Les aventuriers du

4e Age des Terres du Milieu

présentent :



# La Reine des Damnés

Campagne Fil des Légendes

Un scénario pour Warhammer V. 2

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Mars 2020

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

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

## Synopsis

Une chasse au loup se transforme en quête pour empêcher la venue d'une sorcière des temps anciens, enfermée quelque part dans les Montagnes Lointaines au Nord Est de Kislev.

## Lieu de départ, les contrées kislévites

Rien ne destinait les aventuriers, à se rendre dans les contrées sauvages au Nord Est de Kislev et encore moins à affronter de terribles conflits et les agissements d'une reine démoniaque.

Pourtant, quand Ganz Rarlof, une de leur connaissance, leur demande un service au nom de l'empereur Karl Franz, nos aventuriers ne peuvent refuser un tel honneur. Leur séjour à Altdorf qui devait leur permettre de profiter du calme et de la sécurité de la capitale Impériale va se transformer en mission diplomatique à Kislev. Un jeune hobereau, fils de bonne famille du nom de Hans Zimmer, doit en effet rejoindre Kislev et intégrer l'armée. La Reine des Glaces qui règne dans ces Contrées n'a jamais vraiment apprécier les vélite de son voisin impériale mais ces échanges participent à garder des liens entre les deux nations. Ganz Rarlof a d'ailleurs lui aussi servi étant jeune, à Kislev. Il se souvient de cette époque et la guerre contre le Chaos. Ganz a sauvé la vie d'un noble de la capitale alors que celui-ci était tout jeune et faisait comme lui, ses premiers pas dans l'armée : Piotr Malevitch. Aujourd'hui, Piotr est bourgmeste dans une petite cité au confins des Montagnes Lointaines à Shatsk :

« Mon ami Piotr m'a demandé, de l'aider. Dès que Hans sera remis entre les mains de ses instructeurs à Kislev, je vous demande de le rejoindre à Shatsk. »

Ils sont donc envoyés sur Kislev pour escorter le dit noble et ensuite partir pour Shatsk, rendre service, le tout s'en être payé.

## Note au Maître du Jeu

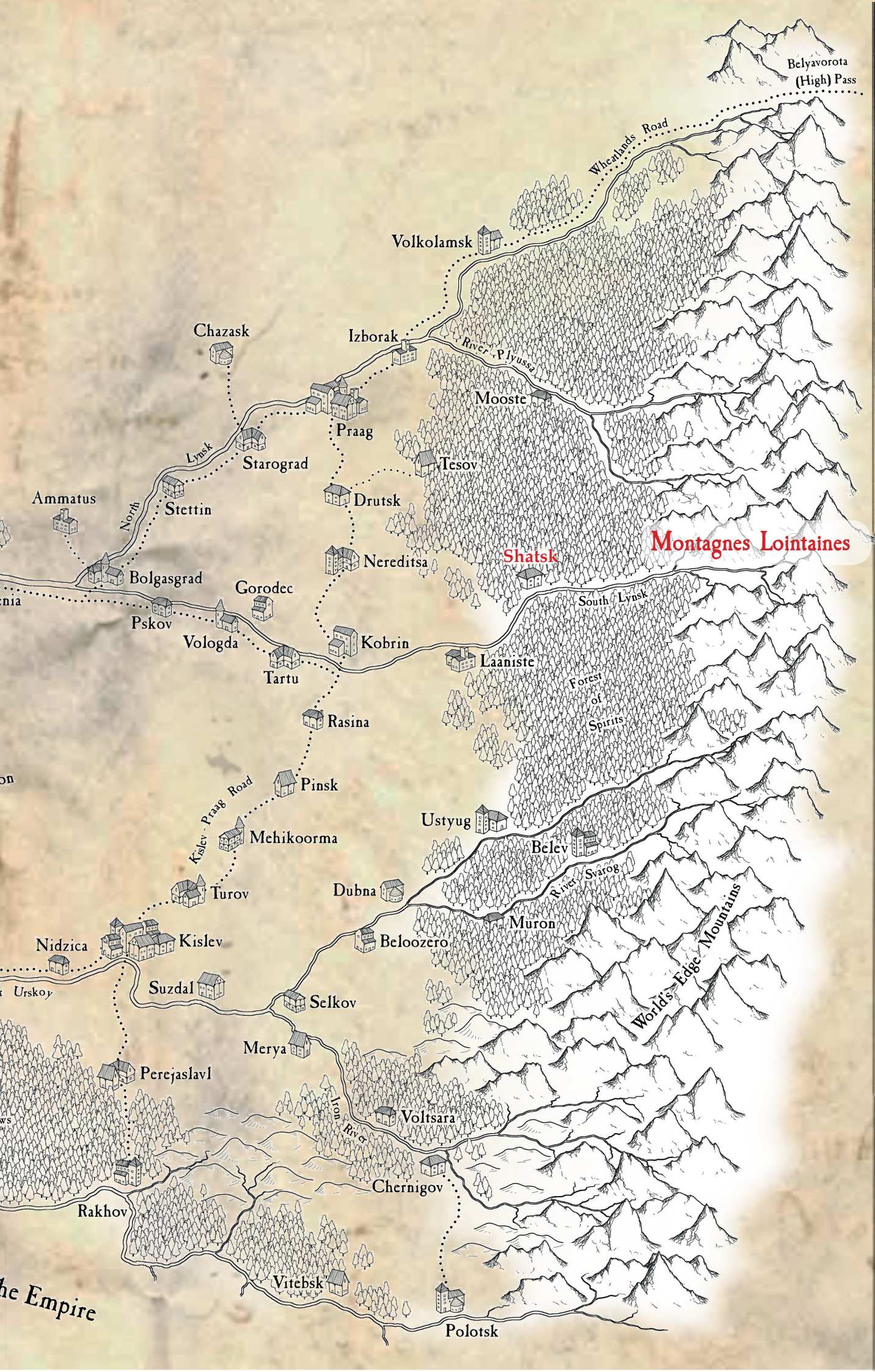
Le voyage Altdorf/Kislev sera propice à un scénario.

## Acte 1 : chasse aux loups

Voilà nos gardes du corps, non loin de Shatsk… Le froid des régions kislévites se fait sentir et une brise se lève emmenant avec lui une odeur de charogne. Avec un test de Perception, ils trouveront l'origine des effluves : dans les bois bordant le chemin, un corps mutilé commence sa lente décomposition. C'est celui d'un paysan, au vue de ses vêtements. Ce qu'il reste du corps n'est pas beau à voir. Le visage est à moitié arraché, un bras sera retrouvé 10 mètres plus loin, les viscères gisent au sol et les mouches ont commencé le premier œuvre : les vers s'attaquent dorénavant aux chairs en décomposition. Le test d'Intelligence ou Connaissance de la Nature permettra de savoir que c'est l'acte d'une bête sauvage, peut être celui d'un fauve.




Troll Country
Northern Wastes
Sea of Claws
Maja Uvemny
Gulf of Kislev
Krovas
Grovod Forest
Murmagrad
Erengrad
Vel'sk
Pomeze
Jydske
Lynsk River
Czorn
Schonsze
Tczew
Kujavia
Leszken
Koniecpole
Ostrody
Rzepin
Wojtaszyce
The Dobryri
The Empire
Plowce
Petragrad
Brzesc
Lisow
Wizna
Piast
Zabów
Blotno
Rheiden
Kukonois
Opolensk
Schutzen Forest
Osel
Forest of Shado
Zwolen
Slavyanaskaya
Upper Talabec
Ryazan
Kislev
0
50
100
150
200
300
MILES


Belyavorota
(High) Pass
Wheatlands Road
Volkolamsk
Chazask
Izborak
River Pjussa
Mooste
Praag
Lynsk
Starograd
Tesov
Ammatus
North
Stettin
Drutsk
Montagnes Lointaines
Shatsk
Nereditsa
Bolgasgrad
Gorodec
South Lynsk
Pskov
Vologda
Kobrin
Laaniste
Tartu
Forest of Spirits
Rasina
Pinsk
Kislev - Praag Road
Ustyug
Mehikoorma
Belev
River Svarog
Turov
Dubna
Muron
Nidzica
Kislev
Beloozero
World's Edge Mountains
Suzdal
Selkov
Merya
Perejaslavl
Iron River
Voltsara
Chernigov
Rakhov
Vitebsk
Polotsk
he Empire

# Shatsk




1 Rue du Rempart de l'Ouest
2 Rue de la Porte Nord
3 Rue du Rempart Puant
4 Rue du Rempart de l'Est
5 Rue de la Porte Sud
6 Rue des Artisans
7 Rue du Temple de Rhya
8 Rue des Trappeurs
9 Avenue de l'Ouest
10 Grande Rue des Orfèvres
11 Rue du Moulin Banal
12 Rue du Four
13 Passage de la Garde
14 Rue des Tanneurs
15 Place des Bouchers
16 Rue des Bourgeois
17 Rue des Marchands
18 Avenue Du Général Kolkodin
19 Rue du Bailli
20 Ruelle des Forgerons
21 Avenue du Marché
22 Avenue Des Belles Dames
23 Place de la Fontaine
24 Rue des Troquets
25 Rue du Nain Pendu

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



*Le bourgmestre de Shakst*

La route suit la rivière et à la nuit tombée, ils pénètrent sans encombre dans la ville de Shakst. Dévisagé par la lumière d'une lanterne, on leur demandera de décliner leurs identités. De fiers gardes tiennent la porte et les soldats de ces contrées ne badinent pas avec la sécurité.

**Note au Maître du Jeu**

Improviser la venue des aventuriers auprès du bourgmestre Malevitch et leur rencontre avec son conseiller, Markus Povitch.

Les aventuriers arrivent à la nuit tombée. Le bourgmestre de Shatsk est vieillissant, les cheveux blancs, bedonnant et semble ne pas en grande forme : il a le regard livide et du mal à parler. Un test de Perception réussit avec un malus à -10, permet d'apercevoir un étrange bijoux autour du cou du bourgmestre. De forme octogonale et de couleur vert émeraude, celui qui l'aperçoit jurerait avoir vu quelque chose bouger au-dedans. Le sens de la magie ne révèlera rien si ce n'est la présence d'une sorcellerie puissante, mais cela reste confus…

Lorsque les joueurs sont conviés à le rencontrer, il est alité. Son majordome les renseignera sur leur mission ici :

« Une horde de loups terrorise les paysans locaux. Certains parlent de

monstres, de loups plus grands que les bêtes habituelles et nous avons du mal à séparer le vrai du faux. »

Il leur parlera d'un paysan rescapé : Pavel Mirslav est le seul survivant d'une attaque. Son troupeau de mouton s'est fait massacré et les gardiens avec. Il a fui mais a entrevu la bête. Pavel vit en dehors, au Nord de la ville.

Les hommes du bourgmestre sont occupés à gérer la ville et peu sont revenus des dernières guerres du Chaos. À l'abri derrière ces murailles, les villageois ne risquent rien… Le bourgmestre se redressera quelque peu à l'aide de son valet et leur expliquera péniblement qu'il a fait appel à son vieil ami Ganz Rarlof qui leur a parlé de courageux aventuriers. Il est content que Ganz ai tenu parole etla venu de renforts évitera à la population paysanne vivant à l'extérieur de Shatsk d'être décimée.

La dernière attaque des loups a eu lieu plus à l'Est, dans une un pré proche de la rivière… Un paysan nommé Willem y a laissé la vie.

**Demande de rapport journalier**

Laissez vos joueurs louer une nuit à la taverne locale : Le Bout du Monde. C'est un établissement convenable. Une chambre pour deux, une paillasse propre, de bons alcools, ça joue, ça rie, ça chante et l'ambiance semble à des lieues des évènements dramatiques de cette contrée.

Avec un test de Perception réussi, ils entendront quelques bribes de mots sur l'endroit :

- Un homme drapé de noir rôde en fôret à ce qu'on dit. Mais rien de plus…

- Les attaques de loups dans les bois se font assez rares de manière générale.

- Une bête trainerait la nuit venue aux alentours du village, un monstre énorme…

Sur un test réussi à +10, l'un des aventuriers entendr deux hommes discutant à voix basse :

« Si ça s'trouve c'est la bête qui vient chercher Malevitch… J'te dis qu'mon paternel y racontait qu'un jour une bête avait sauvé la vie du p'tit Malevitch. Et si ça se trouve il vient réclamer son du ! »

Sur un test de Perception réussi à +15 :

- Un homme semble les regarder plus que de raison. Il détourne le regard si l'un des joueurs tente d'accrocher le sien. Au bout d'un certain temps il sortira de l'auberge. Impossible de le suivre, l'homme connait les lieux et se faufile dans les ruelles en brouillant les pistes.

La nuit se déroule sans encombre. Une sortie en forêt est possible. La silhouette d'un très gros ours sera visible en réussissant un test de Perception réussi. L'animal ne cherchera pas le combat et partira au moindre signe de mouvement de la part des joueurs. Sa piste peut être suivie pendant un moment, mais cette dernière se perd ensuite dans le noir dans d'épais taillis.





Un test de Perception réussi avec un malus de -20 sera nécessaire pour retrouver la piste de l'animal qui mène jusqu'à un tertre. Les traces disparaissent alors, seul des pas humains sont visibles.

Test Connaissance en Religion permettra de savoir qu'il s'agit d'un lieu druidique. Les aventuriers auront plus d'info à la bibliothèque de Shatsk sur un test de Bibliothèque. Ce lieu est dédié aux esprits de la nature. Les anciens peuple vénéraient les bêtes de ces contrées. Les druides invoquaient alors la faune sauvage qui leur était soumise. Pour en savoir plus un érudit ou un magicien de Shakst seront nécessaires.

**La filature**

Sur un test de Perception réussi, les joueurs constateront qu'un homme les suit. Il se fera le plus discret possible et disparaitra au moindre doute des aventuriers. Si ils retournent voir le bourgmestre, ils apercevront l'homme devant le pas de porte, discutant avec Markus. Puis Markus lui intime l'ordre de partir d'un geste discret de la main.

Si les joueurs retrouvent la trace du mystérieux pisteur et l'interroge il dira qu'il s'appelle Stephen et qu'il travaille pour Markus. Il les surveille et n'en dira pas plus n'ayant pas reçu d'autres ordres de Markus. À son tour; si les joueurs interrogent Markus, celui-ci dira, avec la plus grande courtoisie, que son employeur au plus mal, il ne veut pas voir son argent dilapidé. Il veut prendre soin de son maitre et surveille les allez et venus ; il est persuasif à ce jeu là.

**La rencontre avec le fermier**

« Un loup... un gros loup ! Il a attaqué mes compagnons et nos bêtes. J'ai réussi à fuir... »

Test de Perception réussi pour déceler une étrange attitude : il cache une morsure sous ses vêtements, au niveau de l'épaule : Le paysan défera son bandage sur l'aine et dévoilera une vilaine plaie ; personne ne sait encore qu'il a été contaminé par un Lycanthrope.

L'équinoxe d'automne le lendemain, permettra une transformation imminente. Un test en Religion ou en Empire avec un malus de -20 permettra de se rendre compte de cela.

**À l'attention du Maître du Jeu**

Les deux jours qui arriveront coincideront avec des attaques dee bétail. Il y là plusieurs façons de procéder, soit traquer la bête, soit trouver les humains mordus. Pas mal d'improvisations sont au programme. Voici quelques évènements possibles :

- Des traces de loup dans la forêt… de grosses empreintes qui semblent parfois se dresser sur les deux pattes arrières. Un test de Pistage est requis.

Il est possible de suivre les marques aux sol pendant quelques temps, puis elles se perdent dans les buissons touffus et semble disparaitre. En suivant un sentier ils déboucheront sur une clairière avec en son centre une paisible chaumière. La lumière du jour décline et les aventuriers entendent les coups d'une hache et aperçoivent la lumière d'une lanterne.



C'est ici que vit un bucheron du nom d'Angus Adaski. Il est seul et pour cause, il a dévoré sa fille lors de la dernière lune ! Nos enquêteurs trouveront ce rude gaillard en train de fendre du bois sur le coté de la chaumière. Il ne laissera personne entrer dans sa demeure.

Avec un test de Perception, une cicatrice est visible au bras. Un test de Perception avec un malus de -20 dicernera une morsure. Il ne dira rien sur le sujet ou prétendra avoir échappé à un ours :

« Il en traîne dans les parages... ».

Si les joueurs lui cherchent des noises et qu'il perd son calme, alors il se transformera. Les nuages se dissipe dévoilant une pleine lune.

**Rencontres à Shakst et ses environs**

- Un homme étrange les épit dans la rue. Un des joueurs se sentira observer puis sera mis en éveil par un individu habillé de haillon : un pantalon élimé et une vieille chemise de lin crasseuse. En croisant son regard, il est frappé par son œil perçant et une sensation profonde. Puis le gueux partira. Une seconde apparition de l'homme interpellera cette fois-ci, les sens d'un second joueur… Il s'agit d'Olek Burnost. Ils peuvent se renseigner et apprendront ainsi qu'il s'agit d'Olek l'homme des bois. On lui prête bien des choses : guérisseur, sage des bois, mendiant… Il cueille et chasse surtout et revend ses peaux au village. On le voit rarement en ville et il passe le plus clair de son temps en forêt.

- Deux hommes armés et lestes attendent dans un recoin d'une rue sombre nos aventuriers. Ces deux assassins sont à la solde de Markus. Ils ne diront mots s'ils sont capturés et tenteront d'avaler une fiole de poison si ils sont pris au piège. Ils n'ont pas peur de la mort.

« Quand elle viendra… nous nous relèverons »

Puis ils se suicideront soit avec leurs lames soit par le poison. Avec un test de Perception en Fouille avec un malus de -20, ils relèveront un tatouage à l'arrière de l'oreille gauche :



- Un étrange visiteur est accueillit chez le bourgmestre… Les aventuriers verront cet homme sortir du bureau du gouvernant. Il détournera les yeux à la vue des aventuriers et Markus ne dira rien sur lui, inventant un prétexte sur un droit de commerce de peaux (qui n'existe pas). Test Intelligence pour comprendre qu'il s'agissait d'autre chose.

- Un voyageur qui arrive de l'Est, se répend au comptoir de la Taverne du Bout du Monde sur son étrange rencontre. Très marqué par son aventure, il a réussi à éviter le pire. Il dit avoir croisé un clan d'hommes étranges couverts des peaux de loup. Lui et sa caravane furent attaqués il y a deux jours et il est le seul à avoir réchappé à cette attaque ; il se présente comme



étant Olef Walask. Marchand, il offrira 5 CO à celui qui trouvera et tuera un de ses bandits. Ils étaient cinq au total. Si ses marchandises son retrouvées, et les dépouilles de ses compagnons mis en terre, il offrira un supplément.

- En suivant une piste dans la fôret les joueurs trouveront des empreintes d'ours assez grandes. En les suivant elles mèneront droit à un cercle de pierre dissimulé aux yeux de tous sous de arbustes et envahit par des lierres. Des inscriptions verticales sur la stèle centrale sont gravées. Le cartouche d'une hauteur de 60 centimètres et large de 35 centimètres est clairement de forme druidique. Un dessin en dessous représente une femme, maigre et décharnée, avec sur sa tête une couronne portant un caillou coloré grossièrement taillé simulant un joyau octogonal enchassé dans le granit. Seul un druide saura déchiffrer ce qui est représenté : un culte ancien et protecteur.



*La stèle*

Sur l'autre face, la même représentation mais cette fois-ci la couronne est figurée au sol, le joyau descellé et la créature est représentée sous une montagne, recroquevillée, entouré de squelettes. Un sceau druidique est apposé sur ce qui représente une montagne stylisée.

Voilà de quoi occuper vos aventuriers un petit moment jusqu'à la rencontre avec le clan des Loups.

**le clan des Loups**

Ils sont au nombre de cinq. Suivre leur piste sur celles laissées par les marchands est chose aisée. Il leur faudra s'avancer dans la fôret pour trouver les traces des brigands. Leur campement est constitué de tentes dressées sur des pieux de bois et assemblées par différents tissus tendus. Un corps humain est pendu à un arbre ; un feu crépite. La légère fumée qui s'en échappe sera suffisante pour aider les aventuriers à trouver le camp. Un homme est de dos : grand, baraqué, portant la peau d'un loup gris sur les épaules. Ses cheveux sont coupés et rasés sur les cotés et il porte une tresse orange descendant le long du visage. Il sera occupé à affuter sa lame, une épée longue qui semble peser. C'est une arme à deux mains, noire, avec un pommeau aux deux loups entrelacés.

Ses fils se cachent dans la fôret à l'affut de leurs mouvements…

Le chef de meute leur parlera alors :

« Je vous entend... je perçois vos cœurs battrent... Ils battent si fort qu'on y sent de la peur… »

Le Maître du Jeu improvisera l'attaque des fils et celle du Père. Les loups sont furieusement agiles. Le chef de meute, dressera la tête sur le voûte céleste pour hurler hurler à la pleine lune ; après sa complète transformation, ils utilisera son épée tel un humain, chose remarquable chez un lycan…

**Les Lycanthropes**

Le combat durera jusqu'au moment où les aventuriers sentiront leur dernière heure arrivée. Chaque morsure a 30%

| 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. | | | | | |

de transmettre la lycanthropie. Un ours géant surgira alors, se levant sur ses pattes arrière. Il semble s'interposer entre les loups restants et les aventuriers.

Une joute titanesque commencera entre l'ours et le loup à l'épée laissant les aventuriers se débrouiller avec la progéniture.

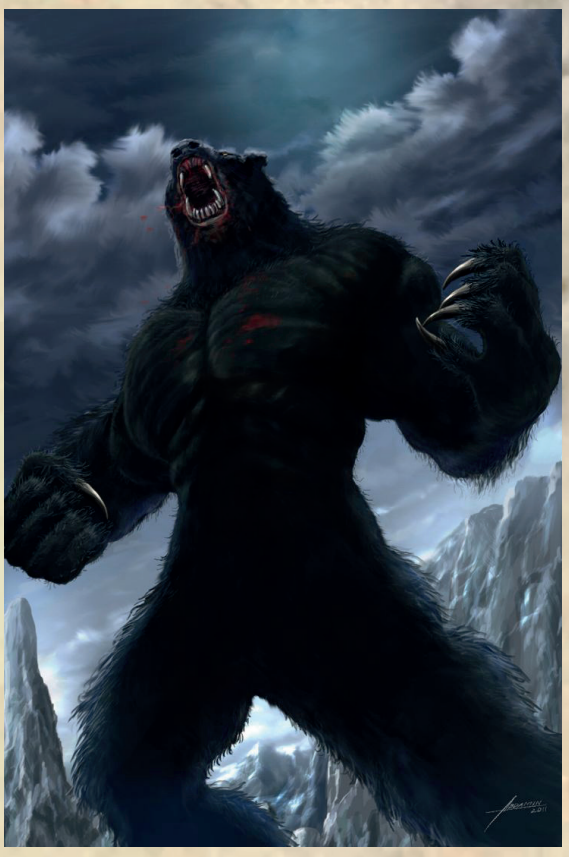
À la fin du combat, Olek reprend forme humaine et se baisse près d'un buisson retirant ses guenilles jeté à terre. Il est fatigué, surement blessé, se rhabille lentement et regarde les aventuriers mordus avec empathie.

L'épée noire est celle d'un Berserk ; elle est pour un humain, une épée dangereuse et sombre. Celui qui la prend dans ses mains se voit attachée à elle à vie. Elle confère d'étranges pouvoirs. Arrivé au 1/3 de sa vie le joueur blessé se transformera en bête sauvage : un loup géant. Son esprit vacillera totalement et il sera incontrôlable. Cette forme permet de continuer le combat même après avoir perdu ses points de vie jusqu'au double des blessures normales. Seule la fin du combat mettra un terme à cette rage et à la vie de l'humain. Il n'a d'effet que sur les Hommes. L'épée nourrit son porteur d'une soif de mort qui est envahit de rêves démoniaques et chaotiques. Seul un dieu pourrait empêcher cela. Elle porte un nom : Wolfmother.

Celui qui la prendra sentira immédiatement une grande puissance traverser tout son corps mais recevra aussi cette malédiction : Force + 5 Endurance -5 ; c'est une épée à deux mains avec des bonus normaux aux dommages. Cependant si cette arme est portée par un loup garou, cette dernière accroitra sa vitesse : Agilité + 5 et augmentera ses blessures de +2 lui permettant de se comporter normalement en tant que loup. Il sera maître de lui même mais cela a un prix. L'épée ne peut être porté par un loup que durant 20 lunaisons. Ce dernier se transformera peu à peu en bête pour retourner ensuite à l'état sauvage…

Le druide garou ignore tout de l'épée mais à son ressenti il pourra dire qu'une grande malédiction s'est abattu sur son porteur. Voici ce qu'il dira ensuite :

« Il y a bon nombre d'années j'ai sauvé la vie d'un enfant devenu aujourd'hui bourgmestre de la ville. J'ai un mauvais pressentiment. La vie du bourgmestre s'amenuise. Je vous ai suivi en ville et vous aviez l'air de le connaître. J'ai entendu les habitants locaux le railler et parfois raconter ces légendes qui leur



*Olek Burnost l'homme des bois*

font peur. Plus tard il fut à nouveau tiré d'un mauvais pas, par votre ami en personne, Ganz Rarlof, celui qui vous a missioné...

Mais asseyez vous autour de ce feu et écoutez mon histoire. Olek coupe alors la corde qui retenait le corps de la victime, puis d'un geste semble la bénir et rejoint les aventuriers... Il y a de cela des milliers d'années un ordre fut crée, un ordre protecteur de Vie sous la régence de Rhya. En ces temps reculés, une sorcière puissante, nécromancienne, avait été capturée. Cette entité était sous la protection du dieu Sandro ; son pouvoir était tel qu'on ne pu que l'emprisonner. Elle portait une étrange couronne et on réussit à desceller le joyaux qui la ornait. Bien des années plus tard, une prophétie annoncait son retour. Le joyau fut alors transmis de protecteur à protecteur et caché au sein de la population. Une fois le dernier porteur mort, je partis en quête d'un signe de Rhya. Un jour, je tombais sur un enfant malade dans cette ville ; c'était un nouveau né, fils d'un notable de Shatsk. Le signe de Rhya était là et Piotr Malevitch alors bambin, en devint propriétaire. Le joyau exerce un pouvoir sur son porteur. Ce dernier ne peut s'en défaire et il le quitte de lui même. Toute personne qui cherchera à s'en approprier s'en en être invité, pourrait subir de graves séquelles.

Je vous demande de prendre soin de Piotr… Le moment venu l'un de vous deviendra son porteur. »

Il ne dira rien de plus et saluera les aventuriers, leur enjoignant de se rendre auprès du bourgmestre. Il leur expliquera que Malevitch ignore tout du pouvoir du joyau. Il ne l'a jamais su, cela fut préférable pour son jeune âge. La pierre l'a sauvé comme autrefois, lorsque Rhya a guidé le bras de votre ami Ganz, lorsqu'il tira d'une mort certaine, Piotr, dans une sanglante bataille contre le Chaos. Elle guérit toute maladie et si elle est utilisée à de noirs desseins elle peut réveiller les morts ! Voilà qu'elle fut le but à l'époque de celle que l'on nommait la Reine des Damnés.

Vous pouvez me retrouver au temple vers l'Est, les arbres vous guideront… »

Il tournera le dos aux aventuriers, tirera ses guenilles et reprendra forme animale pour disparaitre dans la nuit.

De retour en ville, la maison du bourgmestre est fermée et Markus demandera aux aventuriers de revenir demain matin :

« Mon seigneur Malevitch se repose actuellement. »

Un test de Perception avec malus de -20 permet de détecter une part de mensonges en Markus. Il ne dit pas toute la vérité. Une femme de chambre viendra appuyer ses dires en confirmant que le seigneur dort et qu' il faut le laisser se reposer.

**Note pour le Maître du Jeu**

À partir de là, le Maître du jeu improvisera la prochaine nuit qui sera agitée avec l'attaque par un assassin à la solde de Markus, à la maison du bourgmestre.

Ce dernier saute par la fenêtre et l'alerte est donnée. Les joueurs réveillés par le brouhaha inhabituel à Shatsk, retrouveront l'assassin en fuite ou bien iront à la maison du bourgmestre.



Au chevet du bourgmestre, Markus est sous le choc, effondré. En bon acteur, il feint parfaitement le desarroi, mais dans sa poche se trouve le joyau. Huit hommes de la milice sont là, pour venir constater le crime et le décès de Piotr. En recherchant le médaillon les joueurs verront qu'il n'est plus au cou de Malevitch…

S'ils accusent Markus d'emblée, ce dernier donne l'ordre à la garde de les mettre aux fers ce qui donnera l'occasion au Maître du Jeu d'improviser l'arrestation, de décrire la sombre et humide cellule et une évasion... Ou alors un combat s'ensuit et Markus prends la poudre d'escampette et jette au sol un candelabre qui met le feu à des tentures. Il profitera de cette diversion pour s'emparer d'un des chevaux de la garde. Markus partira à bride abbatu : d'après les dires des hommes de gardes postés aux entrées et qui n'ont pas réagit lorsque le fuyard leur a donné l'ordre d'ouvrir les portes, il s'est enfuit en direction des montagnes vers l'Est à travers la forêt.

**Note au Maître du Jeu**

Faites en sorte que les aventuriers le rejoignent en empruntant les chevaux restant, pendant que les gardes s'affairent à éteindre l'incendie.

Après une longue cavalcade, l'ancien majordome pose pied à terre et psalmodie une étrange mélopée. Les cavaliers arrivent sur lui mais il invoquera, par un son dissonant, un étrange pouvoir qui les désarçonnera.
Le combat peut alors s'engager entre les aventuriers et le magicien noir.
Markus ne doit pas mourir ; faites durer le combat. C'est en fait un magicien corrompu : il invoquera deux monstres squelettes, des créatures à deux têtes faites d'ossements. Elles sont hautes de près de 2 mètres 50.

**La confrontation avec le Magicien Noir**

Au bout de 10 rounds de combat une forme noire, énorme surgit dans le ciel et cache un temps la lune. C'est un dragon d'os… Ce dernier se pose sur le sol en soufflant un vent de pestilescence qui contraint les joueurs à reculer. Certains sont pris de vomissements. Markus monte alors sur le dragon, exhibe la pierre et dit aux aventuriers :

« Bientôt mes amis vous assisterez au retour de notre Reine et avec elle l'avènement d'une nouvelle ère. Réjouissez-vous… La mort n'aura plus d'emprise sur vous ! »

Puis il prend son envole sur sa macabre monture.

Voici la fin du premier épisode et avec la distribution de 100 à 150 points d'expérience.



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



**Acte 2 : l'épée**

La suite de l'aventure consiste à retourner voir Olek Burnost, l'homme ours et lui parler du vol du pendentif et de la pierre par Markus. Il deviendra tout blême :

« Suivez-moi ! »

Il tournera le dos aux aventuriers et s'engouffrera vers un bois de ronces et d'arbustes entrelacés ; il lèvera la main et la végétation dense s'écartera par magie laissant place à une petite clairière avec en son centre, une roche gravée de symboles druidiques. Il prononcera des mots incompréhensibles et le dolmen bougera glissant doucement sur le coté, laissant place à une grotte souterraine. Un escalier grossierement taillé, mène sous ses profondeurs. Les torches s'allument sur leur passage et les aventuriers découvrent l'antre d'une caverne aux dimensions conçues pour accueillir un ours géant.

Après une rapide collation mais très nourrissante préparée par ses soins, l'hermite brulera des herbes dans le feu tout en leur parlant :

« Vous devez vous préparer pour un périlleux voyage. Nous irons à la rencontre de la Déesse pour qu'elle nous aiguille dans la suite à donner. La sombre captive va avoir encore besoin de temps pour récupérer tout ses pouvoirs et reforger la couronne. Votre quête, futur porteur, ne fait que commencer.»

La fumée provoquée par les feuilles dans le foyer, provoque une douce sensation ; il se lance alors dans une mélopée douce et suave. Les herbes sentent vraiment bon et chaque joueur s'endort.

Avec un test de FM + 10 elle provoque la vision suivante :

*Dans un bois, une jolie clairière entourant un arbre magique de par son essence. Une lumière se forme, enveloppant tronc et feuillage.*

Récupération de tous les points de vie.

*Une femme magnifique seulement ceint d'un habit végétal, enroulée de lianes, s'avance vers les aventuriers ; l'homme ours est à leur coté.*

Un test de FM permettra de continuer la vision.

*Elle saluera d'un geste de la tête le druide. Celui-ci s'agenouillera...*

Ceux qui ne le font pas prennent un malus de -10 sur le prochain test.

*À chacun de ses pas, les fleurs poussent à ses pieds.*

Gain de +1 en B définitif.

*Elle leur montre alors une montagne et le druide s'exclamera alors :*

*« je sais ou cela se situe. Le mont de bronze… »*

*Puis la vision s'accentue et semble transporter les aventuriers dans l'intérieur même de la montagne. Ils traversent, par une porte en pierre, située sur un versant en son sommet, l'épaisseur de la roche.*

Test FM -10 pour continuer la vision, la force magique augmentant à chaque instant…

Au centre de la montagne, une salle,



aux murs ornée de scènes étranges. Le silence règne, seul le cliquetis des gouttes d'eau résonnent dans une atmosphère vespérale. Une petite anfractuosité provenant des hauteurs irréelles de la pièce, permet à la lumière du jour de venir frapper le fer d'une épée…

Une épée de cristal ! Au centre de la lame est gravé le symbole de la déesse. C'est l'épée de sa championne, celle qui brisa la couronne : L'épée de Maeve. Puis la vision s'effondre et tout devient peu à peu flou. Les aventuriers se réveilleront deux jours plus tard, en pleine forme.

Ceux qui auront vu la dernière partie gagneront un point de destin, mis à part les joueurs mordus par les Lycanthropes.

Le druide est occupé à préparer plusieurs sacs, contenant couvertures, nourritures, cordes et grappins, torches et briquets et quelques objets de trappeurs que le Maître du Jeu choisira. Tout est là : un barda pour aventuriers. Il ne viendra pas avec eux car il doit veiller ici et attendre leur retour. Ses « amis » se chargeront de les mener plus dans le Sud Est à travers la fôret puis aux pieds des montagnes, jusqu'aux contreforts du mont de Bronze. Là, eux seuls pourront entamer l'ascension ; tel est le souhait de la Déesse. Nombre d'épreuves leurs seront imposées et le temps presse. Dans quelques semaines la Captive (comme il l'appelle) sortira de ses ténèbres et le monde ne sera plus jamais le même…

L'épée seule peut briser la couronne !

Il offrira alors un pendentif, une amulette à tête d'ours et murmurera deux mots :
« Ambulate Gaia… »

La terre se met alors à gronder et 1d4+2 formes surgissent du sol, des golems de terre qui rappellent la silhouette d'un ursidé. Il murmure à l'un d'eux quelque chose et tend le doigt en indiquant une direction ; les joueurs comprennent que cela correspond à leur destination.

Olek confie ses dernières instructions :

« Le soir venu, les Golems retourneront à l'amulette par magie. La formule d'éveil reste : « ambulate Gaia ». Mais je dois vous prévenir que si les Golems subissent de graves avaries ils peuvent être anéantis. Plus vous vous éloignerez de moi, plus les effets s'estomperont. Je pense que quand vous arriverez au pied de la montagne, l'amulette deviendra un simple Bijou... Vous devrez alors gravir la montagne seul et trouver l'épée. L'entrée du Mont de Bronze et situé à son sommet. Retrouvez l'épée et la déesse s'occupera ensuite du reste.

Profil des Golems de Terre Animal :

| Cc | F | E | Ag | A | Be |
|---|---|---|---|---|---|
| 41 | 43 | 52 | 31 | 2 | 5 |
| Bf | B | armure | | | |
| 5 | 24 | 3 | | | |

- Attaques par griffes, dégâts : 1D6 + Bf.
- Attaque par morsure : 1D8 + Bf.

Si leurs blessures tombent à zéro ils s'effritent et tombent en poussière.





**La communauté de l'Ours**

Le temps du voyage est d'environ trois semaines. Les marcheurs traverseront la grande forêt dans un premier temps.

La première journée devrait se dérouler sans encombre. La deuxième journée mène aux abords d'un ancien passage, une piste menant vers le Sud. Ils aperçoivent alors un convoi qui semble embourbé. Un homme hurle après plusieurs autres et leur donne l'ordre de remettre une cariole à moitié renversée et coincée dans une ornière, sur ses quatre roues, sans la casser. Les hommes s'attèlent comme ils peuvent. Dés qu'ils verront les ours, l'homme braillard, perdra de sa superbe et ira se cacher derrière le second véhicule, une diligence tandis que quatre hommes armés feront tant bien que mal face à l'étrange cohorte de nos aventuriers.

Si les joueurs apportent leur aide, les voyageurs se présenteront : Gunther Birnof commerçant et ses hommes Vlad, Marc, Yurgen et Proch. Gunther transporte quelques marchandises précieuses et offrira, en les sortant d'un coffre, deux bouteilles contenant chacune deux doses de potion de soin. Dans sa cargaison, il possède une arme magique, une dague du nom de Breya ; elle porte le symbole de Ranald et offre un bonus de +10 aux tests de crochetage pour son porteur. Il en demandera 200 CO et si les joueurs marchandent, il s'arrêtera à 180 CO. Un test de Persuasion sera lancé pour qu'il révèle l'existence de la dague parmis son étale. Le troisième véhicule est en fait une boutique itinérante, blindée et munie d'un étal. Le chariot regorge d'objets en tout genre...

Si les joueurs demandent des nouvelles du coin, les hommes diront avoir entendu parler d'attaque Orques dans les parages, voilà pourquoi ils sont aussi pressés de repartir.

La troisième journée se passera sans encombre puis au quatrième jour ils sentiront une présence dans la matinée. C'est comme si la forêt les surveillait. À la nuit tombée, ils camperont au bord d'une falaise, surplombant une rivière. Les ours rejoindront l'amulette lorsque l'obscurité envahira la soirée, et c'est là où les choses se gâteront ! Des orques les ont pistés, tapie sous la pénombre des arbres. L'un d'eux, plus petit, est à dos de Warg. Mais pour le moment ces éclaireurs au nombre de 1d4+2 sont simplement envoyés en reconnaissance.

**Note au Maître du Jeu**

Improvisez le tour de garde et la vie du campement ; demandez à lancer un test de Perception pour sentir venir les éclaireurs. Les Orques sont munis d'épées de mauvaises factures et deux d'entres eux au moin, possèdent des arcs. Le test aura lieu en milieu du tour de garde. Si le joueur le rate il se prendra une flèche, mais dans l'obscurité, le tir est peu pécis et touche une zone non léthale ; après l'alerte donnée, les Orques attaqueront bruyamment le campement.

Un test d'Intelligence sera nécessaire pour se rendre compte qu'il s'agit d'éclaireurs et que d'autres vont surement rappliquer.

Quoiqu'il arrive, les aventuriers seront attaqués par trois Orques au minimum dont un sur un Warg, de nuit, à la seule lumière du feu de camp.

Au terme d'un combat périlleux, les aventuriers devront rapidemment plier bagages. Si ils restent, ils mouront. Dans l'affrontement, l'amulette a été arrachée par le cavalier à dos de Warg et le Maître du Jeu aura à coeur de bien appuyer sur sa perte, volé en pleine nuit par un Peau-Verte. Une fois le calme revenu, des échos d'une lourde troupe, traverse la nuit. Le silence fait place à des bruits de course, de métal entrechoqué, ponctué d'un lointain grognement... Peu à peu, l'atmosphère sonore s'intensifie et il est clair qu'il faut lever le camps rapidemment !



*L'attaque des Orques*

**Repli stratégique**

Le lendemain matin les joueurs sont perdus dans cette immense forêt sans aucun repaire car tout se ressemble. Il ne reste plus qu'à retrouver le campement Orques pour espérer mettre la main sur l'amulette volée.

Les Orques sont peu discrets mais rapinent assez loin de leur base. Il leur faudra une bonne journée pour arriver à leur campement. Ce dernier est situé au creux d'une colline en plein coeur du massif forestier.

Au cinquième jours, le rassemblement ennemi est en vue. Il se compose de 16 Gobelins, dont 8 patrouilleurs, 12 orques avec un chaman qui monte le Warg. Le reste de la troupe est encore en vadrouille loin d'ici.

Ce dernier semble puissant. Il est le chef du clan et se prénomme Tourok. Le petit Orque qui a dérobé l'amulette se trouve près de sa tanière. L'entrée est drapée de peau au symbole du clan, un W. Le Warg dort tranquillement près de la tente et son cavalier lui ramène une jambe... Humaine à ronger..

Des tonneaux d'eau de vie et les restes d'humains atestent d'une razzia récente sur la route des marchands, à moins que ne ce soit justement ces derniers que nos joueurs ont rencontré auparavant qui rotissent ou fichés en terre, un pieu dans le fondement... Quelques indices laissent supposer cela, notamment le chariot blindé, posé au milieu du camps dont l'ouverture à semble-t-il échouée au nombre de coups qui le zèbre.

Certains gobelins sont ivres ainsi que des Orques. Tourok du clan Warkrug essaye de percer les secrets de l'amulette et son attention est totalement occupée à résoudre le mystère du bijou.

Le camp est composé de plusieurs huttes de peau, d'empilements de tonnelets de bières, d'une grande barique d'eau de vie, des caisses d'objets divers. Un grand feu central flambe et le reste



d'un humain traversé de part en part, finit de Griller. Quelques peaux tendus abritent un tas de caisses éventrées d'où emergent des étoffes et des objets. Deux cabanes perchées, posées sur deux arbres aux entrées du camps, abritent à deux mètres de hauteurs quelques vigies mais qui ronflent à cette heure là.

Si vos aventuriers font preuve de discrétion (seule façon de ne pas aller à la mort), ils auront l'occasion de tuer quelques combattants ivres ; mais la stratégie doit dominer... Il restera alors le shaman, le Warg, 2 gobelins et 8 orques.

Le Warg sortira de sa tanière (sauf si vos pjs sont très discrets et arrivent à occire tout les Peaux-Vertes avant), son maitre alertera son chef qui chevauchera sa monture avec l'amulette au cou. Le restant des combattants fuiront si le Warg est tué et son maitre mis en danger.

Pouvoir du Shaman :
Choc, Absorption de vie, Éclair de Warkrug (voir éclair).

| M | CC | F | E |
|---|---|---|---|
| 4 | 51 | 39 | 47 |
| Ag | B | A | |
| 32 | 11 | 2 | |

Équipement :
Armure d'os, casque en os.
Tète : 2 Corps : 5 Bras et jambes : 3

Les aventuriers retrouveront alors l'amulette au cou du sorcier.

L'antre est pleine de « trésors » pillés le tout pour une valeur de 200 CO mais intransportable par nos aventuriers. Les ours ne supporteront que le poids des aventuriers et bagages. Ils prendront des dégâts si les aventuriers les chargent et leur corps s'effriteront si ils abusent de leurs porteurs.

Seuls quelques objets intéressants peuvent être pris :

- Un parchemin de magie : visage de la mort.
Diff : 6, magie nécromantique (possibilité de le lancer, même si le Magicien n'est pas Nécromant mais avec dé du chaos. 1 action complète. Donne l'apparence du visage de la mort et provoque la peur durant 1 minute. Ingrédient : 1 crâne.

-Deux petites boules remplis de poudre avec 10 centimètres de mèche ; ce sont des grenades alchimiques.
Dégâts : 12 sur un rayon de 10 mètres. Test CC pour le lancer, effet immédiat après lancé (1 action complète, allumé lancé).

Le chariot du marchand, Gunther Birnof, reservera quelques surprise. Depuis une petite trappe renforcée, à l'issu des combats, une petite voie se fera entendre :

« C'est bon ? Je peux sortir ? »

Gunther le marchand, s'est réfugié dans son char blindé et racontera ses mésaventures tout en se glorifiant de faits imaginaires. Refugié dans son magasin ambulant, il a vu ses gens en armes se faire massacrer et ses serviteurs dévorés un à un...

« D'ailleurs, le dernier de mes valets cuit sur le feu de bois... C'était bientôt mon tour, une fois ma boutique ouverte par ses sauvages comme une huitre ! »

Sans monture pour tracter son lourd

chariot, le marchand sera contraint de rejoindre la civilisation à pieds mais permettra aux joueurs de retrouver la piste. Malgrè tout il sera généreux et sortira de son échoppe les valeurs suivantes :

- 25 CO, 2 rubis (1d100 CO chaque), 1 émeraude (1d20 CO), de beaux vêtements, des bottes neuves, un tonnelet de bière IPA contenant quatre pintes. L'IPA « Incroyable Parfums d'Altdorf » régénère 1 point de B par pinte bu. Enfin, les alcools forts pourront être transvasés dans des fioles également offertes par le marchand.

Après avoir retrouvé le chemin et dit adieu à Birnof, les jours suivants se passeront sans encombres. Mais à la fin de la huitième journée, les vivres s'amenuiseront et il sera temps de chasser. En effet, le camps des Peaux-Vertes, mise à part force boissons, ne contenait aucune nouriture digne d'un humain... À moins d'être anthropophage !
Et dans ses contrées, parfois, on tombe sur un troll qui est lui aussi en quête de nourriture.

**Note au Maître du Jeu**

Improviser la chasse au sanglier qui se transformera en combat contre un troll. Les aventuriers ayant piqué le repas de ce dernier…

**La Forêt Lugubre**

Les jours se déroulent sans problèmes et c'est au 11ème qu'ils quittent la grande forêt, traverseront une plaine et découvriront l'orée de la Forêt Lugubre.

La Forêt Lugubre est un endroit magique. Le sol est jonchée de mousse, l'humidité est omniprésente, les arbres couverts de Lichen. L'air deviendra un peu nauséabond… Le vent sifflera dans les branches tel des murmures accompagné par des vols de chauves souris, des hululements de chouettes ou des cris mystérieux qui résonneront entre deux craquements de bois.

Le sol se transformera peu à peu en marécage et à la nuit tombée en véritable bourbier. Un chemin de dalle de roseaux est construit sur l'eau… tel un petit ponton traversant le marécage. La brume prendra le dessus en fin de soirée et il sera impossible de voir à 2 mètres devant soi. Lorsque la nuit viendra, les Ours Golems rentreront dans l'amulette laissant les aventuriers tâtonner. Des tests d'agilité seront necessaire si ils ne veulent pas tomber à l'eau, même pour ceux doté d'une vision nocturne. Une fois dans la fange, les infortunés seront happés par le fond agrippés par des mains constitué d'algues collantes. Pour libérer leurs jambes ils devront réussir un test d'opposition de Force à 45 ou être pris par la vase. Se hisser hors de l'eau, prendra deux rounds.

Au milieu de la nuit, ils apercevront la lumière d'une étrange chaumière avec une cheminée en activité. Elle a tout d'un conte de fée sauf que la masure semble flotter sur cet affreux marécage.

Pourtant, une bonne odeur de cuisine semblera s'en échapper.

Qu'ils frappent ou regarde par la seule fenêtre du devant de la maison et ils apercevront un homme joyeux, chantant devant son fourneau et préparant gentiment de bons repas. Il a installé plusieurs couverts à sa table.

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



L'homme se nomme Jean ; il est le gardien du marais. C'est un bretonien semble-t-il, à l'écoute de son accent. Jean ne dira pas grand-chose mais offrira le couvert qui donne un regain de tous les points de Blessure perdus pour ce succulent repas et la nuitée.

L'homme est étrange et semble fou, mais pour sur il est Magicien. Il ne voudra aucun mal aux aventuriers et leur dira même que si ils avaient continué leur chemin durant la nuit, ils auraient été au devant de gros ennuis :

« La nuit, dans ces marais, les morts se réveillent ! »

Il leur expliquera plusieurs choses :

« Je suis l'un des gardiens des éléments de la tombe Damnée. »

Aux murs les aventuriers retrouveront les symboles de la forêt aperçus sur le menhir et chez le druide ours. Il a en sa possession une boule de vision et proposera de jouer avec lui en scruttant l'intérieur de la sphère.

« Vous y verrez peut être l'avenir, peut être autre chose... »

Les joueurs devront réaliser un test de FM pour obtenir une vision.
La moitié +1 des aventuriers devront réussir ce test, sinon ça sera le trou noir et le magicien rigolera dans sa barbe avant de les inviter à laisser leur affaires sécher devant le poêle et à allé se coucher à l'étage.

**Visions**

*Une femme très belle se tient debout semblant pleurer ; elle est seule dans un cimetière… Derrière elle, au delà du muret, des flammes dévorent une ville en Feu. Ce n'est qu'une vision mais on perçoit une odeur de chair brulée…*

la vision semble sauter d'époque en époque.

*La même femme, un peu plus âgée faisant de la magie dans un sous-sol d'une grande ville (peut être Altdorf). Elle est initiée aux sombres arcanes et sur la table des livres sont empilés à ses cotés, aux noms infernaux et impossible à prononcer. Elle gagne en pouvoir…*

Encore quelques années plus tard, en un autre lieu...

*La sorcière lève une armée de cadavériques et anéantie une ancienne cité. Les contrées avoisinantes ne tardent pas à s'armer pour se défendre de cette mort rampante et une grande guerre éclate… Les montagnes lointaines deviennent un véritable charnier, la sorcière, possédée par la fureur de Sandros ne fait pas de quartier et les peuples de ces contrées semblent vouées à disparaitre. C'est alors qu'un chevalier, épris de justice, prie les dieux pour sauver les siens et préserver toutes vies.*

*Rhya entend alors ses prières et sa douleur et la Déesse apparait, lui offrant une épée cristaline. L'homme regaillardit les âmes*



*La Forêt Lugubre*

| 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. | | | | | |

*et lève une petite armée. Ils décident d'attaquer une dernière fois les hordes de Morts-vivants. Son épée pourfend chair viciées et os… Un ultime combat à alors lieu entre la sorcière au masque de cartilage et son assaillant. Au prix de sa vie, il fend la couronne d'un coup d'épée. Alors, la sorcière est destituée et perd ses pouvoirs. Son essence même est enfermée sous une montagne…*

*L'épée quand à elle disparait pour reposer là où elle fut forgée : le Mont de Bronze. Nait alors un ordre gardien et des pèlerins partent vers ce qui devint plus tard le vieux monde. La foi antique et le culte de Rhya prend alors son essor… La vision devient nébuleuse : nuages noirs, masses informes, bêtes ailées et apparition du visage de cartilage blanc et démoniaque qui semble venir engloutir les aventuriers. La terreur les imprègne et cette attaque semble les figer d'horreur ; la vision se prolonge jusqu'à leur agonie. Il se réveille en sursaut, couvert de sueur.*

Si u test de FM à -10 échoue, il entraîne une perte de 1D6 -1 de points de folie.

Un soleil blafard signera son retour ; nos aventuriers se réveilleront au beau milieu d'une clairière, à l'orée de la grande forêt. Chacun trouvera un paquet à coté de sa couverture, de quoi manger pour le restant du voyage. Une fournée de pain magique, un conglomérat sec avec des graines qui ressemble plus à un gâteau militaire et qui craque sous la dent. Ce n'est pas vraiment bon mais ça nourrit son homme.

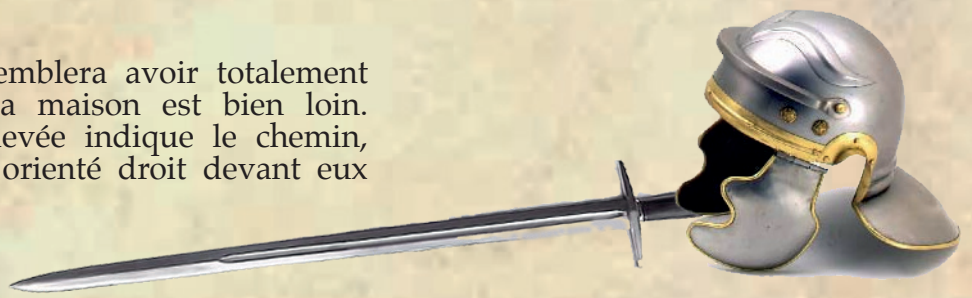
Le marais semblera avoir totalement disparu et la maison est bien loin. Une pierre levée indique le chemin, un symbole orienté droit devant eux les invite à pénétrer dans la grande forêt qu'ils avaient laissé trois jours auparavant avant de pénétrer dans le marécage.

Pendant ce temps, la Reine commence à réveiller les morts des batailles anciennes et prépare son armée à descendre sur Shatsk, depuis sa montagne. La couronne a été reforgée au sein de la caverne. La sorcière récupère peu à peu de ses pouvoirs recouvrant sa beauté cadavérique dans sa cité tombeau.

Depuis le rêve de cette nuit, la reine connaitra les plans des aventuriers et dépêchera un de ses héros pour les retrouver et les tuer, sauf si la vision à échouer.

Trois jours de marche plus tard et au soir du 14eme jour, quelques Gobelins tenteront de piller les vivres des aventuriers. Il faudra un test de Perception pour engager le combat, mais les Peaux-vertes, affamées et peu nombreuses, prendront rapidement la fuite.

Après deux semaines de voyage, les aventuriers vont bientôt quitter la grande forêt pour investir les Montagnes Lointaines ; la géologie change et un paysage granitique et désolé remplace les espaces boisés.



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



**Le héros de la Reine**

Un des capitaines de la Reine est à leur poursuite et chevauchera un dragonnet cadavérique. C'est une Elfe corrompue et mort-vivante.

Profil de Ravandil le Déchu :

| CC | F | E | Ag |
|---|---|---|---|
| 62 | 43 | 31 | 54 |
| B | Be | Bf | A |
| 16 | 3 | 4 | 2 |

Arme :
Épée de Mort. Elle possède une lame qui draine la vie. Chaque blessure portée par la lame donnera la moitié en Blessure à son porteur. Seul un Mort-Vivant peut la posséder. Si un vivant la touche, il subira 1D10 point de dégâts.

Armure :
Ensemble de cuir bien travaillé : 2, sauf à la tête.

Dragonnet Cadavérique :

| CC | F | E | Ag | B |
|---|---|---|---|---|
| 62 | 68 | 54 | 42 | 36 |
| Be | Bf | A | | |
| 5 | 6 | 3 | | |

Il ressemble à un petit dragon à l'allure décharné. Recouvert d'une peau écailleuse lui conférant un bonus de 4 en armure sur tout le haut du corps, le bas est composé d'une cage thoracique entre-ouverte au sein de laquelle se trouve un cœur asséché…

Tout coup porté au niveau du cœur doublera les dégâts. Un test d'Intelligence au bout de 3 rounds de combat permettra de découvrir ce point faible.

Attaques :
Une attaque par griffe causera 1D10, un fouet assommant de sa queue 1D6 points de dégâts et sa morsure occasionera 2D6 points de dégâts.

*Dragonnet squelette*



Le combat débutera par les attaques du dragonnet. Une fois que ce dernier subira la moitié de ses blessures, Ravandil mettra pied à terre pour combattre.

**À l'attention du Maître de Jeu**

Il possède un point de destin. Assurez vous que le combat soit épique et que ce dernier meurt. À priori sa Déesse lui offrira alors une seconde chance et il reviendra plus tard...

Lorsque Ravandil approchera, les joueurs ressentiront une présence si ils réussissent un test de Perception. Au dessus d'eux ils devineront une grande forme qui passe au dessus des collines.

Entre l'orée de la forêt, derrière eux, et les premières dénivelations de la zone montagneuses, ils apercevront le dragon. Ce dernier foncera sur eux avec sur son dos la créature mi-morte mi-vivante.

Le dragonnet mesure tout de même près de 6 mètres et se posera face aux aventuriers en les bloquant pour les obliger au combat.

**L'arrivée aux montagnes**

Le soir, fourbus, ils se retrouveront au pied des montagnes. C'est là que leurs montures magiques les laisseront, les Golems rejoignant définitivement le collier. Une pierre marque le chemin à suivre : test Perception pour voir la rune gravée et recouverte de mousse.

Un paysage de landes, d'herbes rases, d'arbustes et de rocailles s'étend face à eux.

Pendant ce temps, dans son antre, la Reine lancera des raids dans les montagnes pour recruter d'avantages de soldats qu'ils soient Orques ou Gobelins, Trolls ou Hommes-bêtes. Ces créatures sont tout simplement massacrés par ses hommes pour ensuite être ranimés et grossir son armée de Morts-viants. Dans quelques jours elle enverra sa première horde dans la vallée, puis la ville de Shatsk mettra une journée à tomber.

**Points d'expériences**

Arrivé à ce stade vous pouvez distribuer de 50 à 100 XP selon votre bon vouloir en vous appuyant sur le rôle play de vos joueurs.

La seconde partie du périple débute ; la suite de l'aventure va les mener au cœur de la montagne. Nous sommes le 30ème jour et c'est la nouvelle lune : un personnage mordu se transformera en terrifiante créature…

Enfin, un combat contre Ravandil sera le point d'apothéose de cette partie du scénario.

Mais nous en sommes qu'au 16ème jour et deux jours de marche sur des sentiers abrupts, parfois des escalades ou des déblaiement de passages étroits seront nécessaires pour franchir les premiers cols. Heureusement, Olek Burnost l'homme des bois avait prévu corde et grappins dans les sacs laissés aux joueurs.

**Le village oublié**

Après le premier franchissement, ils déboucheront en milieu de matinée dans une vallée. Des guirlandes

de fumée indiqueront la présence d'habitations. C'est un village oublié du monde : Madhyan, le village aux délices.

Il règnera dans cet endroit une atmosphère chaude malgré la fraicheur d'altitude. La vallée est protégé des intempérie et il règne ici un micro climat propice à cultiver toutes sortes d'essence de fruitiers, de plantes et élever dans de bonnes conditions, grace à l'herbe des alpages, moutons, bovins et chèvres. Les aventuriers seront très bien accueillis. Les gens du cru sont des humains, nains et halfelings qui semblent tous sans âge. Le village semble s'être figé dans le temps et pour cause le temps en cette contrée c'est vraiment arrêté.

**Note au Maître du Jeu**

Improviser les différentes scènes : repas gouteux et débordants de mets élaborés, chants, musique douce autour de l'âtre le soir… le tout est hypnotisant. Les habitants écouteront l'histoire des aventuriers. Ceux-ci pourront leur donner plus de détails. Plus haut, proche du sommet du Mont de bronze, se trouve une cité Naine : Kadilor.

Gardien de la porte, le chef du clan dispose de la clef qui ouvre la porte de la montagne à ce que l'on dit. Les villageois de Madhyan ne seront au courant de rien des activités du Vieux Monde et ignoreront jusqu'aux noms des villes et villages ainsi que des Déités vénérés depuis Altdorf jusqu'à Praag. Ils parleront d'Anciens en restant vagues.

Un test de FM la nuit venue avant d'aller se coucher sera lancer pour ne pas oublier l'objet de leur quête. Ce lieu crée l'amnésie. Ce test obligatoire sera une nouvelle épreuve de la Déesse Rhya pour tester la volonté des joueurs. Faites en sorte que l'un d'eux réussisse et pourra ainsi convaincre, plus que prévenir, ses compagnons complétement chloroformés par l'ambiance idylique de ces lieux. Ceux qui résisteront pourront décider de partir quand aux autres, ils oublieront jusqu'aux visages de leurs camarades. Pour les habitants ils sont là depuis toujours.

Le Maître du Jeu improvisera la suite pour extraire le groupe et relancer la suite de l'aventure. Les villageois ne possèdent aucune arme ou autres signes distinctifs du lieu… Si les joueurs sous l'emprise de la vallée ne jouent pas correctement l'amnésie de leur personnage, alors le Maître du Jeu prendra en main les personnages. Une fois sorti du village ils retrouveront leur esprit comme sortant d'un mauvais rêve. Gain de 1 point de folie, pour ceux qui avaient complétement cédé aux charmes des Sirènes.

Le jour suivant, un personnage avec des compétences d'herboristerie trouvera des baies qui restaureront 1 point de blessure en les ingérant par poignée. 3 poignées de baies sont cueillit, mais près des buissons, les restes d'un repas avec les traces d'un ours, sont detectées.

Au 20ème jour, les aventuriers rencontreront l'animal des montagnes. Attiré par l'odeur du repas, l'énorme bête profitera d'une soirée calme au coin du feu pour venir grapiller quelques victuailles et pourquoi pas, s'offrir un peu de chair fraiche... L'ours est omnivore mais partira dés qu'il subira

| 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. | | | | | |

quelques dégâts. Il les suivra cependant dans la montagne, toujours en quête d'une chute providentielle. L'ours est aussi charognard à ses heures.

**Pendant ce temps dans la valée...**

La Reine a envoyé son armée sur Shatsk et la ville est mise à feu et à sang. L'homme ours caché dans sa tanière, attendra le retour des aventuriers. Cette catastrophe aura de lourdes conséquences car les morts viendront grossir les rangs de l'armée de la Reine. Elle donnera l'ordre d'édifier des camps armés sur la route de sa montagne.

Au 21ème jour, la présence de l'ours qui le suit deviendra une normalité ; les aventuriers commenceront à gravir une pente plus raide. Le chemin deviendra escarpé et traversera un pont



*Le vrai visage de Ravandil*

de bois, niché au dessus d'une rivière tumultueuse une centaine de mètres plus bas. C'est un véritable torrent et l'eau provenant des altitudes semble glacial. Des roches charriées par les crus, dépassent et seront visibles. La hauteur, le courant et les blocs de pierre suppose qu'une chute serait fatale.

Le pont est en mauvais état. Chaque aventurier devra traverser seul pour ne pas l'effondrer. Qu'ils improvisent des méthodes pour ne pas tomber. Le sol du pont est constitué de plaques d'ardoise mais des morceaux manquent. Le tout est suspendu par de grosses cordes usagées et la quinzaine de mètres à traverser sembera durer une éternité. Les joueurs devront réaliser trois tests d'Agilité : un critique et c'est la chute ! Deux réussites et la traversée s'effectuera sans soucis. Mais à chaque échec, une ardoise glissera ou se brisera et les cordes craqueront de façon peu rassurante, les fibres cédant peu à peu. Cette fragilité donnera un malus de 5 au futur aventurier qui traversera. Arrivé au dernier passager, l'ours fera son apparition juste avant qu'il ne traverse. Il comprend que sa nourriture lui échappe ; soit l'aventurier l'affrontera soit il traversera et l'ours jouera avec les cordes. Il faudra un nouveau test d'Agilité avec un malus de -20 pour traverser.

Le lendemain de cette traversé héroïque au détour du chemin, ils rencontreront un ermite. Ce dernier cueille des herbes et des fruits dans la montagne et chasse par la même occasion.

Au premier signe d'hostilité il fuira rapidement. Sinon, sur ses gardes il se présentera : Maxence Monko. Il vit dans une caverne non loin de là, seul

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



en pleine nature. Il sera couvert de peau de bête et connait quelques remèdes qu'il offrira sous forme d'une potion de soin ou d'herbes cicatrisantes. Il aura assez de nourriture pour passer l'hiver et proposera un peu de viande sêchée, de fruits confis et de noix seches revigorants en échange d'un reste d'eau de vie. Sur un test de Persuasion/ Charisme il parlera de sa vie d'avant en tant que sorcier de son village. Puis un jour la magie a vacillé ; il n'a su la contrôler. Il a prit peur et s'est enfuit. Il possède encore un parchemin de son ancienne vie et le lèguera de bon cœur à un magicien.

C'est un sort de magie divine ou occulte, Appel à la bête.
Ingrédient obligatoire : le crâne de l'animal invoqué (+2).
Difficulté : 14.
2 actions complètes.
Durée : 3 fois la valeur en dés de magie en rounds.
Effet : convocation d'une bête qui se retrouve alors sous le contrôle du magicien qui peut lui donner les ordres qu'il veut. La difficulté du sort augmente au-delà de la taille d'un ours…
Test Int -10 pour réussir à le déchiffrer.
Test Int -10 pour comprendre les ingrédients et les effets.
Il ne dira rien de plus préférant le silence aux longues paroles.

Au 23ème jour, les joueurs effectuent un test de Perception pour apercevoir quelques petits animaux. L'un d'eux parraîtra étrange. On dirait un lièvre au pelage noir mais ses yeux sembleront vides… Il regardera celui qui l'a aperçu et fera une grimace à ce dernier doublé d'un cri morbide, avant de s'enfuir.

**Note au Maître du Jeu**

Essayer de le suivre ne sert à rien si ce n'est à perdre son temps. Quelques corbeaux jalonneront la route criant sur leur passage. Ravandil a jeté un sort de Corruption. Certaines bêtes se putréfient ainsi que la nature. Il a pris possession du village de Kazakh Cromlech la nuit précédente, arrivé sur le dos d'une Corneille Géante et doté d'une partie des pouvoirs de sa maitresse…

À partir de la 24ème journée, les aventuriers seront sujets eux aussi au sort de Corruption environnante.

Les arbres deviendront rachitiques et certains présenteront des traces noirâtres impossible à définir.

**Les effets du sort de Corruption**

Les aventuriers lanceront un test de FM à +10 le premier jour et un malus de 10 de jour en jour…

La Corruption entraine plusieurs effets. Sur un test raté de FM, le personnage ne sentira rien. Dans un premier temps une simple fatigue s'emparera de lui dans la journée. La marche deviendra dure et longue. Aucun sort ne peut mettre fin à cette corruption. Seule la mort du sorcier Ravandil pourra rompre le sort.

**Table de corruption**

Le soir venu, les joueurs tireront 1D8 :

| | |
|---|---|
| 1 : -5% en cc | 2 : -5% en CT |
| 3 : - 5% en F | 4 : -5% en E |
| 5 : -5% Ag | 6 : -5% en Int |
| 7 : -5% en FM | 8 : -5% en Soc |

Les scores sont cumulables. La corruption entraine aussi la

dégénérescence des tissus et du corps entier. Les malus perdureront jusqu'à la mort de Ravandil. Les aventuriers encaisseront une corruption par jour.

**Rencontre autour d'un feu de bois**

Le soir venu, le groupe approchera d'une tribu Gobelin dont le campement sera situé contre la roche aux abords du chemin. Si ils ne les remarquent pas, les Peaux-Vertes arriveront par les flancs de la montagne et un test de Perception réussi permettra de les voir venir.

Au nombre d'une quinzaine, affamés et bien décidés à en découdre avec les aventuriers, ils ne s'enfuiront pas et ne sont plus sujet aux jets de peur ou de terreur. Tout dégât porté sur eux au niveau de la tête sea doublé.

Profil des Gobelins :

| CC | CT | F | E | Ag |
|---|---|---|---|---|
| 31 | 29 | 21 | 33 | 41 |
| A | B | Bf | Be | |
| 1 | 8 | 2 | 3 | |

Ils attaqueront à l'aide de petits pieux à la pointe durcie au feu, dégâts : bf, de morsures, dégâts : bf-1 ou à l'aide d'épées courtes, dégâts : Bf.

Le 25ème jour, le chemin qui remonte au Nord, s'élargit et semble mener droit vers une pinède dense et sombre au pied du Mont de Bronze. L'ascension vers le sommet commencera après la fôret. Il leur faudra déjouer quelques pièges avant leur arrivée à un village de Gnomes.

Les tests de FM pour les aventuriers continueront avec les malus adéquats.

L'endroit a été corrompu par Ravandil. La forêt semblera possèder comme des yeux ; la brume nauséabonde qui s'en échappera semblera former comme un visage. La source provient d'un tapis de champignons étranges, expulsant des miasmes sporeux et orangés qui irriteront la gorge. Ils seront tellement abondant que leur jet, poudreux formeront cette étrange nuage permanent. Ainsi, tout ce qui semblera comestible, sera empoisonné par les spores et apporteront une corruption supplémentaire. De beaux fruits délicieux et juteux, des champignons superbes et moelleux ; ne sont qu'en fait des vecteurs malin. Le nuage poudreux qui stagne à 1,50 mètre, trouble les esprits des petites personnes. Il faudra à chaque joueur qui inspirera ce fiel, un test de FM pour ne pas succomber à la tentation. Ils seront très attirés à cueillir ses fruits ou ramasser quelques cèpes…

Il sera nécessaire de réussir un test de Perception pour dicerner au delà de l'écran orangé, le ballet des lianes qui se mouvront depuis les frondaisons et qui essaieront de les attraper en se mouvant au sol : test d'Agilité pour s'en échapper au risque de voir ses vêtements déchirés et la peau sérieusement entaillée. Les lianes qui attraperont un aventurier le lacèreront, provoquant 3 points de Blessure.

Parfois, parmis les troncs rectiligne des sapins, une trouée permettra à des arbustes griffus de s'épanouir. Mais ces arbres seront animés et tendront leurs ramages tels des bras vers eux pour les attraper… Au sol, les ronces sinueront comme des serpents et leur tiges munies de crocs acérés, couperont comme des lames de rasoirs.



**La sortie de l'enfer végétal**

Enfin, au 26ème jour, l'ascension commencera pour le groupe d'aventurier. L'altitude laissera derrière elle cette végétation hostile. Un groupe de trois Corneilles Géantes, profiteront d'un terrain découvert pour les attaquer alors que le sentier deviendra plus étroit… Ils seront coincés entre parois et précipice et les verront arriver de loin.

Profil des Corneilles Géantes Noires :

| CC | F | E | B |
|---|---|---|---|
| 33 | 36 | 41 | 11 |
| Ag | A | | |
| 42 | 3 | | |

L'une des Corneilles Géantes pourra s'emparer d'un aventurier avant de le jeter dans le vide. Test d'agilité pour qu'il se rattrape à une vieille souche ou un if fiché dans le mur naturel. Des plantes arbustives poussent sur le contrefort du précipice et les oiseaux géants ne s'embêteront pas à viser ; elle extirperont violemment les aventuriers pour les balancer dans le vide. Le retour vers la paroi sera périlleux, sans compter les risques de foulures.

La topologie du sentier est porteur de malus de 10 au CC et 5 de CT… Au bout de 4 rounds de combat et tout en cherchant à se mettre à couvert, le chemin donnera sur un large promontoire qui abrite une clairière où le combat sera plus propice aux aventuriers. Des ronces vivantes, des bois morts et des rochers, décorent les lieux. En regardant mieux, les aventuriers découvriront des trâces de haches sur le bois : les arbustes maléfiques ont été mis en pièce et un tas de rondin est empilé dans un coin de la clairière. Des pas de lourdes bottes et un reste de foyer avec quelques miettes de pain et un trognon de pomme, attesteront de la présence d'un humanoïde. Par un test de Perception, les joueurs découvriront des runes Naines, gravées avec une lame tranchante sur l'écorce des arbres maléfiques.

**Présence Naine**

Au 27ème jour, le groupe rencontrera Belegor Koltchek, Nain du village de Kadilor. Les joueurs continueront leur test de FM pour connaître leur corruption journalière ainsi qu'un test de Perception pour trouver le Nain caché dans les alentours. Toute la matinée ils évolueront dans un décor mêlant roche et jeunes arbustes le tout corrompu ou presque et une forme semblera les épier. Ils se sentiront surveiller. Quelque chose les suit mais nos joueurs pourront improviser une rencontre ou tendre un piège au guetteur Nain.

Belegor est sans âge et portera une armure Naine avec un symbole runique (celui de la foudre), le même ayant servit à bruler et purifier les arbustes de la clairière. Il porte barbe blanche et rides profonde. Une cape de feutre le cachera du regard. Il est bien habillé et semblera sage, rien à voir avec les Nains du Vieux Monde, bavards, bruyants et très suceptibles.

Belegor Koltchek les mènera à une caverne en dehors de la route. L'endroit est peu accessible et le soir venu ils pourront se reposer dans le refuge du Nain, loin de tout dangers.

Après un certains temps à jauger les aventuriers, le Nain Koltchek leur parlera de ce qui est arrivé dans ses montagnes.

« Une Elfe Mort-Vivante a pris le village d'assaut il y a de cela quelques jours. Il est arrivé par la voie des airs une nuit emmenant avec lui ténèbres et corruption morbide. Les habitants du village se sont défendus et ont ensuite cédés. Il a lié leur volonté à un anneau qu'il porte à son doigt. Mes compagnons ne sont ni morts ni vivants, juste entre les deux. »

Il est persuadé que détruire l'anneau et anéantir l'elfe sauvera son peuple de la destruction et de la damnation éternelle. Pour cela il a besoin des aventuriers et eux, inversement. Car la malédiction dont certains sont atteints ne va qu'empirer sauf si l'Elfe meurt définitivement, ce que le Nain confirmera :
« Cet étre est au service d'une puissante sorcière dont parlent les mythes. Notre cité est la porte qui donne accès à la seule arme capable de pourfendre la couronne de la défunte. Le lieu d'accès à la crypte est tenu par cet Elfe, un certain Ravandil dorénavant. Dans la salle du trône; se trouve une porte gravée d'anciennes runes, dont je suis seul à connaître la signification. Dans la crypte, un passage attend celui qui veut obtenir de la Déesse ses faveurs. Personne n'est revenu encore vivant de ce lieu et un jour elle fut oubliée de mon peuple. De génération en génération, les Nains de la famille Koltchek conservait ce savoir pour aider les Porteurs de la légende. Je ne pensais pas que ce jour arriverait. »

D'après Belegor Koltchek, Ravandil a tenté de savoir si des étrangers étaient passés, car la sorcière les a vus en vision, voilà pourquoi l'un de ses champions est ici. Un rêve peut être les aurait trahis ?

Il pourra les mener à Kadilor, par un autre chemin que le sentier de la montagne. Ce dernier risquerait d'être trop dangereux pour eux. D'ailleurs les aventuriers sont attendus et si ils n'avaient pas croisé Belegor, le chemin les aurait conduit directement sur une avant-garde fortifiée ennemie. Et être discret est la bonne façon selon lui d'atteindre le sorcier car même mi mort, ses compagnons Nains sont de valeureux combattants. Il ne désire pas affronter ses congénères et pense que ces derniers peuvent reprendre forme Naine. Il comprend maintenant pourquoi il n'a pas été corrompu :

« Vous êtes les porteurs de la légende et je suis le gardien de la Porte... Tout est clair maintenant ; je ferais tout mon possible pour renverser la situation. La nécromancie ne peut me toucher de quelques manières que ce soit… »

Les aventuriers devront comprendre qua sans sa présence, la porte ne s'ouvrira pas et qu'il ne désire pas laisser ses congénères dans cette situation. Il existe un passage sous la montagne menant à la cité Naine composée de grands couloirs, escaliers monumentaux, et de vastes salles.

Mais sa gloire des temps jadis a fondu comme la neige de ces sommets qu'ils arpentent au soleil.

« Beaucoup de Nains sont partit s'installer ailleurs dans le Vieux Monde, attiré par le commerce, ou l'attrait de la vie facile et ne reste dorénavant qu'une vingtaine de valeureux en ces lieux. »

Pendant ce temps, la sorcière déchue continuera d'étendre son pouvoir et préparera ses troupes pour étendre son

empire en attaquant les cités et villages voisins de Shatsk : Laaniste, Kobria, Tartu, Kodorec, Vologda, etc. Certaines de ses hordes seront envoyées plus au Nord pour recruter une autre armée qui descendra réduire en cendre Kislev. Si les aventuriers trainent de trop, sa légion s'agrandira et se renforcera au fur et à mesure des cités détruites et des innocents tombés au combat puis ranimés.

Le passage qu'ils vont emprunter est un ancien tunnel de secours, menant à l'antique cité qui l'a précédé et située sous Kadilor. Il sera possible d'y rencontrer quelques bêtes des cavernes. Il demandera à chacun d'être sur leur garde. Auparavant il y avait une cité sous la cité mais après la destruction de cette dernière par un dragon elle fut rebâtie sur les ruines de l'ancienne.

**l'entrée dans l'ancienne Kadilor**

Au 28ème jour, après un nouveau test de FM pour tester leur corruption, deux jours entiers attendront le groupe dans la déambulation de ce labyrinthe avant de rejoindre la nouvelle cité Naine.

**Salle des œufs de dragons**

Lors de l'attaque de la dragonne il y a de cela des siècles, les guerriers Nains encerclèrent cette dernière dans son antre. Trois œufs ont alors éclos et c'est en défendant sa progéniture qu'elle mourut. Un seul dragonnet survécu. Atteint de difformités, enfermé dans ces cavernes, malade, sans mère, il mourut. Tout les trophées furent emmenés excepté sa dépouille qui resta cachée lorsque le dragonnet se terra comme il le pouvait.
Mais par les vents de corruption récents, ce dernier revint à la vie et hante dorénavant les galeries de l'ancienne cité. Le dragonnet mort, pourchassera les aventuriers mais ne pourra être vaincu de façon conventionnelle. Les dégâts seront tous divisés par deux. Seuls ceux issus de frappes contendantes feront vraiment effet. Le combat les ménera dans l'ancienne salle principale. Des pièces de bois posées sur des piliers de granit, restes de supports de candélabres géants et de tentures, feront office de piège en grimpant sur les piles et en bénant les lourdes poutres
.
Le Nain les mettra sur cette piste si les aventuriers n'ont pas l'idée de lever les yeux au plafond. Parmis la serie de pilliers, l'un d'eux servait auparavant à se hisser jusqu'à la chaine qui actionnait la cloche lors d'inavsion Peau-Vertes. L'énorme bourdon de bronze git au sol . C'est le seul à posséder des encoches pour grimper et il faudra plusieurs jets d'escalade ou d'agilité pour se hisser sur les autres ou passer de bois en bois une fois au Sommet. pousser les poutres dans le vide sera risqué ; tomber au sol le joueur sera happé par le Dragonnet Mort-Vivant.

Profil du Dragonnet Mort-Vivant :

| CC | F | E | B | Ag |
|---|---|---|---|---|
| 56 | 55 | 52 | 38 | 49 |
| A | Bf | Be | | |
| 3 | 5 | 5 | | |

Armure : 4
Tout dégâts non contendants sont divisés par deux.
Difformité : le dragonnet s'est mué en une espèce de vers avec des ailes cadavériques difformes. Il ne peut voler mais rampera très vite.

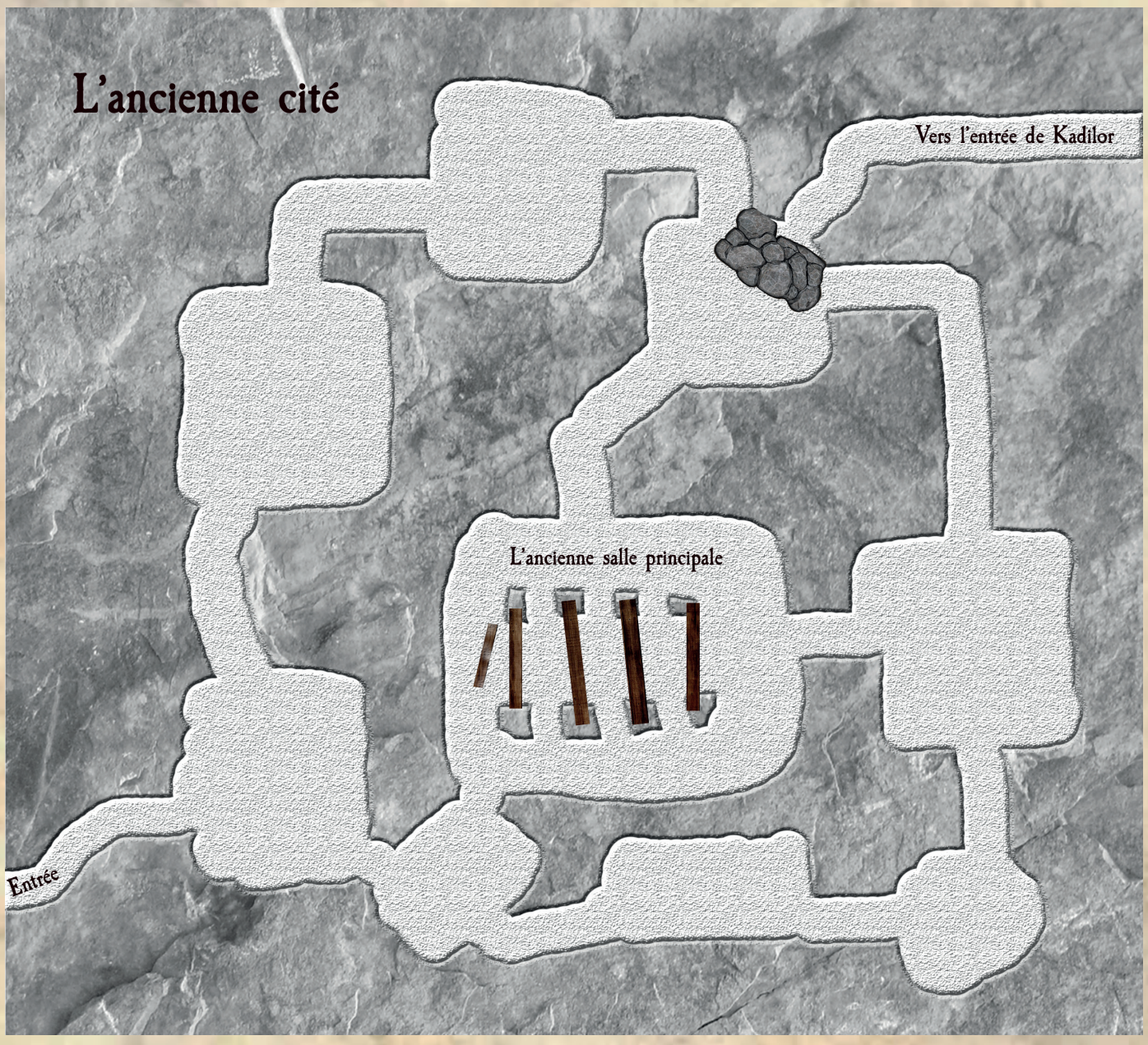
Agile, il mesure 8 mètres de long. Son déplacement produira un frottement caractéristique et ses ailes vibreront dans l'air comme le bruit de grandes perches que l'on fouetterait.

Attaque par griffe, dégâts : 1D10, par croc, dégâts : 1D12, et par sa queue, dégâts : 2D6 (coup assommant pendant 1D6 rounds).

Chaque madrier au nombre de 4, fera 4D10 points de dégâts et roulera au sol : attention aux aventuriers à proximité ! Test d'Agilité pour rester debout lors de l'impact au sol…

Puis la chose se trainera et ira mourir derrière d'anciens rochers éboulés, qui masquent l'entrée cachée vers la cité de Kadilor.

Les salles sont immenses et vides de toutes vies depuis l'abandon des Nains. Quelques caisses usées par le temps, des vieux chiffons, une petite barrique d'huile seront trouvés sur un test de Perception/Fouille.




1
2
3
S
Entrée
7
4
5
6

| 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. | | | | | |

## La cité de Kadilor

Au 29ème jour les aventuriers pénètreront dans la cité de Kadilor.

Après avoir déblayé les rochers et franchit un long tunnel en pente douce, le Nain indique une porte dérobée, menant au sein de la nouvelle cité par la réserve en 1.

Ravandil, Elfe corrompue et Morte-Vivante, repose dans la salle du trône en 3, passage vers la porte de Rhya.

Profil de Ravandil le Déchu :

| CC | F | E | Ag |
|---|---|---|---|
| 62 | 43 | 31 | 54 |
| B | Be | Bf | A |
| 21 | 3 | 4 | 3 |

Arme : Épée de mort. Sa lame draine la vie et chaque blessure portée par l'épée, rendra la moitié en Blessure à son porteur. Seul un Mort-Vivant peut la posséder. Si un vivant la touche il subit 1D10 de dégâts.
Armure de cuir bien travaillé : 2, sauf la tête.

Il pourra invoquer 1 squelette par round de combat au détriment d'une attaque.

La cité Naine compte encore 25 nains dans ses murs. Belegor Koltchek demandera à vos joueurs d'être le plus discret possible, quitte à se séparer et d'épargner ses compagnons. Ils sont lents mais les joueurs devront rester sur leur garde.

La cité est composé de la réserve en 1 par laquelle les aventuriers pénètre à l'aide d'une porte dérobée, de la salle des banquets en 2, de la salle du trône en 3, de la salle de garde en 4, de l'armurerie en 5, de la chambre commune en 6 et de la salle principale en 7, éclairée par un puits de lumière en son centre. Les joueurs noteront que la lumière décroît et depuis l'oculus, la pleine lune commencera à se former. L'entrée de Kadilor donne sur l'extérieur.

Une fois Ravandil tué, les Nains reprendront leurs esprits. Malheureusement, ceux décapités ou lourdement blessés, resteront estropiés. Les aventuriers aideront surement les Nains et si tel est le cas ils leur seront reconnaissants à jamais… Ils leur donneront 4 potions de soins, une armure Naine pour un joueur de petite taille, un marteau avec la rune de pouvoir runique éclair : 3 utilisations par jour, une rune en pendentif (B+2)… Et bien entendu un banquet de remerciement.

Puis Belegor mènera le groupe vers la porte de Rhya et prononcera quelques mots incompréhensibles. La porte située derrière le trône, luira et s'ouvrira sur une salle carrée immense... Avant de faire leurs adieux, le Roi des Nains Benny Antagor, remettra une monnaie en mithril à chacun :

«Ceci est le seau de l'amitié ; si vous repassez ici dans 1 an, 100 ans ou mille ans, vous serez toujours le bienvenue. »

Pour information, une seule de ces monnaies peut se négocier à des sommes folles !

Le Nain les invitera à y pénétrer seuls. Une fois de l'autre côté, la porte de pierre se refermera derrière eux et scellera totalement l'accès, créant un silence de tombe.

*Plan de la cité de Kadilor*



**La salle de Rhya**

La pleine transformation des mordus aura lieu dans quelques heures, à minuit exactement.

Ils sont dans une salle carrée, au centre de laquelle trône une épée à la lame translucide, enfermée dans un cristal.

Un test de Perception permettra de déceler dans cette pièce, une présence magique tapie dans l'ombre et l'obligera à se manifester une fois la porte fermée.

À cet instant, les torches s'allumeront d'une lueure blanche étrange et étincelante. Les bois sont enlacées de lianes de lierre finement ciselées et les flammes ne semblent pas dégager de chaleur.

Maeve la Fée des Éléments fera son apparition. Elle revet la forme d'une femme, portant une harpe. La Fée ne voudra rien de mal aux aventuriers ; elle est plutôt d'humeur joueuse car elle n'a pas eu de présence depuis bien longtemps et s'inquiétait de l'arrêt des visites quotidiennes Naines.

Le cristal ne pourra pas être détruit même si Maeve laisse les joueurs tenter de le briser : cela l'amusera.

La salle de Rhya s'ouvre sur quatre portes, toutes fermées.

Ces portes ne s'ouvriront que si deux aventuriers se présentent sur les dalles au sol, qui orne leur seuil et se refermera brusquement dès que le second joueur sera entré. La fée leur expliquera que derrière ces quatre portes se trouvent les épreuves de Rhya. Les réussir libèrera l'épée. Elle les préviendra que personne jusqu'alors n'a réussi cet exploit et que ce rite ne peut être tenté qu'une seule fois.

Au dessus des portes luient des cristaux de couleurs différentes : bleu (porte de l'eau), marron (porte de la terre), rouge (porte du feu) et blanc (porte du vent), couleur reportées sur les dalles des seuils. Dès que deux aventuriers se présenteront devant une porte, Maeve, entonnera une mélodie avec sa harpe et un vent de magie l'entrouvrira.



*Maeve*

**Le loup dans la bergerie**

Mais avant que les joueurs ne commencent les épreuves, l'effroyable transformation des mordus commencent. Le Maître du Jeu prendra en main les Loups-Garous et le groupe devra affronter une ou des horreurs griffues, digne d'un conte horrifique !

Maeve, fée des éléments, ne laissera que quelques rounds de combat et préparera un sort de léthargie qu'elle lancera sous la forme d'une mélodie sur le ou les contaminés. Ils seront ainsi mis dans un coma artificielle jusqu'à la fin des effets... Au petit matin.

Pendant ce temps, nos aventuriers épargnés pourront affronter les épreuves et pénétrer dans les quatres salle des éléments.

**Porte du feu**

Le grand couloir de dalle en pierre possède sur ses murs des bouches grosses comme des fûts de canons… À peine passé le pied sur la première dalle, des lances flammes s'enclencheront. Il y en a six au total crachant à intervalle régulier. Au bout de la pièce, un sceptre flamboyant fiché au mur sera utilisé comme une manette, prêt à être abaissée sur son socle. De l'extérieur, les autres joueurs verront un feu consumer une couche du cristal.

Des tests d'Agilité et d'Intelligence seront necessaires pour franchir l'espace et comprendre les intervalles du mécanisme. Pour chaque lance flamme, un test d'Agilité avec un malus de -5 (-30 au dernier) sera requis. Si le test d'Int est réussi d'abord, le joueur bénéficiera d'un bonus de 10%.

Dégâts de 2D6 par feu.
En abaissant le bras, un cliquetis signalera le dégagement d'une bague en or ; l'objet roulera sur le socle et sera disponible. C'est un anneau de feu qui permet de créer le sort Boule de Feu, deux fois par jour. Pour l'utiliser pas besoin de lancer le sort.
Dégât : 6 sur 1 diamètre de 6 mètres.



*L'anneau de feu*

**Porte de l'eau**

Une fois entrée dans cette zone, la pièce se remplira d'eau. Une barrière magique, telle une paroi de verre, s'installera alors isolant un joyau sur un socle au fond de la pièce. Une fois la pièce remplie d'eau vos aventuriers auront 6 rounds avant de mourir noyés.

Une énorme bulle émergera de la masse liquide et une créature magique en crèvera l'enveloppe. Cette créature amphibienne aux allures de requin foncera sur eux leur faisant 2D6 de dégâts. Vos aventuriers devront réussir un test d'esquive en se plaçant contre la barrière magique. Ils doivent nager rapidemment pour éviter les attaques tout en retenant leur respiration mais en se laissant charger par la créature : le rostre brisera peu à peu le mur de

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

magie qui commencera à vaciller en émettant des bulles et un bruit sourd à chaque coup de boutoir. Un test d'Int lors du 4ème round les aideront à comprendre. Toute attaque sur la bête sera inutile, leurs armes semblant glisser sur une sorte de champs de protection individuel.

Une fois le second coups de butoir donnée, le rideau magique cèdera. L'eau se videra alors dans de puissants deversoirs et la bête se dissolvera avec le liquide.

Les aventuriers seront trempés et une conque géante à portée de main baillera, les coquilles grandes ouvertes. Un anneau est posé sur la chaire du coqullage qui commencera lentement à se refermer. Après avoir saisit le bijou, la porte s'ouvrira signalant la libération des joueurs.

C'est un anneau de l'eau. Il crée deux siphons d'eau, provoquant 6 points de dégâts sur un diamètre de 6 mètres. Les créatures sensibles à l'eau voit leur dégâts augmenter.
Il fonctionne deux fois par jour.



*L'anneau de l'eau*

**Porte du vent**

Cette pièce est dallée et remplie de tiges metaliques montant et descendant tantôt vers le plafond, tantôt rejoignant le sol. Des figures grossières ornent les murs. Un joyau attend les héros tout au bout du passage.

La mosaïque au sol alterne dalles blanches, amovibles qui libèreront les tiges metaliques et dalles grises, qui déclencheront les bouches d'air violent. À peine posé le pied sur la première dalle grise de la pièce, qu'une première tête sculptée, bouche béante et située au dessus du bijou, crachera un vent infernal, projetant les joueurs contre le mur du fond et occasionnant 1D6 points de dégâts. Les trappes blanches quant à elles, s'ouvriront à allure régulière dès que le vent commencera à souffler d'une bouche à une autre. Il leur faudra avancer et s'agripper au barreaux avant qu'ils ne redescendent. Un test d'Endurance sera demandé. Mais chaque lancé raté les propulsera en arrière contre la barre précedente. Ils leur faudra réussir 6 tests d'affilés pour arriver au bout.

Une fois près de la dernière bouche, les joueurs entendront les tiges métalliques rentrer dans leurs logements. Au sol, une dalle rouge est signalé d'un symbole en spirale. Une fois le pied posé, le cliquetis de la porte d'entrée se fera entendre en même temps que le bruit d'un objet, un anneau, qui dégringole depuis le mur et recraché par la bouche de pierre grise et atterie sur sa langue de granit.



*L'anneau de vent*

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



*L'épée de Maeve ou Épée de Vie*

C'est un anneau de vent capable de créer des bourrasques provoquant 6 points de dégâts sur un diamètre de 6 mètres, deux fois par jour.

**Porte de la terre**

Cette salle ressemble à une caverne humide. Dés les premiers pas posés, une pluie de pierres s'abattra sur eux. Six tests d'Esquive seront demandés pour arriver jusqu'au fond de la salle où trône un autel de pierre grossier. La pluie de pierre occasionnera 1D6 points de dégâts. Sur le socle, se trouve une empreinte, un arbre stylisé. Une fois la main posée dessus, le glyphe s'illuminera et les pierres cesseront de tomber. Celui qui posera la main, possèdera à son doigt un étrange anneau.

L'anneau de la terre est magique et crée une pluie de pierre avec 6 points de dégats sur un diamètre de 6 mètres.

Une fois toutes les épreuves réussies, les observateurs dans la salle de Rhya comprendront que l'épée se libère de son étreinte. Son cristal disparaît peu à peu et Maeve la fée les remerciera. Alors son essence magique se fondera à l'épée dans une éblouissante lumière blanche ; toutes les flammes des torches seront aspirées dans un étourdissant vacarme. Pour connaître le porteur de l'épée, un test de FM, désignera celui avec la plus grande réussite et le joueur se verra octroyer cette lame de cristal, qui se détachera de son emprise et fendra l'air pour venir à lui.

Dans la pièce, sur le mur deavnt lequel se tenait Maeve, apparaitra une substance magique gélatineuse. En se solidifiant elle formera un miroir. Une écriture apparaitra alors :

« Vers un lieu visité, je te mènerais ».

Test d'Int pour le lire dans son intégralité.

Attention, qui dit visité ne dis pas en rèvevision. Ils ne pourront pas se rendre à la montagne de la Sorcière mais retourner vers le druide par exemple.

Il est temps de distribuer un peu d'expérience avant la suite du scénario et le dernier acte qui menera le groupe vers d'épiques batailles contre les hordes de Morts-Vivants.

100 à 150 xp seront distribués au besoin avec 1 point de destin et surtout 1 point de fortune.



*L'anneau de terre*



**Acte 3 : l'armée des damnés**

La Reine a levé une armée de Morts-Vivants et une tribu Naine du Chaos a répondu à son appel. Avec ce renfort, Kislev va tomber. Les villages avoisinants sont tous damnés et ont rejoint les rangs. Dans son antre elle prépare la grande offensive, sa cité souterraine a repris « vie »…

Ses capitaines sont de retour. Chacun mènera une armée et l'une d'entre elle marche déjà sur Kislev. Les armées kislévites se sont elle aussi misent en route. Les premières armées de la Reine sont juste envoyées en tribu à Sandros… Tuer pour tuer et l'armée de Kislev sortira vainqueur, mais la victoire est de courte Durée. Cette victoire virera au cauchemar, quand les morts kislévites se relèveront !

**L'épée de Maeve**

L'épée de Maeve ou Épée de Vie est une arme à une main. Dégâts : Bf +4 et doublés sur les Morts-Vivants. Ultra légère, elle peut être porté par un Magicien ou à deux mains par un semi-homme.

Sur un critique, elle émettra une onde de choc provocant 1D6 de dégâts sur un diamètre de 10 mètres. Tout Morts-Vivants en subira le double.

Ornée du symbole de Rhya, un cœur, elle est constitué d'une garde en bois vivant qui emet des vibration et chante dans les ténèbre pour réconforter son porteur. La lame est en cristal et lors d'un critique, elle entra en résonnance en emmetant un son pur et clair, anéantissant l'obscurité. Le cœur luira à l'approche de Morts-Vivants.

Si un coup d'épée est donné sur la gemme de la couronne de la Reine et qu'il s'agit d'un critique, celle-ci se brisera et sa propriétaire sera alors instantanément tuée. Si tel est le cas, alors la scène sera épique car toute l'armée s'effondrera ; une énergie noire, venteuse, telle une tornade destructrice, retournera au sein de la gemme brisée. Cette dernière explosera alors engendrant une onde de choc de 5D10 dégâts faisant s'effondrer le dome de la montagne et vos aventuriers par la même ! Seul un critique peut briser la gemme.

**Le conseil de Maeve au joueurs**

« Le porteur de l'épée doit tenter au péril de sa vie, d'affronter la Reine. Son pouvoir réside dans la couronne. »

**Le conseil au Maître du jeu**

Ce qu'elle ne dit pas par contre, car peu impliquée dans les affaires des Hommes, c'est que briser le diadème, éradiquera cette entité démoniaque au prix d'une effroyable déflagration. Ce sera le prix à payer pour absorber toute la noirceur engendrée par la guerre des Morts-Vivants. Les joueurs possèdent des points de Destin qu'ils pourront utiliser après leurs morts certaines. Si la couronne lui ai ravit, la Reine sera affaiblit mais prendra la fuite dans un stratagème machivélique : elle disparaîtra dans une combustion fantastique. Son âme, quant à elle, trouvera refuge dans l'enveloppe décharnée de Ravandil qui a été évacué de la cité Naine et placé dans un sarcophage de pierre dans les entrailles de l'ancienne cité abandonnée, sous Kadilor.



Des pistes seront ouvertes en fin de scénario pour amorcer une suite si la couronne n'est pas détruite et la Reine des Damnés, indirectement épargnée.

**L'antre de la Reine**

Au sein de sa forteresse, elle patiente sur son trône. Au courant de la venue des aventuriers et de leur quête de l'épée, suite au décès de Ravandil elle décidera de détacher une escouade de cavaliers ténébreux (l'équivalent des Nazguls dans le Seigneur des Anneaux). Et plus le porteur de la lame s'en servira, plus la Reinesera à même de les localiser.

Pour l'heure, une part de son armée à quitter la montagne, prête à rejoindre la tribu Naine et son armée de Morts-Vivants pour surprendre les armées Kislévites en passant par le Nord et ainsi attaquer Praag. Une fois Praag tombée, son armée morbide pourra se déverser sur les contrées du Sud… Nul doute que les Trolls et autres armées chaotiques se joindront à eux.

Au retour sur Shakst, un spectacle de désolation les attend : tout est mort, brûlé : des Zombies trainent la nuit venue et se terrent le jour dans les bas-fonds et les caves des maisons éffondrées.

**Les retrouvailles avec Olek**

Ce dernier leur fera part de ce que ses « espions » (animaux de la fôret) ont vu pour lui.

« Le moment n'est pas venu de rentrer dans la cité souterraine. L'armée se lève. Une phalange est en route vers le Nord pour rejoindre une armée composée de Nain à l'âme cahotique et de Morts-Vivants. Elle va fondre sur Praag et les alentours. Vous devez tout faire pour perturber la rencontre des deux armées. Supprimer un maximum de morts et surtout éviter d'utiliser l'épée de vie au grand jour ; elle semble répondre avec l'âme noire pour laquelle elle a été forgée et qu'elle doit absoudre. Je pense qu'une embuscade la déstabilisera et elle lancera alors son armée sur Kislev… Une fois son armée en marche et sa cité vidée alors vous irez là bas pour l'abattre. »

Il fournit une carte aux aventuriers avec le chemin à parcourir ainsi que des montures. Il les prévient que :

« ... Le chemin sera dangereux ; des espions de la Reine sont surement à l'œuvre et plus surrement ses Lieutenants. Mes amis ont aperçu ces étranges créatures. Elles sont à vos trousses. Sachez que la Reine peut voir à travers leur yeux… »

Puis Olek Burnost détaille le trajet :

« La route passe par un village Elfe. Il faudra convaincre ces derniers de ce joindre à cette lutte contre les Nains soumis et les morts. Attention ! L'artefact peut être source de conflits et d'envie. Leur chef, un certain Lynaliel est une Elfe de race Sylvain froide et dure. Lynaliel sera difficile à convaincre. J'ai déjà eu à faire à ces Ellfes et croyez moi, le roi Sylvain préférera laisser passer l'armée et attendre que les hommes commencent à tomber pour livrer bataille. Un présent serait surement le bienvenu... (Olek désignera les anneaux). »

Jusqu'à Irvanhill le village des Elfes, il y a trois jours de voyage.

| 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. | | | | | |

Quand à lui, il ira jusqu'à Praag prévenir les forces en présence que l'armée chaotique arrive sur eux. Il espère arriver à temps pour déclencher la marche des armées de Praag vers les montagnes et contenir la Reine. Si les autorités ne s'y résolvent pas, seuls les aventuriers pourront déjouer ses plans. Puis, montrant un point sur la carte :

« Il existe un passage ici, la Brèche de Kraten, qu'emprunteront les armées Naines du Chaos et Morts-Vivants… Là, vous pouvez avec l'aide des Elfes, ralentir considérablement l'armée des Morts-Vivants. Bruler les corps pour éviter qu'ils ne se relèvent ! »

Puis, il leur indique un chemin sur la carte, plus à l'Est d'Irvanhill et parle de deux jours de marche :

« C'est le village de Strekten... 100 âmes à peine ; il est niché sur un piton et sera un base arrière pour vous réfugier et reprendre des forces avant l'affrontement finale. Maintenant vous savez ce qui vous attend. Ne tardez pas ! »

*La carte d'Olek*




**La dernière marche**

Dès le premier jour, le groupe devra faire preuve de discrétion pour éviter de tomber sur quelques hommes à la solde de la Reine, avec éventuellement un test de Perception. Les escarmouches possibles, seront inutiles et mieux vaut les éviter pour ne pas éveiller les soupçons. Il suffira qu'ils se cachent pour laisser passer une troupe d'une quinzaine d'homme, dont le bruit des chevaux avertira de leur passage.

Lors du deuxième jour de voyage, l'un des chasseurs de la Reine sera présent aux abords de la fôret d'Irvahill et il est possible de le rencontrer. Il monte un cheval noir, cadavérique et porte un grand manteau sombre qui cache sa stature squelettique. Son aura maléfique et l'aspect effrayant de la monture seront des indices à ce que les joueurs le laisse passer. Ils pourront lancer un test

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

de Perception, de Sixième Sens ou Sens de la Magie… Si ils sont courageux ou inconscients, les joueurs pourront aussi le combattre mais dans ce cas la Reine sera mise au courant de leur présence et le lieu où le groupe se trouve.

**Note au Maître du Jeu**

Vous garderez le suspens un maximum de temps. Les aventuriers devront se cacher et lancer plusieurs tests de Perception dans la journée. Faites monter l'angoisse. Improvisez une scène avec le cheval arrivant droit devant eux, un bruit de sabot, un froid glacial leur tombant sur les épaules et une sensation maléfique et d'aura malaisante. Un test de Discrétion pour passer inaperçu sera réussit pour le groupe si au moins la moitié de ses membres +1 l'obtient.



*Elfe Sylvain*

Au troisième jour, la rencontre avec le Cavalier du Cauchemar et sa monture infâme sera inévitable. En arrivant aux abords de la forêt des Efles Sylvains, il fond sur les joueurs avant qu'ils n'ai le temps de se mettre à couvert sous les arbres. Son allure sera tellement effrayante qu'ils devront lancer un test de Peur qui engendrera 1D4-1 points de Folie.

Profil du Cheval de Cauchemar :

| CC | F | E | Ag | B |
|---|---|---|---|---|
| 38 | 29 | 41 | 43 | 17 |
| Be | Bf | A | | |
| 4 | 2 | 1 | | |

Attaque par sabots dégâts : Bf+4.
Tout dégât par le feu est doublé

Profil Cavalier de Cauchemar :

| CC | F | E | Ag |
|---|---|---|---|
| 57 | 42 | 38 | 67 |
| B | Be | Bf | A |
| 21 | 3 | 4 | 3 |

Armure : 3 partout.
Il porte un masque de nacre +1 à la tête et est insensible au feu.
Fouet de cauchemar : son arme est un fouet dégât Bf +6 qui entraine la peur pendant 1D4 -1 round au touché, si sa victime rate son jet de FM.
Tout dégât porté par le fouet à la tête est doublé.

À la moitié de ses points de vie le squelette sera auréolé de vapeurs noirâtres qui ajouteront +5 au CC, +5 en Ag, +1 en Bf et +1 en A. Pour le détruire définitivement les joueurs devront lui briser le crâne. Un test de Perception avec un malus de -10 au combat sera necessaire pour déceler le symbole de Sandro gravé au front : deux os croisés. Sans cela, dès ses points de vie descendu à 0, il retournera à état d'esprit et fuira.



Les Cavaliers du Cauchemar ne pénètreront pas le domaine des Elfes et la forêt les tiendra éloignés.

Le combat devrait les avoir éreinté et à la nuit tombée, pénétrant sous le couvert de cette forêt silencieuse, ils se sentiront fortement observés… Les feuilles bougent et un test de Perception permet de déceler de vifs mouvements. C'est en voulant s'approcher ou éviter cet étrange ballet, qu'ils tomberont dans un piège posé au sol : pour le detecter, le test de Perception ou de Piégeage sera difficile avec un malus de -15.

**Le piège se referme**

Au sol, leurs pieds sentiront des lianes et ces dernières se soulèveront soudainement, se nouant aux chevilles puis une fois ferrés, ils seront violemment trainés au sol et tirés en hauteur. Les voilà ligotés par un piège elfique. Le torse maintenu par la pression d'une liane, ces cordes ne pourront être tranchées ; têtes en bas, ils dicerneront alors une dizaine de formes qui apparaîtront armées, vêtus d'habits camouflés aux couleurs de la fôret. Le groupe fera connaissance avec les Elfes Syvain d'Irvanhill.

L'un d'eux s'approchera :

« Qui voilà ! Pris dans nos filets ? Des espions peut être ? Et ouvre la main, la paume recouverte d'une poudre dorée puis souffle en leur direction son contenu. Dormez bien… »

Les joueurs se réveilleront dans des geôles elfiques, prisonniers de cages de bois étranges, creusées à même un arbre. Des barreaux solides forment une porte… L'essence dont elles sont faites ne pourra être brisée. Il est possible de la crocheter. Bien entendu, on leur a enlevé leurs affaires : plus d'armes et plus d'anneaux, le tout étant dans la salle des gardes, en attente d'être amené auprès du roi Lynaliel.

Pour crocheter la serrure, le voleur devra être habile. Le joueur qui possède l'épe Wolfmother pris au Lycan, sera pris d'angoisse... Son arme n'est pas loin mais elle l'appelle. Un lien s'est tissé et le joueur aura de plus en plus de mal à supporter cette séparation.

À peine sortis des geôles, plusieurs elfes apparaitront et encercleront une nouvelle fois les évadés qui seront cette fois, menés directement au roi Lynaliel :

« Ce n'est pas la peine de vous sauver, nous venions justement vous chercher, car notre souverain veut vous voir ! »

**La séjour à la cour du roi Lynaliel**

Ils pourront tranquillement se laisser mener à lui. La cité est cachée dans un arbre majestueux, des lianes tendues supportent de grands ponts de bois ; des niches servent d'habitation et au creux de ce colosse végétal tutélaire, un trône majestueux en son centre supporte une Elfe à la chevelure noire de jais. Ses yeux sont profonds et froids. Lynaliel ne supportera pas d'être interrompu car le respect et la courtoisie s'impose auprès des joueurs, qui doivent se soumettre à son rang.

Les captifs lui seront présentés, encadrés par plusieurs gardes armées d'épées elfiques. Le Roi attendra d'eux une certaine déférence comme la politesse.

Sur un meuble, le barda des aventuriers

trône en vrac. Il leur demandera de se présenter et le motif de leur venue. Lynaliel veut savoir ce que contiennent les sacs de voyage.

**Note au Maître du Jeu**

Encore une fois, pensez que si l'épée Wolfmother a été dérobée à son porteur, celui-ci le vit très mal et se sent affaibli voir torturé… Il regardera avec insistance son épée, ce qui interpellera encore plus le Roi qui captera les regards incessants et à la llimite de la folie du joueur désarmé ; alors Lynaliel se penchera depuis son trône et commencera à poser des questions insistantes, sur la présence de cette arme maudite et sur leur intrusion ici.

Plusieurs personnes sont à ses côtés, témoins de la scène. Parfois ils murmureront entres eux et le Roi leur parlera une langue inconnue des aventuriers (même des elfes du groupe, comme un « patois » elfique). Un test Langage sera nécessaire pour deviner qu'il demande conseil.

Parmi ses gens, une jeune Elfe demandera la parole et s'adressera au Roi, l'intimant de prendre part à la bataille. Kaenael est son fils mais se fera rabrouer ; son père lui demandera silence, chose qu'il vivra très mal. Son fils s'exprimera volontairement en langage commun pour que les aventuriers comprennent sa requête ce qui ne sera pas du goût de son père.

Parmis cette cour, il y aussi une Elfe qui semble plus sage et proche du roi. C'est Argael, l'un des conseillers Royaux et tuteur en magie de son fils Kaenael mais surtout le confident et maître du Prince.

Ce que Lynaliel pourra leur dire :

- Il sait qu'une armée de morts venant de l'Ouest est en marche plus au Nord.
- Il ignore la venue des Nains du Chaos et s'en verra fort contrarié mais ne laissera rien paraître ; il faudra un test de Perception avec un malus de -20 pour le deviner.
- Il connait l'existence d'Olek, l'hermite de la fôret de Shakst.
- Il est très intéressé par les joyaux des éléments. Lynaliel est aussi magicien et l'utilisation de ces anneaux serait fortement amplifiés de par sa nature elfique.
- Il veut bien laisser les aventuriers partir en échange de ces anneaux. Il ne veut pas se joindre aux Hommes dans leur guerre., ces derniers ne cessant de raser et dominer des forêts ancestrales.
- L'épée de Maeve ne l'intéresse pas, elle apporterait le malheur en ces terres. Il ne veut rien avoir à faire avec la Reine.
- Ce soir les aventuriers sont ses invités. Quitter les lieux serait très mal vu.

Les lieux leur font récupérer le double de leurs points de blessures. Un repas sera servi auquel ils seront conviés, le fils du roi se tenant à leur table pour défier le roi. Ce dernier le prendra pour un affront mais laissera faire son fils. Le prince parlera avec eux, leur demandant de plus amples informations. Il désire les aider mais ne sait comment convaincre son père. Il demandera aux joueurs d'avoir une entrevue avec son maître Argael dans la soirée.

Argael écoutera les aventuriers avec intérêt. Le fils du roi les mènera dans la soirée à ses appartements après le repas. La demeure du magicien est en partie constituée d'un vaste laboratoire, d'une serre garnies de plantes communes

| 6 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. | | | | | |

ou étranges, d'étagères garnies de rouleaux et d'une multitude de cultures de champignons fluorescents et autres orchidées étranges. Il n'aura pas vraiment de sympathie pour les aventuriers mais les écoutera avec respect en regard du jeune Prince. Argael leur révelera ceci :

« Je me rend compte que le roi sera difficile à convaincre à moins de demander une faveur. Vous devez poser une requête auprès du roi pour contrer sa décision. Une coutume existe : celui qui défie son autorité doit présenter un champion… Personne n'osera se présenter face au champion du roi, ni même le défier. Cela fait plusieurs décennies que la forêt vit en paix et que le peuple sylvain se tient loin de tout conflits venat de l'extérieur.

L'un de vous fera très bien l'affaire. Si votre champion désigné gagne il peut imposer son avis au Roi…. C'est une grave décision. Elle peut être bénéfiques comme néfastes à toute la fôret. »

**Le défi**

Après avoir quérit le prince Kaenael , il prendra la décision de présenter ce défi à son père. Alors il demandera à Argael de rédiger une missive, écrite et transmise à un elfe de manière très protocolaire, servi dans la feuille d'un arbre aux couleurs rougeâtres…

Une musique résonne, un chant est entonné : Argael leur expliquera que le roi accepte et les aventuriers pourront aller se reposer jusqu'au matin. L'un d'eux sera mené à une clairière, tandis que les autres sont invités, sur des bancs végétaliséss à assister au « spectacle ».

Le roi assis sur son trône, l'air grave, face à son fils, lèvera la main. Alors le sage Argael pénètrera dans l'arène végétale et prononcera de l'elfique compréhensible par tout Elfe.

Il invitera Kaenael à faire sa requête face au roi. Ce dernier demandera alors au roi de revoir sa position et de lui permettre avec quelques hommes d'aller à la rencontre de cette armée. Les aventuriers verront à son regard posé sur eux que ce qu'il demande est à la fois sage et respectable. Il défiera des yeux alors son père qui semblera contenir une certaine colère. Ce dernier fera un nouveau geste de la main : le champion est appelé à se présenter.

Lynaliel descendra de son trône végétal, le poing Fermé. Il lèvera alors la main et présentaera l'objet qu'il serre : un gland. Il murmurera quelques mots et le champion entendra son prénom sur un test de Perception. Le roi lancera alors le gland qui roulera au sol et commencera à croître ; d'abord, de petits germes apparâitront puis rapidemment, des membres mobiles se mouveront, prenant forme humaine au travers un amas de feuilles et de branches. La forme s'adouciera avec les détails précis d'un homme, celui de l'aventurier en face de lui. Le joueur devra affronter son double.

Le profil de son double, identique a cependant les modificateurs suivants :
CC : +10 F : +5 E : +5 B : + 5 Ag : +5

Armure : +1 avec les mêmes armes que son double. Si l'aventurier est un sorcier, il possèdera les mêmes sorts.



À l'issu du combat, soit le groupe est emmené hors des frontières de la forêt car défait, soit victorieux, le roi mettra alors à disposition une troupe de 12 hommes et son fils à sa tête pour qu'il entreprenne son apprentissage de l'art de la guerre.

Tous les Elfes seront équipés d'épées elfiques, d'arcs et de flèches avec une armure +2.

Profils des Efles Sylvains :

| M | CC | CT | F | E | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 31 | 44 | 3 | 3 | |
| B | I | A | Dex | Cd | Int |
| 7 | 60 | 1 | 43 | 43 | 66 |
| Cl | FM | Soc | | | |
| 66 | 43 | 43 | | | |

Les aventuriers recevront deux potions de soin chacun, une amulette d'Irvanhill représentant un arbre de lianes enlacées avec un bonus à B de +1, 10 flèches enflammées pour les archers et une potion particulière : c'est une potion de Murs de Lianes : jetée et brisée au sol, un mur de lianes se tissera en 4 rounds. Il faut 8 rounds pour le découper et le traverser. Il mesurera entre 2d4 mètres de haut sur 2d12 mètres de large.

La Brèche de Kraten est un canyon situé au Nord Est en sortant de la forêt, à l'orée des Montagnes Lointaines. C'est là qu'ils devront tendre une embuscade.

Kraten est un passage obligé pour ceux descendant de la montagne. Seuls cinq guerriers Morts-Vivants à dos de Corneilles Géantes pourront le survoler. Au sol, la troupe compte une centaine de créatures suffisants pour renverser haneaux et villages et engloutir de nouvelles victimes pour doubler ses effectifs et se préparer à mettre à bas Praag. Un capitaine de la Sorcière, Balkut, sera présent sur l'une des Corneilles Géantes.

Profil de Balkut :

| CC | CT | F | E | B |
|---|---|---|---|---|
| 61 | 52 | 41 | 37 | 18 |
| Ag | Bf | Be | A | |
| 61 | 4 | 3 | 3 | |

Il est équipé d'un arc d'os.
Dégâts : 4 et inflige la peur Durant 1D4 rounds si le test de FM est raté.
Depuis sa monture, il laisse choire des boules de nécromancien contenant de la magie noire : dégât 1d6 sur un diamètre de 6 mètres.
Durée : instantanée.

Profils des autres Cavaliers Ailés :

| CC | CT | F | E | B |
|---|---|---|---|---|
| 55 | 48 | 35 | 27 | 11 |
| Ag | Bf | Be | A | |
| 57 | 3 | 3 | 3 | |

L'armée des Morts-Vivants est constitués d'humanoïdes à différents stades de décomposition, parfois estropiés et armés d'outils pour les paysans morts au combat, d'armes et armures de combattants pour les soldats vaincus.

Bien que les combats s'effectueront par bloc, voici le profil général des Morts-Vivants :

| M | CC | CT | F | E |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 25 | 17 | 3 | 3 |
| B | I | A | Dex | Cd |
| 5 | 20 | 1 | 18 | 18 |
| Int | Cl | FM | Soc | |
| 18 | 18 | 18 | | |

Les aventuriers arriveront avant eux par la forêt surplombant les lieux.





*La bataille de Kraten*



Un test de Perception permettra d'apercevoir les grands corvidés au loin dans le ciel.

L'endroit qui surplombe la brèche est planté de bouleaux et dans le canyon de maigres bosquets. En faisant levier, de gros rochers peuvent servir à écraser la troupe. Dés que les Elfes et les aventuriers déclencheront les hostilités, les Morts-Vivants graviront les pans du ravin pour venir affronter les aventuriers. Si les archers Elfes tiendront à distance les Corneilles Géantes, deux cavaliers ailés emprunteront le défilé pour attaquer en compagnie des morts, accompagné de 1d6 Nains du Chaos sur des sangliers de guerres arborant une bannière avec une tête de mort, le visage grimé d'une peinture blanche simulant l'aspect cadavérique. Ils pourront se relever dés qu'ils mourront. Ils ont prêtés allégeance à la Reine et à Sandro bénéficiant ainsi de sa grâce.

Dés que le combat commencera, une fuite en avant de la troupe qui doit coute que coute passer pour anéantir Strekten, commencera : d'autres Nains Chaotiques et des cadavres animés graviront le ravin. L'ascension le long de la paroi, permettra de submerger la défense des elfes ; certains mourront, héroïquement mais la nuée de flèches engendrera de grandes pertes parmis les ennemies. Les morts forceront le passage et les aventuriers ne pourront empêcher une partie de la horde de franchir le passage vers Strekten…

**L'arrivée de la cavalerie**

Alors qu'un Elfe Sylvain hurlera de se replier et que la catastrophe semblera imminente, une volée de flèche prendra à revers les derniers Morts-Vivants qui seront happés dans le précipice. En contre-bas, le reste de l'armée est anéantie dans un grand fracas : Olek Burnost arrive au sommet sous son aspect bestiale, fauchant et arrachent les derniers guerriers en Guenille. Quelques hommes, portant les couleurs de Praag l'accompagneront.

Un Cavalier de Cauchemar, dont la monture vient d'être fauchée par un puissant coup de patte d'Olek, roule au sol. La Corneille Géante agonise mais son cavalier se redresse et fonce sur Kaenael qui sera blessé. La troupe des Elfes Sylvain rassemblé autour du Prince ne sont plus que cinq et les hommes de Praag arrivent à peine à contenir les morts qui semblent ranimé par la magie du Lieutenant de la Reine.

Un second Cavalier de Cauchemar se pose près de son accolyte et attaque également les derniers survivants. Une dizaine de Morts-Vivants émergent encore au sommet et se dressent au côté des deux horreurs. Olek et une demi-douzaine de soldats, rejoignent le combat.

Profil de Kaenael :

| CC | CT | F | E | B |
|---|---|---|---|---|
| 55 | 73 | 41 | 32 | 13 |
| Ag | Bf | Be | A | |
| 78 | 4 | 3 | 3 | |

Armure : 3
Il possède un pouvoir qui lui demandera un peu de temps : 2 rounds entiers. Les guerriers le protègeront lors de son incantation qui fait apparaitre 4 golems de terre.

Profil Golem de Terre :

| CC | F | E | B | Ag |
|---|---|---|---|---|
| 41 | 38 | 36 | 10 | 31 |
| Bf | Be | A | | |
| 3 | 3 | 1 | | |

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



Il pourra les invoquer 3 fois.

Profil des Corneilles Géantes Noires :

| CC | F | E | B | Ag | A |
|---|---|---|---|---|---|
| 33 | 36 | 41 | 11 | 42 | 3 |

Profil du Cavalier de Cauchemar :

| CC | CT | F | E | B |
|---|---|---|---|---|
| 61 | 52 | 41 | 37 | 18 |
| Ag | Bf | Be | A | |
| 61 | 4 | 3 | 3 | |

Profil des soldats de Praag et Kislev :

| CC | CT | F | E | Ag |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 46 | 43 | 44 | 40 |
| Int | FM | Soc | | |
| 42 | 45 | 50 | | |

Ils sont lourdement armés, épées à deux mains, armures en cuir et cottes de maille.

Un coup de trompe, retentit soudain : un second détachement d'une vingtaine d'homme vient de prendre pied sur la plateforme avec cette fois ci la banière de Kislev porté par un jeune homme au visage connu. Les aventuriers auront la surprise de retrouver le jeune noble de l'Empire, Hans Zimmer, qui aura vaillamment gagné ses premiers galons militaires. Ces renforts feront définitivement pencher la balance en leur faveur.

Dans la vallée, le goulot est le théatre d'un affrontement bref mais intense. Banières Kislévites et drapeaux de Praag, envahissent la vallée.

**Strekten**

À Strekten, les paysans les accueilleront mais sont très inquiets. La troupe sera soignée et nourris. Kaenael s'entretiendra avec ses hommes et Olek. Il repartira ensuite rejoindre son royaume pour prévenir son peuple des futurs dangers qui les attendent.

Le Maître du Jeu pourra distribuer jusqu'à 100 XP avant la dernière phase du scénario. Les aventuriers vont prendre la route avec Olek vers la forteresse de la Reine des Damnés.



*Le village fortifié de Skreten*

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



**Acte 4 : la Reine des Damnés**

Suite à la mort de l'un ou l'autre de ses capitaines, la reine est furieuse et décide d'envoyer son armée sur Kislev. Les troupes se mettent en marche quittant la montagne. La reine disperse ses effectifs, une part de ses troupes descendra vers le Sud, une autre vers Shakst ; l'idée est d'encercler Kislev et de faire grandir son armée tout au long de son avancée. Sa fureur à couvert le ciel de nuages noirs opaques. Le ciel sera orageux et grondera. Corbeaux et nuées de charognards annonceront des festins macabres.

Du coté de Praag, des missives ont été envoyées pour que les villages se barricadent. Une armée sera levée et la Reine des Glaces souveraine de Kislev renforcera sa cité par l'envoi de de Berserks. Une partie de son armée se mettra en route pour Shakst, où ils attendront l'armée des morts pour les affronter.

Avant de qutter ses compagnons d'armes, Kenael offrira deux potions de soins ainsi que trois glands magiques identiques à celui utilisé par son Père. En prononcant le nom de la personne avant de le lancer, un être identiques naîtra ; Kenael les avertira qu'ils sont utilisés pour créér des clones guerriers et donc dénués de magie. Le clonage durera 1D10 rounds. Puis, les derniers compagnons du Prince dégrafferont leurs capes pour les donner aux Joueurs. Ce sont des capes de camouflage qui permettent un bonus de +10 en camouflage rural et +5 en discrétion, ainsi que +5 en dissimulation en milieu rural.

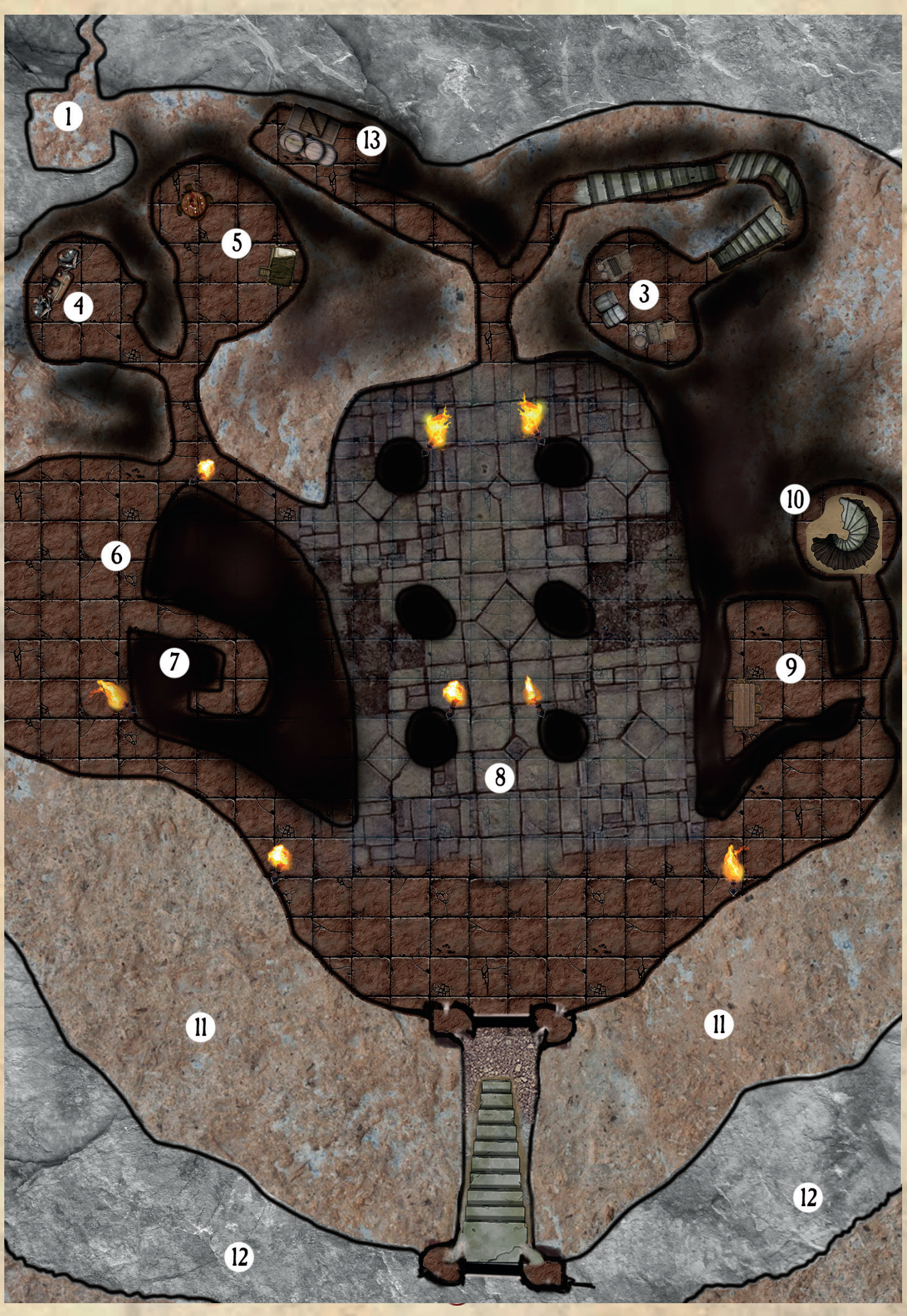
Les villageois leurs indiqueront une brèche dans les Montagnes Lointaines qui permettra de contourner plus au Nord les sentiers de montagne qui seront sans doute fréquentés et ainsi rejoindre la cité souterraine de la Reine. Cela leur prendra six jours, à dos de mules, prêtées par l'intendance de Praag.

Après avoir franchi la brèche au cours de la première journée de marche, ils grimperont dans la montagnes par un chemin depuis longtemps oublié. Le soir tombé Olek appellera les oiseaux et leur murmurera des mots en sifflant une mélodie aigue et rapide. Ces derniers reviendront au petit matin rapporter des nouvelles : la forteresse se vide petit à petit. Les armées de la reine descendent sur les flancs des montagnes. Une lutte sans merci va débuter d'ici quelques jours.

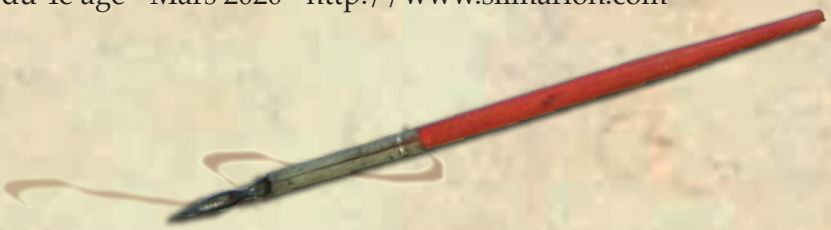
Au deuxième jour, ils leur faudra traverser un pont de lianes. Test en Acrobatie ou Agilité à -10. Si l'un des aventuriers échoue il tombera dans le torrent glacé et risquera l'indrocution en plus de se briser le cou. Si il possède des points de destin, il retrouvera conscience sur la rive et mettra deux jours à les rejoindre.

**Le village des Gnomes**

Une rencontre avec les Gnomes des Montagnes Lointaines aura lieu le troisième jour. Ils les observeront depuis la veille mais ne seront pas agressifs. La trentaine de Gnomes qui habite de petites maisons troglodytes camouflées par la végétation, aideront les aventuriers le mieux qu'ils le pourront. Les Gnomes ont compris qu'une guerre terrible a lieu et surveilleront les montagnes d'ici pour qu'aucun mort ne les pourchasse.


1
13
5
4
3
10
6
7
9
8
11
11
12
12

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



Le lendemain, une Corneille Géante avec un lieutenant de la Reine sera aperçu et le groupe devra lancer un test de Perception et tenter de se mettre à couvert pour éviter le combat.

Au cinquème jour, Olek trouvera une dizaine de baies de Douce Joyeuse. Une baie augmente l'agilité de 5 durant 1D4 round.

Enfin, le sixième jour, une immense cavité de pierre en forme de crâne, indiquera l'entrée de la cité de la Reine.

**La cité D'Ebgnezil**

Les habitants de l'ancienne cité Naine tfurent corrompus par la Reine maléfique et furent menés à la mort, après leur avoir fait ciseler, dans leur forge, la couronne qui scellerait le joyau de vie. Ce pouvoir lui permit ainsi de réveiller les défunts par sa seule présence, de créer ses 9 capitaines qui à leurs tours agrandir au cours des années, son armée de damnés.

On raconte que les esprits des Nains hantent encore ces lieux de misère et que parfois les fantômes entrent en contact avec les vivants.

C'est au pied de ces montagnes qu'elle fut bannie et enfermée. Le sceau situé à l'entrée représentait une rune de vie qui fut brisée quand la Reine repris le joyau. Sa couronne est dorénavant terminée avec le joyau ceint dans le métal.

Après ce sixième jour de marche, il restera encore une lune pour que ses pouvoirs soient pleinement éveillés. Le monde sombrera alors dans une triste agonie.

La cité naine est immense et sur plusieurs niveaux. Les armées de la Reine sont peu présentes. Des hommes, alimentent les sacrifices rituels de prisonniers enchâinés dans les geoles du niveau 2 (n°10). Ils aideront les aventuriers si besoin est. Olek demandera aux groupe d'être discret et de se cacher avant chaque exploration d'une nouvelle Salle. Les joueurs fouilleront les lieux et tenteront de retrouver la Reine pour mettre fin à ses agissements, grâce à l'épée de Maeve.

**À l'attention du Maître du Jeu**

L'épée peut leur être dérobée si un combat tourne mal par exemple. Ils retrouveront Markus au 4ème niveau. L'homme au service de la Reine, avouera malicieusement ses desseins.

« Je recherchais depuis si longtemps la gemme... Les traces de l'ancien ordre et vous avez contrecarré mes plans ! »

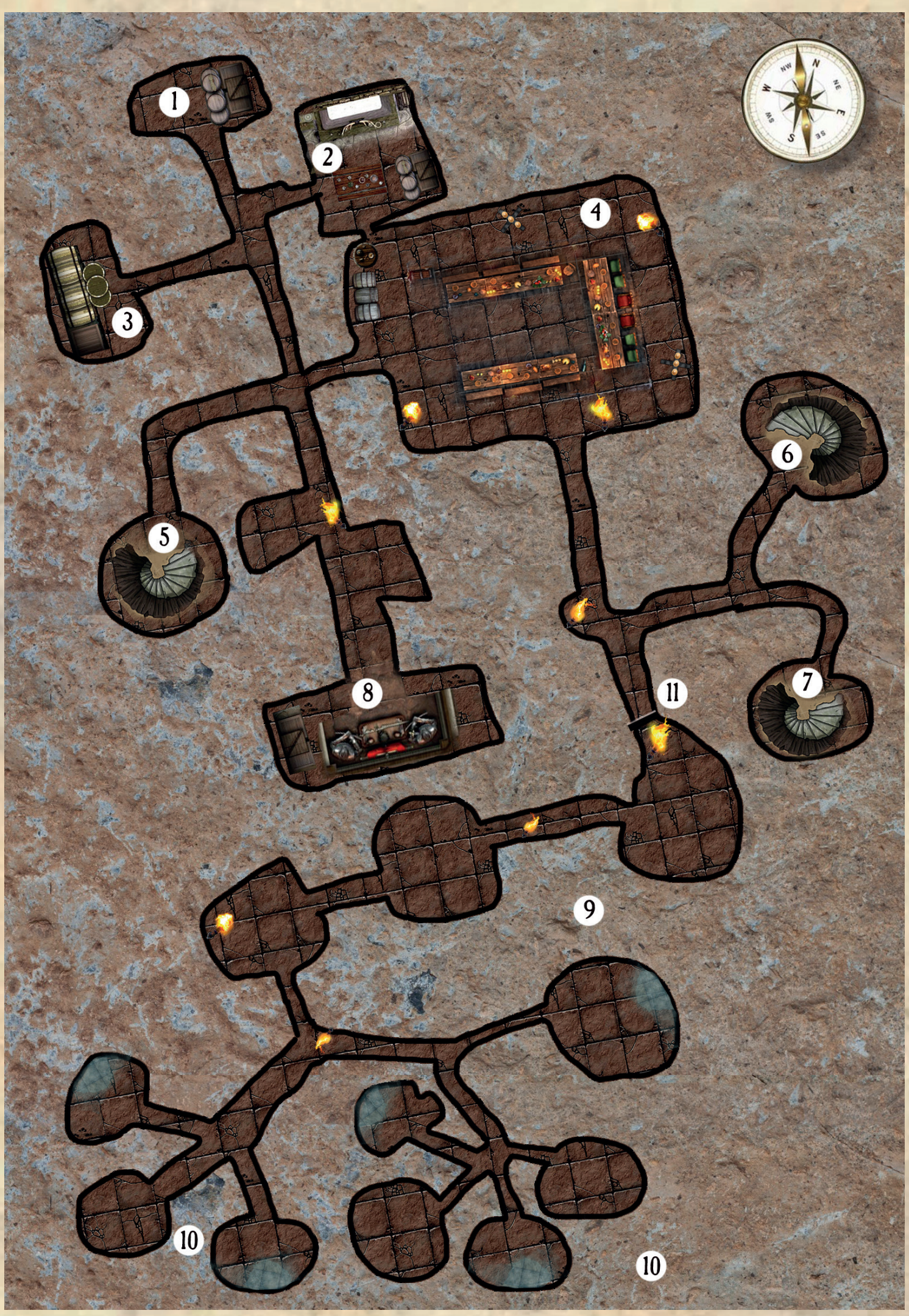
Mais Markus n'affrontera cependant pas nos joueurs, Olek ayant une dette à regler avec le mage, laissant aux aventuriers le soin de poursuivre leur mission.

Il n'y a pas que des morts en ces lieux, des Humains corrompus ont rejoint l'armée de la Reine.

Ils pourront aussi rencontrer la forme éthérée d'un Nain.

**L'entrée**

Pénétrer en ces lieux sera compliqué. Des hommes patrouilleront sur la piste menant à l'entrée. Les joueurs devront approcher furtivement. Les gardes sont pour la plupart vêtus de long manteaux noirs recouvrant à demi leurs visages scarifiés. Parfois ce sont des serviteurs


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
10
11
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW



squelettes. Cet attirail leur confère un air effrayant mais récupérer les habits des soldats permettra de pénétrer les lieux par le pont qui enjambe l'accès à l'entrée. Un test de Dissimulation pour chacun lorsqu'ils croiseront les trois gardes postés ici et une majorité de lancés réussie, signifiera un succès global. Il pénètreront alors dans les lieux. Un test de Perception permettra de voir le logement brisé de la rune sur le fronton.

**Niveau 1**

**8 Hall d'entrée :** rencontres aléatoires avec 30% de chance de croiser un ou plusieurs soldats de la Reine. Dés que le combat durera plus de 3 rounds un homme ira chercher de l'aide et donnera l'alerte dans la cité.

**7 Chapelle détruite :** des corps humains sont empilés. Un test de Fouille avec un malus de -15 permettra de trouver une trappe derrière l'autel. En soulevant la dalle les aventuriers découvriront un anneau. C'est la chevalière d'Ebgnezil symbole du grand prêtre de la cité Naine. Il donnera +5 au test de charisme, +1 point supplémentaire après une focalisation réussie. L'anneau est utilisable uniquement par un Nain.

**6 Hall des héros :** vaste salle contenant les statues des plus grand héros de la cité Naine : Kardok, Kiklin, Krosek… Première apparition du fantôme de Kiklin. Les Joueur lanceront un test de peur. L'apparition sera fugace et semblera repartir vers l'entrée. La lueure sera difficile à suivre, puis la forme disparaitra rapidement. Elle leur indique en fait le chemin.

**3 Cave aux marchandises** : un cruchon de vin particulier sera découvert par un test de Fouille avec un malus de -10. Le breuvage redonne du courage et +2 en Ag pendant 2 rounds.

**13 Réserve :** Ici sont empilés quelques vivres.

**9 Salle de garde :** trois gardes squelettes sont postés ici.

Profils des Gardes Squelettes :

| M | CC | CT | F | E |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 25 | 17 | 3 | 3 |
| B | I | A | Dex | Cd |
| 5 | 20 | 1 | 18 | 18 |
| Int | Cl | FM | Soc | |
| 18 | 18 | 18 | | |

Ils seront armés de lances et porteront des cottes de mailles et des casques.

**10 Escalier vers niveau 2**

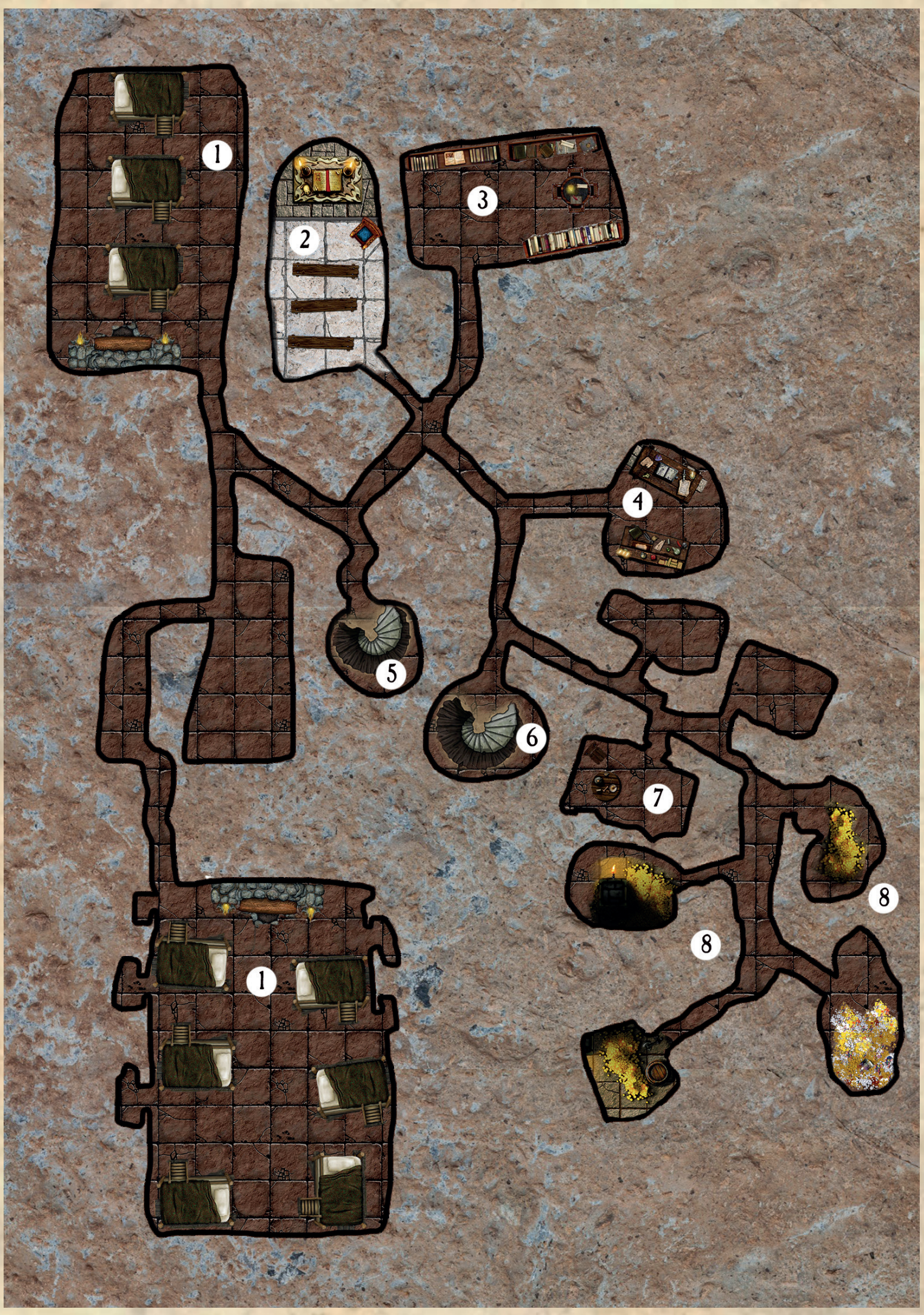
**1 L'antre des Corneilles Géantes :** trois volatiles nichent ici ; la pièce est jonchée de restes : ossements et restes decharnés. Dans un nid ils trouveront un œuf de Corneille Noire Géante... Un passage vers un précipice extérieur leur permet de prendre leur envol.

**4 Salle d'arme**

**5 Quartier des gardes**

**Niveau 2**

**11 Porte fermée :** elle mène aux geôles. Un test perception permettra d'entendre les lamentations des hommes. Au besoin, Olek s'occupera de secourir les prisonniers et de les mener dehors leur demandant de continuer leur progression. Ils se retrouveront plus tard.


1
2
3
4
5
6
7
8
8
1



**Note au Maître du Jeu**

Improvisez le combat avec les gardes et laisser ensuite les joueurs mener leur investigation. La porte fermée s'ouvre sans trop de souci soit avec Crochetage soit avec un test de Force mais cela engendrera du bruit.

**4 Salle du banquet :** quelques vivres rien de plus sont disposés dans les buffets.

**8 Salle des armées :** Cet Arsenal a de quoi équiper un Nain de A à Z. Test de peur pour retrouver notre ami fantôme qui filera vers la salle de banquet puis disparaitra à nouveau. Cette fois ci la vision sera plus claire. L'un des aventuriers reconnaitra un champion personifié par l'une des statue du Hall des Héros.

**6 Escaliers menant vers le niveau 4**

**7 Escaliers menant au niveau 2**

**9 Les cachots**

**10 Les geôles**

**1 et 3 Réserves**

**2 Les cuisines**

**5 Escaliers menant vers le niveau 3**

**Niveau 3**

**3 Bibliothèque Naine :** elle est remplie d'écrits relatant des guerres Naines de l'ancien temps. Test fouille réussi à -10 pour trouver un vieux parchemin de détection avec trois utilisations. Il permet, en le lisant de détecter un passage secret ou caché dans une zone de 10 mètres carré. Seul un mage peut le lire.

Par un test fouiller à -10 ils trouveront un livre caché « Sur la race des Nains », étude d'un certain Koenig Kolk. Un vieux grimoire évoquera une ancienne cité située à l'Est « regorgeant de mille secrets et trésors » et d'anecdotes sur une ancienne bâtisse et la description sommaire d'un magicien très puissant : Lord Drachenfels. Un parchemin est glissé en dernière page du volume et représente le plan du premier étage du château.

**2 Chapelle :** le lieu est reposant et apporte un gain de +1 en B.

**8 Salle des richesses :** un vrai trésor est disséminé dans quatres pièces où s'empilent des montagnes de pièces d'or.

**1 Les dortoirs**

**7 Salle des gardes :** 4 gardes Nains du Chaos sont postés là.

| M | CC | CT | F | E |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 75 | 30 | 6 | 7 |
| B | I | A | Dex | Cd |
| 14 | 60 | 4 | 45 | 70 |
| Int | Cl | FM | Soc | |
| 25 | 89 | 89 | 10 | |

Ils portent de lourdes armures et des haches à deux mains ; l'un d'eux, possèdera les quatre clefs des salles des richesses.

**4 Le laboratoire :** tables et ustensils en tout genre, sembleront dédiés à des études très spéciales et macabres.

**5 Escaliers meanant au niveau 2**

**6 Escaliers meannt au niveau 4**

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



**Niveau 4**

Le fantôme réapparaîtra et les mènera droit vers la forge. Là bas plusieurs hommes seront attelés à œuvrer sur un étrange artefact : un grand masque blanc portant le symbole de Sandro. Il émane de cet objet un maléfice puissant.

**2 La forge :** quatre hommes forgannt un objet, combattront avec leur outils : marteau et piques rougies. Si le combat dure plus de 3 rounds, quatre autres individus surgiront de l'armurerie.

**3 Armurerie**

**4 Salle de vision :** une pièce vide si ce n'est un grand miroir rond posé au sol. Celui qui regardera dedans verra les armées de la Reine se rependre sur les terres du Nord, des hommes massacrés se relever et la vision s'aggraver… Des fumées s'élèveront de Kislev. Les corneilles tournoyeront au dessus d'une ville emplie de cadavres qui se relèveront. Des hommes seront alors sacrifiés à Sandros, et une armée chaotique se forme pour affronter la Reine des Glaces, souveraine de Kislev. Le monde sera alors déchiré par les ténèbres… Celui qui regardera devra effectuer un test en FM avec un malus de -5 et gagner 1D4-1 point de folie.

**7 Salle des champions :** Markus les attendra ici, prêt à en découdre. La pièce sera vide et il surgira de l'ombre, une grande épée à la main, à la lame couverte de rouille et suintant une substance puante et un casque en forme de crâne comme couvre-chef. Le combat ne s'engagera pas avec les aventuriers car Olek présent ou pas avec le groupe, signera son retour dans cette salle et décidera d'affronter le magicien. Le mage noir frappera le sol de son épée qui répandra son liquide Puant. Une faille d'où emergeront des squelettes, scindera la pièce dans un grand tremblement. Bien qu'Olek demande au groupe de poursuivre leur mission, les quatre entités qui viennent de surgirent du sol, poursuivront les aventuriers. Pas besoin du profil du mage ni même Olek. Ce dernier le tuera quoiqu'il arrive. Après le passage des joueurs dans le goulot (N° 13), Olek hurlera à l'attention joueurs pour qu'ils fuit et les avanturiers auront à peine le temps d'apercevoir le mage brandir sa terrible lame et frapper le Sol. Une secousse puissante, ébranlera les murs du couloir et provoquera l'effondrement de la voûte de soutènement rendant le chemin de retour impossible.

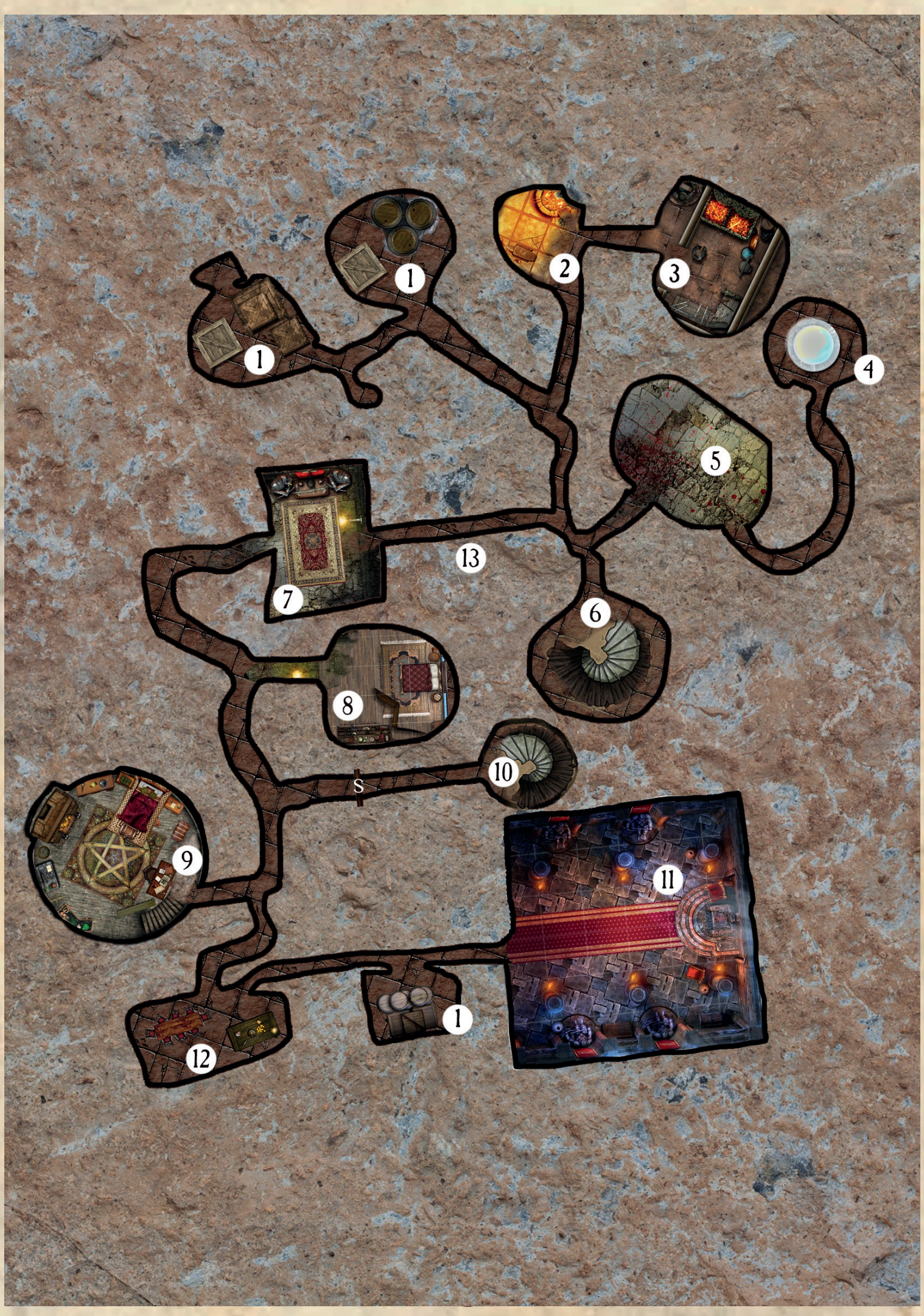
**13 Le goulot :** ici le tunnel sera fragilisé et lorsque le Mage Markus, lancera un sort puissant par un coup de son épée maudite, les clefs de voûte du passage céderont, obstruant le passage.

**8 Appartement des anciens rois :** par un test de Fouille les joueurs trouveront des écrits sur le 5e niveau.

**9 Appartement du mage :** Avec un test de fouille, les joueurs découvriront un parchemin contenant 1 sort d'invocation de la pierre. Niveau de difficulté : 36
L'invocateur peut créer 1d4 Golems de Pierre.

Profils des Golems :

| M | CC | CT | F | E |
|---|---|---|---|---|
| 3 | 41 | 25 | 6 | 6 |
| B | I | A | Dex | Cd |
| 29 | 20 | 2 | 10 | 29 |
| Int | Cl | FM | Soc | |
| 10 | 10 | 10 | - | |


1
1
2
3
4
5
13
7
6
8
10
S
9
11
1
12

| 7 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. | | | | | |

**11 Salle des rois :** les statues de tous les rois Nains sous la montagne sont alignés de part et d'autre de cette grande Salle. Le premier nom est celui d'Ebgnezil celui qui a fondé la cité, puis viennent : Ebgnazek, Ebgnok, Ebgnar…
Test Int pour retenir visages et noms.

Par un test de Fouille avec un malus de -10 les joueurs déceleront un passage caché. Les pierres sont de teintes différentes et dans la paroi un symbole runique gravé reprenant le symbole d'Ebgnezil se détachera lorsque l'huis sera ouvert. Un courant d'air révelera un passage mais seulement d'un diamètre de 10 centimètres et profond de deux mètres. Les joueurs pourront seulement voir une pièce ronde (N° 10), révélant une volée d'ecaliers qui donnent accès au niveau 5. Le symbole d'Ebgnezil, une pièce de bronze lisse en forme d'œil d'une quinzaine de centimètres de long se détache complètement et tombe au sol ; ramassé il servira sur le piedestal de la statue et pour ouvrir les lourds portes de la salle du palais de la Reine du niveau 5.

Le trone de pierre est constelé de cinq grosses émeraudes. Une représentation d'un roi Nain, avec à ses pieds le symbole d'Ebgnezil, orne son dossier.

Une fois près du trône, si l'un des joueurs touche le siège de pierre, ou effleure le trône, alors les deux battants de bronze constituant l'immense porte, se refermeront lentement. La quatrième statue, celle d'Ebgnar, semblera s'animer et prendre vie. Une voie caverneuse emergera des entrailles du colosse :

« Qui vient hanter cette demeure et troubler les secrets s'y trouvant ? »

Par un test de Perception les joueurs retrouveront une rune de la même forme que celle gravée sur le mur. Elle est posée au bas du piedestal.
« Agenouillez vous devant moi, et prononcer mon nom… alors je répondrais à vos questions... »

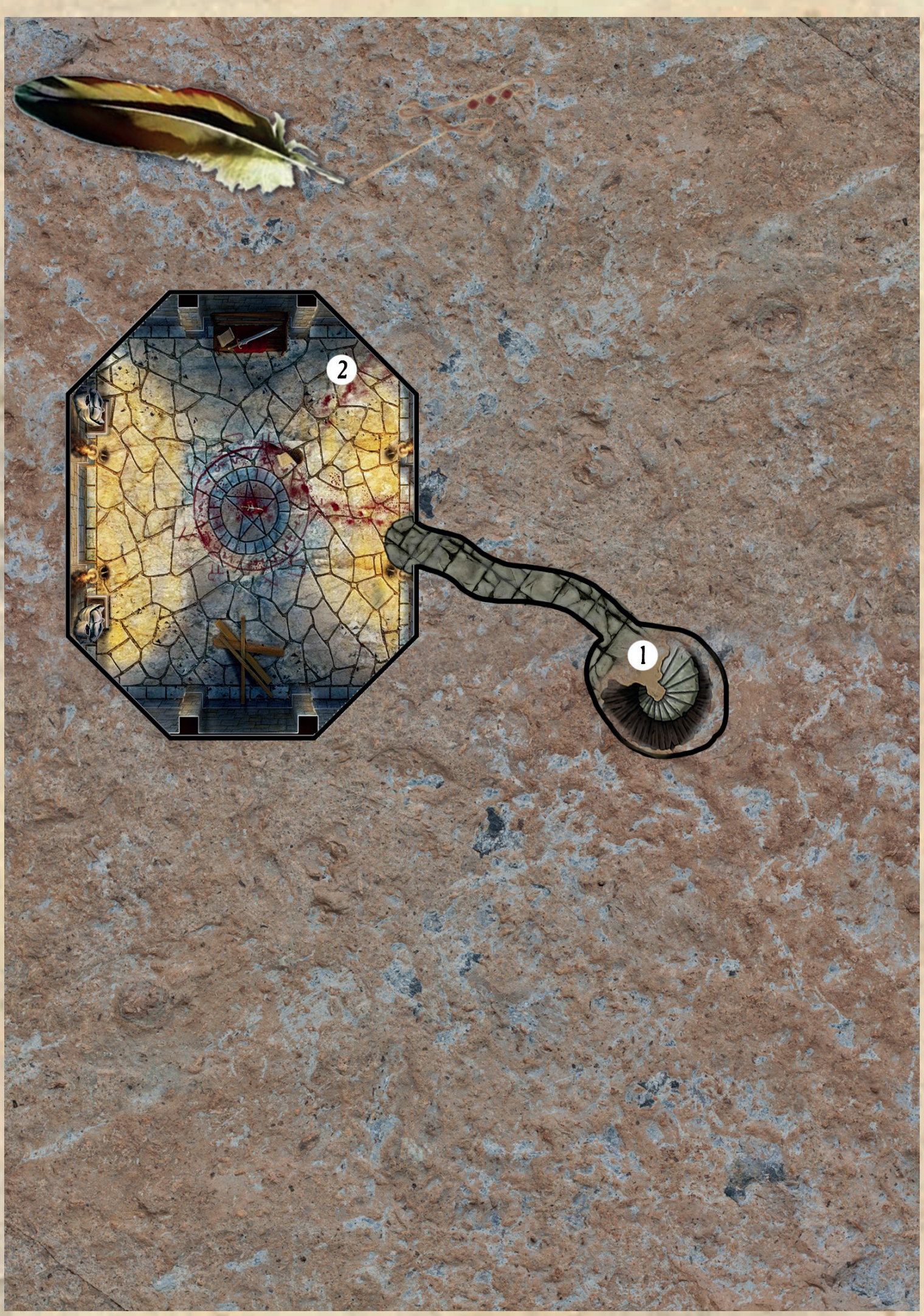
La statue répèteta inlassablement sa question jusqu'à ce que quelqu'un, à quatre pattes, constate la présence du même glyphe à sa base que celle découverte au Mur. Il poussera et enfoncera la rune dans son socle. Alors un bruit se fera entendre du réduit et ouvrira la paroi. La porte secrète qui mène en 10 est alors entrouverte.

Si quelqu'un prononce son nom et se prosterne face à lui il répondra aux questions des aventuriers. Il racontera l'histoire de la cité, évoquera le fait que l'épée peut aussi (avec assez de puissance) briser la gemme et tuer définitivement la Reine…

Il s'agit d'Ebgnar… Ce dernier a enfermé une part de son esprit dans la pierre avant de mourir. Il ne peut combattre mais son esprit répondra aux questions.

Si les aventuriers lui demandent de l'aide il proposera une petite énigme :

« Résolvez mon énigme et j'étudierai votre demande :
- Un dragon qui vole le cherche des yeux
- Un dragon qui rugit le tiens entre ses serres
- Un dragon qui sommeille l'imagine dans ces songes
- Un dragon qu'on reveille, le défendra bec et ongles ».
Réponse, un trésor.


2
1

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



Il ne répétera la chose qu'une seule fois. L'aventurier répondant correctement à la question sera soudainement envahit d'une chaleur incroyable et ses muscles sembleront vibrer ; bonus de +5 en CC, +2 en B et sa bourse s'alourdira magiquement de 1d20 Couronnes. Puis, la statue se figera à nouveau et les portes de la salle s'ouvriront à nouveau.

**1 Réserves**

**12 Salle de jeu**

**10 Escaliers menant vers le niveau 5 :** le passage dans le couloir est débloqué par l'esprit du roi.

**6 Escaliers menant vers le niveau 4**

**Niveau 5**

L'escalier et le couloir conduit au palais de la Reine. Un mécanisme interne commandera l'ouverture de l'imposante porte d'airain. Arrivés près des battants décorés de runes anciennes, une voie résonnera dans la tête des aventuriers :

« venez, venez aventuriers, venez découvrir votre mort »

La serrure de bronze possède un logement similaire au symbole d'Ebgnezil

La voix s'insinuera dans leurs têtes et ils devront affronter un test de FM pour résister à la peur.

À l'intérieur de la salle polygonale, une créature mi morte mi vivante semblant porter une longue robe noire est allongée sur un sofa, posée sur un piedestal. Des décorations aussi riches qu'anciennes, des lustres d'or et des tentures relatant des faits d'armes Nains, ornent les lieux. Depuis l'immense candélabre et les luminaires accrochés aux murs, les mèches des cierges s'allumeront et diffuseront de vaporeuses et noirâtres volutes. Les lumières éclaireront alors l'estrade de pierre et feront étinceler des richesses et mille trésors répartis au bas des marches, mais aussi des amas d'os.

Le groupe dicernera nettement six formes humanoïdes près du trône de la Reine. Ce sont des Champions Squelettes.

Champions Squelettes :

| CC | F | E | Ag |
|---|---|---|---|
| 43 | 36 | 42 | 43 |
| Be | Bf | B | A |
| 4 | 3 | 21 | 3 |

La sorcière porte un masque de nacre blanc et la couronne ceint sur sa tête. Lorsqu'elle se lèvera elle semblera léviter. S'approchant alors en flottant près des aventuriers, elle leur sussura ces quelques mots :

« Je vous propose un marché, noble créature ; prenez ! Servez vous ! Toutes les richesses de cette montagne seront à vous... et votre liberté ».

Mais très vite, au vue de l'épée de Maeve, la reine aura un geste de recul puis abaissant son masque, elle revelera un visage fripé formant une afreuse Grimace. Elle s'énervera et reculera rapidement comme porté par quelque tapis volant.

Dés que les aventuriers sortiront leurs armes, les champions s'animeront et viendront les combattre. Elle assistera au duel et d'un geste, élèvera une arène

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

d'ossements entre elle et les squelettes, ce qui rendra impossible toutes attaques sur sa personne.

Une fois les Champions au sol, l'arène d'os s'effondrera et la reine viendra en personne les affronter.

La Reine des Damnés :

| CC | F | E | B | Ag |
|---|---|---|---|---|
| 63 | 54 | 39 | 28 | 78 |
| FM | Be | Bf | A | |
| 68 | 3 | 2 | 4 | |

L'utilisation des points de Destin est impossible contre elle car elle réanimera le joueur mort à son compte.

Imaginez toutes sortes de sorts : lancé de crânes, squelettes se formant de l'ossuaire, peur, terreur, invocation d'un démon de Sandro, etc.. Quoiqu'il arrive les aventuriers n'auront jamais le dessus et il faudra un coup de l'épée légendaire bien placé pour déloger la gemme ou la briser.

Le Maître du Jeu improvisera donc le combat à leurs désavantages en faisant durer la joute ; le coup critique achevera la sorcière

Elle ne peut être vaincue définitivement qu'en utilisant l'épée de Maeve en portant un coup critique sur la couronne. Cette dernière possède ses propres points de blessures et tant qu'ils ne tomberont pas à zéro la sorcière se régénèrera constamment. Imaginez des sorts de vision leur faisant entrapercevoir l'horreur futures et les royaumes dévastés, etc. Mais si la couronne ne possède plus de points de B, elle pourra être retiré par un coup violent.
Couronne de Sandro :

Blessures : 16 Bonus d'armure : 3 aucun dégâts subit, sans l'utilisation d'armes magiques.

Dans le cas ou l'un des joueurs défait la couronne lorsqu'elle aura épuisé ses points de B, par un coup bien placé au choix du Maître du Jeu, alors, le masque se brisera et la sorcière disparaitra dans un grand embrasement et s'échappera (lire chapitre suivant).

Dans le cas d'un coup critique du porteur de l'épée de Maeve, la reine sera définitivement tuée. Alors les armées macabres se dissolveront.

Une fois le combat achevé, la montagne commencera à s'effondrer. Des failles apparaitront et un tremblement gigantesque ébranlera les lieux. Le sommet de la montagne s'ouvrira alors, laissant la lumière du jour se déverser dans la grande salle en perdition. Au sol, les dalles disparaitront et chuteront une à une dans les ouvertures béantes...

Le palais de la Reine basculera peut à peu dans le vide mais les joueurs s'en sortiront en consommant leur points de Destin. À Praag et à Kislev, ils seront accueillit en héros. L'anéantissement des armées de Morts-Vivants mais surtout l'étrange retransformation de la plupart des damnés en hommes et femmes libres sera chanté par les menestrels : une légende naîtra.

plus tard, Olek s'avèrera être un « avatar » de Taal (gain de point de destin).

À l'issu de cet ultime chapitre, chaque joueur recevra un point de fortune et jusqu'à 300 XP.



**Amorce d'une suite, à la campagne**

Dans la salle de Rhya, Maeve, leur parlera succinctement de l'utilisation de l'épée et de la couronne de la Reine…

Malgré tout elle ne se mêle pas des affaires des hommes et ne rentrera pas dans les détails.

À la fin de l'aventure, lorsque l'épée brisera la couronne, alors une partie de la vie des survivants ira alimenter celle des morts, qui seront ramenés du côté de la vie. Maeve, fée des éléments, explique que :

« C'est un, passage obligé. Après chaque incendie, la nature reprend ses droits… »

De retour à Kislev ou à Pragg, les joueurs comprendront qu'ils ont redonné vie aux morts sous l'emprise de la Reine ; les proches de la Reine des Glaces, Olek ou le jeune Hanz, décriront la fin de la sorcière et les vents noirs qui se deversèrent depuis les champs de bataille et les villes ravagées, vers le sommet de la montagne.

Plus tard, les menestrels relateront que par l'action héroïque de héros, ensevelit sous la montagne, leur action a anéanti les desseins de l'infame Reine des Damnés et rendus leur liberté à une grande partie des enveloppes charnelles vidées de leurs âmes et qui formaient cette armée chaotique constituée de ceux tombés au combat.

Prêtres et croyants, vanteront les miracles des Dieux qui ramenèrent ces héros à la vie, de la montagne éffondrée.

Si les aventuriers n'ont pas détruit la couronne et se sont emparés du diadème alors la Reine disparaîtra dans une combustion infernale. Ils penseront alors qu'ils ont « remporté la victoire ». Il n'en est rien ! En faite son essence noire, réintégrera la dépouille pourissante de l'Elfe Ravandil le Déchu qui avait été placée par les Nains dans un sarcophage, après avoir été tué par les aventuriers dans l'ancienne cité de Kadilor.

Une suite pourra alors être proposée et démarrera sur la remise en état du pays après la devastation de la guerre et l'héritage reçu de la part de la population et des seigneurs locaux aux héros, d'un terrtoire en Sylvanie : le Comté de Dalv.

Voici en quelques lignes le synopsis à cette suite : Quelques mois après la chute de la Reine des Damnés, un bruit court… Tout d'abord ont signalera la présence d'un être morbide, qui tue des animaux errants et égorge des troupeaux. Puis le phénomène s'amplifiera et la populace parlera d'un être famélique qui s'attaque à des femmes et des enfants isolés la nuit tombée.

Puis après avoir levé des gens en armes, le royaume n'entendra plus parlé de cette rumeur : cette créature fuira vers le Nord mais les récits vont perdurer. En parallèle, on apprendra que le sarcophage de l'Elfe Ravandil placé dans l'ancienne cité sous Kadilor, a été ouvert et son occupant a disparu.

Pourquoi a-t-on volé la dépouille de l'Elfe ? Un matin, les aventuriers en partance pour la Sylvanie afin de prendre possession de leur héritage,

seront abordé par un homme Encapuchonné... Olek.

Il leur posera des questions à propos de la couronne, si ces derniers l'ont bien détruit, car cette dernière est en or et pèse son pesant de cacahouètes. Si ce n'est pas le cas, il sera très critique :

« Pourquoi ne l'avez-vous pas détruite ? »

Il parlera de ses craintes quant au retour de l'éventuelle Reine des Morts-vivants.

À Kislev, et à Prague on parlera de phénomène astronomiques inquiétants... Au détour d'une conversation dans une auberge pendant leur voyage vers la Sylvanie il collecteront des indices inquiétants ; parfois ils se sentiront observés, ou constateront qu'une fenêtre de chambre a été ouverte, des trâces d'ongles ayant forcé l'uisserie. La silhouette furtive au coin d'une rue ou au détours d'un chemin et toujours de nuit, sera toujours celle d'une forme longiligne et voûtée.

En Sylvanie, dans le village de Dalv, au pied de leur château enfin en vu, les prêches d'un sectaire fou annoncera la fin du monde et parlera de la couronne non brisée… Leur présence rendra fou le prêcheur qui les designera nommément :

« Il sont parmis nous... Les pêcheurs ! Ils ont faillit ! Les misérables ! Le maleur est sur nous ! »

Les doutes se porteront alors sur les aventuriers, et un soir, un valet annoncera un visiteur au château : Olek viendra à leur rencontre pour les mettre en garde :

« J'ai bien peur que vous n'ayez fait une bêtise en conservant ce diadème ! Vous devez réparer vos erreurs et aller affronter ce que vous avez laissé derrière vous ! Mais ma crainte est encore plus grande : si la Reine des Damnés était liée à la couronne, aujourd'hui elle a réintégré une nouvelle enveloppe. Même si vous brisez la couronne, cela ne la détruira pas. Vous devez retrouver sa piste, suivre ses traces et tenter de la démasquer. Finissez le travail avant que les autorités n'apprennent que vous avez conservé la relique… »

Les traces sanglantes de l'Elfe Vampire, les suivront jusqu'à leur château dans leur nouveau domaine du Comté de Dalv. Les anciennes fondations se révéleront être l'antre d'un vampire. Il tentera de ravir la couronne que détient l'un des joueurs et ainsi procéder au retour de la Reine des Damnés...



*Château de Dalv*

*Dalv est situé à l'Est du Mootland en Sylvanie*


TALABECLAND
THE BLEAK MOORS
THE GREAT FOREST
OSTERMARK
Dorlesk
Trautenau
Hazelhof
Tauer
KRUGENHEIM
BISSENDORF
Kiel
Berliner
Kolhov
BAHLKURK
Axelaruhe
Barrichmere
Melkhior's Tower
DEAD WOOD
CARLSBRUCK
THE EIRE DOWNS
ZOMBIE MARSHES
The Ruins of Dread Mordheim
Radinau
ESSEN
Vanheltor
THE WORLD'S EDGE MOUNTAINS
HUNDSHEIMERWALD
SIEGFRIEDHOF
Ruin
HUNGER WOOD
Kronadorf
HEL FENN
WALDENHOF
Ealing
Jenzwalden
Ruined Castle
Helfurt
Mikaldorf
Castle
Ruin
Thyrnau
Hundham
MESSINGHOF
Stephansdorp
Sternieste
The Ruins of Vanhaldenschlosse
ESCHEN
REIAKHOF
Castle Regak
Zherden
MORTEEN
The Cairn Circle
VANHALDENHOF
Castle Templehof
GRIM WOOD
WARTENHOF
Zherdenschlosse
VEREDENWALD
Vierstein
Ruin
TEMPLEHOF
Sumpfdorf
Ruined Castle
Fort Oberstyre
Murieste
Lichenheim
Gerhof
WARTEN DOWNS
Shrine of Seppel
KONIGSTEIN
Konigstein Tower
Stolpe
DARK MOOR
Castle Wartenhof
Rattenburg House
The Red Abbey
NAUBONUM
SYLVANIA
DRAKENHOHENZUG
Leichfeld
Eun River
SWARTZHAFEN
HAUNTED HILLS
DRAKENHOF
Folbura
Castle Drakenhof
Castle Senkhof
Dechstein
SENKHOF
Gallhof
Ruin
Pfaffpach
Bulorhof
GHOUL WOOD
The Ruins of Castle Bulorhof
Border Fort
NACHTHAFEN
Galterschlosse
Hainkern
BULORHOF MARSH
Konrad's Watch
Ruin
Nachtschlosse
THE WORLD'S EDGE MOUNTAINS
Ruined Castle
MOOTLAND
Comte de Dalv
BRAUHLAND
Fort Bracher
FENNONHUGEL
Ruined Castle
FAE MARSHES
Stromhof
Skraklaz Ungor
ZHUFBAR
The Watchtower
Ruined Castle
THE AULD KYDING
BARROW HILLS
Kolaz Ungor
Briastadt
Averridae
The Lost Mine of Khazid Aldum
BLACK WATER
Hutten
MITTLENBURG
Mallhof
Pappenheim
Shrine of Gadd
The Lost Hold of Karak Varn
Fallbera
SCHRAMLEBEN
ACHTERAWER
SILVERCODE HILLS
Hardenburg
Falkenhausen
Ciehselhoff
BLACK MOUNTAINS
Steuben
Marburg
Kaunitz
The Last Skaranorak Temple
AVERLAND
BERNLAU
Scale in Imperial Miles
0 10 20 30 40 50
N
Welcome to Sylvania



**Table de rencontres aléatoires et d'événements divers**

Un tableau permet d'animer les aventures de vos randonneurs dans les contrées sauvages et de casser la monotonie d'une longue randonnée.

Fonctionnant sur un lancer de 1d100 il est disponible sur le site à la rubrique Atelier et sous-rubrique Aides aux Maître du Jeu.

**Petits rappels sur le temps réel :**

Le temps réel est une méthode de jeu particulièrement utilisée à l'Appel de Cthulhu mais qui est aussi adapté au jeux de rôle médiéval fantastique pour dynamiser l'aventure.

Elle s'emploie lorsque vos joueurs doivent effectuer des actions qui ne demandent pas
de temps de réflexion ou lorsque les conditions ou l'environnement l'imposent.

Avant de déclencher l'action, le M.D. demande à chaque joueur de choisir un chiffre entre 1 et 4 ou 1 et 6 ; le premier lancer de dé donnera l'ordre d'action de chaque joueur puis ils le garderont jusqu'au prochain «temps réel» de l'aventure.

Prenons un exemple avec trois aventuriers, dans une auberge :

Vos PJs sont dans une chambre, ils entendent des bruits de pas lancinants dans l'escalier, à glacer le sang. Dans quelques secondes ces choses infernales seront là, certainement prêtes à tuer.

Le temps n'est plus à la réflexion, il faut agir tout de suite.

C'est aussi au Maître du Jeu de faire comprendre aux joueurs qu'ils ne sont pas là pour bavarder ou faire la grasse matinée.

Dans ces moments là, le M.D. accélère le tempo par des descriptions courtes et précises donnant un maximum de solutions aux PJs en un minimum de temps.

Deuxième exemple avec quatre PJs, dans une aventure médiéval-fantastique :

À la lisière d'une forêt, les personnages se retrouvent nez à nez avec une bête démoniaque. De taille monumentale, elle pourrait les écraser d'un simple coup de pied.
À ce moment là vous dites à vos joueurs qu'ils n'ont pas le temps de planter la tente ou d'organiser un conseil de guerre ; la bataille a lieu maintenant ! La suite des évènements est primordiale pour le reste de l'aventure. Ils doivent réagirent au quart de tour et annoncer ce qu'ils font, dans l'instant.

Pour les joueurs, comme pour le M.D., il n'est plus question de round ou de tour de jeu.

Cette méthode a pour effet d'accélérer le jeu et parfois même de produire quelques situations intéressantes et imprévisibles même pour le Maître du Jeu. Dans ces cas là, ce dernier doit être ouvert à toutes propositions et ne pas bloquer les PJs dans leur progression.

Laissez les agir à leur manière.

Après coup, vos joueurs se rendront compte par eux même des conséquences de leurs actes.

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



**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 Agilité 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.

**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.

**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) :

| **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 |

**Faim et soif**

Les aventuriers peuvent être confrontés à la faim et à la soif.

Après 3 jours sans manger ou 2 jours sans boire, ils doivent lancer un test d'endurance (+10%) et risquent de perdre 1 pv.
-4e jour de faim ou 2e de soif, test d'Endurance normal.
-5e jour de faim ou 3e de soif, test avec malus de -10%.
-6e jour de faim et 4e de soif, test avec malus de -25%.
-7e jours de faim et 5e de soif, -1pv.

**Un chope ça va, trois... :**

Effet de l'alcool : nombre de verres possible = Bonus d'Endurance. Après, le soûlard doit réaliser un test de résistance à l'alcool ou test d'Endurance avec malus de -20% pour ceux qui n'ont pas l'aptitude. Si le buveur rate son test, alors des malus s'ajoutent à la CC, CT, Agilité et Intelligence. Glissant peu à peu dans la beuverie, les 4 tests ratés conduisent à :
-1er test raté : -10%.
-2e test raté : -20%.
-3e test raté : -30%.
-4e test raté : -40%.

Suivant l'alcool, des malus peuvent s'ajouter :

| | Au 1er test | Au 2e | 3e |
|---|---|---|---|
| Bière : | aucun | -10% | -25% |
| Ale et vin : | -10% | -25% | -35% |
| Alcool fort : | - 25% | -35 % | -55% |

Après le quatrième test raté, le buveur est ivre-mort et s'effondre.

À chaque action, une demi-action est nécessaire pour rester concentré.
Les effets de l'alcool s'estompent après 1d10 heures - Bonus d'Endurance ou 1d10 heures (minimum 4 heures) si vous êtes ivre-mort, après 4 tests ratés.