

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

Le Grand Sommeil

Transition entre le second et le troisième volet de « La main de Zilkin ».

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

Eilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - novembre 2008 - avril 2016

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

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

Ellipse littéraire

Si nos joueurs n'ont pas encore découvert le scénario « La forge de Vosgoroth », le Maître du Jeu voudra peut-être scénariser ce chapitre qui s'intercale facilement entre le second et le troisième volet de « La main de Zilkin ».

En effet, « La forge de Vosgoroth » emprunte une grande partie de la Lore de « La main de Zilkin » et décrit la région de Borwo avec quelques héros importants comme Myladie la capitaine de la garde ou bien encore avec la présence du roi Nain de Ered Ether, cette cité Naine qui sera au coeur du troisième volet de la campagne.

Après avoir résolu les énigmes et le projet machiavélique d'invasion à Minion puis déjoué les embuches lors du voyage retour vers Borwo, nos aventuriers sont enfin arrivés à la capitale du Nord, Borwo, la cité aux cent jardins.

Ce sera l'occasion de se reposer, découvrir cette cité nichée au carrefour de vastes forêts mystérieuses, de plaines giboyeuses et de reliefs montagneux et de s'exercer aux métiers pour parfaire ses connaissances artisanales. Borwo est chef-lieu du Nord des Terres Sauvages. Elle est réputée pour sa bibliothèque et les cartographes-aventuriers qui l'enrichissent mais aussi pour ses ruelles fleuries et ses nombreux parcs et jardins. Mineurs, trappeurs et aventuriers s'y réfugient lors des longs mois d'hiver. Le reste de la belle saison, la ville bruisse des activités humaines, agricoles et artisanales.

Arrivée à Borwo

Lors de leur premier contact, ils seront mis au courant de l'absence de la capitaine de la garde, Myladie.
Des rumeurs parlent de mouvements de troupes peu rassurants et certains aventuriers de passages, chasseurs ou mineurs, rapportent la présence d'activités Peaux Vertes dans les collines aux abords des montagnes de l'Ered Ether.

À l'attention du Maître du Jeu

Les témoignages suivants agrémenteront les discussions entre les joueurs et la population locale. Hauts en couleur, certains personnages apporteront des compléments d'informations. Leurs accents, leur attitudes, seront travaillés afin d'amener les joueurs à vouloir pousser plus loin leur enquête sur l'absence de Myladie et de ses hommes et les dangers de la montagne de l'Ered Ether proche.

Les témoignages

Deux soldats de la garde, qui jouent aux dés pendant leur pause, discutent :

« Tu sais quand la Myladie qu'elle rentre au bercail ? »
« Bha non. »

« A va pas tarder j'espère ; qu'on aurait ben besoin d'elle ici ! »
« Bha oui. »

« T'y crois à ces rumeurs des montagnes ? »
« Bha p't'ètre. »

Ils reprendront leur activité militaire lorsqu'ils se rendront compte qu'ils sont épiés.

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



À la boutique d'un Nain joviale

« *Liqueurs aromatisées - Gobli & fils* ». Gobli est bouilleur de cru et travaille avec sa femme et ses enfants. Sa boutique est reconnaissable par la belle devanture colorée et la grange dans laquelle les voisins viennent emmener leurs fruits de cueillettes ou de saison pour les transformer en eau de vie. On discute et on ripaille en attendant la fin de la distillation. Gobli, la chevelure blanchie par les années, le nez veiné de rouge témoignage d'une propension à bien goûter ses produits est un Nain bavard :

« J'en connais qui vont passer un sale quart d'heure si y croisent une patrouille des Nains d'la grande cité souterraine. J'en r'viens… j'fais bouilleur de cru et j'aime bien distiller les framboises qu'on trouve dans la montagne… Les plus juteuses gorgées de sucre poussent un peu en altitude. Elles produisent un nectar ! Idéale pour s'désinfecter l'gosier et avoir l'haleine qui sent la rose. J'étais à l'aplomb d'un passage à dos d'âne, avec mes trois fils pour la cueillette y'a 15 jours quand mon plus grand nous a averti… L'était moins une ! On a observé un drôle de manège : le passage d'au moins une douzaine de ces p'tites saloperies de Gob et certaines à dos d'araignées ! Sacré bon sang, par la barbe de Gimli, j'aurais eu mon marteau de guerre et tout l'tremblement, j't'y aurais sauté sur l'paltot… Mais on était pas de taille. C'est moi qu'a averti le premier notre Capitaine de retour ici bas. Les Gobelins sont passés sans nous voir, en contre bas de notre promontoire, puis z'ont bifurqués vers le Sud… Vers la Cité Naine quoi…»

Les retour des trapeurs

Trois chasseurs, David dit La Fouine, Tom Dibidu et Jeanette La Hachette, des trappeurs à en juger par leurs toques en poil de renard et la tenue typique en daim, viennent d'arriver en ville. Leur baudet harnaché d'un précieux paquetage indique qu'ils sont de retour d'une campagne à en juger par les magnifiques peaux, pélices et fourrures soigneusement disposées dans de larges besaces qui pendent de part et d'autre du mulet.

Le plus fort, David, qui semble être le chef, entame la conversation et semble encore marqué par une rencontre fortuite dans les montagnes proches :

« Il y a trois semaines de cela, nous chassions le renard argenté dans les massifs montagneux au Nord de l'Ered Ether… En plein jour, alors que le temps était clair et ensoleillé, une tempête s'est brusquement levée…

Tom apporte quelques précisions :
« En été la montagne nous laisse tranquille et jamais nous n'avions rencontré pareil phénomène météo. Heureusement nous avons pu nous réfugier dans une caverne… et surtout inoccupée en cette saison. Oui, en hiver ces ours sont redoutables et pas commodes quand on les tire de leur léthargie… »

David reprend :
« Laisse moi finir Tom. Bref, les bourrasques de neige se sont brusquement arrêtées de souffler, et on commençait à déneiger l'entrée quand un bruit de pas, de ferraille, s'est lentement mais distinctement fait entendre, puis le son monocorde d'une

trompe qui a fini de nous glacer le sang. Jeanette termine cette curieuse description :
« Moi, j'étais en haut du tas de neige au moment ou ça s'est passé… J'ai tout vu, et il s'en est fallu d'un cheveux que j'effondre le mur de neige qui obstruait la caverne… Heureusement c'est le bruit qui m'a arrêté. Ils étaient nombreux… Une troupe de petits hommes disgracieux… »

Tom :
« Oui des Gobelins, j'en ai déjà vu, mais morts. »

Jeannette :
« …C'était bruyant et ça sentait fort et croyez moi, je viens de passer trois semaines avec eux (en désignant discrètement ses camardes)… Mais là c'est une image que je n'oublierais pas de sitôt. Le plus horrible c'était ces grandes araignées qui servaient de montures à certains petits monstres… Ils avaient la peau pâle sous leurs cuirasses et leurs horribles lances étaient décorées de petites têtes d'animaux, mais pas toutes… J'ai crû apercevoir des crânes plus grands et aussi des prisonniers dans des chaises à porteurs… »

Tom :
« Ma pauvre Jeanette… C'était le garde manger ça ! Et crois moi si on n'avait pas trouvé ce refuge, on servirait de ragout à ces monstres en ce moment ! »

Témoignage d'un vieux routard

Parfois les rencontres seront plus atypiques, comme celle que feront nos aventuriers avec le boiteux Ralph dit La Merguez à l'auberge où ils sont descendus.
Personnage calme, au visage caché, recouvert d'une capuche, Ralph sirote sa bière tranquillement assit à l'un des tabourets du bar. Hormis le visage couvert, on remarque sa jambe raide et le crochet qui dépasse de sa manche gauche ; il observe attentivement le groupe de personnages ce qui peut éveiller leur attention.

Si le dialogue s'instaure, il converse alors très lentement. Ralph semble serein et tranquille (voix posée, douce et très calme) :

« Vous savez mes braves, la vie ici est parfois rude, le climat, les animaux sauvages, la p'tite vérole, mais pas seulement… »

Note au M.D. : Si la question porte sur les dangers dans les Régions Sauvages et le récit des chasseurs ou du Nain Gobli, alors notre homme parlera ouvertement et toujours calmement.

« Cette rumeur à propos d'une cohorte de Gobelins ? Mais parfois il y a pire. Tenez mes braves, asseyez-vous et écoutez mon récit. Ici dans notre belle région du Nord sauvage, le danger revêt plusieurs visages pour l'aventurier. C'est comme ces petits êtres taquins ces fameux Gnomes Noirâtres qui peuplent la Forêt des Orpailleurs près du Marais que l'on nomme Les Baves du Malin bien à l'Ouest d'ici en direction des Monts de Fer...

Ha bon, vous n'y êtes jamais allez ?

C'est un endroit bucolique et charmant... Plein de ressources.
J'étais jeune à l'époque et ma foi on me disait assez beau gosse… jusqu'à la rencontre avec ces Gnômes Noirâtres. J'avais orpaillé quelques semaines avec mon collègue Jacques et nous

nous appretions à rentrer dans le Haut Estland avec ma foi nos bourses remplies de beaux cailloux jaunes et de quelques pierres brillantes, quand ces petits garnements nous ont invité à leurs jeux puérils… »

Il pointe de son doigt son visage et invite silencieusement l'auditoire à le regarder.

Soulevant sa capuche, Ralph découvre alors son visage, et laisse apparaître le reste de ses formes jadis humaines : tout est brûlé, pas un centimètre carré ne semble avoir été épargné par le fer rouge. Le nez mal recousu d'une pièce de cuir accompagne un orbite vide et le second oeil est barré d'une profonde estafilade qui a épargné de justesse Ralph de la cécité totale.

Puis il se lève péniblement de son tabouret et retire à l'aide de son bras droit valide, sa veste de cuir puis enlève sa chemise de lin qu'il pose sur la table : son corps, comme brulé, tanné et entièrement boursouflé de cicatrices anciennes, explique surement son sobriquet de La Merguez, un peu trop cuite du reste et la cuisson recouvre la totalité de son corps.

« …Ces petits forbans sont amusants un temps, après ils lassent vite… Mon bras gauche est resté accroché dans une sorte de roue… Le bras s'est entortillé dans cet habile mécanisme crantée et à fait deux tours : crac ! et re crac ! C'est dans ces moments là, que le souvenir d'une simple écharde vous fait relativiser la douleur.

Ha oui ! J'ai oublié de vous préciser, si un jour vous voyagez dans cette forêt près du marais, ne touchez surtout pas aux drôles de mobiles… ce ne sont pas des décorations laissées par un quelconque artiste locale mais plutôt des invitations à un tête à tête avec les joyeux membres de la tribu.

Je ne me souviens pas quand j'ai repris connaissance. Peut-être lorsqu'un Gnôme au visage grimaçant m'a demandé d'ouvrir les yeux, ou plutôt a tenté de les ouvrir manuellement avec une sorte de petite cuillère… Plop ! Un œil. Pour le second, j'ai plissé fortement la paupière et la lame du couteau n'a pas suffit à l'ouvrir...

...Ou alors non, ce sont les cris de Jacques qui m'ont réveillé ou les deux… Les hurlements devrais-je dire, Ha ! Ha ! Ha ! Ce brave Jacques. C'est qu'il en a de la voix le bougre ! Ils lui ont emprunté ses quatre membres...
Pe-tits bouts par pe-tits bouts, Zig ! Zig ! Et re zig ! Et quand ça entame l'os : Criiic ! Criiic ! Les rigolos ont découpé pour le faire chanter, comme un rossignol quoi. Des poètes ces Gnomes Noirs !

Jacques ? Oui il est toujours debout. Enfin… Vous le croiserez surement en ville. Il bat le pavé… On l'appelle maintenant Jacques Dutronc à cause qu'il n'est plus complet.
On le dépose là au matin et il pousse la chansonnette sur une petite planche à roulette le jour du marché…

C'est marrant quand j'y repense... Jacques avait ce petit truc, qu'il a gardé : quand il chante c'est comme quand il hurle, faut qu'il ouvre bien grand les yeux : plop ! Et re plop ! Que ça a fait… Pauvre Jacques… Un tronc sans yeux c'est comme une buche…»

Toujours calmement et posément, Ralph tire le bas de sa culotte rapiécées

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.					

et tapote avec le crochet de son moignon sur une jambe de bois.

« Heureusement que Jacques a un bel organe, ses cris faisaient l'admiration de nos hôtes. Quand j'ai compris ça, j'ai fermé ma gueule… Vous savez, c'est la première tranche qui fait mal, après quand ils entament une deuxième rondelles de la guibole, faut juste serrer les dents et vous dire que c'est un mauvais moment à passer… Ça a quand même duré trois jours ce mauvais moment ! »

« …On devait plus être très drôles à la fin, car ils nous on laissé pour mort et c'est une chance que des collègues à nous on retrouvé notre trace… Enfin plutôt nos traces, car y'avaient des bouts un peu partout. Le plus dur a été de nous retirer de la broche… Oui en fait, on rotissait avec une tige de frêne dans la bouche et le reste coincé dans… Enfin vous voyez quoi, un méchoui… C'est la pluie qu'a gâché la fête…»

Puis Ralph, repose sa chope, s'essuie délicatement la bouche, se retourne vers le groupe et après trois longues secondes à les fixer de son oeil valide se met à hurler en brandissant son crochet vers l'assistance :

« ALORS VOS HISTOIRES DE GOB, VOUS SAVEZ CE QUE J'EN PENSE ! HEIN ? TOUS DES PLEUTRES ! VOUS ÊTES QUE DES COUARDS, DES LIMACES ! ME FONT PAS PEUR VOS FOUTUS GOB, FOI DE RALPH ! BANDE DE BLEU-BITES ! »

Il crache au sol et ramasse alors ses affaires puis lance une pièce d'argent au tavernier avant de prendre congés :

« Tiens tavernier, tournée générale ! Ça sera certainement leur dernière ! »

Les craintes d'un commerçant



Le marchand de tissu, « *Au fil inusable* », Serge Jute, semble moins enclin à bavarder mais entretiendra la conversation par pur sens du commerce :

« Haaa ! Ces rumeurs c'est pas bon pour le commerce ; ça non. Faudrait peut-être arrêté de colporter ces fadaises et billevesées messires. Vous êtes certainement étrangers ici, car à Borwo ce ne sont pas quelques fariboles délirantes qui vont nous contraindre à fermer boutique. Haaa ! C'est pas bon pour le commerce, ça non. »

Visite privée au palais

Un homme, visiblement un valet habillé en livrée rouge aux armes de la principauté et accompagné de deux soldats, rencontre les voyageurs et poliment les invite à venir demain matin au palais :

« Mon maître, l'Intendant du Prince, Sire Jean-Eudes de Cardon, vous recevra en son bureau demain matin ; bon séjour à Borwo messires et gentes dames… »

Le lendemain le groupe sera reçu avec respect dans une pièce cossue du palais princier par ce même valet. Les appartements de l'intendant offrent tout le confort qui sied à son rang : tapis, bibliothèque d'ouvrages, mobilier raffiné, tentures et tableaux de portraits d'illustres ancêtres, cuisine, salon, gens de maison, etc.
Il les invite à patienter autour d'un guéridon finement marqueté en



dégustant un verre de vin et en déjeunant dans de belles coupes en faïence… À la fin de la collation, Jean-Eudes de Cardon fait son apparition et dispose de son valet.
C'est un homme de petite taille, bien habillé et visiblement il est un personnage important de la cité.

Note au M.D. : l'intendant appuie ses phrases par des mimiques de la haute société avec une gestuelle de tribun habitué aux discours cérémonieux. Son ricanement discret ou une prononciation particulière comme indiqué dans le dialogue ci-dessous, dénote un côté mondain.

« Entrez mes amis ! Venez chuivez moi (suivez moi) dans mon bureau. Désolé pour cette attente, les affaires vous comprenez… Je suis un homme trrrès occupé. »

Assit à son bureau, il croise les doigts comme pour former une sphère et parle avec une belle élocution ; on sent poindre un accent de la haute bourgeoisie à chacune de ses phrases.

« J'ai eu vent de votre vigite (visite) par un très cheeeer amis commun, qui m'a bien aimablement expliqué l'obligation de rester dichcret (discret), quant à ce qui vous emmène séant. Bref, je ne voudrais pas paraître plus curieux que l'un de nos gueux ; Heu ! Heu ! Heu ! Mais sachez qu'ici à Borwo, vous êtes en sécuritais (sécurité) ; je dois maintenant vous laisser… Les affaires m'attendent. Orevouar (au revoir) »
Il fait tinter une clochette posée sur son bureau et le valet apparait de nouveau.

Si un joueur pose une question, l'intendant sera bref mais rassurera les aventuriers sur un quelconque danger imminent.

Le rendez-vous secret

En sortant du palais, le valet les raccompagne et leur remettra, à l'abri des regards, une missive :

« Pour leur sécurité, mon seigneur le Prince Vixor et mon maître l'Intendant, ne sont pas au courant de votre mission… Prenez ce courrier, il vous est destiné… Retournez à l'auberge en toute discrétion, ouvrez le et attendez les instructions… »

De retour dans leurs appartements, les joueurs découvriront un velin de grande qualité mais vierge. Seul le bas de page comporte une signature, deux lettres entrelacées : L.H.

Ce curieux document devrait alimenter les discussions entre joueurs. Rien ne permet de dire si le message est inscrit magiquement ou couché avec quelques encres invisibles. Si un aventurier tente de procéder à la révélation par bougie, le parchemin s'enflamme, se rétracte en grésillant puis se reforme dans son état originel, intact et comportant toujours cette mystérieuse signature.

Note au M.D. : ce courrier est magique ; c'est un message adressé par le magicien Liam Helson aux aventuriers. Il ne cite pas son nom et gardera son identité secrète mise à part sa signature. Si tous les aventuriers ne sont pas présents, le Maître du Jeux trouvera un stratagème pour que le groupe se retrouve dans la même chambre autour de la lettre.

Elya sort alors de sa coquille de noix ou apparait dans la pièce dans laquelle sont réunis les joueurs par une fenêtre entre'ouverte. Dans un bourdonnement

bruyant elle se dirige vers la fenêtre de la chambre pour tirer un à un les rideaux plongeant le lieu dans une semi-obscurité.

La fée virevolte au dessus de la table sur laquelle est disposé le message puis tourbillonne rapidement entraînant avec elle un curieux panache d'étincelles multicolores de plus en plus lumineuses. Ce ballet terminé, elle se pose debout sur le meuble, les bras croisés et observe la poudre multicolore tomber comme une neige et se répandre sur le parchemin. Le contour d'un texte apparait alors et le message se révèle aux yeux des aventuriers :

« Attendez la lune gibbeuse. Suivez ma bonne fée et à la lumière des étoiles, entrez dans son jardin. L.H. »

Il n'est que le début de l'après-midi et les joueurs peuvent vaquer à leur occupation pour peut être se renseigner sur les cycles lunaires.

À propos de la lune gibbeuse, les habitants de Borwo répondent qu'ils connaissent bien les phases lunaires, bien pratiques pour réussir un beau jardin et savoir quand semer… Tous leur indiqueront que la lune n'en est qu'à son premier quartier. La phase suivante interviendra dans trois nuits et sera la lune gibbeuse croissante qui fera place ensuite à la pleine lune.

De toute façon, Elya, avec un fort bâillement, indiquera aux joueurs que ce n'est pas le moment de s'affoler et se réfugie dans sa noix pour un long sommeil de trois jours…

Promenade au clair de lune

Trois jours plus tard, à la nuit venue, Elya virevolte avec frénésie et semble inviter prestement les aventuriers à se préparer. Elle indique le barda des joueurs posé près des lits et vole de chambre en chambre en bourdonnant bruyamment. Elle leur fait comprendre que la sortie nocturne ne sera pas qu'une simple balade digestive, mais un long voyage.

En sortant de l'auberge, le propriétaire des lieux leur souhaite bonne route et les informera que si ils veulent quitter la cité, seule la porte Sud est en accès libre la nuit :

« …vous passerez d'ailleurs le bonjour à mon neveu Alibert, il est de garde cette nuit… »

La lune éclaire les ruelles de Borwo de sa pâle lumière bienveillante et les criquets de l'été chantent sur les pelouses qui bordent des jardins bien entretenus aux abords de chaque maisonnée.

Tout est calme ; la ville dort.

Arrivé aux portes de la ville l'odeur du foin et les senteurs d'une nuit d'été accueillent le petit groupe. Elya est assise sur l'épaule de son compagnon hôte et au contact des gardes de la porte Sud elle se réfugie dans son col ou derrière sa chevelure.

En descendant le chemin de ronde, Elya prend la tête du groupe et s'illumine telle une luciole ; elle invite le groupe à la suivre.

Progressivement, les aventuriers parcourent le périmètre de la muraille de la ville et longent par le chemin de Blonds-Épis le cours de la Furieuse puis dépasse le village de blonds-Épis pour

ensuite bifurquer vers le Nord toujours en longeant la route et la rivière le long des hautes murailles de la ville. Elya les dirige ensuite près du hameau et de la minoterie du Cheval Blanc pour arriver enfin, au Nord de la ville, à l'entrée d'un grand domaine…

Le domaine de Maître Cyril

Un panneau supporté par deux lierres vigoureux avec sa base une brasée de fleurs, des Belles-de-Nuit resplendissantes, accueille les marcheurs avec comme inscription :

« ***DOMAINE DE MAÎTRE CYRIL***
Bienvenue humble voyageur.
Si tes intentions sont louables tu trouveras le gîte et le couvert.
Je t'allégerais des maux aidée par les trésors de Dame Nature. »

Un muret semble délimiter de part et d'autre un vaste domaine et disparait dans la nuit.

La propriété est grande avec au loin des vergers et des allées bordées de fleurs endormies. Le bruit des insectes, le croassement de quelques batraciens bercent la nuit et à travers ces espaces le groupe discerne comme des jardins bien entretenues.

En pénétrant dans ces lieux, une douce quiétude s'empare des invités.

Elya les conduit alors à l'intérieur du domaine et après quelques minutes de marche au travers de potagers opulents, de massifs floraux et de jardins de simples odorants, la fée bifurque brusquement et fait traverser un grand verger couvert de fruits qui s'ouvre sur une petite prairie. Le spectacle devient féérique avec une myriade de lumières… Le pré est illuminé par des miliers de lucioles.
Puis en s'approchant, elles se regroupent dans un vrombissement illuminant la nuit estivale. Devant les personnages se dresse maintenant un immense attroupement de petites fées, pareilles à Elya, mais nues comme des vers.

Une douce musique semble émaner des petits corps, véritable chorale champêtre…

Une langueur et un besoin irrépressible de s'allonger dans l'herbe saisit alors les spectateurs. Elya se met à virevolter autour des joueurs qui tombent dans une douce léthargie. Leurs membres se détendent et un bien être les envahit. Les paupières s'abaissent doucement...

Avant de s'endormir, nos voyageurs conserve l'image de la petite fée Elya, brandissant son aiguillon en pouffant de rire... Mais il est déjà trop tard…

Une nuit noire et profonde vient de se refermer.

Note au Maître du Jeu

Un doute pourra s'installer dans l'esprit des joueurs : sommes nous



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

morts ? Jouez avec cette crainte avant de reprendre le récit.

Le réveil en forêt

Une paupière, puis deux… Les joueurs semblent se réveiller d'un long sommeil et au dessus de leurs visages les battements familiers des petites ailes de Elya.

Ils se trouvent tous dans ce qui doit être une maison de bucheron. La fraicheur des lieux, l'odeur du pin, des feuilles mortes et de la mousse leurs indiquent tout cela. Ils sont dans un lieu complètement inconnu dans une petite maison de rondins à l'orée d'un bois.

Chose curieuse, leurs cheveux ou leurs barbes semblent avoir poussé en une nuit comme si cela avait duré deux longs mois...
Un feu crépite dans l'âtre et l'été a de façon surprenante fait place à une saison automnale en l'espace d'un somme. Du givre recouvre le petit toit de tuile du puits près de la cabane. Toutes leurs affaires sont soigneusement rangées dans un large coffre sur lequel Elya à pris place avec la clef d'un cadenas qu'elle balance entre ses mains.

Sur la table massive sont empilées des victuailles prévues pour un long voyage avec une lanterne et quelques fioles de combustibles huileux ainsi qu'une blague à tabac estampillée « *Herbe à pipe - Réserve Pipin - La Comtée* »
Posé sur la cheminée, dans un étui de cuir, un pistolet à double canons avec 4 billes d'argent et un entonoir de poudre noire.

Une lettre reste bien placée en évidence avec sur l'enveloppe cette indication : « À l'attention de mes Rôdeurs du Nord »(Document page suivante à remettre aux joueurs).



La tenue des Rodeurs du Nord.

Page 11 : plan de situation avec l'emplacement du refuge après le grand sommeil.

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

Après votre réveil, ne tardez pas. Il était plus prudent pour vous de vous évacuez de Borwo jusqu'ici. J'ai eu fort à faire en votre absence et je devais régler quelques soucis avant votre retour.

Dans l'immédiat, un ami commun a besoin de votre aide. Prenez le sentier et rejoignez la route en empruntant le Nord.

N'en voulez pas à Elya, elle n'est que sa messagère. Nous vous attendons à Borwo, bonne route !

Votre capitaine, Myladie.

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



Rappel des lieux, personnages et objets

Les lieux

Le Veilleur, capitale des Terres Sauvages ville fondée il y a 250 ans, sur les ruines d'une ancienne cité, Minas Angul.

Borwo la cité aux cent jardins, chef-lieu du Nord des Terres Sauvages. Elle est réputée pour sa bibliothèque et les cartographes-aventuriers qui l'enrichissent mais aussi pour ses ruelles fleuries et ses nombreux parcs et jardins.

Minion la blanche citée, grande ville au Sud des Terres Sauvages. Elle doit sa prospérité au carrefour des routes commerciales entre la région viticole de Dorwinion et la capitale de l'Estland Estonia à l'Ouest, sa jumelle Erepolis au Sud ou encore les sauvages contrées de Gallonie au Nord Est et le Pays de Borwo au Nord.

Les personnages

Karak Gorum surnommé Le Pervertisseur, Roi-sorcier de l'ancienne cité Minas Angul. Sous l'influence de Sauron, il fut défait lors d'une grande bataille homérique à la fin du Troisième âge par une armée d'Elfes apparue de la Forêt des Géants.

Fenediel Zilkin., grande Elfe légendaire qui livra bataille contre Karak Gorum et remporta le siège de Minas Angul avec son armée Elfique venue de la mystérieuse Forêt des Géants.

Edmund Güstavson, énigmatique personnage appartenant à la légendaire fratrie des Rôdeurs du Nord.

Le Shérif Romuald Blazon, officier général de Minion.

Myladie la Rôdeuse, capitaine de la garde de Borwo. Myladie est issue d'une lignée célèbre : d'une grande beauté elle possède l'apparence digne et noble ; c'est une descendante d'Isildur.

Liam Helson l'Humble-Magicien. Seuls quelques grands personnages des Terres du Milieu connaissent sa véritable identité. Disciple de Pallando, Liam appartient au cercle des magiciens qui veillent contre le retour des alliés de Morgoth.
Elya : La fée Elya est au service du magicien Liam Helson ; elle est ses yeux et surveille sans que le groupe ne le sache, nos aventuriers. Le magicien, utilise Elya pour également entrer en contact avec Myladie si d'aventure un quelconque danger survenait à leur encontre. Les pouvoirs de la petite fée ne se limite pas qu'à une pique léthargique et nos aventuriers se rendront compte dans le futur de ses pouvoirs. « Ne jugez pas le grain de poivre d'après sa petite taille, goûtez-le et vous sentirez comme il pique ».

Elya ne parle pas, mais peut produire un bourdonnement assourdissant quand il s'agit de se faire écouter et utilise les rêves, l'image mentale ou tout simplement des gestes appuyés pour communiquer.



Objets

La main de Zilkin. Cette relique de la fin du Troisième Âge est composée de la paume (creuset) et des cinq doigts, puissantes baguettes de magie. Lors des premières aventures, celui du Hobbit et de l'humain ont retrouvés leurs porteurs. Une fois utilisés les doigts de Zilkin ne se rechargent qu'aux lieux décrits par les prophéties et possèdent 7 charges. Ils luisent faiblement en présence du mal mais plus fortement sous certaines conditions. Le creuset (la paume de la main) ne possède aucun effet si ce n'est de luire fortement en présence d'un doigt perdu.

Tenue des Rôdeurs du Nord. Ils sont composées d'un ensemble en tissu confortable et épais. Une broche elfique est discrètement agrafée au revers et maintient la cape : protection contre la peur. Les bottes donnent +1 en mouvement ; la cape possède un bonus de dissimulation favorisant l'initiative. De plus le vêtement est équipé d'un côté «hiver» et d'un autre adapté à la végétation en Pays Sauvage. Enfin, la ceinture du voyageur est équipée d'une boucle ornée d'un étrange entrelacs qui protège contre le chaos.