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

Mystères à Maillet

Supplément à la campagne "La main de Zilkin"



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

Gilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2024

« Mystère à Maillet » est un aparté dans la campagne « La main de Zilkin ».

Le début de l'aventure

L'histoire se déroule au village et dans la campagne de Maillet, petite bourgade située entre Le Veilleur et Borwo à l'Est de la Terre du Milieu.

Prologue

Nos aventuriers en route vers Borwo, sont surpris par un orage de fin de journée. Une heure plus tard, la nuit tombe et les voyageurs aperçoivent un panneau indiquant :
« *Maillet, 270 habitants* ». *Effectivement, une fois que la pluie cesse, la pleine lune apparaît derrière les nuages, éclairant les abords d'une palissade. Le lourd portail de bois est fermé, mais une porte reste ouverte avec un affichage indiquant : « Pèlerin soit le bienvenue, l'auberge du voyageur t'accueillera* ».

Effectivement, parmi les ruelles du village, une grosse masure éclairée par un brasero sur son seuil et un lampadaire près de son enseigne, reste le seul bâtiment encore ouvert à cette heure là de la nuit, c'est l'auberge du voyageur.



L'auberge du Voyageur

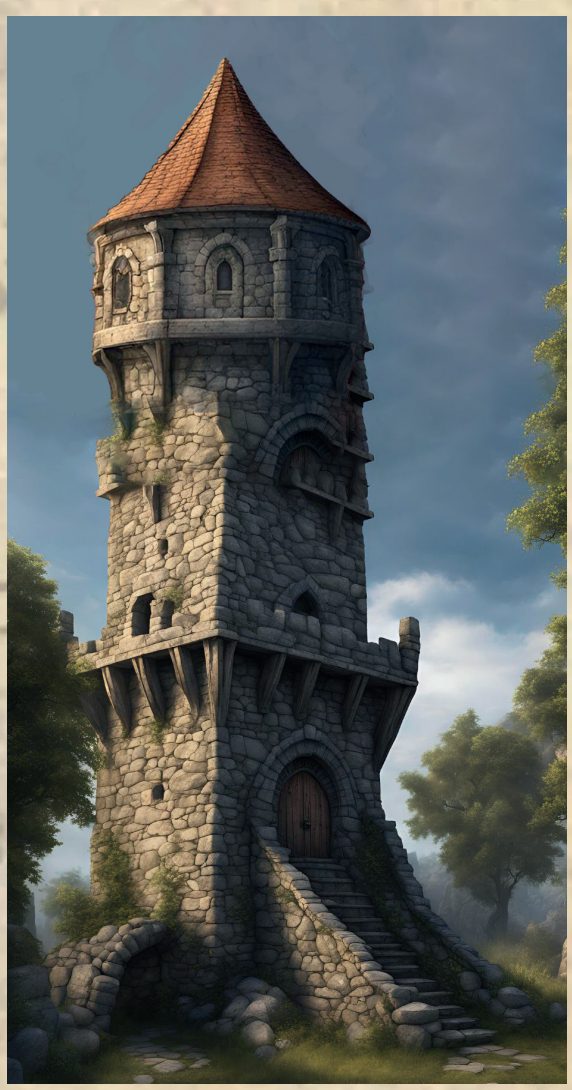
Sémaphore et Fiona Winstell sont très accueillants. L'auberge propose des chambres individuelles ou une grande chambre commune, (5 et 1 sou).

Ils expliquent que Maillet est certes une petite bourgade mais possède un trésor : la vénérable statue de Verena, qui fait l'objet d'un culte important avec la venue régulière de pèlerins qui viennent parfois de fort loin pour profiter de ses miracles. En effet on raconte que la représentation de la déesse Verena rendrait la raison aux fous et retirerait les malédictions et autres maux provoqués par les Dieux du Chaos. La plus grande fête de Véréna est la Bénédiction de l'Année Nouvelle, qui se tient le premier jour de chaque année, quand ses adeptes prient pour que l'année à venir soit illuminée par sa sagesse et son érudition et qu'elle échappe au sectarisme et à l'injustice.



La statue de Véréna

Le temple est situé au sud du village, animé par un groupe d'adeptes réunis sous la bannière de l'Ordre de la Lumière Éternelle. Ils accumulent livres et parchemins, rassemblés dans la bibliothèque situé au second étage du bâtiment. Mais seuls les érudits et les adeptes du culte de la déesse sont autorisés à pénétrer en ces lieux. Il faut prouver une foi et un dévotion, ou accomplir un acte notable et reconnu pour profiter de ce lieux de connaissance. Une prêtresse, Alma Terrenoire, régit la communauté composée de cinq adeptes. Il étudient et parfois partent en pèlerinage ou en mission de collecte des savoirs oubliés.



La tour du temple

À l'étage, un Humain, Jorden, accompagné d'un Hobbit, Piedpouce et d'un Nain, Omli, occupent la chambre commune. Un pèlerin a loué une chambre individuel. Il ne s'est pas présenté et l'aubergiste n'a même pas vu son visage :
« *Il a payé et s'est engouffré dans sa chambre... Il nous a juste dit être à Maillet pour accomplir le pèlerinage auprès de la statue sanctifiée* ».

Accoudé au bar de la salle, un Humain, Nathaniel Potdesel, se présente comme étant l'épicier du village. Il prend vite congé du groupe car son épouse l'attend. Titubant un peu, l'aubergiste le met en garde contre les coups de rouleaux à pâtisserie.

Au dehors, l'orage tonne à nouveau et redouble d'intensité. Il est temps d'aller se reposer...

La chambrée collective permet de loger une dizaine de personnes. Le coût est de 1 sou la nuitée, alors qu'une chambre individuelle est à 5 sous. Le repas coûte 2 sou, vin compris et la chope de bière, 1 sou. Alors que la pluie a cessé, pendant la nuit, l'un des joueurs est réveillé par des bruits de pas dans le couloir. Une ombre descend les escaliers et disparaît dans la nuit. Malgré la pleine lune, suivre cette forme s'avère difficile.

Le lendemain matin, les joueurs sont réveillés au saut du lit par un personnage flanqué d'un individu en uniforme et armé d'une épée. L'homme se présente :
« *Sire Gustav Paillesèche, bailli de Maillet. Veuillez me suivre sans opposition. J'ai à vous parler.* »

Quentin, son acolyte ne semble pas commode. Flanqué d'une cote de maille et d'une lourde épée placé dans un large fourreau, il intime, d'un hochement de tête autoritaire, la main sur le pommeau, d'obéir à l'injonction du bailli. Le bâtiment ou officie Gustave Paillesèche est flanqué d'une tour imposante. Réuni dans son



bureau, toujours accompagné du militaire, Gustav interroge les joueurs un par un : d'où viennent-ils ? Pourquoi ont-il fait halte à Maillet ? et surtout, pourquoi ont-ils dérobés la saint statue de Véréna ?

Jeu de questions-réponses

En effet, après moult discussions, les aventuriers comprennent qu'un vol a eu lieu cette nuit. Gustav fait alors entrer un témoin, le cuiseur de pain qui travaillait au four banal cette nuit. Jean Deuxdoigts, le boulanger, est persuadé avoir vu des rôdeurs cette nuit, sortant de l'auberge. Il donne de maigre détails mais avoue avoir d'abord aperçu une ombre encapuchonnée puis quelques minutes plus tard, nos aventuriers. La pleine lune lui a permis d'observer la scène. L'ombre s'est dirigée vers le temple. Elle s'est tapis derrière le moulin, puis est redescendu en direction du temple. Les joueurs, eux semblaient suivre quelqu'un ou quelque chose, puis il repris sa surveillance du four pour éviter à ses pains de brûler.



Jean Deuxdoigts, le boulanger

Note au Maître du Jeu

Les joueurs subissent un interrogatoire et doivent prouver de leur bonne foi. Il seront très vite mis hors de cause, quand un personnage pénètre dans le bureau, une femme Naine à la chevelure rousse :
« *Sire Gustav, on m'a volé un cheval cette nuit... Un individu habillé de pied en cape d'un long habit semble-t-il. J'étais à la forge au petit matin, attisant l'âtre au soufflet et j'ai juste eu le temps d'apercevoir dans la nuit, le rôdeur partir sur ma monture.* »

La femme Naine se tourne vers le groupe :
« *Mais je manque à tous mes devoirs Sire Gustav. Je vois que vous avez des invités. Je me présente : Edmonda... Edmonda Courtelame. Avec ma sœur Agni, nous prêtons nos savoirs et notre connaissance de la forge auprès des habitants de Maillet. Et à qui ai-je l'honneur d'avoir en face de moi ?* »

L'aubergiste accompagné d'un individu, que les joueurs reconnaisse comme le client d'hier soir, fait irruption. C'est Nathaniel Potdeciel, l'épicier :
« *Bonjour messieurs dame. Sire Gustav, je vous amène votre commande.* »

Nathaniel amène son témoignage quand au drôle de personnage encapuchonné qu'il a croisé hier soir à l'auberge. Quand à l'Humain, Jorden, accompagné d'un Hobbit, Piedpouce et d'un Nain, Omli, qui occupaient la chambre commune, l'aubergiste dit les avoir vu partir à l'aube, en catimini sans prendre le temps d'avaler leur petit déjeuner que son épouse leur avait préparé :
« *Ils semblaient pressés. Dommage, car Fiona avait préparé un merveilleux ragoût de lapin aux champignons... Ils m'avaient pourtant laissé le lapin et le panier de bolets qu'ils avaient eux même ramassé dans la grande forêt du sud.* »

Le bailli tire alors une affiche montrant le visage de 4 individus, 2 hommes et 2

femmes avec une récompense à la clef pour qui les capturera. Il leur demande si ils ont aperçu ces brigands : Jorra, Torn, Bregan et Elsa.

Gustav conduit alors les joueurs jusqu'au temple pour tirer l'affaire au clair.

Réunion au temple

La prêtresse Alma Terrenoire accueille le bailli, son garde du corps et les joueurs dans la salle du culte. Le temple est composé d'une vaste pièce où sont disposés des bancs autour d'une pierre blanche finement gravée de litanies.
« *C'était sur ce socle, que la statue de la déesse Vénéra était posée. Ceux qui ont commis ce vol subiront les foudres de Véréna ! peste Alma.* »

Elle explique qu'un voleur s'est introduit par le toit, au troisième étage, puis s'est glissé au niveau inférieur, là où sont entreposés les précieux parchemins et



Quentin, homme d'arme de Maillet et Sire Gustav Paillesèche, bailli de Maillet

AVIS DE RECHERCHE

PAR ORDRE DU GUET DE LA VILLE

Ces individus sont recherchés pour vol, intrusion, violence.

JORRA "LA LAME"
— Femme humaine, cheveux noirs, cicatrice sur la joue gauche, connue pour sa maîtrise de l'épée et sa langue acérée.
Dangerosité : Élevée – commandement et ruse.
Récompense : 3 pièces d'or

TORN LE SILENCIEUX
— Homme discret, petit, encapuchonné, doigts tachés d'encre et d'huile, soupçonné d'avoir forcé les archives de Nuln.
Dangerosité : Moyenne – fuyard, mais très habile en crochetage.
Récompense : 3 pièces d'or

BREGAN "LE FOU"
— Ex-mineur, forte corpulence, souvent vu parlant seul ou aux murs. Détient une pioche ensanglantée.
Dangerosité : Incontrôlable – approche avec prudence.
Récompense : 3 pièces d'or

ELSA
— Tireuse agile, cheveux clairs, souvent dissimulée en forêt ou sur les toits. Aperçue avec un arc court elfique.
Dangerosité : Moyenne – ne rate presque jamais sa cible.
Récompense : 3 pièces d'or



JORRA "LA LAME"
3 PIECES D'OR



TORN LE SILENCIEUX
3 PIECES D'OR



BREGAN "LE FOU'
3 PIECES D'OR

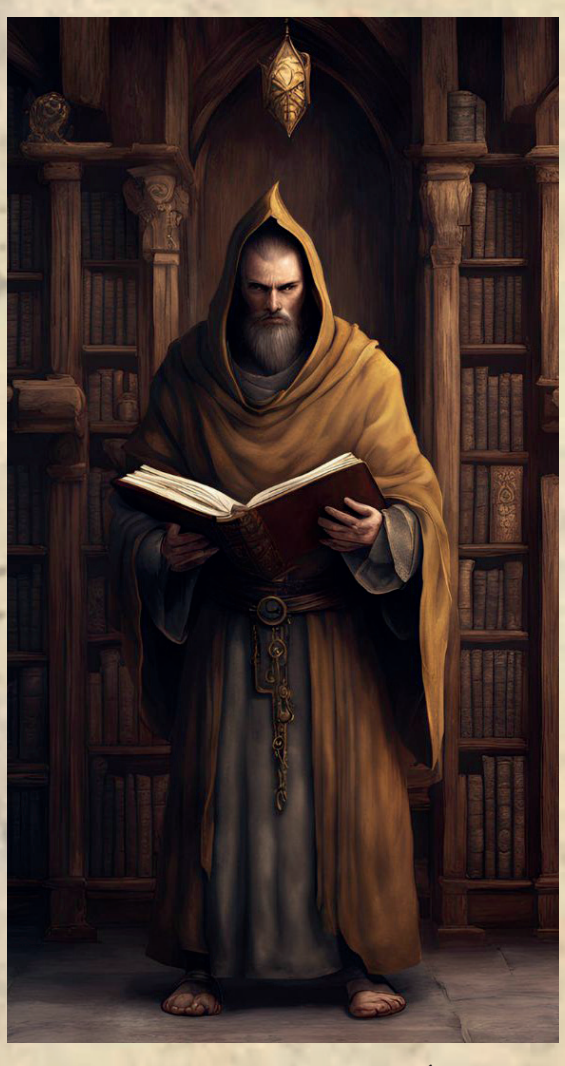


ELSA
3 PIECES D'OR

Signalez toute information au Guet le plus proche.
Une pièce d'argent offerte pour toute information menant à leur capture.

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.					

livres rares.
« *Seul un individu doué d'une agilité surhumaine aurait pu grimper jusque là. La paroi est de grès fin sans aspérité et haute d'une vingtaine de mètres. De petites lucarnes permettent aux rares rayons de soleil d'éclairer la bibliothèque. Nos livres sont précieux et la lumière pourrait les abîmer. De plus nous faisons en sorte qu'aucune personne non initié, ne pénètre en ces lieux et encore moins des rongeurs. Cela explique l'étroitesse des ouvertures. Je ne comprend pas comment cet individu a pu se glisser jusque-là. Toujours est-il qu'une fois arrivé à l'étage, il s'est permis d'assommer frère Marco qui étudiait un texte puis est descendu jusqu'ici pour dérobé la statue. Mais là aussi je suis dubitatif. Comment un voleur, aussi costaud soit-il a pu dérober une statue de marbre pesant le poids d'un cheval ? Il lui a suffit ensuite d'ouvrir la lourde porte du temple et de sortir tranquillement avec son butin.* »



Frère Marco, adepte de la Lumière Éternelle

Traces au sol

Sur le seuil de la porte, la pluie de la dernière nuit a rendu le sol meuble. Des traces de pas on amené de la boue de l'extérieur vers l'intérieur : si un joueur ausculte la zone, il découvre le passage d'au moins trois empreintes différentes, puis à l'extérieur d'un quatrième pas mais qui disparaît étrangement au bout de quelques mètres. Des traces de sabots d'un équidé sont également visibles, s'enfonçant lourdement avec des traces de roues.

Les étages

Le bailli demande l'autorisation exceptionnelle d'accéder au second étage.
En haut de la tour, les oculus de la pièce sont minuscules et ne permettent que de passer la tête. En bas, la hauteur est en effet vertigineuse. Au second étage, la bibliothèque est très haute. D'innombrables livres, des tubes de cuir conservant des parchemins et d'énormes grimoires son rangés sur d'immenses étagères. La pièce mesure 6 mètres de haut. Des tables d'études recouvertes de plumiers, d'encre et de parchemins alternent avec des lutrins sur lesquels sont posés de précieux ouvrages.

Le pacte

Alma demande à Gustav de venir près d'elle. En plein conciliabule leurs regards croisent parfois ceux des joueurs. À l'issu de l'entrevu secrète, le bailli se retourne vers le groupe et déclare :
« *Alma m'a convaincu et d'après les preuves et recoupement de ce matin, je pense que vous êtes étrangers à cette affaire. Je vous demande*



tout de même un service. Vous allez devoir retrouver la statue de Véréna. Elle pèse le poids d'un âne mort et ne doit pas se trouver bien loin. Les habitants du bourg de Maillet et de ses environs doivent certainement avoir eu vent du passage d'individu louche, et puis vous m'êtes sympathiques. D'ailleurs comme l'a affirmé Alma, si vous étiez les voleurs, Véréna vous aurait déjà foudroyé, au sein même de ce temple, là ou son effigie a été dérobée. »

Alma demande à frère Marco, d'aider les joueurs dans leur quête. Affublé d'un pansement autour du crâne, Marco Van Fubble, propose de fournir une carte des lieux. Il donne quelques détails sur Maillet et les invite à consulter quelques ouvrages.

Note au Maître du Jeu

Les joueurs sont invités à trouver des informations générales au travers des livres. Marco Van Fubble leur remet aussi une carte et indique les lieux emblématiques.

Véréna

Au delà de la Terre du Milieu dans des contrées connues comme l'Empire et le Vieux Monde, les habitants doivent affronter la guerre, les épidémies et toutes sortes de calamités avec une alarmante régularité, mais ce sont les lois et la bonne organisation de la société qui leur permettent de survivre et même de prospérer. En vérité, bien que ceux qui vénèrent Ulric et, dans une moindre mesure, Sigmar soient surtout préoccupés de violence et de guerre, il n'en reste pas moins que ce sont les doctrines philosophiques de la justice prônées par les Prêtres de Véréna qui empêchent l'Empire de basculer dans la tyrannie la plus absolue.

Dans le panthéon des Dieux, certains mythes présentent Véréna comme l'épouse de Morr. Bien que cette association puisse paraître improbable à première vue, ces deux entités se partagent le concept de jugement. Elles l'envisagent simplement sous des aspects différents. Alors que Morr juge les défunts, il revient à Véréna de juger les vivants. On pense également que Véréna est la mère de Shallya et, dans certaines régions du Vieux Monde, de Myrmidia. C'est une Déesse stoïque et pleine de gravité mais pourtant bienveillante et à laquelle bien des gens en appellent afin qu'elle les libère du despotisme

La Chouette, qui incarne la sagesse, est le principal symbole de Véréna. Dans son rôle de Déesse de la justice, Véréna est symbolisée par une balance. Ce motif est parfois combiné avec celui de la chouette. Une épée, pointe en bas, rappelle l'arme qu'elle est censée utiliser pour réparer les injustices quand elle adopte son aspect le plus martial.

Myrmidia

Myrmidia est une Déesse des populations méridionales du Vieux Monde. Elle entend leurs prières et les protège de l'invasion. On peut voir ses statues à presque tous les coins de rue dans les cités de Tilée et d'Estalie. Les gens du sud invoquent son nom pour se protéger de tout, depuis la maladie jusqu'à la mort aux mains des hommes-bêtes.

Ulric

Frère de Taal et fils de Rhya, la Déesse Mère, Ulric est un Dieu féroce de valeurs individuelles. Seigneur de l'Hiver qui, dans les terres froides boréales, met à rude épreuve la survie de chacun. Seigneur des Loups, symbole du chasseur implacable qui distingue le faible du fort (et le loup vorace de la famine hivernale). Ulric est particulièrement admiré par ceux qui placent la valeur individuelle au-dessus de tout le reste, et recherchent la frénésie berzerk au combat, il est adoré par les soldats se préparant à entrer dans la bataille, les gladiateurs, les champions de justice avant l'Ordalie, les paysans pour apaiser la rudesse de l'hiver, et les chasseurs après une traque dangereuse.

Le pays de Maillet

Marco présente les endroits susceptibles d'accueillir une bande de voleurs ou tout du moins auprès desquels des témoins pourraient avoir aperçu le ou les rôdeurs.

1 - ÉTANG AUX TORTUES

Cet étang accueille des tortues géantes. Pacifiques, elles aident parfois les pêcheurs à traverser l'étendue d'eau. Georgy Diametral possède une pêcherie aux abords du lac. Il n'a rien vu de suspect. Il propose quelques poissons séchés pour une somme modique et des œufs de tortues géantes pour un omelette originale. Riche et protéinique, elle redonne 1 point de B. Georgy vend aussi des cannes à pêche, de la ficelle et des appâts.



2 - TEMPLE DE VERENA

L'Ordre de la Lumière Éternelle s'est installé à Maillet il y a 150 ans. La légende raconte que le pays était alors en proie avec un clan de Peaux Vertes établi dans une caverne. Posant leur précieux ouvrages en lieu sure, les frères et les sœurs de l'ordre brandir leurs épées et revigorèrent le cœurs des habitants. Munie de fourches et de faux, les humbles paysans accompagnèrent l'Ordre jusqu'à la caverne et mirent en déroute une tribu de Gobelins. Ce lieu était en faite une ancienne mine Naine abandonnée.

Riche en fer, elle fut exploitée pendant près d'un siècle par le clan des Nains Herdoïn avant d'être abandonnée.

3 - AUBERGE DU VOYAGEUR

« *Sémaphore et Fiona Winstell prépare le meilleur ragoût de lapin aux champignons de tout le comté, affirme Marco.*»

4 - FORGE

« *Vous avez besoin de forger un outils ou tout autre chose ? Edmonda et Agni sont d'excellentes forgeronnes, Naine oblige. Elle vont parfois collecter un peu de minerai à l'ancienne mine si vous avez besoin d'informations sur ces lieux... Ou de vous équiper tout simplement. Conseillera Marco.* »

En effet, les Naines peuvent fournir contre monnaie sonnantes et trébuchantes, armes et protections. Si les joueurs n'ont pas assez d'argent, elles leur proposent d'aller collecter un peu de minerai de fer dans l'ancienne mine :
« *Vous trouverez des pioches et des sacs à l'entrée de la caverne. Pensez à vous munir d'un éclairage... Par contre depuis quelques temps d'étranges bruits hantent les lieux. Surement un vieil ours mal léché qui y aura élu domicile après l'abandon des lieux.* »

5 - TOUR DU BAILLI

« *Gustav est le bailli de Maillet. Il représente l'autorité sur le territoire. C'est un officier exerçant par délégation les pouvoirs de justice et militaires dans ce comté de la province de Borwo, la capitale au nord, explique Marco.* »

6 - ÉPICERIE

« *Nathaniel et Yolanda Potdesel proposent tout*



le nécessaire pour des aventuriers dans votre genre : matériel, rations, éclairages et bien plus encore... »

7 - DOMAINE DE MAÎTRE CHASTAIN

« *Maître Chastain possède une grande exploitation agricole au delà de la palissade, au sud du village. Lui ou son épouse ou ses serviteurs auront eu vent d'un quelconque passage cette nuit ? Conseille alors Marco.* »

Effectivement, au domaine on évoque d'étranges évènements cette nuit. Tout d'abord, un chariot a été volé la veille puis à l'aube, Benoît le métayer au service de Gaylord et Blanche Chastain est venu demandé de l'aide. Son épouse Ondine, qui est servante au domaine, ne s'est pas réveillée ce matin. Elle semble prise d'une étrange torpeur. Impossible de la ranimer. Son pouls est très bas et elle semble plongée dans un profond sommeil. En observant bien, deux traces de piqûres apparaissent sur le cou d'Ondine. Quelques gouttes de sang ont taché les draps. Avec l'orage et le temps très lourd, Benoît explique avoir dormi les fenêtres ouvertes. Il lui a semblé entendre un battement d'ailes, comme celui d'un oiseau de nuit...

8 - BOULANGERIE, FOUR ET MOULIN BANAUX

« *Jean Deuxdoigts est cuiseur de pain au four banal. Son collègue Artus Blancmanteau, l'aide au moulin banal. Ils produisent les meilleurs farines et pains de toute le comté. Parfois, certains marchands de Borwo viennent à la fois en pèlerinage pour la statue de Véréna et surtout acheter le pain de Maillet.* »

9 - CHÂTEAU DE LA FEUILLE DE CHÊNE

« *Le marquis Yohann de La Feuille-de-Chêne réside au nord de Maillet. C'est un noble juste qui a droit seigneurial sur la forêt du nord, indique Marco.* »

Yohann et Ysandre de La Feuille-de-Chêne ainsi que leur 11 enfants feront bon accueille aux aventuriers. La maison forte est transformée en scierie. Le marquis régit sa petite entreprise : bucherons, coupeurs de longs, menuisiers et charpentiers qui travaillent le bois de la forêt du nord. Personne n'a vu ou aperçu de quelconques rôdeurs aux alentours. »

10 - RELAIS DE POSTE

« *Le relais fait la transition entre le Veilleur au Sud et Borwo au nord. Si vous ne voulez pas vous usez les semelles, pour une pistole d'argent vous voyagerez à pieds secs ; c'est l'idéal, déclare Marco.* »

11 - PRIEURÉ DES ADORATEURS DE LA NATURE

« *Nous ne fréquentons pas ces illuminés. Ils vivent de la rosée du matin, de racines de plantes et dédaignent les précieux écrits contenus dans nos livres. La nature est leur salut. Par contre si vous leur rendez visite, amenez leur du savon... Leur philosophie les amènent à*



Les Adorateurs de la Nature

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.					

préférez le naturel et à adorer les arbres plutôt que de s'emplir l'esprit de la connaissance des grimoires. Ils sont gentils au demeurant... Mais ils puent ! Ironise Marco. »

Les Adorateurs de la Nature, avec leur chef Joseph Le Sage, ont élus domicile en pleine nature. Leur monastère, situé dans la grande forêt au sud est un véritable refuge pour les animaux blessés ou malades. Très accueillants mais effectivement proches de la nature, ils ne mangent que des végétaux ou des champignons, ne se lavent pas, parlent peu mais connaissent la forêt comme leur poche. Près du prieuré constitué de rondins et de mousse, se trouve une Elfe Sylvain, surnommée la rebouteuse. Par contre les Adorateurs ne s'aventurent pas plus à l'ouest de la forêt et évite les abords du manoir de Teraille. Si un joueur pose la question sur la raison, Joseph se mure dans un silence, regarde le ciel, ou ferme les yeux en se prosternant pour méditer.

12 - CABANE DE LA REBOUTEUSE

La rebouteuse s'appelle Fianël Longuemèche. Elle soigne les gens de passage, les bûcherons ou les charbonniers qui travaillent dans la forêt. Son laboratoire est composé d'une pièce de séchage et d'un alambic pour préparer toutes sortes de potions, d'onguents et de tisanes. Elle se rappelle l'époque de la mine de fer, de l'arrivé des frères de l'ordre de la Lumière Éternelle :
« *Je soignais les mineurs qui travaillaient dans les profondeurs de la mine après qu'ils eurent chassé ces horribles Gobelins. Aujourd'hui des bruits courts sur d'étranges présences autour ou dans l'ancienne mine. Je m'occupe surtout de soigner les petits bobo des gens qui travaillent dans la forêt et j'expérimente des remèdes pour les Pénitents Gris ou pour les Adorateurs de la Nature afin qu'ils puissent soigner la faune malade.* »
Elle aussi évite de s'approcher du manoir de Teraille :
« *Je ne trouve pas toutes les plantes dont j'ai besoin près du manoir, donc j'évite de m'y aventurer. Cette forêt du sud est vaste et j'ai mes coins, plus à l'est, près du monastères des Pénitents Gris ou du Prieuré des Adorateurs.* »

13 - MAISON DES MYCOLOGUES

Dans la forêt du nord, près du château de La Feuille-de-Chêne, se sont établis des ramasseurs de champignons réputés dans toute la région. Erbon et Rosa Couldouce forment un couple de Hobbits, qui propose une profusion de champignons de saison ou séchés. L'amanite Déglingos permet d'atteindre le nirvana, quand au bolet Tête



La cabane de la Rebouteuse



La maison des mycologues

de Merle il donne force et vigueur pendant 24 heures. Ils vendent des pots de fines lamelles de langue-de-bœuf, qui une fois réhydratées sont consommées en soupe, permettant de remettre sur pied et de soigner quelques blessures (à la discrétion du MJ).

14 - MONASTÈRE DES PÉNITENTS GRIS

Marco explique qu'ils sont issus du Vieux Monde et installée depuis une vingtaine d'année en Terre du Milieu :
« *Ce sont des moines de l'ordre de Shallya. Parfois ils viennent à Maillet pour vendre leur production ou partent aider les pauvres dans les villages et villes au delà du comté.* »

Sur place les joueurs rencontrent une dizaine de moines, avec le Père Dom Reginald. Sa communauté travaille un lopin de terre, élève quelques bêtes, produit du fromage et revend la production à Maillet. L'ordre participe à accueillir les voyageurs égarés, nourrit les plus pauvres et soigne les malades. Parfois les moines se rendent dans des contrées plus éloignés pour venir en aides aux miséreux. L'ordre fait partie des adorateurs de la Déesse Shallya.

Ce que disent les livres

Shallya est la Déesse de la Guérison, de la Compassion et des Naissances et tout acte de bonté est supposé être accompli en son nom. C'est probablement la divinité la mieux aimée du Vieux Monde, puisque presque tous ses habitants passent par ses



Monastère des Pénitents Gris



Temples ou reçoivent les bons soins de ses Prêtresses. Les Pénitents Gris sont les seuls hommes habilités à servir l'ordre. Établis dans des contrées éloignés ils viennent en aides aux gens des campagnes.

15 - CAVERNE ET ANCIENNE MINE DE FER

« L'ancienne mine ? Poser la question à Edmonda et Agni Courtelames, elles vous en diront plus, dit Marco. »

D'après les sœurs Naines, cette ancienne mine de fer, autrefois florissante, est désormais une ruine oubliée, dont la légende raconte qu'elle fut scellée après une tragédie inexplicable.

Visite des lieux

Sur place, un silence inquiétant accueille les visiteurs. La caverne est vaste. Une caisse à l'entrée contient trois pioches, trois sacs, deux torches et une lanterne avec une petite réserve d'huile. Au fond de l'immense cavité, des escaliers taillés dans la roche, descendent dans les profondeurs de la mine de fer.

Niveau 1 – Les Voleurs

Ambiance : humidité stagnante, poutres effondrées, anciennes lanternes à huile vacillantes, odeur de sueur et de salpêtre.
Description : Ancien entrepôt d'accès, utilisé autrefois pour le stockage du minerai et l'accueil des chariots de surface. Les voleurs y ont installé un camp sommaire dans une grande salle en partie barricadée. En prêtant l'oreille quelques phrases émergent :
« *Le prince...* »
« *...Faudra qu'ils nous paie pour... Statue* »
« *de Terraille m'en méfie, me fait peur...* »
« *Idiot, tu prends l'argent et on déguerpie et puis... Chut, j'entends du bruit...* »



Les sacs à l'entrée de la mine

Confrontation

Des bruits de mouvements précèdent l'ouverture de la porte. L'Humain Jorden tient une lanterne :
« *Qui va là !* »

Il est accompagné du Hobbit Piedpouce et du Nain Omli qui résidaient à l'auberge.
Dès que les joueurs tentent de parlementer, Jorden ordonne à ses acolytes, en brandissant une pioche :
« *Débarrassons-nous de ces fouineurs !* »

Piedpouce

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
21%	21%	30%	20%	30%	31%
41%	25%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	8	3	2	4	0
0	/				

Omli

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
30%	20%	24%	20%	18%	33%
17%	52%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	6	1	2	4	0
0	/				

Jorden

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				



45%	10%	30%	30%	20%	25%
20%	15%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	14	1	2	4	0
0	/				

Ils sont équipés de Pioches :
Dégâts : BF -2 ; valeur 2 pistoles ; encombrement : 20.

Au fond de la pièce, quatre autres voleurs étendu sur des paillasses, viennent prêter main forte à la troupe. Piedpouce, Omli et Jorden se placeront à l'arrière du quatuor et déposeront leurs pioches en signe de réédition si le combat tourne court.

Jorra «la Lame»
CC 45 | CT 35 | F 3 | E 3 | Ag 40 | Int 38 | FM 42 | Soc 46 | PV 12 | Att 1 | Par 1
Équipements : épée, dague, cuir clouté | Talents : Esquive, Chef de bande | Compétences : Intimidation, Commandement

Torn le Silencieux
CC 30 | CT 42 | F 3 | E 3 | Ag 45 | Int 35 | FM 38 | Soc 28 | PV 11 | Att 1 | Par 0
Équipements : dague, arbalète de poing | Talents : Discrétion, Crochetage | Compétences : Camouflage, Perception

Bregan «le Fou»
CC 40 | CT 30 | F 4 | E 3 | Ag 30 | Int 22 | FM 32 | Soc 20 | PV 13 | Att 1 | Par 1
Équipements : pioche, armure de cuir | Talents : Résistance au Chaos | Compétences : Intuition, Folie

Elsa
CC 35 | CT 48 | F 3 | E 3 | Ag 42 | Int 40 | FM 40 | Soc 30 | PV 11 | Att 1 | Par 0
Équipements : arc court, dague | Talents : Tireur précis | Compétences : Survie, Pistage

L'un ou l'autre des protagonistes révéleront, si ils sont épargnés, qu'ils ont été embauchés par le prince Agmond. Ils on caché la lourde statue de Véréna dans la mine puis l'ont emmené jusqu'au manoir dans une charrette volée au domaine Chastain, tirée par le cheval de la forge volé la nuit même de leur arrivée.

Le prince doit les recevoir un soir pour percevoir leur dû. Ils avouent avoir déposer la relique aux portes du château comme indiqué dans la consigne et sont reparti se cacher pour attendre les ordres.

Découverte des mines

Si les joueurs ressortent de la pièce, ils aperçoivent un escalier en bois qu'ils n'avaient pas remarqué et qui descend sur quelques mètres... Le début d'une exploration des entrailles de la mine, développée à la fin de l'ouvrage.

16 - MANOIR DE TERAILLE

Marco avoue que « *Peu de gens de Maillet ne s'approche du manoir. Il est érigé dans la grande forêt sur les collines du sud. Le prince Agmond de Terraille est un noble mystérieux. Du reste nous ne le rencontrons que très rarement. La dernière fois qu'il est venu à Maillet ce fut un soir de pleine lune... Comme cette nuit d'ailleurs, il y a bien des années pour réclamer au bailli son droit de nous chasser, arguant que des adorateurs d'un culte de l'Ancien Monde n'avait pas sa place dans la Terre du Milieu. Puis devant le refus du Gustav il est repartir en menaçant les habitants de grands maux...* »

Visite des collines du sud

Aux abords du manoir, la physionomie des lieux change d'aspect. La forêt de chêne, d'érables, d'hêtres et de feuillus divers, fait place à une pinède sombre et inquiétante. Parfois le bruit d'un pic perce le silence des lieux. Le sentier sinue entre les pins, puis grimpe une colline. Le ciel s'assombrit et le paysage laisse ensuite place à une zone

de genets et de bouleaux rabougris. Puis au loin, perché sur un promontoire, se dessine les traits de l'inquiétant manoir de Teraille. Parfois les voyageurs ont l'étrange impression d'être observés. À un moment, un vol de corbeaux s'éparpille d'une charogne au sol et les aventuriers découvrent un cheval récemment mort. Une sacoche de selle encore accrochée contient d'un côté un marteau et cinq pointes en fer et de l'autre une tenaille. Le cuir est gravé d'un sigle représentant une enclume cerclé de la phrase suivante : « *Forge Courtelame* ».

La nuit vient de tomber. La muraille qui enserre le manoir est seulement accessible par un lourd portail. Une chaine actionne une cloche dont le son ressemble plus à un glas de messe funéraire qu'un carillon. Au bout de quelques minutes, un homme maigre, au long nez, les yeux enfoncés dans leurs orbites, leur ouvre une petite porte situé dans le lourd portail :
« *Entrez, le maître vous attend...*»

Dénouement

Le prince est en fait un Vampire. Ayant enrôlé les trois vagabonds, il s'est lui même introduit dans la tour du temple en se changeant en chauve-souris pour ensuite allez ouvrir la porte du temple. Surpris de ne pas avoir à faire à ses voleurs, il ordonne à Igor, son majordome, de refermer la porte de l'immense salle du manoir. Un balcon richement sculpté, des armures stoïques et des armes accrochées ornent chaque recoins de l'immense pièce. Un lustre gothique éclaire d'une centaine de bougie ces lieux sinistres. Les murs aux immenses tentures sont accompagnés de trophées : daim, cerfs, etc et de tableaux étranges. Agmond de Terraille est habillé d'une luxueuse robe de chambre en soie de couleur pourpre. Son regard est étrange.

De l'autre côté de la pièce, une étrange pierre, maladroitement recouverte d'un linge, attire le regard et détonne dans cet environnement luxueux. Le prince vient de saisir une coupe en argent et se verse du vin depuis une carafe en cristal. Le liquide est épais et plutôt grumeleux pour du vin.

Après une lampée du liquide, une coulure rouge persiste à la commissure des lèvres. Son attitude change et sa taille semble croître. Son apparence n'est plus la même et ses yeux sont injectés de sang. Le prince souffle au groupe, ouvrant une large gueule hérissée d'une paire de canines





Le Manoir de Teraille



démesurées :
« *Je pensais avoir à faire avec mes voleurs. Idiots que vous êtes ! Vous m'avez enlevez le plaisir de boire leur sang... C'était leur récompense pour m'avoir ramené cette immonde idole que je vais devoir détruire moi même. Ce sera donc votre sang qui coulera bientôt dans ma coupe !* »
Sa morphologie évolue encore et son dos s'élargit, révélant deux excroissances. Son visage s'allonge alors et de fines ridules recouvrent un faciès devenu morbide :
« *Le seul regret dans tout ça, vient du fait que mes laquets auraient pu détruire cette immonde idole sans que nous soyons obliger à l'approcher. Elle m'empêche depuis des décennie de venir me repaître des habitants de Maillet sans que je doive fournir d'immenses efforts, comme ce fut le cas avec la jeune Ondine. Les pouvoirs de la statue de Véréna sont assez déconcertants je l'avoue, mais bientôt mon emprise sur Maillet sera totale. Puis s'adressant à son majordome : Igor, empoigner cette pioche et détruisez là !* »



Le prince Agmond de Teraille

Écartant rageusement son habit, la créature se dévoile complètement. Elle déploie alors une paire d'aile membraneuse qui fouette l'air et tire d'un râtelier au mur, une longue et fine épée. Il tient une rapière de sa main griffue et ouvre sa large gueule avant de se jeter dans la mêlée.

Le prince Agmond de Teraille

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
30%	30%	30%	30%	15%	20%
20%	20%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
3	15	3	3	6	0
1	/				

Il est équipé d'une rapière :
Rapière : enc. 40 ; prix 2 CO ; BF +4 ; Initiative +20 ; Rapide, Empaleuse.
Armure
Gilet de cuir : enc. 40 ; prix 1 CO
Possession
Bague ornée d'un saphir d'une valeur de 5 CO, collier en or d'une valeur de 7 CO, dague richement ouvragée d'une valeur de 3 CO, un coffret contenant 1d100 sous, 5d10 PA, 1d6 CO et un médaillon. Il ressemble étrangement à celui remis au 5e joueur décrit dans le scénario « Une affaire bien embarrassante ».

Note au Maître du Jeu

Le Vampire utilise ses ailes pour fouetter ses adversaires et les arracher du sol avant de les rejeter violemment à terre. Sa mâchoire aux canines effilées et ses mains griffus peuvent arracher les chairs BF+3. Il manie la rapière avec dextérité.

Laissez le combat se dérouler pendant quelques tours, puis un étrange phénomène divin vient l'interrompre :

3 XP : 5 ; 10 ou 15	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					

pendant le combat, l'une des grandes fenêtre du manoir s'ouvre brusquement. Les vitres explosent et une bourrasque emporte le linge qui recouvre la statue de Véréna. Alors, une vive lumière se dégage de l'épée et de la balance tenu par l'idole et le Vampire se met à hurler ! Comme un soleil, les rayons consument la triste créature, alors qu'au dehors on entend la foule s'approcher. À sa tête, le Marquis de la Feuille-De-Chêne, Quentin et le bailli, de fiers bûcherons, des Adeptes de la Lumière Éternelles ainsi que des villageois.

Le prince n'est plus qu'une tas de cendre fumante, lorsque la troupe pénètre dans le manoir...

Épilogue

On apprendra qu'Ondine cette nuit là, est sorti de sa léthargie et qu'Igor est retrouvé près de la statuaire de marbre, pétrifié, dans la posture d'un homme dressant sa pioche prêt à frapper.

Les Adeptes de la Lumière Éternelle font main basse sur la riche collection d'ouvrages du prince, triant ouvrages et parchemins dont certain sont jetés dans les flammes de l'immense cheminée et le reste chargé à dos de mulet.

La statue de Véréna est ensuite délicatement posée dans un chariot rempli de paille, précieusement enveloppée de grandes toiles de lin avant de quitter les collines du sud.

Enfin, avant de les inviter à revenir à Maillet en empruntant sa calèche, le Bailli ordonne aux villageois de brûler le manoir :
« *Que cette lugubre demeure finisse comme son propriétaire : dans les flammes de l'enfer !* »

L'étrange médaillon

D'après frère Marco, les de Téraille sont originaires de Sylvanie. D'ailleurs, le bijou est gravé d'un symbole rappelant les marques d'une grande famille de Sylvanie, une sorte d'héraldique.

La prêtresse, Alma Terrenoire acquiesce :
« *Je vous convie à lancer des recherches à l'aide des ouvrages de la bibliothèque du temple de Véréna. Vous êtes maintenant dignes de pouvoir consulter nos précieux ouvrages. Frère Marco ! Vous remettrez un double des clefs du second étage à chacun de ces héros. Ils viennent aujourd'hui de prouvez leur foi en notre déesse.* »

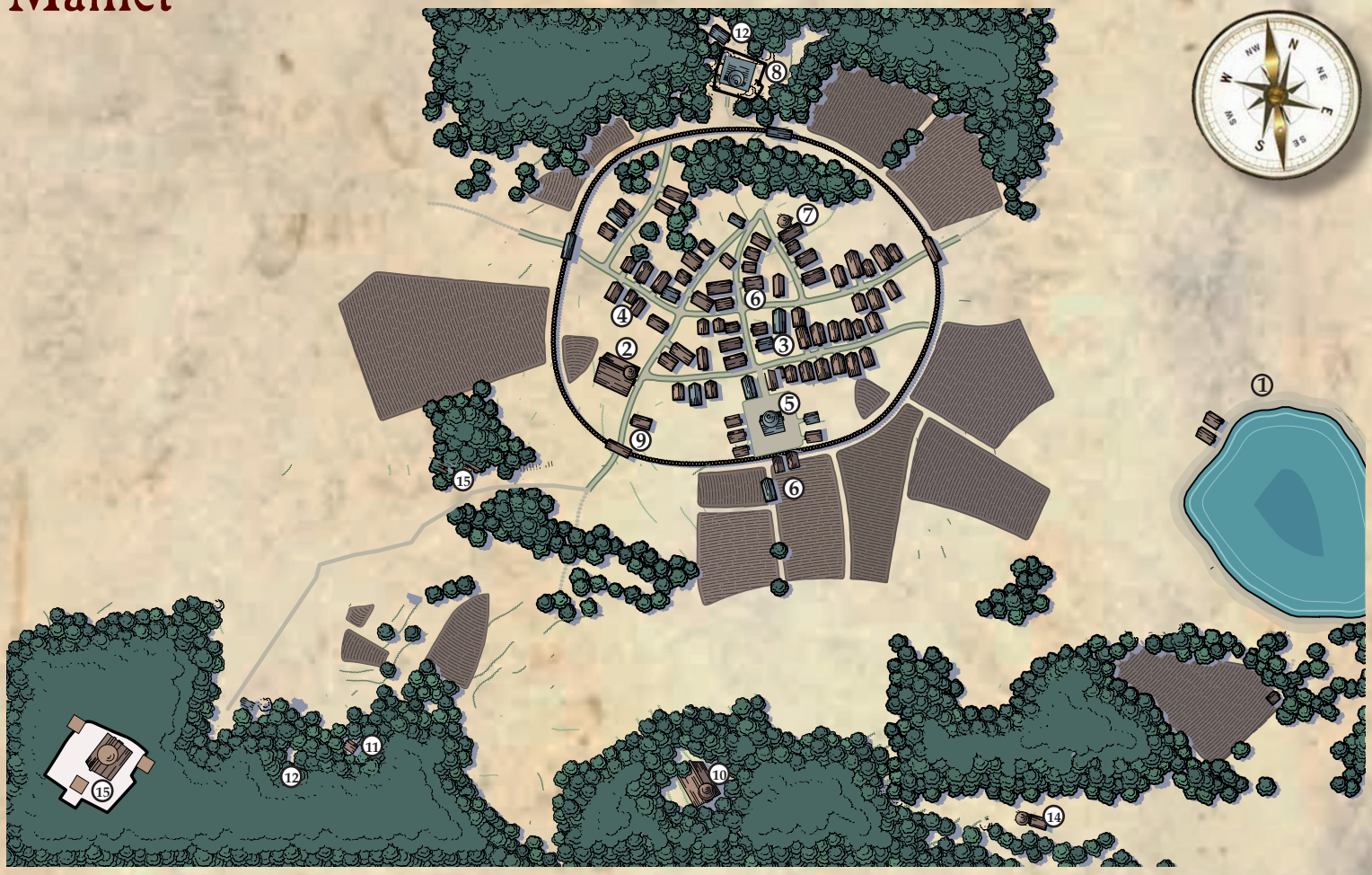
Le Bailli aux aguets, renchérit :
« *Mettez vous à genoux... puis tirant sa courte épée, la posant sur les épaules de chacun des joueurs il déclame solennellement : par les pouvoirs qui me sont conférés, je vous fait citoyens d'honneurs de Maillet.* »

Recherches à la bibliothèque

La Sylvanie, au delà des océans, se trouve à la frontière orientale du Stirland, dans le brouillard glacial des contreforts des Montagnes du Bord du Monde dans le Vieux Monde. Pour autant que les gens de l'Empire aient une opinion sur le sujet, le comté de Sylvanie pourrait tout aussi bien faire partie d'un autre pays. Malgré la proximité du Mootland et de Zhufbar, on n'y voit quasiment jamais de Halflings ni de Nains. La région la plus mal famée de l'Empire est un pays de landes lugubres, de collines désolées et de forêts brumeuses redouté par tout voyageur sensé. Quelques marchands persistent toutefois à entretenir le commerce avec cette région, mais il n'y a pas beaucoup d'argent à faire. Les terres cultivables, rares et pauvres, donnent les plus faibles récoltes de tout l'Empire et la famine et les fléaux y sont monnaie courante.

Nul homme sain d'esprit ne s'y aventure après le crépuscule et aucun Chevalier de la Quête, aucun pèlerin épuisé n'accepterait de dormir dans un des châteaux sinistres

Maillet



1 - ÉTANG AUX TORTUES

2 - TEMPLE DE VERENA

3 - AUBERGE DU VOYAGEUR

4 - FORGE

5 - TOUR DU BAILLI

6 - ÉPICERIE

7 - DOMAINE DE MAÎTRE CHASTAIN

8 - BOULANGERIE, FOUR ET MOULIN BANAUX

9 - CHÂTEAU DE LA FEUILLE DE CHÊNE

10 - RELAIS DE POSTE

11 - PRIEURÉ DES ADORATEURS DE LA NATURE

12 - CABANE DE LA REBOUTEUSE

13 - MAISON DU MYCOLOGUE

14 - MONASTÈRE DES PÉNITENTS GRIS

15 - CAVERNE ET ANCIENNE MINE DE FER

16 - MANOIR DE TERAILLE







qui jalonnent la campagne. Seuls les hors la loi les plus résignés, ou les plus désespérés, se réfugient dans ces bois hantés que même les Hommes-Bêtes évitent. La nuit, les paysans abêtis se barricadent dans leurs hameaux misérables, disposant des gerbes d'herbe aux sorcières et des racines de mandragore au-dessus de leurs portes et de leurs fenêtres dans le vain espoir de se protéger des choses qui rôdent dans le noir. Sur le plan technologique, c'est une région en retard par rapport au reste de l'Empire et le peuple y considère encore la poudre noire comme un effrayant prodige. La classe moyenne commence tout juste à faire son apparition et il existe toujours un fossé infranchissable entre la noblesse et la paysannerie, une discrimination encore plus criante qu'en Bretonnie.

Les vents de Magie Noire soufflent très fort en Sylvanie, et les manoirs de la noblesse sont bâtis sur des sites de triste renommée. Même les impavides collecteurs d'impôts du Comte Électeur du Stirland, pourtant connus pour leur brutalité, portent des amulettes bénies par les prêtres de Morr et de Sigmar et sont accompagnés par au moins une demi-compagnie de troupes régulières lorsque leur seigneur leur ordonne de percevoir des taxes dans cette province.

Aussi loin que remonte la mémoire des hommes, on raconte d'horribles légendes au sujet de la Sylvanie, Il y a ici plus de terribles légendes que dans toutes les provinces impériales réunies et, pour la plupart, elles découlent de la sinistre vérité. C'est un pays où les Esprits tourmentés, les Vampires avides de sang et les sorciers maléfiques errent sous le pâle reflet de Morrslieb. Seul les plus braves osent parcourir cette région hantée, et seulement pour des motifs impérieux.





Découverte des mines **(suite de la page 15)**

Si les joueurs ressortent de la pièce, ils aperçoivent un escalier en bois qu'ils n'avaient pas remarqué et qui descend sur quelques mètres.

Ils arrivent devant une trappe en bois qui ferme l'accès. À gauche un levier de bois est poussé vers le bas. Si les jours tire le bras, un cliquetis mécanique se fait entendre et la trappe s'ouvre brutalement vers le vide, en même temps que la disparition des marches qui se rabattent vers l'intérieur !

La chute est brutal et nos joueurs tombent trois mètres plus bas sur un sol spongieux et humide. La chute provoque 1d6 point de dégâts. Au bas de l'escalier, maintenant rampe glissante et recouverte d'un limon poisseux, la trappe illumine le bas : les lieux sont en fait envahis par une colonie fongique et le matelas est composé de restes humanoïdes partiellement digérés par les champignons.

En bas de la rampe, une seconde manette est tirée vers le haut. Si les joueurs l'active, la trappe se referme lourdement, laissant le groupe dans l'obscurité. Un second mouvement et un rouage mécanique tressaille est vient heurter le front d'un des joueur... Le mécanisme est définitivement hors service. Le bois de l'escalier est mangé par la masse filandreuse et l'escalade vers la trappe située à trois mètre au dessus est quasiment impossible. La seule voie de sortie se situe plus en avant, par un tunnel.

Niveau 2 – La Salle Scellée

Ambiance : silence oppressant, suie ancienne sur les murs, odeur de moisi et de chair sèche. Une lourde porte naine gravée de runes fendues s'ouvre vers un entrepôt souterrain oublié.

Description : Des cercueils clouées avec des symboles d'interdiction vampirique vibrent légèrement si l'on passe à proximité.

Ennemis : Morts-vivants enfermés. Le bois est lui aussi en partie pourri et un craquement sourd brise le silence de la pièce.

Victimes du Prince
3 Zombies anciens, vêtus comme des voyageurs ou des soldats. Lents mais infatigables.

Gardien Éveillé
Un ancien palefrenier devenu goule, doté d'un instinct féroce.

Esprit Lié
Spectre hurlant qui garde la salle. Peut hanter un PJ ayant ouvert un cercueil.

Contexte : Il y a plusieurs année, le Prince Vampire emprisonna ses victimes ici pour les punir ou les isoler du monde. Une aura magique perturbe la magie dans la salle. Des voleurs ont entrouvert une caisse récemment…

Zombies anciens (3–6)
CC 30 | CT 0 | F 3 | E 3 | Ag 15 | Int – | FM – | Soc – | PV 12 | Att 1 | Par 0
Talents : Implacable, Sans douleur |
Règles : Lent, Insensible, Peur

Gardien Éveillé (Goule alpha)
CC 45 | CT 0 | F 4 | E 4 | Ag 35 | Int 20 | FM 28 | Soc 10 | PV 14 | Att 2 | Par 1
Talents : Frénésie, Attaque furieuse |
Compétences : Escalade, Perception

Esprit Lié (Spectre)
CC 35 | CT – | F – | E – | Ag 50 | Int 40 | FM 60 | Soc 25 | PV 10 | Att 1 (Toucher spectral)
Traits : Éthéré, Peur 2, Horreur, Possession possible

Le couloir mène ensuite à une seconde salle.



Salle Mycélienne – Domaine des Petits Fungus

Description :
Cette ancienne salle d'audience naine, aux hautes voûtes soutenues par des colonnes gravées, est aujourd'hui méconnaissable. Le sol est tapissé d'un tapis spongieux de moisissures grises et violettes. Des spores flottent en permanence dans l'air, réduisant la visibilité et irritant les yeux. De nombreuses fissures dans les murs laissent échapper des filaments rampants. Une cinquantaine de petits Fungus, engendrés par le Patriarche Fongique, grouillent autour des piliers ou se cachent dans les crevasses. Certains émettent des cliquetis, d'autres sifflent faiblement.

Les PJ entrant ici sans protection respiratoire doivent réussir un test d'Endurance (+0) toutes les 10 minutes ou subir 1 Niveau de Fatigue (cumulatif).

Petits Fungus (10–20 par groupe)
CC 25 | CT – | F 2 | E 2 | Ag 30 | Int 10 | FM 20 | Soc – | PV 6 | Att 1 (griffes ou spores acides)

Traits : Petit, Regroupés (bonus en groupe), Spores irritantes (–10 perception), Résistant aux coups perforants

Effets spéciaux : S'ils sont tués en masse, un cri télépathique appelle le Patriarche si à portée.

Détail des attaques biologiques

Utiliser 1 type d'attaque par groupe de 3 à 5 fungus selon leur aspect (ou aléatoirement) Tous les fungus partagent ces caractéristiques de base :

1. Attaque par Filaments Tranchants
Les Fungus déploient des filaments chitineux semblables à des racines vives.
- Effet : Test d'Esquive opposé (ou Parade difficile –10)
- Dégâts : 1D10+2 (perforants, peut ignorer armures légères)
- Effet spécial : Si le jet dépasse de 2 SL, la cible est entravée (Test de Force pour se libérer, ou -10 à toutes les actions physiques)

2. Spore Aveuglante (nuée fongique)
Une secousse ou un cri pousse le fungus à libérer un nuage opacifiant.
- Effet : Zone de 2 mètres – Test d'Endurance (+0) ou être Aveuglé pendant 1D3 rounds
- Recharge : Utilisable 1 fois tous les 3 rounds par groupe
- Dégâts : Aucun direct, mais les spores irritent les yeux et les voies respiratoires
- Bonus : Permet aux fungus de fuir ou d'approcher sans être visés directement

3. Jet de Mucus Rongeant
Par un orifice pulsatile, le fungus crache un jet gluant acide.
- Effet : Jet d'attaque à courte portée (Agilité vs Agilité de la cible)
- Dégâts : 1D10+4, ignore 1 point d'armure, attaque l'équipement (test de Robustesse pour l'objet)
- Effet spécial : Sur un échec critique de la cible, l'arme ou l'armure est partiellement dissoute (–1 PA ou bonus réduit)

4. Morsure Mycélienne (contact direct)
Variante classique : crocs chitineux, parfois contaminés.
- Dégâts : 1D10+2 | Test d'Endurance –10 ou gain de 1 Niveau de Fatigue (toxines sporescentes)
- Effet spécial : Si blessé et non soigné, la cible peut porter une spore latente (infection lente, roleplay sur plusieurs heures)

Alors que le combat est bien engagé, les petits entités reculent et disparaissent dans l'ombre de la vaste salle. S'ensuit un bruit mat d'un lent déplacement sur le sol dallé.



Une créature haute de près de trois mètres, sorte d'immense champignon pourvu d'un chapeau rouge orné de mouche blanches, avance lentement vers le groupe.

Patriarche Fongique (intelligence mycélienne)
CC 25 | CT – | F 4 | E 5 | Ag 10 | Int 55 | FM 55 | Soc 10 | PV 18 | Att 2 (racines/contrôle)
Traits : Parasite mental, Aura de spores (test d'Endurance ou confusion), Régénération lente



Le Patriarche Fungus

Le Patriarche Fongique – Armes & Dégâts

Le Patriarche Fongique n'est pas une créature ordinaire, mais une entité mycélienne intelligente, enracinée dans les vestiges du trône des Herdoïne. Il attaque à travers ses corps mutants, ses spores psychotropes et ses racines.

1. Racines Vrillées (Attaque principale – corps à corps)

Des racines épaisses jaillissent du sol ou des murs, cherchant à agripper et lacérer.
- Attaques : 2 par round
- Portée : 2 mètres (attaque allonge)
- Jet : CC 45
- Dégâts : 1D10+4 (Contondants, + Effet d'immobilisation)
- Effet spécial : Test opposé de Force – si le PJ perd, il est «entravé» jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Force ou Agilité –10.

2. Nuage de Spores Mentales (Action spéciale – 1 fois tous les 3 rounds)

Le Patriarche relâche un nuage dense de spores autour de lui.
- Zone : Rayon de 5 mètres
- Test : Endurance –10 ou subir 1D10 de Dégâts mentaux (ignores armures) et être Confus pour 1 round.
- Effet secondaire : Les créatures mortes dans la zone ont 25 % de chance de se relever comme Fungus rampant en 1D3 rounds.

3. Jet de Sève Acide (Attaque à distance – portée 6 mètres)

Un orifice suintant projette un liquide corrosif verdâtre.
- Jet : CT 30 (simple attaque de toucher)
- Dégâts : 1D10+3 (Ignore 1 PA, attaque aussi les objets et armures)
- Effet : Si critique, l'arme ou l'armure ciblée est réduite en efficacité (–1 PA ou –10 aux jets associés jusqu'à réparation)



4. Chuchotements Fongiques (Pouvoir surnaturel passif)

Le Patriarche murmure par spores psychiques dans l'esprit des PJ.

- Effet : Test de FM à chaque début de round pour les PJ dans un rayon de 10 mètres. Échec : −10 aux jets de FM ou Initiative ce round.
- Particularité : Ces voix peuvent prendre l'apparence de proches morts ou capturés.

Couloir Royal et Salle du Trône – Palais du Chef de Clan Herdoïne

Description :
Depuis la Salle Mycélienne, un ancien couloir cérémoniel monte en pente douce. Long d'une cinquantaine de mètres, il est bordé de fresques naines à moitié effacées par la moisissure et l'érosion. Le sol, en dalles de pierre noire, est fendu en plusieurs endroits, d'où s'échappent des filaments fongiques phosphorescents. L'air se fait plus sec à l'approche du sommet.

Le couloir débouche sur une salle monumentale : le Trône du Haut-Forgeur, ancien chef des Herdoïne. Il siège encore, figé dans la mort, casque posé et hache en travers des genoux, regard vide tourné vers son trésor. Autour de lui, quatre gardes d'élite nains, en armure rouillée mais toujours debout, attendent. Les coffres autour sont éventrés, rongés par les spores ; les joyaux sont ternis, les pièces réduites à l'état de poussière oxydée.

Lorsque les PJ s'approchent ou touchent aux coffres, les squelettes s'animent en silence, liés par serment éternel à la garde du trône.

Gardes Squelettes Nains (x4)
CC 45 | CT – | F 4 | E 4 | Ag 20 | Int – | FM – | Soc – | PV 13 | Att 1

Traits : Implacable, Armure lourde rouillée (2PA), Résistant, Peur, Discipline naine (ne fuient jamais)

Équipement : Hache naine rouillée (1d10+4) | Règles : Garde du trône (se battent jusqu'à destruction complète)

Chef de Clan Herdoïne (Seigneur Squelette)
CC 55 | CT – | F 5 | E 5 | Ag 25 | Int – | FM 45 | Soc – | PV 18 | Att 2

Traits : Terreur, Aura de Commandement (bonus de +10 aux autres squelettes), Implacable, Résistance magique (10)

Équipement : Hache runique ternie (ignore 1 PA, 1D10+5, effet de repousse sur critique) | Capacité : Commande les squelettes même si dispersés

La Porte Moisie et l'Antre de la Bête

Au fond de la salle du trône, à demi dissimulée par des tentures pourries, se dresse une ancienne porte en bois noirci. Haute, large, renforcée de bandes de fer rouillé, elle est à moitié pourrie : la charnière gauche pend, grinçant dès qu'on la frôle. Son bois est spongieux, mais elle tient encore debout par la magie runique gravée en nain sur son linteau : un avertissement effacé par les spores du temps.

Une fois poussée (dans un grincement lugubre), elle s'ouvre sur une vaste caverne naturelle, humide, puante, et résonnante. Dès l'entrée, un nuage de chauves-souris est réveillé par la lumière ou le bruit. Elles s'envolent en nuée chaotique :

Effet : Test de Résistance à la Peur ou désorientation (−10 à toutes les actions pendant 1 round).

Déjection : Tous les PJ sont éclaboussés de guano nauséabond ; 1 test d'Endurance ou −10 à Sociabilité pendant une heure.
Les chauves-souris fuient vers une large



fissure dans la roche : l'accès à l'air libre, tout en haut de la caverne.

Le Prisonnier Vampirique

Mais le vrai danger est là, tapissé dans l'ombre du mur du fond, là où les torches n'atteignent pas. Un ancien humain vampirisé, torse nu, enchaîné par le cou et les bras au mur, les yeux injectés de sang, pousse un cri rauque dès qu'il sent les vivants.
Ses chaînes sont lourdes, cloutées dans la roche, mais suffisamment longues pour l'amener à portée de toute la caverne, sauf un petit promontoire rocheux inaccessible autrement que par escalade (ou magie).
Il est à moitié fou, mais conserve des restes d'intelligence :
« *Je suis le dernier... le Prince m'a laissé ici, à pourrir avec ses déchets... mais je suis encore puissant... approchez...* »

Humain Vampirisé Enchaîné
CC 60 | CT 20 | F 5 | E 5 | Ag 40 | Int 35 | FM 50 | Soc 20 | PV 24 | Att 2

Traits : Régénération (2 PV/round sauf feu ou bénit), Chaînes (réduit portée à 6 mètres), Peur 2, Frénésie si blessé
Capacités : Morsure vampirique (1D10+3 + test d'Endurance ou perte de 1 point de Destin temporaire), Contorsion (esquive +10 dans la chaîne)
Objectif : Tuer un PJ et s'en nourrir pour retrouver des forces.

Caisses Scellées – Faux prisonniers, vrais zombies

Sur le flanc droit de la caverne, 5 grandes caisses de fer scellées par une simple barre de fer sont empilées. D'étranges inscriptions aristocratiques sont gravées dans le métal de la barre.

Des voix humaines, pleurant, suppliant, en sortent : « *Par pitié... ouvrez-nous... il fait noir...* »

En réalité, ces voix sont résiduelles, piégées dans les restes mentaux des victimes transformées en zombies. Chaque caisse contient 1 zombie. Lorsqu'une est ouverte, pendant un round, le Zombie a apparence humaine et demande à sortir ses camardes de leurs prison.

Zombies des Cages (x5)
CC 35 | CT – | F 4 | E 3 | Ag 20 | Int – | FM – | Soc – | PV 13 | Att 1
Traits : Résidu de mémoire (se font passer pour vivants pendant 1 round), Implacable, Infectieux

Particularité : Ils attaquent au moment où un PJ les approche à portée de contact. Certains peuvent conserver le visage d'un proche (illusion troublante, test de Sang-froid ou paralysie 1 round)

Ces zombies sont d'anciennes victimes du Prince Vampire, bloqués depuis des années dans des caisses de fer. Ils ont été transformés lentement, ce qui leur confère une part résiduelle d'humanité, mais aussi une sauvagerie extrême à leur libération.

Zombies des Cages – Armes & Dégâts

Lorsque le charme n'agit plus, les Zombie émerge lentement, le visage parfois méconnaissable, mais animé par une haine froide. Certains crient des mots incohérents, d'autres attaquent immédiatement.

1. Griffes infectées (Attaque principale – corps à corps)

Le zombie frappe avec des ongles longs, sales et infectés.

- Attaque : 1 par round
- CC : 35
- Dégâts : 1D10+3 (Contondants)
- Effet : Sur coup critique, test d'Endurance (+0) ou gain de 1 Niveau de Fatigue (infection lente)



2. Morsure dégénérée (Attaque secondaire – sur prise ou corps à corps prolongé)

Le zombie tente de mordre et d'arracher la chair.

- Jet : CC 30 – nécessite que la cible soit déjà engagée ou entravée
- Dégâts : 1D10+2 (Ignore 1 PA naturelle, blessure sale)
- Effet spécial : Test d'Endurance –10 ou risque d'infection virale (fièvre nécrotique : roleplay, perte de PV/jour jusqu'à traitement magique ou alchimique)

3. Étreinte de mort (Utilisée à 0 PV)

Lorsqu'un zombie tombe à 0 PV, il tente de se jeter dans une dernière étreinte contre un PJ.

- Jet : Agilité vs Agilité de la cible (ou test de CC opposé)
- Effet : Si réussi, le zombie explose dans une gerbe de fluides nécrotiques (1D10 dégâts + test Endurance ou statut Empoisonné 1 round)

Enfin, après ces mauvaises rencontres, les joueurs peuvent gravir la légère pente et se faufiler par l'anfractuosité qui donne à l'air libre, à deux pas de l'entrée de la mine.



Zombie des Cages

Les ouvrages trouvés lors du scénario « Les enfants de Blasson »

Si les joueurs ont participé au sauvetage des enfants de Blasson, ils sont en droit de se renseigner sur l'étrange mage. Alma Terrenoire tire d'une étagère un ouvrage intitulé « La fin du 3e Âge » :

Kher l'Éternel — Le Pacte des Ombres

Voici l'histoire sombre et intrigante de Kher, le faux jeune mage au cœur corrompu :

Il était autrefois un jeune prodige de la magie, un érudit brillant aux boucles d'encre et à l'ambition brûlante, Kher, fils de bibliothécaires du Collegium de Nuln, qui montrait dès l'enfance une affinité rare avec les flux de Dhar, cette magie noire que l'Empire interdit. Lorsqu'il disparut dans les montagnes grises à l'âge de 22 ans, on le crut mort.

Mais Kher vivait encore. En errance dans les Terres du Milieu, il était tombé sur Karak Gorum, un archisorcier reclus, bâtisseur d'une citadelle d'obsidienne cachée dans les failles du monde, là où la magie coule comme le sang. Kher devint son lieutenant, son apprenti le plus proche et, disent certains, son héritier occulte. Pour mériter cette place, le jeune homme fit un pacte interdit : il lia son âme à un démon ancien, connu sous le nom de N'kresh l'Affamé, en échange de la jeunesse éternelle. En contrepartie, il devait régulièrement offrir des enfants « l'innocence distillée » pour alimenter la faim de l'entité.

La Chute de Karak Gorum



Alma exhume un autre livre sur l'histoire des Terres Sauvages à l'aube du 4e Âge. Il y a 250 ans, la puissance de Karak Gorum grandit au point de menacer l'équilibre des terres. Une coalition improbable se forma avec les Hauts Elfes, les Elfes Sylvains des bois de la Forêt des Géants, des Hommes, les Rôdeurs du Nord et une légion de Nains des montagnes d'Ered Ether.

La guerre fut brutale, les assauts magiques déchirèrent la montagne, et la citadelle sombra dans un effondrement de pierre et de feu. Karak Gorum fut tué, son nom effacé des grimoires, sa citadelle enterrée sous la nouvelle cité du Veilleur.

Quant à Kher, il s'échappa.

Il prit avec lui un artefact ancien : un miroir cerclé d'os, l'Œil de N'kresh, capable d'invoquer le démon lui-même si le rituel fut complété lors d'un solstice noir.

On dit qu'il fuit vers l'ouest, se fondant parmi les vivants sous le masque d'un jeune mage bienveillant.

Depuis deux siècles et demi, Kher erre, établissant des refuges temporaires, changeant de lieu, et se présentant comme un jeune mage solitaire, toujours victime d'un maître disparu, toujours à la recherche d'un sens. Il enseigne parfois, soigne des villages, rend service aux seigneurs. Mais là où il passe, des enfants disparaissent.

Certains parlent de visions de flammes bleues dans les bois, de pleurs étouffés sous terre, de miroirs couverts de draps.

Il se fait appelé Crisore Fiquelame, qui n'est qu'autre que l'anagramme de « Sorcier Maléfique ».

La rumeur persiste que à chaque cycle de 13 ans, Kher doit offrir à N'kresh l'Affamé, une nouvelle « moisson » pour renouveler son corps ou périr.

La carnet noirci de Léona

Quant au petit carnet remis par Pierrick, le papa de Bertin, Alma reconnaît un grimoire de magie... Celui de Leona, qui fut novice au temple autrefois.

« *C'est un livre de magie... Venez, s'adressant à l'érudit du groupe, je vais vous le révéler* ».

Elle entreprend alors un rituel pour décoder cet étrange ouvrage qui se révèle alors comme un livre beaucoup plus beau que ce simple carnet usé.

« *C'était une manière pour Léona de le camoufler aux yeux des ignorants et de personnes... moins ignorantes* ».

Ainsi le joueur bénéficie de trois nouveaux sorts mineurs et d'un sort de magie correspondant à son école. Des pages restent vierges et Alma lui explique qu'elles accueilleront ses prochaines connaissances acquises dans son domaine de magie.

Les sorts contenus dans le carnet de Léona

Aura de protection mineure

Type de magie : BATAILLE
Niveau : 1
Points de magie : 2 (Warhammer v. 1)
Difficulté : 10 (Warhammer v. 2)
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un clou (+1)

Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 1 le nombre de Points d'Armure, sur toutes les parties du corps du personnage qui lance le sort.

Les Auras peuvent être annulées par des moyens magiques (exemple, Dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage ne peut porter qu'une seule Aura et l'annuler lui-même dès qu'il le souhaite.

Brise-Verre

Niveau de Sort : M
Points de Magie : 1
Difficulté : 6
Portée : 6 mètres
Durée : 1 heure
Composant : un galet de rivière (+1)

Ce sort permet à l'enchanteur de briser à distance n'importe quel objet ou surface en verre ou en cristal, tels que des vitres, des miroirs, pendant toute la durée du sort.

Il doit pour cela tout simplement la voir mais ne doit pas forcément la fixer du regard. D'un claquement de doigts, la cible éclatera en morceaux. S'il s'agit d'un objet tenu en main, il causera 1 point de dégât.

Le composant focalisateur, le galet, disparait après le lancé du sort.

Délier

Type de magie : MINEURE
Niveau : M
Points de magie : 2 (Warhammer v. 1)
Difficulté : 8 (Warhammer v. 2)
Portée : 6 mètres
Durée : Instantanée
Composants : un morceau de chanvre ou de lieuse (+1)

Ce sort agit comme le sort «ouverture» sauf qu'il permet de délier précisément les cordes et les nœuds même les plus emmêlées qui pourraient lier ses mains ou retenir un objet éloigné.

L'Enchanteur doit voir la corde à délier. Ce sort ne fonctionne pas sur les cordes enchantées.

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2024 - http://www.silmarion.com

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Fiche de magie

Silmarion.com

Aura de protection mineure

Type de magie : BATAILLE
Niveau : 1
Points de magie : 2 (Warhammer v. 1)
Difficulté : 10 (Warhammer v. 2)
Portée : Personnel
Durée : 1 heure par niveau
Composants : Un clou (+1)

Ce sort donne une protection contre les Blessures en augmentant de 1 le nombre de Points d'Armure, sur toutes les parties du corps du personnage qui lance le sort.

Les Auras peuvent être annulées par des moyens magiques (exemple, Dissipation d'Aura) et le sont automatiquement si le personnage est touché par une arme magique. Ce n'est donc pas une invulnérabilité garantie. Le personnage ne peut porter qu'une seule Aura et l'annuler lui-même dès qu'il le souhaite.

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2024 - http://www.silmarion.com



Fiche de magie

Silmarion.com

Brise-Verre

Niveau de Sort : M
Points de Magie : 1
Difficulté : 6
Portée : 6 mètres
Durée : 1 heure
Composant : un galet de rivière (+1)

Ce sort permet à l'enchanteur de briser à distance n'importe quel objet ou surface en verre ou en cristal, tels que des vitres, des miroirs, pendant toute la durée du sort.

Il doit pour cela tout simplement la voir mais ne doit pas forcément la fixer du regard. D'un claquement de doigts, la cible éclatera en morceaux. S'il s'agit d'un objet tenu en main, il causera 1 point de dégât.

Le composant focalisateur, le galet, disparait après le lancé du sort.

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2024 - http://www.silmarion.com

WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Fiche de magie

Silmarion.com

Délier

Type de magie : MINEURE
Niveau : M
Points de magie : 2 (Warhammer v. 1)
Difficulté : 8 (Warhammer v. 2)
Portée : 6 mètres
Durée : Instantanée
Composants : un morceau de chanvre ou de lieuse (+1)

Ce sort agit comme le sort "ouverture" sauf qu'il permet de délier précisément les cordes et les nœuds même les plus emmêlées qui pourraient lier ses mains ou retenir un objet éloigné.

L'Enchanteur doit voir la corde à délier. Ce sort ne fonctionne pas sur les cordes enchantées.