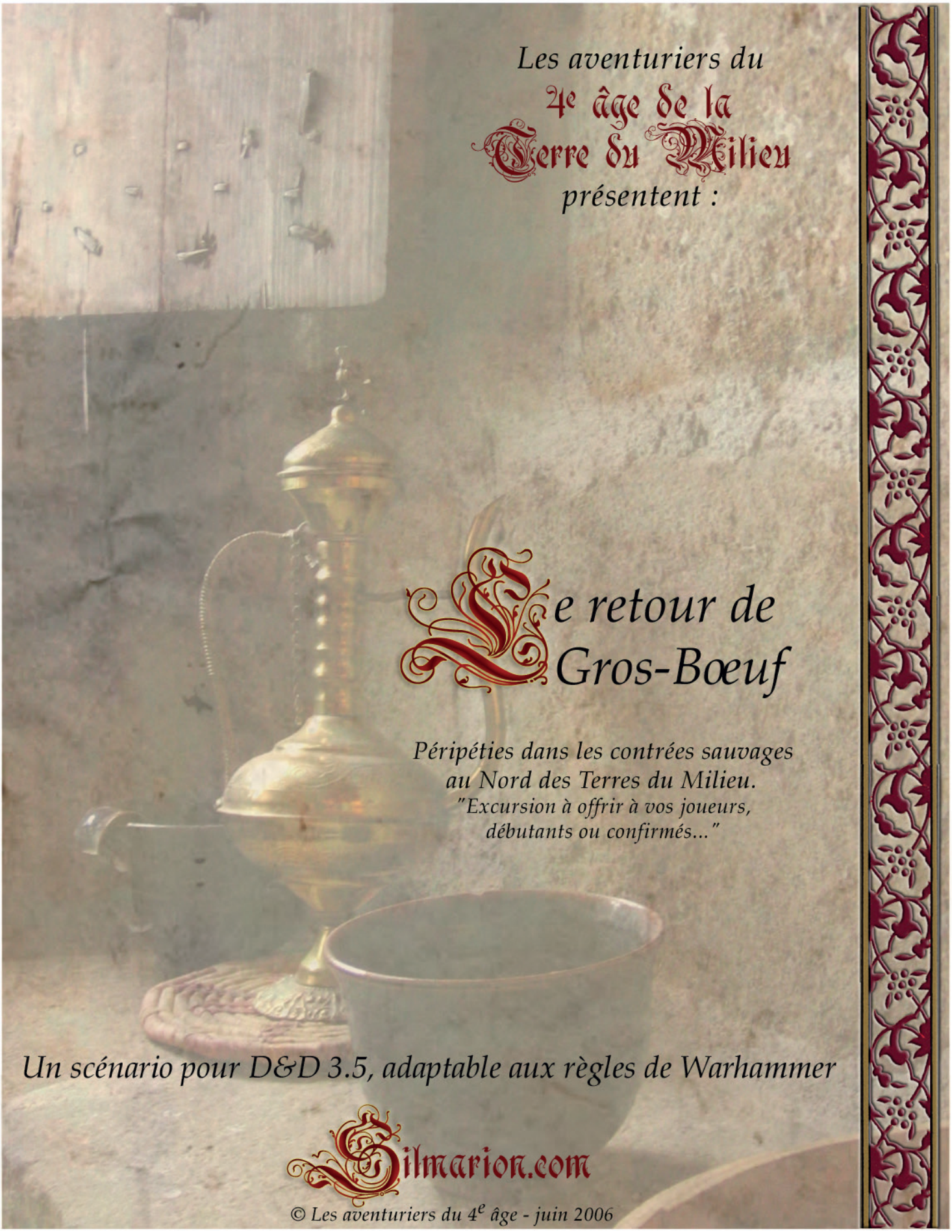


Les aventuriers du
4e âge de la
Terre du Milieu
présentent :

Le retour de Gros-Bœuf

Péripéties dans les contrées sauvages au Nord des Terres du Milieu.
"Excursion à offrir à vos joueurs, débutants ou confirmés..."

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

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Présentation générale du 4e Âge

Depuis plus de 250 ans, le Quatrième Âge s'avance en paix pour les hommes. Les hauts faits d'armes entre les forces du bien et les sombres armées de Sauron, lors des dernières Grandes Guerres de l'Anneau, sont entrés dans la légende.

Les voyageurs qui arpenteront ce monde pourront partir à la rencontre des peuples de l'Est et de l'Ancien Monde, du Grand Continent du Sud et de l'Extrême-Orient. Ces terres sont celles des légendes, les légendes sont le fait des hommes, valeureux ou malheureux.

Aujourd'hui, les cités de la Terre du Milieu bruissent de mille rumeurs ; certains voyageurs racontent avoir perçu les bruits sourds du marteau sur l'enclume, sous les montagnes du Nord.

Où l'on apprend également que la grande faille qui aurait craché les armées de démons, mi-hommes mi-bêtes, dans ces mêmes régions il y a 150 ans, serait l'œuvre d'un aventurier à la cervelle aussi sèche que ses muscles et que l'on connaissait sous le nom de Yann Baaldùr.

« Des contrées du Nord, en passant par de sombres forêts, j'ai poussé en avant jusqu'aux Terres Glacées et suis arrivé dans les terres inhospitalières de Vosgoroth, là où aucun homme n'a foulé la neige et la cendre, où naissent les dragons enfantés par des volcans… ». Le récit de Baaldùr n'aurait peut-être pas autant captivé les hommes, si cet esprit corrompu par on ne sait quels maléfices, s'est depuis auto-proclamé « Disciple de Morgoth ». Les sentinelles composées de races ignobles, investissent à nouveau le Mordor. À la tête d'une petite armée composée des hommes-bêtes exécrés par la grande faille et d'une garde rapprochée d'orque à la peau brune et de gobelins des monts du Nord, Baaldùr a d'abord rassemblé ses troupes puis s'est dirigé dans son nouveau royaume, abandonné depuis 250 ans, en Mordor. Maintenant, il se fait appeler Belegur "Le disciple" et aujourd'hui encore son récit ancien, hante les esprits des hommes « Sur un pic escarpé, j'ai dérobé dans le temple des Valars, la clef du passage… Avant que Manwë, Maître de la Terre ne puisse m'en empêcher, je suis entré dans le grand cercle infini… Là, errant dans les limbes, Mon Maître, m'a trouvé. Il se fait appeler le Dieu de l'obscurité. Il m'a recueilli. »

Celui que ses frères, les Valars appelaient jadis Melkor, et qui prit le vocable de Morgoth ou la mort qui chevauche sur le dos des Dragons, narra sa grandeur passée, et Baaldùr professa, à qui voulait bien l'entendre, la puissance de Son Maître. « À la tête de ses armées, ceint d'une couronne de glace et de feu, avec en son centre la première pierre de Silmaril, il dévasta l'ancien monde. Il fut emprisonné dans le puit sans fin pour l'éternité. Mais Morgoth, Mon Maître est rusé. Il m'a déposé à l'entrée du cercle et a ordonné à ses légions de Balrog, qui dorment dans les entrailles de la terre, la où s'étend son ancienne forteresse de feu, d'ouvrir un passage ; lui ne peut sortir, moi si. J'étais un homme, je suis son disciple ».

Notes rassemblées par Pollux dit le Pénible, scribe et aventurier à la cour de Borwo en l'an 254 du temps des Terres du milieu et le 14 septembre 2005 du calendrier des hommes du "Nouveau Temps".

L'histoire

Il y a maintenant vingt ans que le sanguinaire Reinerg, a été chassé de la citadelle de Masterblock suite à ses nombreux méfaits et surtout à cause de l'assassinat crapuleux d'un brave artisan pâtissier, attaché au service personnel du Baron Richard de Coqueaupellis. Richard, Seigneur de Masterblock et ses habitants, n'auraient jamais pensé que le bandit survivrait à son sort. En effet, la citadelle est située entre la forêt mystérieuse de l'Est et des tristement célèbres Monts de Fer. Elle reste l'un des derniers rempart de la civilisation de ce côté des grands royaumes de l'Estland (voir carte page 6).

Au Nord, la Forêt des Orpailleurs est une pépinière de dangers et la tribu des Gnomes Noirâtres en est la cause la plus courante. Pollux, le scribe de Borwo, cite à ce propos la cruauté légendaire qui les anime. Un flou certain entoure ces créatures des forêts. Les rares renseignements proviennent d'Aragorn, le Roi de la légende qui parcourait à l'époque du précédent âge ces contrées vêtu des habits de rôdeur : « ils n'attaquent qu'à minuit et aiment jouer avec leurs prisonniers… à dépèce-mouton notamment ou bien encore à écorche-vif… ». Certaines rumeurs parlent des clans guerriers qui hantent les marais à l'orée de cette forêt. Leurs sables-mouvants, surnommés les Baves du Malin, sont réputés pour abriter les corps des aventuriers et des chercheurs d'or alourdis par des poches trop grandes emplies du précieux métal. D'après Glicko, un orpailleur qui a fait fortune dans le coin, « ce sont des Hommes-Lezards qui hanteraient ces fanges putrides. La liste de ces récits est longue et l'on pourrait terminer par un dernier témoignage, celui de Grégoire Touillard un pauvre marchand égaré avec ses compagnons d'infortune (le seul à peu près vivant du groupe qui soit revenu de là-bas). Ce dernier signale la présence d'Orques, voire de Gobelins et d'une race d'hommes à la forme bestiale...

Bref, parmi tous les dangers du Bas-Estland, le sort du bannis ne faisait aucun doute…

…Et pourtant : par ce beau matin de printemps, alors que la végétation croissait et que le chant des oiseaux faisait oublier un hiver rude, un roulement de tambours énorme et des fumées démentielles, obscurcirent momentanément les abords de la citadelle. Deux jours plus tard, les arbres en lisière de la Forêt des Orpailleurs furent abattus et révélèrent une armée noirâtre de monstres divers, bardés de cuir et d'acier qui entamaient le siége de Masterblock. Les fûts débités s'édifièrent en tours d'assaut, d'autres se transformèrent en béliers ou en balistes. Ce n'est qu'au troisième jour de ces sombres activités, qu'apparut porté par un cheval noir, un personnage encarapaçonné dans une armure de plates, et qui vint se figer jusqu'à portée de flèches des remparts de la ville. Lorsque l'étrange cavalier rabattit sa capuche de mailles, les gens massés sur le haut de la muraille, parmi les plus anciens de la cité, reconnurent le visage encore jeune de Reinerg. « Votre fin est proche, bande de larves ! Maintenant le sang va couler, se mit à crier Reinerg. Je n'accepterai aucune reddition ! » Continua-t-il sur un ton proche de la folie (les propos ramenés par les témoins ne rapportent évidemment pas les formules diverses et variées qui tartinaient de façon plus que vulgaire son message). Puis, comme pour permettre à tout le monde de mieux écouter, il articulait lentement la dernière phrase : « Baalur a besoin d'âmes et vous serez ses friandises… » Il fit hennir sa monture et retournait au galop, disparaissant au sein d'une armée bruyante, qui s'étendait maintenant tout autour de Masterblock.



Vos héros sont trouvés.

Pour votre part, cela faisait une semaine que vous étiez arrivés et c'est dans une pagaille sans égale que vous avez assisté à tout cela sans pouvoir intervenir. Pourtant, le baron Troui le Gaffer, fils de celui qui chassa vingt années plus tôt Reinerg, convoque séance tenante, soldats, aventuriers de passage et habitants pour organiser sur la grande place de Masterblock, la résistance et échafauder au plus vite un plan d'action. Il y a une assistance nombreuse autour du baron, à commencer par son conseiller Jil Luth et le capitaine de la garde Nez-de-fer ainsi que de quelques éminents personnages de la ville fortifiée. Autour d'eux, se masse à présent la foule des Masterblokiens, bavardant et piaillant sans relache ; elle relait avec incohérence dans un beau désordre, les évènements extérieurs.

"Laissez-moi passer ! Mais laissez-moi passer, bande d'écervelés ! ". Les grognements font taire la foule et bientôt apparaît un vieillard vêtu d'une longue robe bleue. C'est le vieux magicien Zargost, conseiller du Baron et célèbre personnage dont la réputation de sage est connue bien au delà des frontières de l'Estland. Profitant du calme soudain, il prend à son avantage le silence qu'il vient de créer et se met à parler clairement face à l'auditoire et parcours de long en large la grande place, maintenant noire de monde et conquise à ses propos : "Ecoutez-moi bien. Ce que j'ai à vous dire ne devra pas sortir d'ici. D'ailleurs, je me suis arrangé personnellement pour que ces informations ne tombent pas aux creux d'oreilles indélicates. Alors donc voilà, continu avec véhémence le vieil homme. Reinerg que certain on connu sous le triste pseudonyme de Gros-Bœuf, a parlé de maintes choses effrayantes. Il a mentionné le triste nom de Baalur. "Comme pour se protéger d'une malédiction, le magicien trace dans les airs d'un signe de la main, un symbole cabalistique. Autour de lui, les respirations se font plus lentes et les yeux s'agrandissent de peur et de curiosité malsaine. "Ce Baalur, reprend-il, est tout simplement un génie inférieur du plan du Roi-Dieu Gogoroth. Je suppose qu'il a pris en otage, les pensées de ce fou de Reinerg. Mais il y a un indice très important : les génies inférieurs sont tous dépendant d'une quelconque gemme, que ce soit un magnifique diamant ou plus simplement un morceau de quartz gros comme l'ongle." Tout le monde ne peut retenir sa stupeur ; le magicien est dans l'obligation de hausser la voix.

Pour votre part, vous avez assisté au discours comme tous les gens ici réunis et n'êtes pas dupes de la suite à donner aux propos du vieil homme. Vous attendez avec impatience si la possibilité de détruire une pierre et par la même de renvoyer de la surface de la terre un génie est réalisable…

Troui le Gaffer, parle avec le magicien, son conseiller et le capitaine de la garde. Après un long conciliabule, il demande à l'assistance son attention : "Les propos de notre sage n'est pas sans nous rappeler que nous devons à tout prix défendre notre forteresse. Mais les faits révélés et ces précieuses informations me redonnent espoir. Y-a-t-il parmi vous des héros assez courageux et prêts à risquer leurs vies pour trouver un soi-disant minéral à l'origine de tous ces maux ? De toute façon,nous devions nous attendre à pareille solution. Tout gentilhomme qui serait prêt à nous aider dans cette lourde tâche, se verrait ouvrir les coffres de la ville…A condition, que ce soit une réussite. De toute façon, votre échec serait la ruine de Masterblock! A ces mots, toute l'assistance se recule d'un pas. Peu habitués à la prudence habituelle des gens de l'Estland, vous n'avez pas réalisé que vous êtes à présent en avant du peloton. Votre groupe est la cible des regards et surtout de ceux du baron et du magicien, qui ne peuvent retenir un sourire de satisfaction. " Alors nous avons des volontaires courageux et téméraires ? Lance sous forme de question le baron. "Remarquez, les caisses de la citadelle vous seront ouvertes et… " "…Et je vous ferais part de mes connaissances en magie, coupe le magicien, ceci pour vous aider à combattre les sbires du mal!"

Derrière votre dos, les pièces tintent et la collecte générale s'organise ; elle vous offre la somme modique de 34 pièces d'or, un peu plus du double en pièces d'argent et trois boutons de culottes, le tout réunis au creux d'un chapeau.



Visite des lieux

L'Estland est composée de deux baronnies, et d'une capitale administrative réunies sous une même bannière. Masterblock au Nord est la capitale du Bas-Estland, tandis qu'Effessis au Sud, celle du Haut-Estland. Une ville principale, Estonia, capitale de l'Estland est située à la pointe Ouest de Masterblock et au Nord de Effessis. Si l'autonomie de Masterblock et de Effessis est avérée, surtout liée à leur isolement géographique, Estonia, de par sa taille, reste la capitale administrative et une puissance militaire rassurante dans ces régions sauvages. Au centre de ce triangle qui compose le Royaume de l'Estland, la citadelle du Pont de l'Estland est un passage obligé au croisement des routes venant des Terres du Milieu. Ces régions sont sauvages, et les riches filons d'or attirent les pionniers et les aventuriers. Les cartes tracées au-delà de la grande faille à l'orée des forêts immenses et inquiétantes au Nord de l'Estland, ne sont pas très précises. Les mondes mystérieux qui s'étendent à perte de vue dans cette direction, sont d'ailleurs appelés Pays Inconnus du Nord (voir carte page 6).
Néanmoins, le contrôle de la région de l'Estland n'est pas totalement assuré, et les citadelles comme Masterblock, ne sont que d'arrogants pitons sur lesquelles se dressent de fières tours aux bannières cousues d'or. La forteresse de Masterblock est forte de 50 soldats et l'économie du pays est basée sur les échanges commerciaux en provenance de l'Ouest, du marché et transport du bois charrié de l'Est, de l'agriculture issue des terres fertiles du Haut-Estland et du transbordement des vins provenant du Sud mais surtout sur l'orpaillage qui a enrichi la cité. Ainsi, la population est riche d'une dizaine de boutiques, compte cinq tavernes et deux auberges et connaît le passage régulier d'une vingtaine de marchands chaque mois, d'une centaine de chercheurs venant se ravitailler ou déposer leur récolte d'or, sans compter les aventuriers de passage. Cette population hétéroclite se côtoie dans un calme relatif car les dangers extérieurs mettent aux plis, les ardeurs des gens de passages parmi les plus entreprenants. L'auberge la plus modeste, s'appelle l'Antre des Dieux, et contrairement à son nom reste une misérable demeure dans laquelle peut se loger une trentaine de personnes (son appellation est liée à la proximité de la chapelle). Une célèbre auberge, rutilante et appréciée par sa propreté se dresse sur les hauteurs de la ville. Le monde qui cotoit l'Auberge de l'Oie Blanche est bien entendue totalement différent. Une série d'échoppes, un quartier d'artisans et des bâtiments administratifs font la fierté de Masterblock. Tout les voyageurs de passage connaissent la Maison des Mille Parchemins. C'est ici que sont réglés les différentes formalités pour résider quelque temps dans la région ou pour déclarer une concession. Dans ce pays minier, la banque est le lieu le mieux protégé. Les coffres sont situés sous la citadelle, et le lieu sert de dépôt des valeurs pour les marchands, l'or recueillis par les chercheurs, etc. Les murailles de Masterblock sont épaisses. La base de la forteresse surgie d'un seul tenant des entrailles de la terre. Un unique chemin sinueux, rejoint l'entrée de Masterblock et franchie un petit pont fortifié, avant de pénétrer dans la ville. Les fondations de la forteresse sont creusées pour permettre l'accès à une rivière souterraine, qui l'alimente en eau potable.

Abandonés au chaos, la Forêt des Orpailleurs et les marais

Au pied de la ville, s'étendent les Collines des Orpailleurs traversées par une rivière sans nom. Elle alimente un marais plus connu sous le nom des Baves du Malin, territoire des Hommes-Lézards. Les petites montagnes dodelinent de leurs têtes chauves et ne sont pas tout de suite visibles aux voyageurs, car entourées des premieres frondaisons de la Forêt des Orpailleurs. En atteignant les collines, les visiteurs surplombent les mares stagnantes des Baves du Malin. Les Collines des Orpailleurs sont percées d'innombrables galeries et les chercheurs d'or se rassemblent souvent pour composer de petites communautés et éviter les dangers ; ils sont le plus souvent liés à l'éfondrement d'une mine mal étayée plutot qu'à la rencontre avec l'un des habitants du marais. Du reste, les Hommes-Lézards ne quittent jamais leurs fanges et rares sont les orpailleurs à franchir cette zone humide ou à la contourner pour pénétrer plus en avant dans la sombre Forêt des Orpailleurs.
Plus au Nord, la forêt reprend ses droits et les collines s'abaissent jusqu'à disparaîtrent complétement. Ces derniers coteaux, abritent parfois dans leurs profondes cavernes, des tribus d'Orques et aussi de Gobelins, qui passent leur temps à guerroyer entre eux. Ces cavernes, sont en fait des constructions troglodytes créées artificiellement. Elles servaient autrefois à l'extraction du minerai et furent taillées par une colonie de Nains arrivée il y a deux siècles des Monts de Fer pour en exploiter ses riches filons. C'est cet or qui fut d'ailleurs la cause de leurs disparitions, il y a une vingtaine d'années.

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

La découverte de l'œil de Aaalur

Reinerg, que l'on surnommait Gros-Boeuf, fut chassé de Bel-Tour après l'assassinat du pâtissier personnel du Baron. Mais ce n'etait que la goutte d'eau qui faisait déborder le vase car déjà à l'époque on le soupçonnait déjà à l'origine d'affaires louches dans la ville. Ce que les gens ne savent pas c'est bien entendu le reste de l'histoire. Après que Reinerg fut livré à la justice sauvage, il fut recueillit par quelques chercheurs d'or qu'il remerciait par de menus larcins, puis à nouveau bannit de la compagnie des hommes ; il errait dans la Forêt des Orpailleurs pendant plusieurs jours. Poursuivit par l'une des tribus autochtones, les Gnomes Noirâtres, il ne dû son salut qu'aux Baves du Malin, redoutées de tous. Ces marais sont le repère des Hommes-Lézards. Maîtres des lieux, ces sauriens bipèdes sont toujours affamés. Amaigrit par dix jours de poursuite à travers bois et nourrit que de simples racines ou de quelques baies, notre fugitif, que la haine et la vengeance animait toujours, fut pourtant capturé par les monstres du marais qui le trouvèrent trop maigre et sans intérêt comparé aux trois pauvres bougres, des aventuriers novices capturés la veille aux abords de la route des marais : "Juste bon à attraper la Flchh" aurait dit l'une des créatures avant de l'abandonner. Reinerg revenait de loin ! Il vivait pendant tout un hiver dans ce marécage, déjouant les pièges naturels et les sables mouvants, pratiquant la chasse au moyen de quelques armes volées aux hôtes du marais, ne négligeant pas la chaire humaine pour survivre. Au printemps suivant, notre gaillard, rejoignit les collines qu'il retrouvait un matin sans brume. Là, il fit connaissance des tribus de Glof Le Défonceur et de sa bande d'Orque, et rencontra également les aimables Foudres Des Collines, les Gobelins. Cette fois ci, il ne se fit pas reprendre et retrouvait les marais bienfaiteurs qu'il traversa de long en large, semant parfois ses poursuivants maladroits au sein des sinistres marais. Reinerg contournait ces zones humides et rejoignit les collines par l'Est, au début de l'été. Sa dernière rencontre fut plus pacifique que les précédentes. Il fut accueillit par la communauté des Nains gouvernée par le jeune roi Farzil, (l'oncle de Darzil) et resta avec eux, quelques années, participant à l'exploitation minière des buttes jusqu'au jour où…[1]

Ce que nous révèle un vieux bibliothécaire

Les légendes racontent, et elles ne font que çà, que pour chaque enfant de Gogoroth le Démon-Roi, leurs naissances seraient l'œuvre d'un dragon noir (Gogoroth ne pouvant franchir les portails vers notre plan) qui aurait en charge de pondre des oeufs de quartz pur. Ces œufs devaient éclore au bout d'un siècle ou deux à l'époque du Premier Âge. Les écrits rapportent que sur cinq oeufs pondus, trois seulement ont éclos. Par ailleurs, l'un des deux oeufs, abriterait le Songe de Aaalur. Serviteur de Gogoroth, le Songe de Aaalur est désigné dans les noires écritures, comme le semeur des cauchemars, maître des pensées obscures. Que sont-ils devenus ? La légende se tait [2].

Ce qu'a découvert Gros-Bœuf

Il y a quelques années, ayant entamé une nouvelle galerie avec un groupe de nains, Reinerg fut extraordinairement surpris de dégager d'un coup de pioche une cavité dans la roche, pourtant extrêmement dure à cet endroit et d'y découvrir une petite sphère de cristal, en tout point semblable à celle rêvée la nuit précédente. En fait il venait de mettre au jour l'un des derniers oeufs perdus depuis des lustres et que les légendes nomment l'Oeil de Aaalur. Mais cette main-mise fut réciproque et l'œuf libéré redonnait la vue au maître des pensées obscures ; il fouilla l'âme de Gros-boeuf et s'y trouva fort bien. Poussé au crime par l'immonde Aaalur, Reinerg extermina la plupart des Nains qui travaillaient avec lui. Certains furent sauvagement assassinés et la plus grande partie, enfermée dans la pièce des coffres de la mine à la porte blindée. Ce lieu pourtant sure, fut leur tombeau…[3] Depuis cet évènement tragique et guidé par l'esprit de Aaalur, Le Maître des Collines, comme aime à se faire appeler Reinerg, a fait alliance avec les Orques facilement tombés sous l'emprise d'une telle puissance. Le pouvoir dégagé par l'œil de Aaallur que Reinerg porte parfois autour du cou, a également séduit les Gobelins qui n'ont pas résistés à l'emprise du démon ! Seuls les Hommes Lézards, trop réticents à toutes ces magies, se sont repliés au sein de leurs marécages. Une voie fut tracée des collines jusqu'à la fôret, et les Gnomes Noirâtres ne tardèrent pas à pactiser avec leur ancien gibier, Reinerg. Les desseins de Aaalur n'étaient pas fortuits et cette route aujourd'hui alimente le siège de la citadelle [4].



[1] [3] *Récits rapportés par un nain qui aurait pû réussir à s'échapper ou inscrit sur un parchemin trouvé dans la salle des coffres de la mine.*

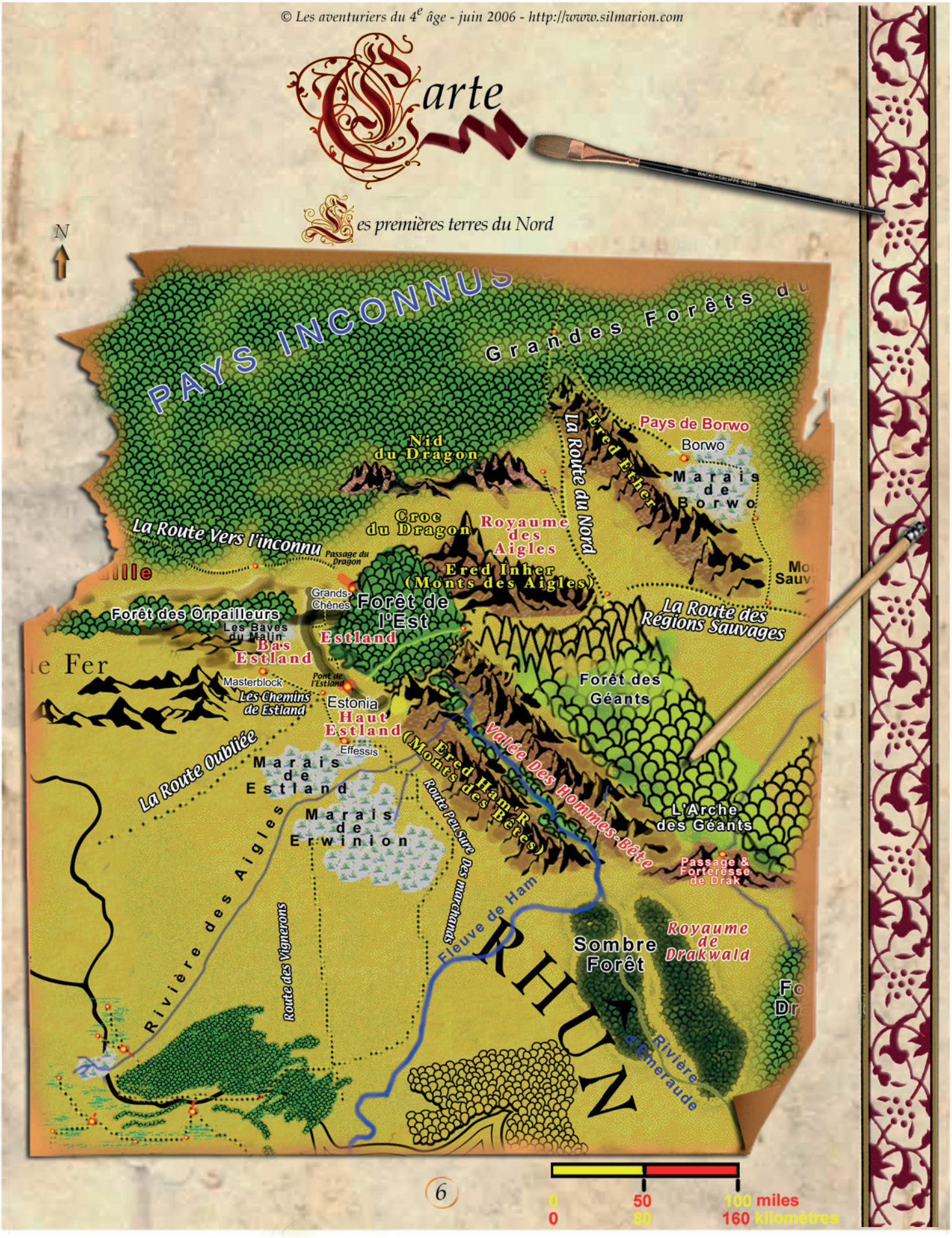
[2] *Tiré du livre "Notes et Légendes Oubliés en Estland" - Ouvrage de la Maison des Mille Parchemins. Récit rapporté également par Zargost (page 3)*

[4] *Récit rapporté par un marchand ambulant, un orpailleur de la colline ou extirpé par la force, de la bouche d'un prisonnier (messager Orque).*

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Carte

Les premières terres du Nord



© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Les Gnomes Noirâtres

La Forêt des Orpailleurs située au Nord du Pays d'Estland, possède une collection de dangers qui guettent les aventuriers en quête d'un filon du précieux métal jaune. Parmi tous les dangers de cette zone boisée et marécageuse, la tribu des Gnomes Noirâtres est certainement la cause de la plupart de leurs malheurs.
Pollux, le scribe de Borwo, cite à ce propos la cruauté légendaire qui anime ces créatures. Bien des mystères entourent ces malfaisants des forêts. Les rares renseignements proviennent d'Aragorn, le Roi de la légende qui parcourait à l'époque du précédent âge, ces contrées vêtu des habits de rôdeur : « ils n'attaquent qu'à minuit et aiment jouer avec leurs prisonniers… à dépèce-mouton notamment ou bien encore à écorche-vif…». Certaines rumeurs parlent des clans guerriers qui hantent les marais à l'orée de cette forêt. Leurs sables-mouvants, surnommés les Baves du Malin, sont réputés pour abriter les corps des aventuriers et des chercheurs d'or alourdis par des poches trop grandes, emplies du précieux métal.



Les Gnomes Noirâtres sont plus petit qu'un humain et leur facilité de déplacement et de camouflage dans les bois, leurs permettent de tendre des pièges et guetter le voyageur imprudent. Parmi leurs inventions, citons les fosses emplies de fourmis géantes rouges, le pâle métalique tendue par 2 ressorts à lames et prêt à vous chatouiller le fondement ou bien encore, la grille du désespoir (herse de crochets acérés surgissant en balancier). Ce sont autant d'amusements que ces petits plaisantins vous reservent. Surtout, ne restez pas accroché à l'un ou l'autre de leurs jouets, car le malheureux pris au piège allongerait son calvaire entre les mains expertes de ces monstres.

Les Gnomes Noirâtres (D&D 3.5)

Humanoïdes monstrueux de taille M
Dés de vie : 1d6 (5 pv) et 1d10 pour les meneurs
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +1 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+2
Attaque : javeline, fronde, sarbacane (poison)
Attaque à outrance : dague (1d4 + poison)
Espace occupé/allonge : 1 m/1 m
Attaques spéciales : aucune
Particularités : odorat
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vol +2
Caractéristiques : For 8, Con 10, Int 12, Sag 6, Cha 6
Chef de tribu : +1d4 dans toutes les caractéristiques
Compétences : Perception olfactive +2, infravision
Dons : Pistage, camouflage
Environnement : forêts
Organisation sociale : (tribu 6d10+10 plus 1 chef de niveau 3-5)
Trésor : 1d8 po et 1d20 po pour le chef de la tribu



Combat : Les Hommes-Lézards qui hantent les marais à proximité de leur territoire, font souvent aliance avec les Gnomes Noirâtres.
Alignement : chaotique-mauvais

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Balade au clair de lune

Pour sortir de Masterblock en toute quiétude, le Baron fera conduire de nuit, le petit groupe par son conseiller Jil Luth et le capitaine de la garde Nez-de-fer dans l'immense caverne, creusée sous la citadelle. Après avoir franchis un dédale de labyrinthe et empruntés plusieurs escaliers, ils seront amenés jusqu'à l'entrée d'un tunnel tout juste assez large pour un homme. Parmi tous les conseils donnés par leurs guides, le conseiller du Baron leur expliquera que ce boyau conduit à l'air libre. Comme il n'a pas été utilisé depuis pas mal de temps, il ne saura pas dire, si la sortie se trouve avant ou après les barrages dressés par Reinerg. En fait, le tunnel débouche au centre d'un vieil arbre creux et il y aura une chance sur dix de tomber sur une patrouille d'Orques braillards ou de gobelins. Les derniers piquets de siège sont à plus de cent mètres du vieil arbre et normalement les aventuriers seront prêts à affronter leur dure mission à l'abris des regards. Ils pourront si ils le souhaitent emprunter la toute nouvelle route établis par les hordes de Gros-Boeuf. Dans ce cas il est fort probable que nos héros aient 40% de chance de tomber sur une patrouille fraîche, venant grossir le siège de la ville. Cette escouade sera composée d'une dizaine d'Orque avec trois archers, leur chef et le reste de la troupe armé d'épées ou bien alors de Gobelins. Après une journée de marche, les aventuriers auront 80% de chance de rencontrer un messager Orque, qui fait la navette à pied entre la forteresse de Reinerg et le siège de la citadelle. Une fois intercepté le coureur livrera quelques indications,sur les évènements en cours. La route s'enfoncera dans la forêt et il y aura également 40 % de chance (ou de malchance) de croiser les terribles Gnomes Noirâtres. Pour les aventuriers un peu aguerris, le mot d'ordre sera : "Fuyons !". En effet, leur nombre sera variable mais toujours sur 1d100+20. Heureusement les Gnomes Noirâtres, seront forts bruyants et ne passeront pas inaperçus contrairement à d'autres monstres plus furtifs et malicieux. Ces puissants groupes seront formés d'écorcheurs, munis d'hallebardes acérées, de frondes, d'épées crantées et d'arcs. À partir de 45 individus, un mage c'est à dire un sorcier appartenant à cette race, utilisera deux sorts maximum. Si le groupe dépasse la centaine alors viendra se greffer un Ogre terrifiant en quête de quelques rapines ou de chaire humaine. Vers le milieu de la seconde journée le vent de l'Est se lèvera et une pluie fine tombera sur nos voyageurs. Derrière un voile opaque, apparaîtront les fameuses collines et tout autour la fameuse Forêt des Orpailleurs domaine des terribles Gnomes Noirâtres. Poursuivre par la route, sera la meilleure solution car cette masse végétale les ralentira énormément. À moins que nos héros n'aiment la difficulté, ils se rendront très vite compte, des dangers du lieu. Un ancien sentier, utilisé avant la création de la route par les hordes de Gros Bœuf, longe la route principale. Bien que moins fréquenté, ce chemin n'en recèle pas moins quelques dangers, surtout si les aventuriers sont tentés de le quitter pour s'enfoncer de quelques mètres sous les frondaisons afin de retourner la dépouille d'un pauvre vagabond ou bien attirés par les restes d'un chariot abandonné : ce seront probablement des mises en scène disposées là pour les attirer dans un piège. Aux abords du sentier, les aventuriers passeront près d'un vieux temple abandonné, adossé aux premiers contreforts des collines que la forêt semble digérer. Cette grosse battisse abrite le tombeau de Saint Medehor. Les marcheurs ressentiront à son approche, que le site est un lieu protégé du mal. Prières et offrandes à l'autel, permettront de regénérer les points de vie. Le contact avec les reliques donneront un bonus aux joueurs (à la discrétion du MD). Le plan du bâtiment est reporté en page 18. Les habitants des sous-bois, auront placé quantité de pièges divers, pour capturer n'importe quelle créature. Des fosses, placées à proximité d'un passage ou bien les terribles pieux acérés surgissant du sol, sous l'effet d'une pression, seront autant de piéges à éviter de la part de nos héros. En forêt, il y aura 15 % de chance par jour, de tomber sur une mécanique de ce genre ; les pièges seront laissés à l'imagination du meneur de jeu : projection de fléchettes, fosse remplie de fourmis, etc.



La fin de l'aventure en sous-bois

Après ce petit séjour au pays des Gnomes Noirâtre,nos aventuriers laisseront derrière eux, les attractions de la forêt, pour aborder un terrain plus dégagé.
Si nos joueurs ont emprunté la route, ils pourront apercevoir sur le côté, la tente de peau servant de relais. Ici, toute les six heures passe un Orque messager, porteur de nouvelles diverses. Soit il arrivera du siège, soit de la Forteresse de Reinerg. Il y a 5 Orques en permanence, sous cet abri et tout le confort qu'aspire à posséder ces créatures : tonnelet de vin aigre et viande plus ou moins faisandée d'origine douteuse. Sur une table, quelques vieux parchemins amenés par des messagers et à même le sol quelques paillasses sur lesquelles se reposent les gardes. Au niveau du relais l'ancien sentier rejoint la nouvelle route à la lisière de la forêt. Une verte prairie laissera peu à peu la place à un paysage clairsemé, lourd et boueux et en fin de journée, les premières brumes des marais envelopperont les voyageurs, qui devront se méfier des trous d'eaux. Quelques arbres rabougris, saules et aulne ainsi que de hautes-herbes, joncs et roseaux poussent en ces lieux.
En suivant la route vers l'Est, le terrain apparaîtra impraticable à certains endroits et les risques de s'enliser dans un trous d'eau rempli de matières végétales en décomposition, seront nombreux… Vous pouvez lancer le d20 tous les trois tours : si les dés indiquent un chiffre entre l et 5, rien de désagréable ne se passera. À partir de 6, le joueur tombera dans un trou d'eau. Il faudra s'organiser pour tendre une perche, convenir de lancer une corde ou autre afin de le libérer ; malgré tout, sac et armes peuvent alourdir les personnes et disparaître à jamais dans les marais. Si le 13 sort, l'aventurier malheureux pourra complètement s'enliser, et disparaître corps et bien.
L'une des tanières des Hommes-Lézard se trouve à 300 mètres de la route tracée par Gros-Bœuf. Sur une butte percée d'une large caverne, vivent 7 mâles armés d'épée crantée et de masses d'armes et 9 femelles, qui pourront se défendre en mordant, ou en utilisant des armes de fortune. Les petits ne se battent pas. Lors d'un enlisement les joueurs, par leurs bruits, attireront l'attention des monstres. Cachés par les vapeurs fétides des marais, les Hommes-Lézard tendront une embuscade et attaqueront par surprise. Les huttes des sauriens ne recèlent rien de bien intéressant, si ce n'est une bourse ou deux, quelques ossements et des lambeaux de vêtement. Par contre, le cadavre d'un orque messager, révélera la présence d'un parchemin relatant quelques nouvelles du siége de Masterblock, mais surtout le mot de passe, un hululement de chouette, pour franchir l'enceinte de la petite forteresse ennemie. Une dernière note relatera le départ de 100 nouveaux guerriers pour la ville, dans une semaine. Ce message sera, bien entendu, écrit dans les langages Orque et Gobelin.
Au cours de leur balade, les aventuriers,auront à faire face avec l'un des Criards des marécages. Ces champignons géants se déplacent lentement et se mettent à crier comme un damné à l'approche d'une créature trop humanoïde. Les cris alerteront bien entendus, les Hommes-Lézard habitués à ce piège.
Les aventuriers devront se résigner à emprunter la route, et après une journée de marche, ils ne tarderont pas à quitter les brumes des marais et sentiront un terrain plus ferme et rocailleux sous leurs pieds. Quelques arbres rabougris ainsi que des buissons d'épineux, ajouteront au charme à la progression et le terrain deviendra plus accentué. Les marcheurs pourront choisir de continuer par la route vers l'Est ou à travers les collines. Dans tous les cas, ils rencontreront la Rivière Sans Nom, qui alimente les marais. Sur la route, un pont gardé, franchit la rivière au lit tumultueux. Le MD ne laissera pas passer les joueurs sans difficulté, car la rivière reste un obstacle important. Seul le pont de pierre et de bois semble un passage raisonnable pour la poursuite de l'aventure. De chaque côté du puissant cours d'eau, le pont est défendus par deux tentes en peaux tannées. Les deux premières du côté Ouest servent à abriter 8 Gobelins et celles si tuées de l'autre côté, compte le même nombre d'Orques. Au total 16 humanoïdes, composés de 4 archers et le restant armés d'épées et de boucliers de bois ronds, défendront le passage. Des deux berges, un chef commandera son groupe. Curieusement, l'animosité qui règne entre les deux races permettra peut-être aux aventuriers qui auront choisi la force, d'attaquer un poste sans que l'autre n'intervienne. La seconde solution qui consiste à pratiquer le hors-piste conduira nos marcheurs à l'une des deux petites passerelles de bois vermoulues, au Nord ou au Sud ; les collines forment un cirque naturel abrupt et ramèneront les marcheurs vers la rivière. Le petit fleuve descend des collines et alimente les marais pour replonger ensuite dans les profondeurs de la Forêt des Orpailleurs. Son cours suit un axe Est-ouest et sa largeur varie entre 15 et 20 mètres. Le courant est assez fort pour emporter un homme normal, mais des embarcations peuvent voir le jour à l'initiative des personnages. Le pont qui l'enjambe, mesure 30 mètres et permet aux monstres de Reinerg des allers et venus entre sa forteresse des collines et le siège. De puissantes piles taillées dans la roche, soutiennent une architecture robuste surmontée d'un passage en bois. Attention aux trappes sur le plancher pouvant être actionnées depuis l'une ou l'autre des rives : risque de bain forcé pour les distraits…

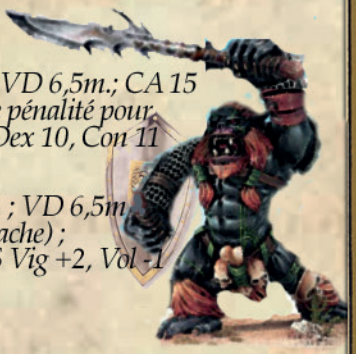
Table des personnages

Gobelins & chef Gobelin

FP 1/4 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; (pv 4) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att arcs + épée courte (+0 corps à corps, 1d8 –1), javeline (+2 distance, 1d6–1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

FP 2 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 2d8 + 2 ; (pv 12) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir) ; Att morgensteïn (+2 corps à corps, 1d6), lance (+3 distance, 1d6) ; Part vision dans le noir (18 m), AL CM ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +5 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 13. Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance (religion) +5, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Représentation +2 (art oratoire, transe shamanique) ; Réflexes surhumains.

Orques & chef Orque



FP 2 ; TA humanoïde de taille Moyenne (1m75), DV 1d8 ; (pv 5) ; Init +0 ; VD 6,5m.; CA 15 (+3 armure de cuir) ; Att +3 corps à corps (1d8 + épée) ; Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil ; AL-CM; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; For 15, Dex 10, Con 11 , Int 9, Sag 8, Cha 8.

FP 3 ; TA humanoïde de taille Moyenne (1m85), DV 2d10 (pv 15) ; Init +1 ; VD 6,5m ; CA 14 (+4 cotte de mailles) ; Att +4 corps à corps (1d12+3/crit x3, grande hache) ; Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil ; AL-CM; JS Vig +2, Vol -1 ; For 16, Dex 10, Con 15, Int 9, Sag 8, Cha 8.

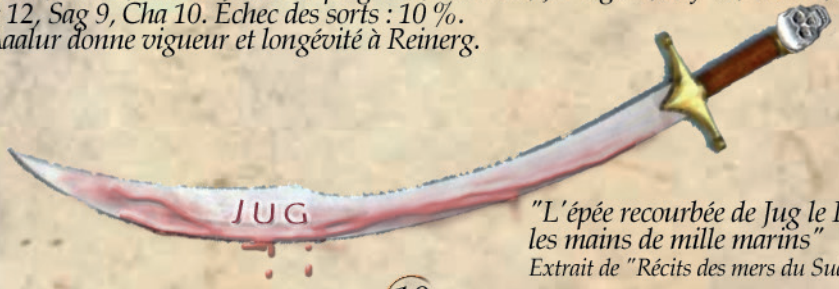
Goblours du repère



FP 3 ; Hda 2, humanoïde de taille M (gobelinoïde) ; DV 5d8 + 5 ; (pv 23) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 21 (+1 Dex, + 3 naturelle, +1 bouclier) ; Att épée longue (+6 corps à corps, 1d8 +2) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9. Compétences et dons : Déplacement silencieux +5 (-1), Détection +7, Perception auditive +7, Escalade +7 (+1), Intimidation +4, Natation +3 (-7)* ; Vigilance.*

Reinerg dit Gros-Boeuf

FP 2 ; humanoïde de taille moyenne (1m70) ; DV 1d6 +2 ; pv 30 ; Init +3 (Dex); VD 10m; CA 15 (+2 armure +3 Dex) ; Atts +1 corps à corps (1d8+4/crit 15-20, épée recourbée de Jug) ou à distance +3 (1d4, +1 jusqu'à 5 m./crit x2, mini-arbalète de poignée) ; AL-NM; JS Vig +4, Réf +3, Vol +2; For 13, Dex 16, Con 18, Int 12, Sag 9, Cha 10. Échec des sorts : 10 %.*
**L'oeil de Aaalur donne vigueur et longévité à Reinerg.*



"L'épée recourbée de Jug le Pirate, a tranché les mains de mille marins"
Extrait de "Récits des mers du Sud" par Abdul Al Azred

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com



Gnomes Noirâtre

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

La mine et le camp retranché

C'est ici que l'histoire a commencé. L'entrée de cette mine abandonnée depuis le massacre des nains, se trouve à une cinquantaine de mètres de la route. Un petit sentier marqué d'une borne gravée en langue Nain, indique la direction de la mine. La découverte des corps des nains pourra sembler étrange pour nos enquêteurs. Si ces derniers fouillent de fond en comble les salles principales, ils découvriront le journal écrit journellement par l'un des nains de la mine. Les dernières pages relateront la démence de Reinerg. Le plan page 14, décrit les premières salles ; des galeries, pourront voir le jour grâce à l'imagination du MD.

A : C'est ici que dormait la communauté. Des petits lits et un plus grand, celui de Reinerg, sont recouverts de gravats. Des étagères et quelques coffres éventrés meublent la pièce ; un petit coffre caché dans un réduit de la paroie, contient une dague et son foureau en argent, trois énormes pépites d'or d'une valeur de 200 pièces d'or chacune et un médaillon de bronze représentant les armoiries du dieu Moradin (voir Manuel des joueurs D&D 3.5). Ce médaillon de grande valeur, donne au porteur de race Nain, un bonus de +3 en endurance, +2 en force et +1 en dextérité. **B** : Dans la salle des coffres sont entassés les corps de l5 nains, recroquevillés dans diverses positions. La porte blindée qui bloque l'accès ne devrait pas résister à l'habilité d'un voleur. Attention à la petite mâchoire qui orne la gueule de la serrure et qui se referme violemment sur les doigts des maladroits (dégât 1d4). De l'intérieur, la porte sera griffée par des traces d'ongles ; des squelettes de nains encore accrochés à la poignée de la porte blindée témoigne de l'horreur des dernières heures. Les trois gros coffres taillés dans la pierre, sont ouverts et il ne traîne plus rien de valeur, même sur les corps des nains. **C :** La salle des comptes, contient les cadavres de deux nains aux cranes défoncés. Le minerai était triés ici ; plusieurs tables, des balances pour peser l'or ainsi qu'une bibliothèque, orne l'endroit. Parmi les bouquins en divers état de conservation, les aventuriers trouveront le fameux livre tenu jour après jour et qui relate les derniers évènements de la mine ; la dernière page sera manquante. Note pour le Maître du Jeu : dans les profondeurs de la mine, une tribu de Gobelins pourra avoir élu domicile ; des rats géants ou un ours pourront aussi loger dans le dédale des galeries et des salles taillées dans la roche pour l'extraction de l'or. En reprenant la route plus au nord vers la forteresse de Reinerg, les collines de l'Est émergent de la forêt. La Passe Infernale se situe à une demi-journée de marche, au Nord des mines. Une nouvelle chaîne de petites montagnes, les Monts Targ, sont visibles au loin. Le terrain devient nettement plus accentué et à un détour du large chemin, deux énormes collines se font faces aux creux desquelles la route continue à serpenter. Arrivé aux pieds des collines, la hauteur des deux immenses monticules donne le vertige. De part et d'autre de la route, deux titanesques piliers de granit ont étés érigés par le gardien des lieux. Il se nomme Gollo et c'est l'un des derniers géants des Monts Targ. Depuis l'avènement de Gros-Bœuf, il s'est reconverti dans le gardiennage au service de son nouveau maître. Le Géant des Collines est décrit dans le Manuel des monstres D&D 3.5 page 123. Une fois la Passe Infernale franchie, la route remonte à travers les collines. Vers le milieu de la journée les aventuriers arrivent à un embranchement. Une voie part vers le Nord tandis que la route disparaît derrière une forte butte et redescendant vers l'Est. La route du Nord conduit directement au repère de Gros Bœuf, quant à la route de l'Est elle mène au camp retranché battit pour abriter les troupes de choc, qui viendront renforcer le siége de la citadelle. Depuis les hauteurs de la butte, ce camp situé à 300 mètres de là, donne une idée des forces en présence : une centaine d'humanoïdes, des tentes dressées, de la fumée qui s'élève et le bruit métallique des armes qui s'entrechoquent indiquent une activité guerrière. Dés la butte franchie, il y aura 60% de malchance tous les cent mètres de tomber nez à nez avec une puissante cohorte de monstres, soit des Gobelins tapageurs, ou d'Orques féroces, de quoi décourager l'emprunt de cette route. Pourtant leur nombre sera trop important pour ne pas passer inaperçu et les aventuriers pourront entendre le raffut des troupes avant un désastre. Le long du chemin, poussent divers buissons épineux assez épais pour camoufler les joueurs mais ils sont aussi très bien garnies d'épines acérées ! Le camp retranché, compte 100 individus de races différentes, et semble efficacement défendu. Au Nord du camp, la forêt reprend le dessus et quelques rares sentiers permettront d'avancer en de bonnes conditions. D'autres chemins sillonnent les contours des collines, mais attention aux rencontres avec des monstres. Parfois, une caverne à la gueule béante offrira un refuge à nos aventuriers, mais certaines sont habités par des animaux sauvages. Au milieu des Monts Targ, la forteresse de Reinerg est construite sur l'une des plus hautes buttes des environs, hérissée d'une tour au sommet de laquelle flotte une bannière noire et rouge. La forteresse, est bâtie à flanc de colline. Ses murs sont aussi épais que la butte et rien ne pourra la détruire. Seule la tour, construite par d'habiles architectes et qui pointe son nez vers le ciel est de construction récente. Il existe deux entrées, la principale au-devant de la forteresse et une seconde qui communique avec une caverne mais dont l'accès semble oubliée. Sure de lui, Reinerg n'a pas jugé bon de placer une surveillance à ses abords et une approche discrète permettra d'aborder les lieux sans rencontrer de problèmes.

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Le repère de Reinerg

LA SALLE DE GARDE GOBELIN (1)
Ici, veillent en permanence 9 Gobelins, dont trois sont équipés d'arbalètes et les 6 autres d'épées recourbées et de boucliers. Ils portent tous une petite cuirasse d'acier. Le dixième Gobelin qui dort ici est le chef du groupe. Celui-ci,est armé d'une épée à deux mains et une carapace de métal le protége efficacement. La salle est agencée de manière à pouvoir écouter les bruits venant du couloir d'entrée. Un placard, situé près de la sortie, contient des carreaux d'arbalète, des armes de jet, des pieux et des projectiles divers. Des chaises et des lits ainsi que plusieurs tables meublent ce lieu. Chaque monstre aura un peu d'or sur eux.

2 : LA SALLE DE GARDE ORQUE
Tout comme en 1, des Orques gardent l'entrée principale de la forteresse. Le placard jouera le même rôle qu'à côté et des tables, des lits et des chaises rempliront la vaste salle. Les deux groupes de races différentes sont séparés à cause de leurs querelles incessantes. 8 orques et leur chef gardent l'entrée.

LA GARDE PERSONNELLE DE GROS-BŒUF
Reinerg s'est entouré de trois monstrueux Goblours recouverts d'une épaisse crinière et à la stature imposante. Ils le suivent de prés où qu'il aille et il n'est pas rare de trouver le corps fracassé d'un orque voleur, traînant au coin de la forteresse. Les Goblours sont assez taciturnes et n'aiment pas la compagnie des monstres voisins. Il y a toujours un Goblours en permanence dans cette pièce en charge du cachot #4. Dans cette salle de 14 mètres carrés sont placés les trois énormes lits, le mobilier et les coffres des monstres,tous protégés par une fléchette empoisonnée. La richesse des coffrets sera à l'initiative du MD. Sur la table traîne les restes d'une bête quelconque qui a servi au festin des Goblours. a : Seulement connu de Reinerg un escalier monte à l'air libre. L'entrée est camouflée ; seul un léger courant d'air frais, si on se place prés de la parois, pourra renseigner un fin limier de l'existence de ce passage secret.
3b : cet immense passage, donne sur l'entrée en 1a et continue vers le reste de la forteresse en 8b. Il est fermé par deux lourdes portes de chaque côté, taillées dans du chêne massif et bardées de fer. Le couloir est toujours surveillé par un des trois Goblours de la salle 3. Seuls les Orques messagers ont le droit de franchir cette enceinte car porteurs des nouvelles du siége et repartant en sens inverse avec de nouvelles directives. Pour passer, les Orques imitent le hululement de la chouette.

4 : LA PRISON DU MAGICIEN
Cette salle assez vastes, 25 mètres sur 12 mètres, est clôturée d'une immense grille sur toute la largeur, côté couloir 3b. Cette salle est la prison d'un magicien. Que fait-il dans l'antre de Reinerg ? Si les aventuriers procèdent à sa libération, ce magicien du nom de Brondbar, expliquera sa mésaventure. « Lorsque l'endoctrinement des Orques et des Gobelins suivit par celui des Gnomes Noirâtres survint, Reinerg s'est frotté aux murailles de la lointaine forteresse du sud près de la capitale. Le château, qui protège le pont de l'Estland vers la capitale Estonia (voir carte page 6), devait se révéler trop éloigné et se trouvait dans une zone où la menace du chaos serait très vite réprimée. De ces razzias manquées, les escouades de Gros-Boeuf avaient ramené quelques prisonniers, dont moi-même, magicien de la Guilde des Alchimistes. Il utilise maintenant mes connaissances pour permettre l'éclosion de L'œil de Aaalur ». Le magicien racontera alors ce qu'il sait sur l'histoire de l'œil, de sa découverte et du dessein chaotique final. Le reste des prisonniers est enfermé dans le cachot au sous-sol de la tour. Seuls 4 cuistots et deux servantes jugées inoffensives, sont affairés au service du seigneur des lieux. Brondbar, magicien du 4em niveau, détient quelques sorts qu'il ne peut mettre en pratique car Aaalur le harcèle dans ses rêves depuis le début de ses recherches (un sort de désenvoûtement ou similaire peut libérer l'alchimiste). Reinerg a chargé les Goblours de le surveiller à tour de rôle. Ils détiennent la clef de la grille. Le magicien ne possède pas d'argent ni de richesses. Les sorts seront choisis par le maître du donjon et seront au nombre de 3 pour le 1er niveau 2 pour le 2em et 1 sort des 3em et des 4em niveaux. À part le lit, la table et une bibliothèque, la salle ne contient dans un placard qu'un tas d'attirail de chimie. La cheminée permet de chauffer la pièce, mais une lourde grille scellée aux parois, empêche toute fuite par le conduit.

5 : LA SALLE DE RÉUNION
Les Orques qui font la navette d'ici à Masterblock entreposent leurs messages dans cette pièce et reçoivent les nouvelles missives. Deux lits, une table et de la nourriture faisandée, permettent la restauration et le repos des coursiers fourbus. Un relais existe près des marais. Deux Orques bavarderont près de la cheminée, un troisième se reposera sur l'un des lits. Seul les deux Orques, debout devant la cheminée, se défendront. Le troisième vient d'arriver et ne sera pas en état de causer le moindre mal à nos aventuriers. Un scribe Gobelin et un autre Orque écrivent à la demande de Reinerg, des messages qui seront expédiés. Reinerg pourra se trouver dans le bureau, mais plus sûrement son secrétaire un vieux bonhomme tout fripé et de moralité chaotique. Greub est le bras droit de Reinerg. Vieux et méchant Greub est un magicien raté ; il à exercé toutes sortes de métier : voleur, égorgeur, mercenaire et a touché à l'art de la magie. Il n'en a tiré que le côté obscur et sa médiocrité dans ce domaine l'a doté d'un bras squelettique décharné et d'une moitié de visage couvert de plaques purulentes au cours d'une expérience ratée. Tout un tas de parchemins vierges, de messages répandus sur les tables et des pots d'encre, ainsi qu'une immense carte des régions environnantes, jonchent le sol. Des plumes et des pinceaux empilés, une étagère sur laquelle traînent des grimoires, complète le désordre de l'endroit. Deux scribes, l'un Orque et le second Gobelin, habitués à la vie facile, ont un peu oublié les combats. Ils préféreront se rendrent ou se sauver, plutôt que de perdrent la vie. Outre ses caractéristiques d'un niveau assez faible, Greub, conserve tout de même sur lui un sort du premier niveau. Les richesses des monstres et des humains seront tirées par le Meneur de Jeu. Greub possède une bague en or, sertie d'un diamant bleu, d'une valeur de 90 pièces d'or.

Le repère de Reinerg

LE TEMPLE DE AAALUR (6)

La porte épaisse est protégée par une serrure imaginaire, qui résistera à tout crochetage. En fait cette illusion sert à créer une diversion visuelle et le véritable verrou, se situe un peu en dessous, logé dans une ferrure de la porte. La vraie serrure s'ouvre sous l'effet et d'un bon crochetage, ou par un procédé magique. La clef de ce temple est portée en permanence par Gros-Boeuf, retenue à son cou par une chaîne en or. Une seconde clef avait été perdue, il y a deux ans, lors de la construction de la porte. Cette clef pourra se trouver dans un recoin de la forteresse, soit une grille d'évacuation du cachot, ou bien dans les cendres d'une cheminée. Au fond de la pièce s'élève un autel derrière lequel se dresse une statue hideuse en granit noir, représentant une divinité aux multiples yeux. De chaque côté de l'entrée, deux sarcophages aux parois sculptées, sont déposés à même le sol. Si le quartz posé sur l'autel, en fait le fameux oeil de Aaalur, est déplacé, les deux sarcophages s'ouvriront, réveillant leurs locataires, deux zombies. L'œil de Aaalur est posé sur une plaque encastrée qui lui sert de support et légèrement enfoncée dans la dalle de l'autel. Si le quartz est retiré, la dalle se relèvera et produira un déclic perceptible. Pour éviter le réveil des colocataires, les aventuriers pourront maintenir la plaque en pression ou déposer un objet au moins équivalent au poids de l'œil, à savoir 5 pièces d'or. Suivant le niveau des joueurs, le MD peut décider qu'à la suite de ce déclenchement mécanique, les sarcophages décrit au dessus, s'ouvriront et qu'en outre au bout trois tours tours, les Orques, Gobelins, ainsi que les gardes de la tour, accourront dans la pièce. Le mécanisme pourra déclencher toute une série de signal (poulies, rouages et chaînes, entraînant toute une série de signaux sonores, comme l'ébranlement de lourdes cloches retentissant aux quatre coins de la forteresse).
La statue près de l'autel possède 5 oeils. Ce sont en fait des pierres précieuses valant 40 pièces d'or chacune. Attention aux fléchettes qui protégent trois d'entre-elles.
Attention : Si la destruction de l'Oeil de Aaalur s'effectue dans le temple, l'explosion produite et le dégagement gazeux seront importants. Il causera autant de dégât aux aventuriers qu'aux créatures se trouvant dans la pièce. Soit 1dé 6 point de dégât. Pour briser l'Oeil, les personnages de moralité chaotique devront se protéger contre la puissance de l'attrait de Aaalur. Si un aventurier de moralité chaotique est envoûté par Aaalur, il tentera de défendre son nouveau maître. Seule la destruction du globe mettra fin à la possession des personnages de moralité chaotique. Une ouverture menant à un goulot assez large s'ouvre dans le plafond. Ce chemin vertical situé à 2 mètres 50 au-dessus du sol, sert pour l'aération naturelle du temple. Le conduit donne à l'air libre, sur la butte près de la tour.
Pour aider les Maîtres du Jeu, cette ouverture sera la bienvenue. En effet, il sera facile pour les aventuriers, de faire la courte échelle à l'un d'eux, pour s'y glisser et utiliser une corde comme moyen de sortie (de nombreux arbrisseaux et vieilles souches, s'accrochent au sommet de la colline).

7 : L'APPARTEMENT DE REINERG

Ici, loge Reinerg, dit Gros-Bœuf. La pièce est un étalement de sa richesse et de son pouvoir. Tentures de soie, tapis de laine, peaux et fourrures etc. Un placard est remplie de vaisselle d'argent.
7a : A côté, se trouve le lit de Gros-Bœuf ; une créature de rêve, enchaîné à un pied du lit est allongée. C'est une des captures faites lors des expéditions du Sud. Mejane, la jeune demoiselle, a été droguée, et devra être transporté ou soignée si les aventuriers tentent de l'extraire des lieux. (Méjane est la fille d'un très riche marchand tué lors de sa capture ; à son réveil elle racontera l'attaque de la caravane de marchands qui les emmenait vers Masterblock). Deux énormes coffres remplis de bijoux et de pièces d'or pour une valeur totale comprise entre 5 000 et 10 000 pièces d'or (suivant le désir du Meneur de Jeu), sont placés sous la table de la chambre.
Chaque coffre contient également un intrus. Un Cobra Cracheur !
7b : La garde-robe de Reinerg est rangée à côté de la chambre et donne aussi sur l'appartement en 1. Une collection de parures, de vêtements cousus finement, sont suspendus ou méthodiquement rangés sur des cintres. Reinerg pourtant d'allure lourde, aime à s'habiller élégamment. Pour se faire, il garde prisonnier en 7c, un couturier capturé lors des précédentes tentatives d'annexions du Sud.
Yvainloran est le nom du couturier ; homme légèrement efféminé, il ne connaît que le maniement de l'aiguill.

8 : LA SALLE DES BANQUETS

Ce lieu de la forteresse, est meublé de façon à recevoir une vingtaine de privilégiés, pour festoyer en compagnie de Reinerg. Un gong sert à appeler les cuistots et les plats suivants ; des tables disposées en U sont garnies de couvert d'argent et deux rideaux sont tendus entre les piliers. Un placard gigantesque où sont empilés les couverts et la vaisselle, forme l'angle Sud de la pièce.
8b : Le couloir de 12 mètres de large est parfois parcouru par un cuistot revenant de la cuisine,ou par un soldat de la tour espérant grappiller les restes d'un festin. A par cela, rien d'autre ne viendra troubler ce sombre couloir éclairé seulement que de quelques torches. 8a, conduit à la tour.

9 : LA CUISINE

Quatre cuistots et trois servantes, tous prisonniers,mais pas assez dangereux pour être enfermés, travaillent ici. Si le besoin s'en fait sentir, les quatre cuisiniers, utiliseront des hachoirs de boucherie, et des couteaux de cuisine pour se battre.

10 : LA RESERVE

Cette partie du repère contient d'abondantes réserves de nourriture exclusivement réquisitionnées pour le palais de Gros-Boeuf. En effet, la nourriture qu'ingurgitent Orques, Gobelins et autres serviteurs de ces régions ne convient pas à un humain, aussi barbare soit-il.
On y trouve de tout, et dans les caisses empilées, s'amoncellent des épices, des céréales et des sacs de farine. De gros jambons et des saucissons pendent au plafond, et des sacs de fèves ainsi que de grosses citrouilles sont empilés sur des tables. Un tonneau de bière fait figure de trésor, dans ces régions sauvages. La trappe au sol, signalée sur le plan par un S à l'intérieur d'un carré, correspond, à la cave à vin personnel, de Reinerg. Une pièce voûtée contient plus de deux cents bouteilles ou cruches soigneusement bouchées à la cire.
La porte d'accès est fermée avec la même clef qui ouvre la porte de la salle 6.

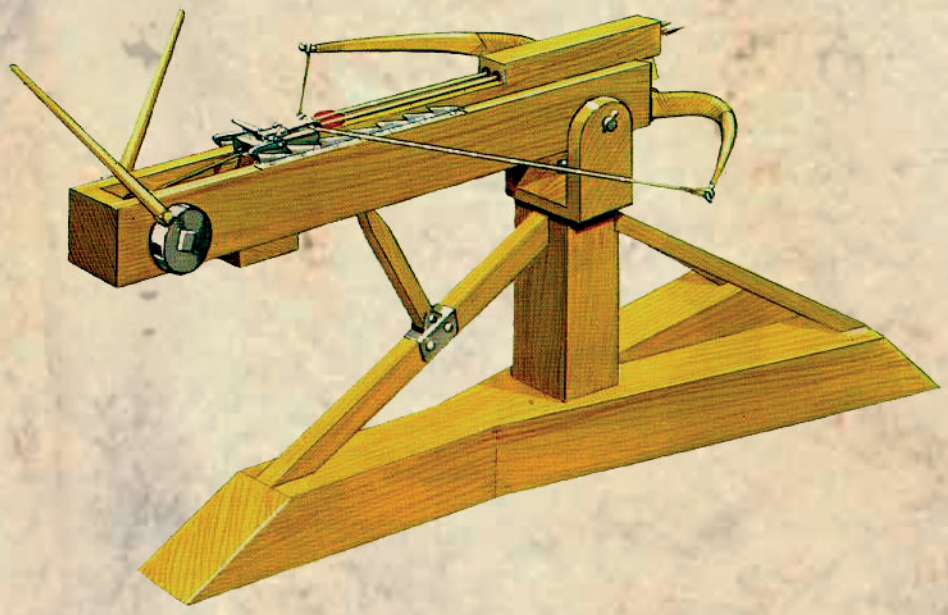
Le repère de Reinerg

LE CACHOT (11)

Ce cachot, creusé sous la tour, donne également à l'extérieur mais personnes ne sait que cette accès existe. Reinerg ne l'a jamais su et pour cause, les nains prisonniers dans une des cellules, en garde l'existence secrète afin de l'utiliser dans une éventuelle évasion. Il ne reste qu'une dizaine de nains rescapés de la colonie et il va s'en dire, qu'ils ont tous jurés la mort de Reinerg. Les prisonniers sont répartis dans les deux premiers cachots. La troisième cellule garde un guerrier récalcitrant capturé il y a quelques jours aux abords de Masterblock et qui n'hésitera pas à se battre si l'occasion lui en est donnée. Ce dernier, Tristan, accompagnait un couple de négociant. La dernière cellule maintient prisonnier ce marchand et sa femme, les époux Billion-de-Mestrenelle, orfèvres, qui ne manqueront pas de récompenser leurs libérateurs à leur retour à Masterblock. Trois gardes Orques surveillent les cellules. Les orques on chacun quelques richesses au choix du Maître du Jeux, mais une cache au sol, sous une grille d'évacuation, contiendra un morceau de quartz gros comme le pouce, caché par un nain. D'une valeur de 23 pièces d'or, cette pierre est surtout intéressante par sa ressemblance avec l'œil. Le mobilier est rustique et une violente odeur de moisissure flotte dans l'air vicié du cachot.

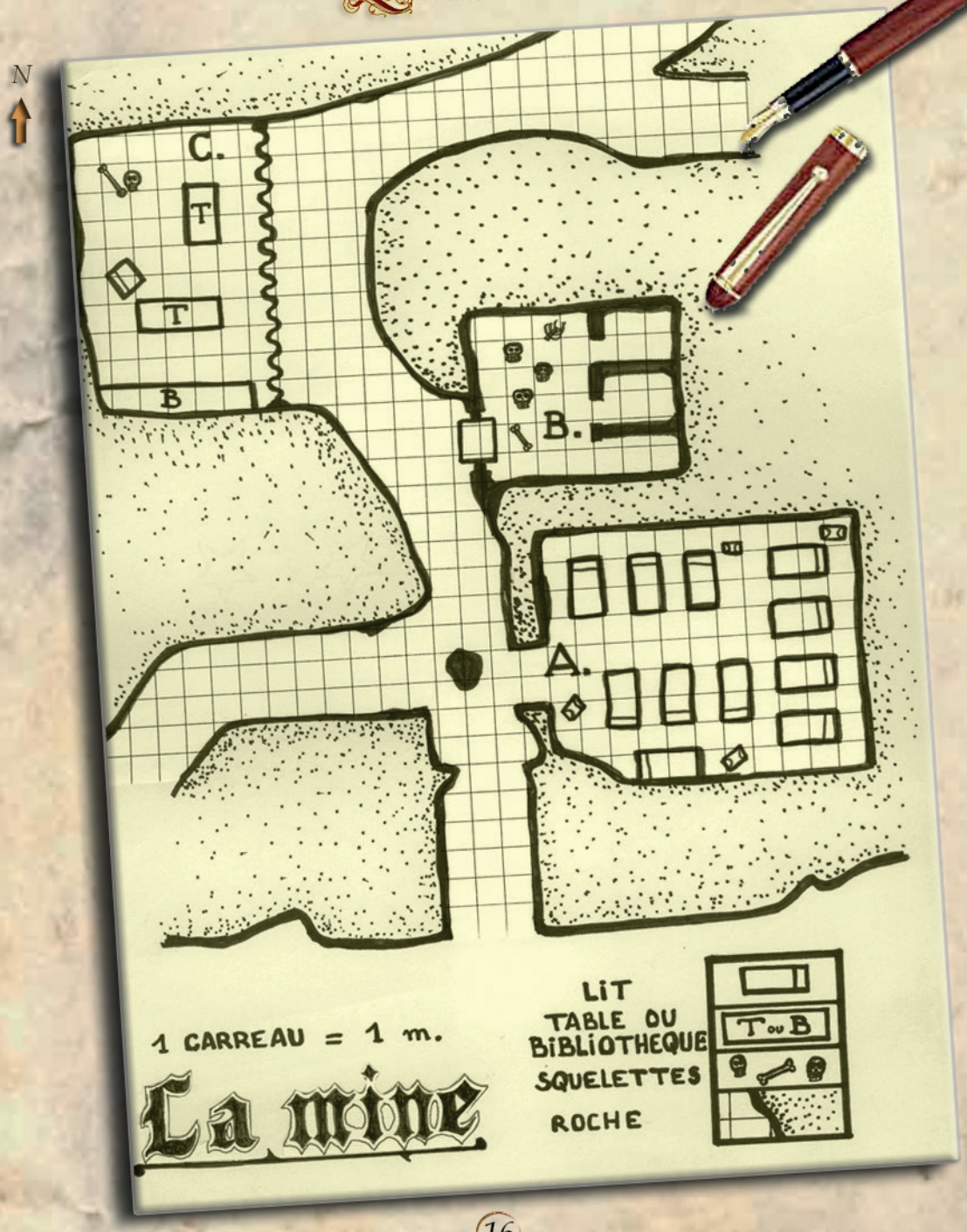
12 : LA TOUR

Avec quatre étages, la tour surgit de la colline comme une lance. Tous les étages sont agencés de façon identique : tonneaux contenant de la poix, marmites pour chauffer le liquide, petits monticules de pierres qui peuvent êtres lancés des meurtrières, placards de rangements pour les diverses armes de jets et leurs projectiles, paillasses, tables et tabourets.
Au centre de chaque pièce, une baliste est dirigée vers la partie sud de la forteresse avec une dizaine de longs carreaux métalliques.
Le haut de la tour crénelée, accueille un trébuchet et sa réserve de grosses pierres. 11 Orques et 13 Gobelins assurent la défense de la tour, les deux premiers étages étant gardés par manipule de 4 orques, les deux suivants par 6 Gobelins, 2 Orques manipulant le trébuchet du sommet. Un chef Orque pour les premiers étages, et un chef Gobelin, pour les suivants, dirigeront leurs groupes en braillant des ordres. S'ils sont tués, la bravoure de leurs soldats baissera inévitablement.



Plans

La mine



© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Plans

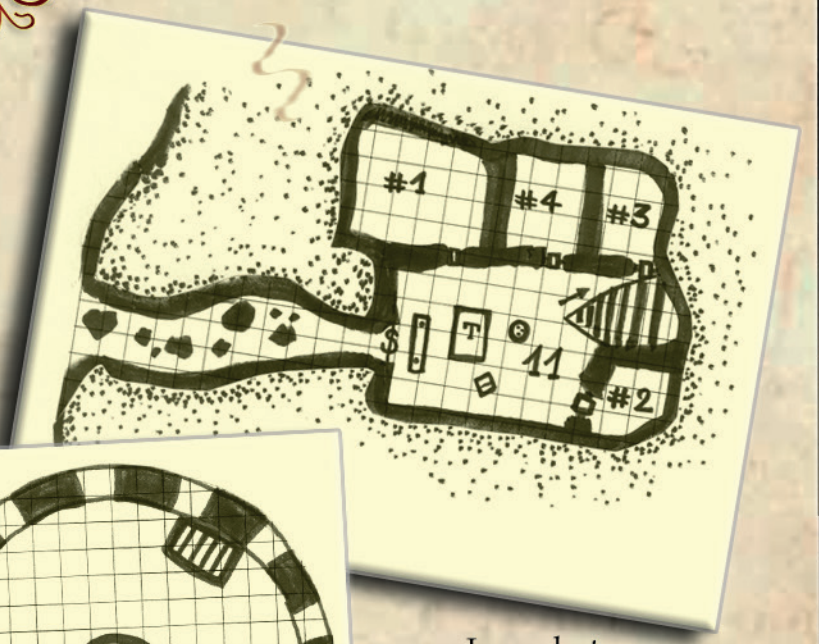
Le repère



© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

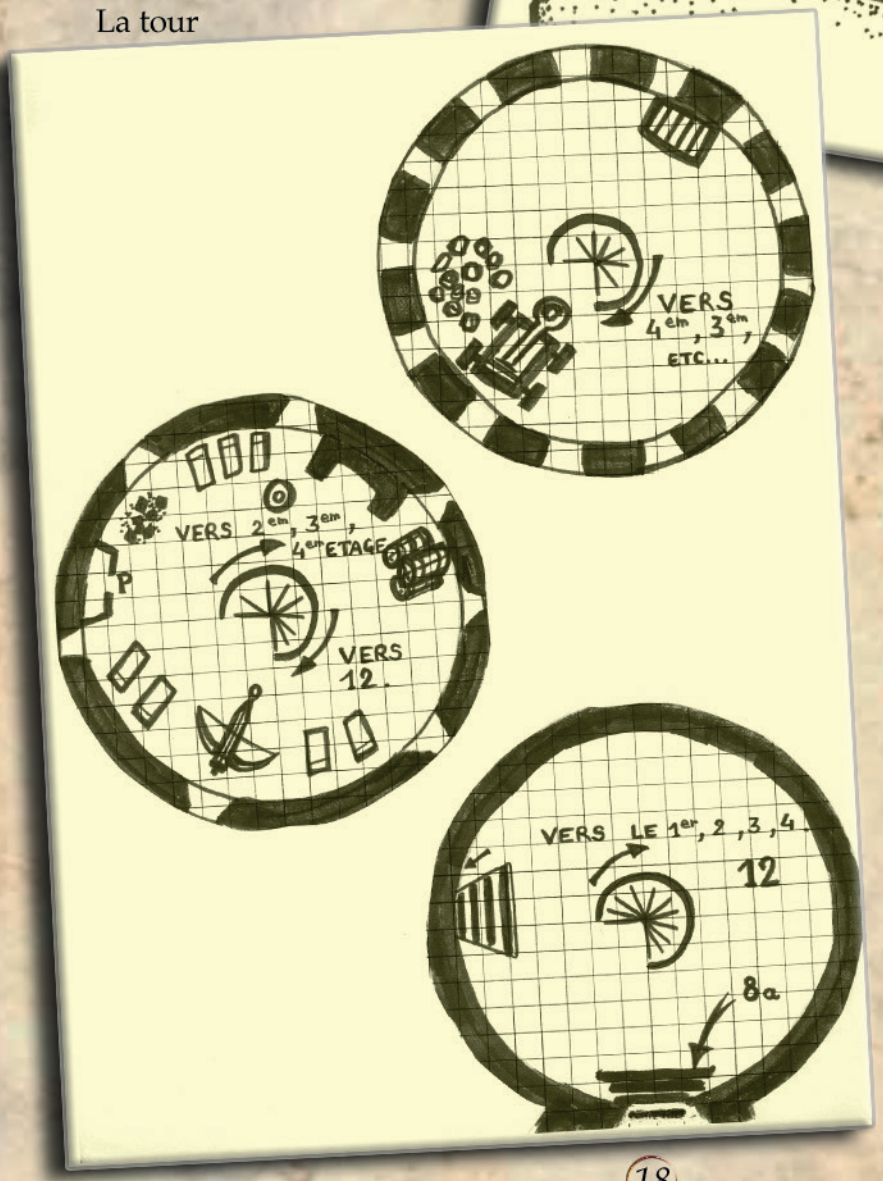
Plans

Le repère



Le cachot

La tour



© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

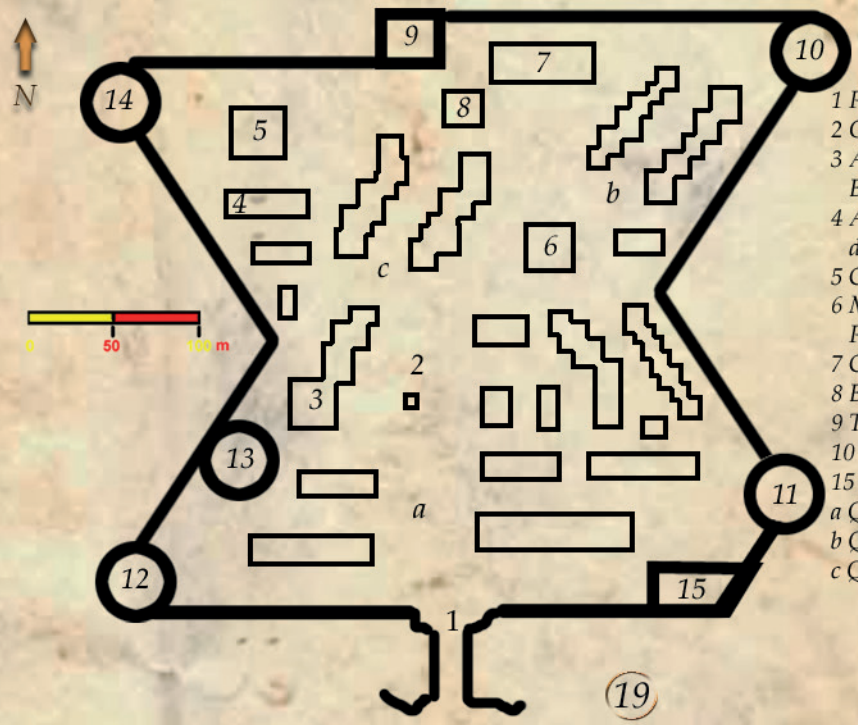
Plans

0 50 100 m

Masterblock



Chevalier de Masterblock



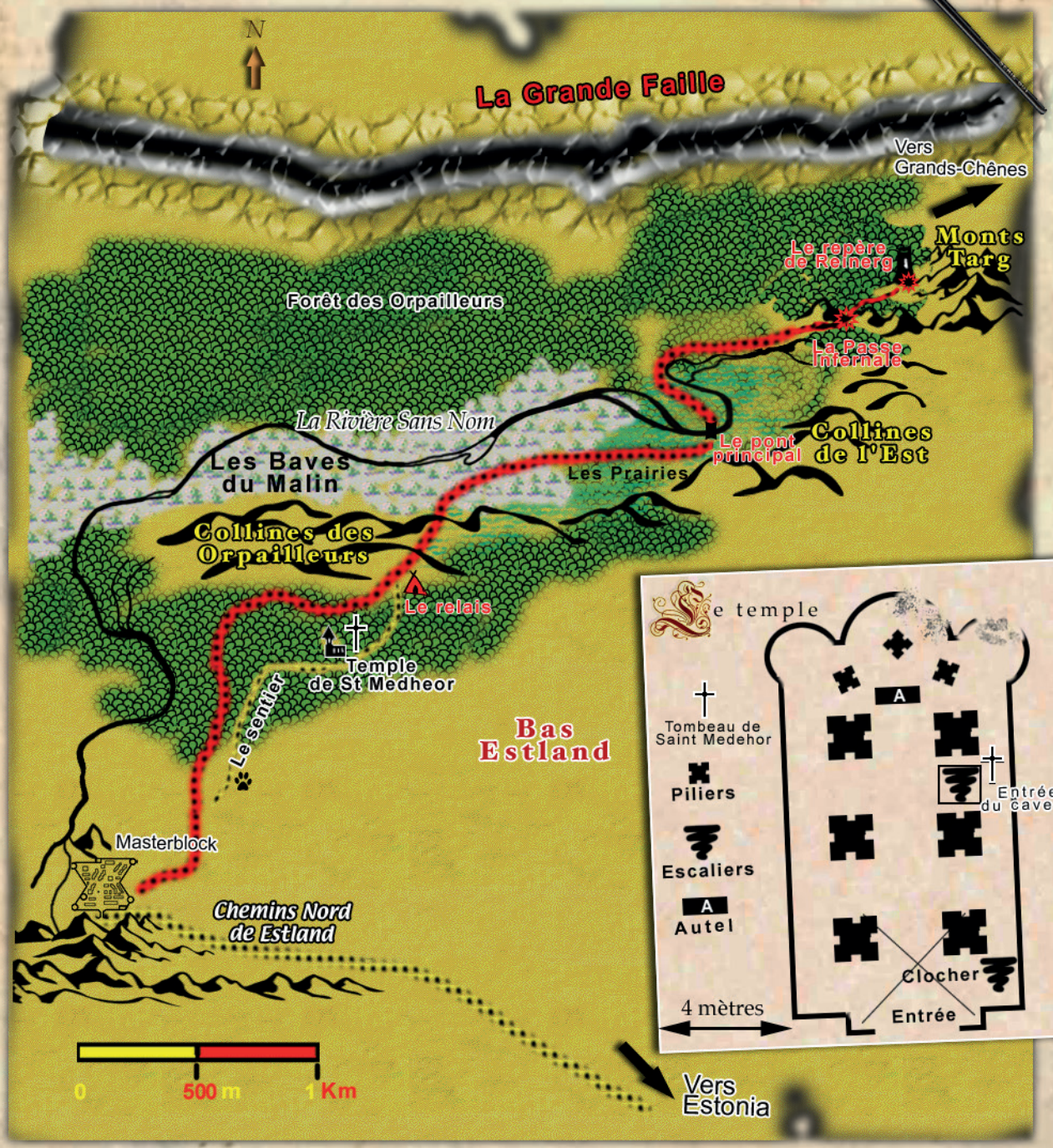
1 Pont fortifié
2 Grande place
3 Auberge de l'Oie Blanche
4 Auberge l'Antre des Dieux
5 Chapelle
6 Maison des Mille Parchemins
7 Caserne
8 Banque
9 Tour du baron
10 à 14 Tour de garde
15 Capitainerie
a Quartier des marchands
b Quartier des artisans
c Quartier des orfèvres



Le Baron Troui le Gaffer

© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Plan



S'horrible but final

Construit par les derniers nains prisonniers, la demeure de Reinerg, se prolonge dans les profondeur mais aussi au dessus de la plus haute colline des Monts Targ. C'est un poste sûre, pouvant abriter une cinquantaine de monstres. Une dernière route quitte la route principale, pour rejoindre la demeure de Reinerg. Reinerg a donné l'ordre de tracer la voie Nord-Sud, qui rejoint les mines et lui permet de continuer l'exploitation de l'or à son compte. Normalement, si tout se passe comme le lui a fait savoir en rêve Aaalur, l'annexion puis la destruction de Masterblock, permettra d'établire une première place forte inexpugnable et les sacrifices de sa population, devrait accélérer son retour dans les Terres du Milieu.

COMMENT PARER AU PIRE ?
La progression des aventuriers se fera par étape et devra si tout se passe bien, les conduire à la forteresse de Reinerg. Il faudra alors contrer la menace de Aaalur, soit en tuant Gros-Bœuf, mais cela ne fera que retarder le processus, soit en brisant l'Oeil. Aaalur utilisera tout ses pouvoirs pour contrôler l'âme de ses ennemis et sa mission sera d'autant plus facile si son ennemie est d'alignement chaotique.

LES CONSEQUENCES D'UN ECHEC :
Si Reinerg est neutralisé, cela ralentira son action et l'avènement de Aaalur. Mais d'autres humains voudront servir l'œuvre du Demi-Dieu quand celui-ci les contrôlera. Si l'Oeil se brise, une terrifiante exp1osion retentira, suivie d'un dégagement de gaz pestilentielle. L'explosion et l'odeur occasionneront 1d6 points de dégâts aux personnes ou monstres présents, surtout dû au gaz. Le quartz brisé, et l'asservissement de Aaalur disparu, il est probable que les tribus Orques et Gobelins, Les Goblours, et les hommes au service de Reinerg reprendront leurs autonomies. Des disputes sanglantes éclateront alors. Les Gnomes Noirâtres regagneront leurs sombres forêts et Reinerg isolé, essaiera de fuir ; ce sera la fin de l'armée chaotique et à leurs retours, les aventuriers apprendront les récits glorieux et quelques peu exagérés qu'ils ont menés pour mettre fin au projet de Reinerg.

LES CONSEILS QUE L'ON DONNERA A NOS AVENTURIERS
Furtivité et réflexions seront de mise, lorsque les aventuriers entreront dans l'antre de Gros-Boeuf sous les collines du Mont Targ.
Cette aventure, longue et qui s'apparente à une mini campagne, pourra se dérouler de façon linéaire. Le MD peut obliger nos aventuriers, du fait d'un relief accidenté ou trop boisé, à préférer les routes qui sont tracées sur le plan de la page 20.





© Les aventuriers du 4e âge - juin 2006 - http://www.silmarion.com

Le retour de Gros Bœuf

-Scénario pour Warhammer et Dungeons and Dragons 3.5.
-Nombre de pages : 20 (10 feuilles A4)
-Frais d'envoi : 2,76 euros
-Demande un maître du jeu précis, qui aime le soucis du détail dans les descriptions, la cartographie et qui possède une imagination débordante. En ce qui concerne les personnages joueurs, ils peuvent être de tout niveaux et peu nombreux ; la discretion est de rigueur. Pour les joueurs chevronnés, il suffira au MJ d'adapter le bestiaire en conséquence et d'accentuer le côté "espionnage & infiltration". C'est un scénario classique pour l'ouverture d'une campagne dans la région de l'Estland.

Résumé :
Il y a maintenant vingt ans que le sanguinaire Reinerg, a été chassé de la citadelle de Masterblock suite à ses nombreux méfaits. Richard de Coqueaupellis seigneur de Masterblock et ses habitants n'auraient jamais pensé que le bandit survivrait à son sort. En effet, la citadelle est située entre la forêt mystérieuse de l'Est et des tristement célèbres Monts de Fer. Elle reste l'un des derniers rempart de la civilisation de ce côté des grands royaumes de l'Estland (Une carte jointe, permet de situer l'Estland).
Au Nord, la Forêt des Orpailleurs est une pépinière de dangers et la tribu des Gnomes Noirâtres en est la cause la plus courante. Certaines rumeurs parlent des clans guerriers qui hantent les marais à l'orée de cette forêt. Leurs sables-mouvants, surnommés les Baves du Malin, sont réputés pour abriter les corps des aventuriers et des chercheurs d'or alourdis par des poches trop grandes emplies du précieux métal.
Bref, parmi tous les dangers du Bas-Estland, le sort du bannis ne faisait aucun doute…
…Et pourtant : par ce beau matin de printemps, alors que la végétation croissait et que le chant des oiseaux faisait oublier un hiver rude, un roulement de tambours énorme et des fumées démentielles, obscurcirent momentanément les abords de la citadelle. Deux jours plus tard, les arbres en lisière de la Forêt des Orpailleurs furent abattus et révélèrent une armée noirâtre de monstres divers, bardés de cuir et d'acier qui entamaient le siége de Masterblock. Ce n'est qu'au troisième jour de ces sombres activités, qu'apparut porté par un cheval noir, un personnage encarapaçonné dans une armure de plates, et qui vint se figer jusqu'à portée de flèches des remparts de la ville. Lorsque l'étrange cavalier rabattit sa capuche de mailles, les gens massés sur le haut de la muraille, parmi les plus anciens de la cité, reconnurent le visage encore jeune de Reinerg. « Votre fin est proche, bande de larves ! Maintenant le sang va couler, se mit à crier Reinerg. Je n'accepterai aucune reddition ! » Continua-t-il sur un ton proche de la folie. Puis, comme pour permettre à tout le monde de mieux écouter, il articulait lentement la dernière phrase : « Baalur a besoin d'âmes et vous serez ses friandises… » Il fit hennir sa monture et retournait au galop, disparaissant au sein d'une armée bruyante, qui s'étendait maintenant tout autour de Masterblock.

Le document et son contenu, ne peuvent être strictement reproduit que dans le cadre d'une utilisation privée. Contactez nous pour une diffusion sur d'autres supports : publication papier, électronique ou photographique, par exemple.
Pour tout renseignements, les aventuriers du Quatrième Âge de la Terre du Milieu sont à votre disposition : site Internet, http://www.silmarion.com et Email, contact-silmarion@wanadoo.fr

© Les aventuriers du Quatrième Âge de la Terre du Milieu - Octobre 2005