'aventure se déroule à la fin de l'été et au début de l'automne. Le jour se lève à 8 heures et la nuit tombe à 18 heures. Les nuits sont froides, il pleut de la neige mouillée dans les plaines. En altitude, prévoir bonnet et moufles. Le territoire des Ailes Noires est une lande brûlée. Du sol, s'échappent des vapeurs d'eaux chaudes, du souffre brûlant et le climat est radicalement différent des régions boisées.

Les aigles géants
Ces géants des airs n'ont aucune commune mesure avec les Aigles Géants décrit dans le Manuel des Monstres D&D 3.5 page 18. Beaucoup plus grands, les Aigles Géants des régions du Nord et leurs cousins des Terres du Milieu sont des oiseaux nobles



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



et gigantesques. Ils furent créés avant la venue des enfants d'Ilúvatar (les Elfes et les Humains,) pour devenir les seigneurs des animaux. Chargés d'aider les peuples libres contre les forces du mal, ils accomplirent de grands exploits tout au long de l'histoire des Terres du Milieu.
Les aigles nichant au Pic des Aigles sont les fils du grand Thorondor, qui compte une envergure de soixante mètres ! Ils savent parler la langue des Hommes et des Elfes, et vivent très longtemps.

Les Peaux-Jaunes
Les Gobelins à la peau crayeuse et jaunâtre, ne sont pas encore une menace pour Borwo. Les Nains les chassent régulièrement de leurs collines et les Rôdeurs s'exercent de temps en temps sur ces fugitifs, lambeaux de l'ancienne armée de Sauron... Mais le mal ne demande qu'a se réveiller.

La cité d'Ered Ether
Les joueurs ne seront pas conviés à visiter la cité des Nains... Pas cette fois-ci du moins et découvriront cette cité Naine lors de la campagne *La main de Zilkin*.

La dernière chevauchée
Gallïn, le roi d'Ered Ether, propose des montures aux aventuriers. Il conduit le groupe à la sortie de la cité Naine, les fait franchir une chute d'eau qui abrite un poste des Rôdeurs camouflé de façon classique, derrière un mur d'eau vertical. Le bras droit de Myladie, son propre frère Rorn, sera de la première partie du voyage. Les montures des Rôdeurs du Nord sont rapides. Ils éviteront la ville de Cirlly située à mi-chemin entre Borwo et les montagnes de Vosgoroth
-«../..car les espions sont partout.»

Les Grandes Forêts du Nord
Cette immense zone de feuillus et de résineux est un territoire vierge, inconnu des hommes ou seulement de quelques intrépides trappeurs. Les lieux alternent entre clairières, dénivellations, petites montagnes et forêts. Hormis les abords de Cirlly, rien n'est décrit, même dans la riche bibliothèque de Borwo... Si vos joueurs se sentent l'âme d'un cartographe, alors peut-être espéreront-ils glaner un tribu en ramenant un plan de la zone visitée ? Les forêts sont giboyeuses avec beaucoup de cours d'eau et de lacs. Elles accueillent une faune sauvage habituée à la rudesse des lieux : hordes de loups, hardes de sangliers, félins solitaires et surtout la Peluche de Grozzle, un Ours légendaire, surnommé ainsi depuis qu'Unoreille a assisté au démembrement du dit Grozzle, qui n'était pourtant pas un ogre chétif, par le dit plantigrade ; son anecdote a permis à Unoreille de remporter le concours l'an passé (page 14). Le nounours rode surtout près de Cirlly mais chasse sur tout son territoire, comme en atteste cette rencontre avec les aventuriers :

Un ours
Après quelques jours de marche, au petit matin, un bruit résonne dans la forêt… Des craquements, et des grognements, qui semblent s'approcher. Au loin, d'autres bruits, plus sourds mais encore plus inquiétants.
Alors que les aventuriers commencent à ranger leur affaires et se mettre prudemment à l'abri, un troll surgit de nul part. L'écume au lèvre et le regard fou, il se précipite au milieu de la clairière. Son corps et lacéré, le bras droit pend sanguinolent d'un liquide brun et poisseux qui goutte au sol et brûle la végétation. Le monstre bondit, saute au dessus de l'énorme souche au milieu de la clairière et ne prête que peu d'attention aux aventuriers, si ce n'est ce cris rauque :
« Grozzle… Grozzle ! »

Dans la pénombre de la forêt, encore à peine

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - Avril 2016 - http://www.silmarion.com



réveillée, le sol se met à trembler ; les pas lourds du Troll sont maintenant étouffés par un sourd craquement effrayant et qui s'amplifie.
Tout à coup deux immenses pins s'écartent, chutent violemment à terre et laisse place à une masse gigantesque. Elle émerge à la lumière ; c'est un animal fantastique, un ours titanesque qui déboule à l'air libre et semble absorber le soleil qui se lève à l'Est. Sa lourde tête, clocher d'une cathédrale vivante, se tourne vers le groupe, renifle, se tourne à nouveau vers le ciel puis dans un grognement assourdissant, pousse un hurlement rauque qui fait trembler jusqu'à la dernière feuille de la forêt. Il se remet violemment à quatre pattes puis s'élance sur les pas du Troll en faisant volet en éclat l'énorme souche sous laquelle le groupe bivouaquait.

Note au Maître du Jeu : il est peut-être intéressant d'utiliser à cet instant les règles du temps réel.
Après quelques minutes, le silence est revenu ; Norn s'exclame :

« Ne traînons pas ici, nous sommes sur le territoire de la Peluche de Grozzle et je crois qu'il est en train de petit déjeuner. »
L'entrée de la passe
Rorn et Gallïn laisseront le groupe à l'entrée de la passe des Nains, une caverne au sommet d'une corniche qui surplombe la zone dévastée. Gallïn leur donne quelques conseils :

-«La passe longe la montagne. Les quelques sources d'eau chaude, sont impropres à la consommation.»

-«Certains passages sont à découvert, les dragons risquent alors de vous attaquer, soyez sur vos gardes !»
-«Les Dragons Noirs ont commencé à proliférer après la prise de la Grande Forge des Anciens. Ainsi, la plupart ont une cinquantaine d'années.» (Ils se situent dans la tranche d'âge Jeune, Manuel des Monstres D&D 3.5 page 77. Mais de plus grandes créatures, plus rares, hantent la vallée, des Dragons Adultes qui étaient déjà présents à l'époque de l'âge d'or de la forge.
Vosgoroth dort sous le volcan. Ce Grand Dracosir reste une légende et c'est tant mieux.

Les Assassins

Les Gardiens du Secret ne rodent pas



trop dans la vallée, ils ne font que passer. Normalement, ils ne connaissent pas l'existence de la passe, mais l'un d'eux, égaré, rencontrera peut-être nos aventuriers. Leurs tenues sombres ainsi qu'un déplacement silencieux, les rend difficiles à détecter.

Les prisonniers de la forge

Les Nains utiliseront leur outils pour se défendre et aider le groupe. Bien qu'affaiblis, ils seront une aide précieuse

5 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.					

pour venir à bout des nombreux ennemis qui investissent la Grande Forge des Anciens.

Le Passage du Nord
Si l'un des joueurs a l'idée saugrenue d'emporter le miroir sans son lourd encadrement, rien ne l'empêche de le faire. Le miroir est solide. Par contre, le retour sera plus laborieux. Une fois ouvert, le passage permet d'aller dans un lieu que le joueur connaît. Par contre, une fois franchi, le miroir reste en place et nos voyageurs se retrouvent à destination sans le précieux objet.

La récompense
Une fois libérée de son fardeau, Artémia de Gald, fille du seigneur du Comté de Maillet, invite le groupe à l'accompagner auprès de son père. Maillet est situé au Sud de Borwo. Gunhard de Gald offrira une récompense à chacun, dans la mesure de ses moyens : ils seront nommés citoyens d'honneur de Maillet et le Comte Gunhard, affaiblit financièrement par ces années de recherche, leur remettra un titre de propriété.
-«J'ai connu la mère d'Artémia lorsque j'étais jeune et intrépide, comme vous. Au cours de ma vie aventureuse, j'ai parcouru les terres plus à l'Est et franchis les mers plus au Sud. Le prince d'une contrée lointaine, que je servis, me fit chevalier. Ma défunte épouse était la fille de ce seigneur de l'Ancien Monde, au delà des mers du Sud en Bretonnie... Aujourd'hui je me sens las et fatigué, mais heureux de retrouver la chair de mon sang. Tenez, voici l'acte et la chevalière seigneuriale qu'un émissaire m'avait porté à la mort de mon seigneur.»

Bien entendu, cet héritage peut conduire à de nouvelles aventures trépidantes... Bon jeux et n'hésitez pas à envoyer vos récits cartes et plans. qui seront confiés à la bibliothèque de Borwo.

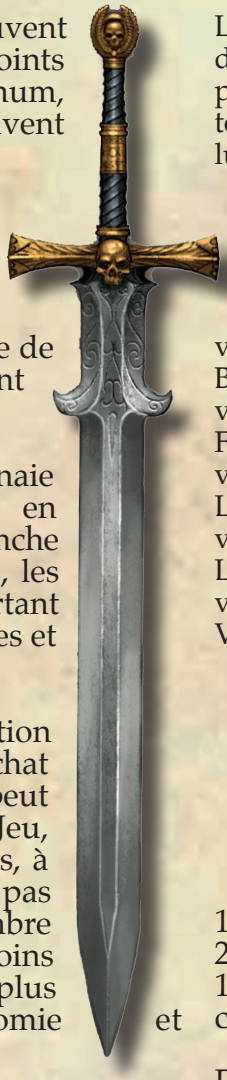


Ci-dessus, la malédiction des Néphilins.

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.

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

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.

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

