Les aventuriers du

4e Age des Terres du Milieu

présentent :

Retour à Borwo

épisode 2 de la campagne "La main de Zilkin"



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

Silmarion.com

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

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

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

Ce second volet d'aventures pour Wahammer à jouer comme «tutorial» pour des débutants se déroule au Sud des Terres Sauvages dans l'imposante ville de Minion puis emmènera les joueurs en direction de Borwo chef-lieu au Nord des Terres Sauvages. Les rencontres avec des monstres et des PNJ permettent à un Maître du Jeux novice de se familiariser avec les règles du combat sous Warhammer. Cette aventure est facilement transposable vers les règles de D&D. La première partie de cette suite, donnera l'occasion aux joueurs de se familiariser avec les us et coutumes d'une grande cité médiévale. En effet Minion est située au carrefour des routes marchandes et en tire d'énormes bénéfices. Les joueurs seront amenés à enquêter sur une étrange affaire de cambriolage dont ils seront les victimes puis entraînés malgré eux dans un projet diabolique d'invasion de la cité par les égouts de la ville.

Note au Maître du Jeu :
En fait ces événements ne sont ni le fait du hasard encore moins de la malchance, mais bel et bien le destin de nos héros qui ne se doutent peut-être pas encore du rôle qu'il tienne dans la balance entre le bien et le mal.

Au cours du premier volet de cette campagne, l'un des joueurs aura récupéré le premier doigt de Zilkin (voir page 9 du premier volet de la campagne).

Il sera primordial de veiller à ce que l'objet en question reste entre les mains de son propriétaire.
Chaque artefact ne fonctionne que porté par l'une des races : Hobbite, Elfe, Naine et Humaine. Une fois rassemblés ils formeront «La main de Zilkin», un puissant objet destiné à détruire définitivement le mal qui rôdent dans les entrailles du Veilleur (détails page 54).

IMPORTANT

Beaucoup d'informations sont données au compte-goûtes mais le Maître du Jeu à certaines libertés pour modifier le scénario à sa convenance tant que cela ne détruit pas la trame principale par un jet de dé mal géré ou une décision trop hâtive de sa part. Il est donc important de conserver le fil de l'aventure afin de pouvoir jouer les volets suivants et de conserver une certaine cohérence avec la suite de cette campagne.

Première partie : activités citadines

Après avoir donné au groupe une bourse contenant 30 couronnes d'or et 40 pistoles, pour parfaire leur équipement (voir page 17 du premier volet) Edmund Güstavson conseille les nouveaux aventuriers :
-«Vous pouvez servir les desseins de notre cause. Le mal rode et ce que vous possédez, sous notre protection, servira à l'affaiblir.
«Il» ne doit pas savoir ! «Il» est partout. Ses espions rodent et son armée se taire prêt à se lever pour plonger à nouveau le monde dans la guerre et le chaos.
En nous aidant, vous servirez sous la cape des Rôdeurs du Nord...»
Edmund Gustavson invite les aventuriers à se reposer avant de prendre la diligence en partance du Nord, jusqu'à Borwo :
-«Là-bas, rentrez en contact avec Myladie Capitaine de la garde... Elle vous expliquera. Pour l'instant vous pouvez profiter de cette journée pour visiter Minion.
Il y a une scribe qui vend plans et cartes, dans la rue du Palais, *Au Grand Parchemin Suranné*. Elle doit bien posséder celle de la ville. Allez lui rendre visite, c'est une amie. Pour votre séjour choisissez l'*Auberge du Nain Jaune*. Je vous conseille de commencer à apprendre un métier moyennant quelques sous auprès d'un artisan local. Croyez moi, c'est un bon moyen de se fondre dans la masse et de passer inaperçu ; ça peux aussi

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

arrondir les fins de mois afin d'acheter de l'équipement pour vos futures missions au sein des Rôdeurs du Nord. Demain je vous rendrais visite pour vous remettre quelques documents ; soyez prudents ! Malgré la vigilance des Rôdeurs, des espions nichent peut-être ici même à Minion...»

À l'*Auberge du Nain Jaune*, Berns Vogel dit la Mouette, vous propose de confortables lits mais vous demande de laisser votre attirail contondant et tranchant dans le coffre de l'établissement :
-«...les outils coupants sont plutôt réservés aux artisans ici bas.»

Au Nain-Jaune : 10 sous/nuit ; 10 sous/repas. Objets au coffre : 1 sou/jour, forfait possible pour la semaine, le mois, etc. Tout matériel non réclamé après la date anniversaire et un jour, sera la propriété du Nain Jaune.
Cette auberge est réputée pour sa cuisine et arbore fièrement trois macarons au Gîtes des Terres du Milieu , 2 besaces d'argent sur Le Broutard et 1 étoile au Guide Jacki & Michelin (célèbre guide des meilleurs relais offrant plus que le confort et la pitance...).



De plus nos aventuriers pourront demander à s'exercer à l'art culinaire réputé des contrées sauvages auprès du chef Rudolphe Echtebêche, homme bourru qui beugle à longueur de journée sur ses marmitons. À l'issu de leur séjour, les apprentis cuisiniers pourront se procurer quelques objets, gamelles et casseroles en ville mais surtout auprès de Rudolphe un précieux sésame : La cuisine du baroudeur pour 10 co ; enc. 85.
Il pourra aussi proposer des recettes maisons de 1 p à 50 co ; enc. 15/parchemin.

La marchande de carte Valentine Ondéron conseillée par Edmund, propose des plans de la ville et sur d'autres lieux des Régions sauvages (plans et cartes en annexes).

Note au Maître du Jeu : l'exemple d'apprentissage du métier de cuisinier pourra très bien s'appliquer à celui de cartographe auprès de Valentine ; elle apprendra à son apprenti les rudiments de l'écriture sur vélin, le relevé de plans et propose du matériel de qualité. Ainsi les nombreuses boutiques de Minion sont autant d'occasions d'aborder les rudiments d'un artisanat pendant ce séjour.
Voir : *Articles, fournitures et métiers* à la rubrique *Grimoire du MD* sur *silmarion.com*.

À la boutique de Valentine trois plans de Minion sont disponibles (modèles pages 33 à 39) du moins cher au plus onéreux ; 1 pa, 1 co et 2 co pour le mieux illustré en quatre parties. Très détaillé, ce dernier plan de Minion est aussi posé dans un cadre encombrant. Il présente les différents quartiers, les avenues et les rues avec leurs corps de métiers. Sur ce plan une liste de fournitures pour chaque boutique est également disponible en annexes. Vendu plus cher, il sera d'un grand secours aux joueurs. Son propriétaire découvrira au revers, si par exemple il veut se débarrasser

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

de son cadre volumineux et pesant, un second plan détaillé des égouts de la ville dissimulé avec soin par une pellicule parcheminée.
Une rue de Minion porte le nom de Zilkin, personnage indiqué dans la prophétie gravée sur l'artefact récupéré précédemment. Si les aventuriers se rendent à la bibliothèque, ou questionne quelques érudits locaux, ils en apprendront d'avantage sur l'histoire de Fenediel Zilkin.

Quelques ouvrages rapportent les hauts faits des Elfes de la *Forêt des Géants*, la bataille qu'ils livrèrent contre Karak Gorum et le siège de Minas Angul.
Curieusement, l'archiviste de la bibliothèque constatera la disparition d'un document (en annexe page 41) sur la légende de Zilkin. Anselme Plume-d'Oie se rappelle qu'un individu louche curieusement fagoté avec un grand nez, chauve est portant une étrange tresse rousse s'est intéressé à ce document ; il demandait à le consulter le mois dernier.

-«Je n'ai pas vérifié l'identité de ce drôle de petit homme se lamente-t-il. Peut-être aurais-je dû... Il empestait le vin !»

Il donne une information intéressante :
-«Faudrait que je demande au bureau de recensement car tous les visiteurs qui entrent et sortent de Minion, même leurs lieux de villégiature en ville, sont inscrits dans les registres... Je suppose que pour vous ça été le cas, ou que l'on se soit chargé de vous présenter auprès des gardes au tunnel d'accès, dit-il en baissant la voix tout en clignant d'un œil complice.
Tout est indiqué dans leurs registres. Le bureau de recensement est situé dans le même bâtiment que celui du Relais de poste à côté de celui de la Compagnie Minionnième de salubrité publique... Les égoutiers.».

D'après Anselme Plume-d'Oie il existe heureusement un double du document volé et conservé à la grande bibliothèque de Borwo, relatant l'histoire de Zilkin. Avant de prendre congé de ses visiteurs Anselme dit :

-«Vous avez vu la maison de Zilkin ? Elle est célèbre ; elle est dans la grande avenue qui porte son nom. Mais le temple est abandonné depuis des lustres et le lierre recouvre la totalité du gros bâtiment de pierre et les portes sont fermées closent.»

La maison de Zilkin est en fait un temple. Une lourde grille de bronze protège depuis des temps immémoriaux l'unique et lourde porte d'entrée de cet imposant bâtiment. La clef de la grille et de la porte se trouve au palais. Par contre, chose surprenante, le temple est en parfait état, la pierre blanche, la toiture de pierre et la lourde grille de bronze semble comme posée au premier jour sans trace de vert de gris ou entretenues récemment...

Note au M.D. : Si les joueurs veulent entrer dans l'édifice, laissez les trouver un stratagème comme la fabrication de copie des clefs avec l'intervention du serrurier du groupe récemment initié à un métier, ou toutes autres idées sorties de leur imaginaire. Pour l'exemple, il existe un marchand de bougie pour l'empreinte en cire et un serrurier à Minion (plans du temple de Zilkin et des égouts de Minion en annexes).

Après enquête du côté du bureau de recensement, les aventuriers apprendront qu'il n'y a pas de Nez-de-Pie à Minion :
-«Vous êtes sure qu'il a donné ce nom ? Comment il est fait... Non, non, même la description ne correspond à aucun des habitants ou gens de passage actuels à Minion... Et pourtant tout est classé.

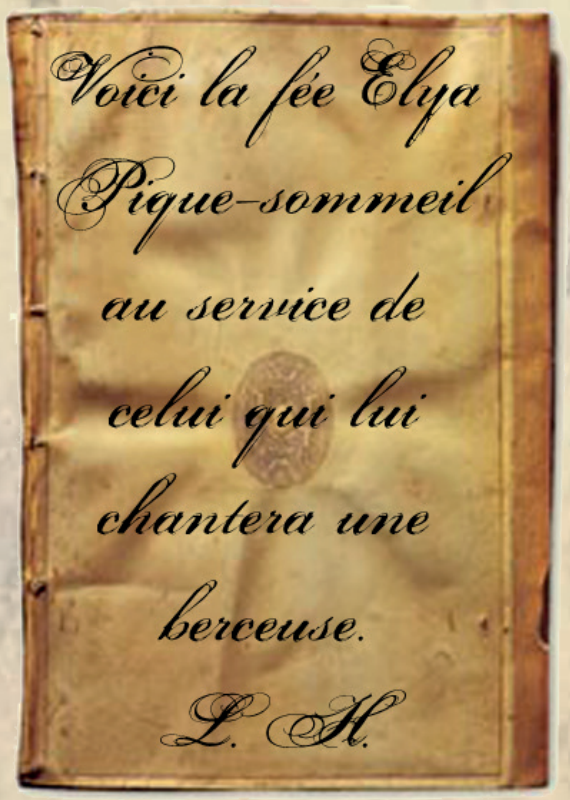
1 XP : 5 ; 10 ou 15	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les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

Regardez ces croquis, j'ai même vos trombines et je sais que vous créchez au *Nain-Jaune*... Mais point d'Nez-de-Pie !»

Le lendemain, Edmund Gustavson prend contact avec le groupe d'aventuriers et leur donne les consignes :
-«Il semblerait que la diligence ait du retard. Aux dernières nouvelles, le départ à lieu jeudi prochain à 17 heures. Vous aurez le temps de profiter des boutiques et de vous reposer. Avez-vous pris contact avec les artisans comme je vous l'avais suggéré ?»

Edmund tire un courrier et des fruits secs de sa poche :
-«Voici un courrier à remettre à Myladie à votre arrivée à Borwo et votre code de reconnaissance... Je dois maintenant repartie vers le Nord. À très bientôt.»

Il glisse à l'un des joueurs une noix (le plus passif du groupe, afin d'éveiller sa curiosité par exemple).



Note pour le M.D.

Les fruits secs sont relativement courants dans le sac d'un aventurier et n'éveillent pas les soupçons... Bien que, si secoue la grosse noix elle semble contenir quelque chose ou plutôt quelqu'un ! Le petit messager enfermé dans la coque de noix est une fée, messagère d'un grand magicien à l'attention de Myladie. En secouant le fruit, une petite voix se fera entendre dans l'esprit du joueur :

-«Hola ! Grand Couillon, t'as pas fini de m'essorer ! Suis pas une salade ! Elya, la fée prévient de ne pas ouvrir sa cabane, seul le destinataire du message en a le droit... Puis mettra en garde contre toutes personnes voulant forcer l'entrée».

Si la noix est ouverte, la fée Elya Pique-sommeil volette rapidement autour du personnage tenant la coque en l'assommant de noms d'oiseaux : «crétins, débile, serviteur de Gobelin, chasseur de rats, poulet cul-de-jatte...» Puis la fée se pose sur le nez du personnage :

-«Décidément les grandes créatures sont terriblement curieuses ! Tient grand couillon, tu sembles avoir besoin de sommeil...»
D'un coup d'aiguille entre les deux yeux, elle pique l'infortuné curieux. Il ou elle s'endort sur le champ tombant dans les bras de Morphée pendant d10 heures.

Comme indiqué sur le courrier, une berceuse amadoue l'espiègle fée. Elle pourra réveiller sa victime si son nouveau «maître chanteur» le lui demande en chantonnant. Très rapide, la fée aura 1 chance sur 100 d'être capturée.

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

Elya Pique-sommeil

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
81%	86%	3%	4%	89%	70%
55%	50%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	55	0	1	6	50

Son épée, et un aiguillon magique pouvant endormir toutes créatures, sur un test d'Endurance raté. La durée du sommeil dépend de la taille de la cible. Les créatures de très petites tailles subissent un malus de -10% et sont endormies pour d20 d'heures. Les humanoïdes de tailles moyennes et normales ne subissent pas de malus de résistance mais s'endorment pour d10 heures de sommeil sans interruption. Les créatures de grandes tailles bénéficient d'une résistance à +10% et sont susceptibles de s'endormir qu'entre d4 et d6 heures de sommeil, au choix du MD. Elya ne peut utiliser son aiguillon magique qu'une seule fois par jour.

Note au M.D. :
Celui qui lui parle en chanson, sera choisi par Elya qui tombera irrémédiablement amoureux du ou de l'aventurier(ère) mais elle est très jalouse au moindre contact du sexe opposé avec son futur maître. Toujours espiègle elle est fidèle jusqu'à braver les pires dangers pour le ou la sauver. Elya sera un petit allié fort précieux. La fée à besoin de beaucoup de sommeil et dort irrémédiablement 15 heures par jour.

Brèves de tavernes

De nombreuses gargotes, repères de soiffards et tavernes de corporations, permettent d'apprendre beaucoup sur les Terres Sauvages. Parfois cela tient plus du «racontar relayé par le beau-frère du valet du comte», mais d'autres nouvelles étayées par les dires de soldats ou d'un voyageur de passage sont plus inquiétantes. Voici pêle-mêle quelques conversations que peuvent glaner les joueurs si ils ouvrent leurs oreilles ou offre la tournée :
-«Paraît que des gamins au Veilleur, qui jouaient le soir sur des ruines, on vu des ombres...Avec des yeux rouges... Et des dents comme ça !»

-«J'connais un marchand du Veilleur. Y'a pas à dire, c'est malsain ce qu'y a là d'ssous. Le service de dératisation compte encore trois disparus... Heureusement que ce sont les infirmes qui bossent dans leurs égouts ! Au moins ça débarrasse ! Ça m'donne froid dans l'dos ces histoire et surtout soif...»

-«Le bourgmestre a encore signalé des vols de victuailles en ville. Ça disparaît on ne sait comment... Tient ! Pas plus tard qu'hier, le boulanger : deux sacs de farine ! Non mais ! et plus grave, le brasseur : un tonneau entier de bonne bière !»
-«Certains disent qu'y a des bruits dans leur cave. J'te mettrais un baril de poudre et vlan ! plus d'rats...»

-«Des rats ? Y'en a plus ! Chais pas où qui sont passés... Le chasseur de rat est au chômage veuf et avec des gosses. Misère !»

Propos d'un ivrogne :
-«T'as vu l'vieux temple Hips ! dans la rue d'Ilizki...d'Ilzkini, Hips !, Y'a plus d'lierre,



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



ça semble moins décrépis. Depuis deux jours, oui... J'te jure, Hips ! C'est drôlement propre. Si c'était comme chez moi...»

Au *Nain Jaune* : un homme bien habillé mais couvert de poussière, le visage brûlé par le soleil vient d'arriver à cheval. Ce marchand plus loquace tient une conversation intéressante avec les joueurs :
-«Je reviens du Veilleur et d'étranges rumeurs parlent de disparitions inquiétantes depuis 1 mois. La nuit, des ombres rôdent. Certains enfants on aperçus d'étranges créatures qui émergeaient d'une ancienne porte de pierre effondrée, sur la Colline Sanglante. Avant, on avait jamais entendu parlé de tels événements... Et vous, votre séjour ici se passe bien ? Vous connaissez Le Veilleur ? Vous en êtes partis il y a un mois ? Vous avez bien fait ! Depuis votre départ des choses bizarres s'y déroulent... » Il donne sa carte de visite : Vincent Jartelier, représentant en lingerie-fine.

Activités citadines

L'aventurier peut à loisir acheter du matériel, de l'équipement ou commander une pièce spéciale auprès des artisans et des commerçants.

À la demande d'Edmund les joueurs profiteront de leur séjour pour se spécialiser dans un métier. Pour cela il suit un apprentissage en se rendant dans une échoppe ou un atelier
Voir : «*Fournitures et métiers*» disponible sur Silmarion.com à la rubrique «Grimoire du MD».

L'artisan forme son apprenti pour la modique somme de 4 sous/jour et met à disposition ses outils sur place. Au début de son apprentissage, le joueur choisit un métier avec 10% d'acquis puis acquiert 1d10 % de capacité dans le métier tous les 5 jours d'apprentissage.

C'est la fête au village

Le lendemain c'est jour de marché à Minion. Les artistes de la ville sont de sortie. Dès le levé du soleil, des bateleurs passent sous les volets de l'auberge et ont réveillé nos aventuriers avec quelques courbatures en prime liées au voyage. Musiciens, jongleurs et cracheurs de feu, font le spectacle place du marché (située au Nord Ouest de la ville). Un briseur de chaînes et un dresseur d'ours impressionne la public. Entre les étales, des gamins en guenilles courent et slaloment entre les spectateurs.
Un test est nécessaire pour ne pas perdre sa bourse. Le badaud insouciant en sera pour ses frais.
Au delà du brouhaha de la foule un bruit de casseroles dresse l'oreille des aventuriers : au coin de la place, en retrait, des jeunes s'agitent frénétiquement devant un orchestre de musiciens qui diffusent une musique aux rythmes endiablés. Les instruments vont du luth avec cornet amplificateur, au gros tambour. Les six musiciens frappent sur leurs percussions, grattent sur les cordes ou soufflent dans de grandes trompes et s'agitent comme des damnés torturant leurs instruments. Le vacarme a fait se reculer la populace et seul un groupe d'adolescents Minionnien se bouscule devant la scène.
-«C'est du Hard-Musette !» déclare un jeune l'air hagard en tirant sur sa pipe une bouffée à l'odeur piquante.
Les musiciens ont de drôles de têtes. Des hommes de petites tailles ; ils affichent tous des nez proéminents longs ou tordus et des chevelures très voyantes : une natte rousse sur un crâne dégarni pour l'un, une tignasse jaune pour un autre, une crête mauve pour un dernier.

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

Après un test réussi, on aperçoit des tatouages sur les bras, à moitiés effacés : œil, cimeterre.
La locution du chanteur est très mauvaise et à l'odeur la troupe ne semblent pas adepte du bain.

Note au Maître du Jeu

Ce sont en fait des Gobelins, qui ont provisoirement pris une apparence humaine, gommant leurs traits grâce à une potion magique (lire la suite).

Le seigneur des rings

Sur un podium, un Nain harangue la foule. À ses côtés un gnome haut comme trois pommes à l'air abruti, louchant et souriant béatement affiche des dents de lapin ; il agite les poings en avant mimant un combat.

-«Allez, il y a bien un courageux parmi vous pour affronter mon poulain ? Une pistole seulement et vous en gagner 10 ! 1 co et je vous en reverse 5 ! Si vous arrivez à tenir trois rounds face à Loupinot Casse-Orteil.. Trois rounds seulement !»

Si le pari semble aisé, Loupînot gavé à l'E.P.O., Elixir de Puissance d'Ogre, va réserver une surprise à son adversaire. Après le second round, que le gnome remporte avec ses jambes et des tours de ring incessants, le Nain, Raïn Vandermulen donne de l'E.P.O au Gnome. Il ingurgite le contenu et voit sa force augmentée d'un facteur de 5. Raïn possède une dizaine de fioles.

Le combat se déroule avec des bandelettes (combat à mains nues).

Loupinot Casse-Orteil

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
21%	46%	15% (75%)	14%	69%	30%
35%	60%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	4	1 (7)	1	6	0

Le jeu de Dédé

Plus loin, un stand avec un lanceur de dé qui propose un jeu de paris :

-«Allez ma p'tite dame ! Un 7 avec deux dés et vous remportez la cagnotte. Alors mon brave on veut tentez sa chance ?»

Le jeux est simple : chaque joueur mise 1 pistole et lance deux dés. Si il réalise un 7, il remporte la mise. 10 joueurs peuvent participer au maximum et si aucun 7 ne sort, la somme revient à l'organisateur (qui lance aussi son propre jet de dés).
Actuellement, un bourgeois, une dame de joie, un marchand, un paysan, un adolescent et un vieux boiteux manchot, tentent leur chance ainsi que le parieur. Il reste donc 3 places à pourvoir...
Si plusieurs joueurs effectuent un 7, soient ils se partagent la somme, soient ils doublent les enchères et auront droit de relancer deux fois les dés. Ceux qui se désistent perdent leurs mises.

Concours de lancés de couteaux

Un concours, est organisé. Sur une planche, à trente mètre une forme a été peinte. La tête vaut 10 points, le cœur 50, les bras 5, les jambes 5 et le torse 2. Les joueurs bénéficient d'un bonus de +10% (règle de Visée, demi action).

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

Au début du concours, chaque participant mise 1 co. Le vainqueur est celui qui réalise le plus de points en 5 manches. Il remporte la somme misée - 10 pistoles qui reviennent à l'organisateur, un Hobbit très jovial du nom de Jodon Tourte-Meurise.

Deux gaillards Nains et une guerrière humaine participent déjà au concours.

Les frères Nains Casse-Trogne et Lève-Barrique

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
51%	46%	55%	54%	49%	50%
35%	50%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	4	5	5	4	0

Casse-Trogne

Compétences : Commérage, Braconnage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (Reikspiel), Perception.
Talents : Coups assommants, Camouflage rural.
Armure : gilet de cuir.
Points d'Armure : 1.
Armes : dague BF-3, enc. 10 et arc court court, enc. 50 et dégât, 3.
Lève-Barrique possède les mêmes compétences que son frère mais utilise une hache, enc. 50 et dégâts, BF.
Dotations : une trentaine de sous chacun.

La douce Isabeau Tranche-Couilles

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
41%	66%	40%	43%	62%	60%
35%	50%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	4	4	4	1	2

Talents : Adresse au tir, Maîtrise (arme de jet), Fuite, Résistance aux Poisons et
Calcul mental
Armure : légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : 1 (corps).
Armes : 2 haches de jet, 8 mètres, enc. 40/l'une, dégât, BF-2 et une dague, enc.,10 et BF -3.
Dotations : vêtement confortable, dés (os) et bourse contenant 3 co, 10 p et 11 sous.
Isabeau utilise les sorts Verrou magique, Arme consacrée, et dissipation (manuel page 148).

Après le concours, les trois jeunes aventuriers invitent leurs adversaires à boire un coup. Ils sont en recherche d'aventures et d'une bourse bien remplies. Ce sont de possibles compagnons de route, si les joueurs savent les convaincre de les accompagner plus au Nord.

Pickpockets

Devant l'étale de fruits, le marchand discute avec le client. Celui-ci plonge sa main vers sa bourse, mais point de sac !

«Mon... Mon argent ! Au voleur !»

Passant en courant devant les joueurs, trois gamins manquent de les percuter.
Crasseux, l'un est habillé de frusques rouges, l'autre d'un chapeau de toile crasseux et le plus jeune, encapuchonné dans une cape de toile grossière est borgne.
Dans la foule, il est difficile de progresser sans renverser une vieille dame ou de s'entraver dans un cageot.

-«Ils sont partis vers le Sud, c'est des gosses des bas-quartiers, je les reconnais... Sales petits voleurs.»

Des témoins parlent des enfants du chasseur de rats.

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

La complainte du chasseur de rat

Ce sera l'occasion pour nos joueurs de se muer en justiciers et de visiter le quartier des indigents de Minion, près de la porte d'accès Sud. Si ils mettent la main sur la bourse, ils recevront 10 pistoles de récompense. Les garnements, remis auprès du Shériff, permettent de collecter 10 pistoles par jeune voleur.

Si les joueurs sont perspicaces ils découvriront bien vite, grâce à l'aide des badauds, que ce sont les enfants du chasseur de rat Colin Clampin.

Arrivé devant la maison située rue Glauque (plan d'un étage typique en annexes en page 43), le groupe aperçoit les garnements s'engouffrer dans une petite échoppe fermée. Le panneau à moitié effacé indique :

«*Colin Clampin - Terreur des rongeurs*».

Les enfants mettent les verrous derrière eux. Les joueurs devront utiliser la ruse ou la force pour défoncer la porte d'entrée. Les maisons de Minion sont très hautes et repose souvent sur une boutique. Pour économiser de la place et des matériaux, les étages en torchis sont plus larges que la base construite en pierre de taille.
Du haut du second étage, la tête du propriétaire dépasse. Il lance quelques jurons et surtout un cruchon de mauvais vin sur les joueurs. Si ils ne se mettent pas à l'abri sous l'avancée du premier étage, l'objet lancé du haut du second a des chances de causer 1d10 points de dégâts du fait de l'étroitesse de la ruelle.
Colin explique qu'il est veuf et n'a plus de travail. Les rats, semblent avoir désertés les caves de Minion.

-«Les égouts sont sains, peut-être est-ce-un mal pour un bien ? Mais j'en suis réduit à envoyer mes propres enfants à mendier... Enfin, mendier... de façon plus efficace, quoi ! Faut bien manger, se lamente-t-il, je suis veuf et j'ai des gosses à nourrir.»

Note au M.D. :
En fait, des araignées des Caves ont élu domicile dans les égouts de Minion et font un formidable travail de dératisation. Ce sont les animaux de compagnie d'une troupe d'espions du Génie Gobelin.

La mission du Shérif Blazon

Le Shérif Romuald Blazon est l'officier général de Minion. Le lendemain, il vient trouver les aventuriers à l'auberge.
Dans le cas où les aventuriers auront réalisé de belles prises et mis quelques gredins sous les verrous (la bande à Bazile par exemple... en ramenant des effets pour preuve dans le cas extrême ou les jeunes pickpockets du marché) il s'exprime ainsi :

-«Je vous suis très reconnaissant pour l'acte héroïque que vous avez réalisé. Une dizaine de mes hommes sont partis régler un problème à une journée de cheval d'ici. Il semblerait qu'un troll terrorise la province au Nord de Minion. Il seront de retour très bientôt, mais tous mes autres soldats sont déjà affectés aux tours de garde et je voudrais que vous alliez régler une banale affaire dans le quartier des Fermes.»

Les Fermes sont des exploitations agricoles qui s'étendent sur les vastes coteaux Est de Minion :

-«Gérard et Mathilde Barnabé un couple de paysans se plaignent de bruits étranges la nuit dans leur exploitation agricole. Je n'ai pas trop le temps en ce moment de m'occuper de leur histoire de choux et de carottes. Régler ce problème, rassurez

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



ces gueux et nous vous offrons le gîte et le couvert au *Nain-Jaune* jusqu'à la fin de votre séjour... Vous partez jeudi prochain je crois, c'est ça ?»

Pour information le **Shériff Blazon** est un soldat expérimenté :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
55	50	60	50	60	41
40	25				
A	B	BF	BE	M	Mag
2	22	6	5	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Reikspiel, Bretonnie), Jeu, Conduite d'attelages, Esquive, Fouille, Métier (Chasseur), Perception, Survie, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).
Dotations : Veste de maille, calotte de maille, épée à deux main, uniforme, une bourse avec 10 couronnes d'or.

Il est assisté de **Sylvain Lomme**, Capitaine de la garde de Minion :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
51	49	53	41	50	44
28	30				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	18	5	4	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Jeu, Conduite d'attelages, Esquive, Fouille, Métier (Fermier), Perception, Survie, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).
Dotations : Veste de cuir, calotte de cuir, hallebarde, épée, uniforme, une bourse avec deux couronnes d'or.

La mort à la ferme

La ferme des Barnabé est en émoi. Gérard et Mathilde expliquent que des bruits sont audibles dans la cave ou dans la grange. Depuis hier soir, il n'entendent plus leur vache Marguerite et Pilou leur chien s'est sauvé. Ils ont peur. La ferme des voisins, les époux Herbert et Hérine Brokolitch, paysans comme eux, semble déserte :
-«Bizarre qu'ils soient pas chez-eux. Y sont p't'êt' au marché ou rendent visite à leur fille et leur gendre à Minion, mais quand même, c'est ty point bizarre qu'ils ne nous ai pas avertis... C'est le Shériff qui vous envoie ? Et ben ça fait plaisir qu'on s'intéresse à nous autres, les gens d'la terre. Parce que pour acheter not' beurre ça se bouscule, mais dès qu'on leur demande quelque chose, y'a plus personne !»
Le problème sera vite résolu. Dans la cave des Barnabé les joueurs découvrent une galerie et des soies qui pendent au plafond. Un tunnel part vers le Nord et une galerie dans le plafond donne directement dans la grange.

La pauvre Marguerite sur le flanc, amaigrie, respire à peine. Elle est enveloppée d'une matière, une sorte de soie. Deux traces de morsures sur le cou indiquent l'attaque d'un animal avec une dentition assez large et aux crocs fins mais longs.

Un cocon suspendu à une poutre contient le corps de Pilou, vidé de son sang.

Trois araignées ont élu domicile chez les Barnabé et les Brokolitch (plans disponibles à partir de la page 45). L'une d'elle, grosse comme un chien, est tapie dans le foin. Les deux autres sont dans la maison des Brokolitch.

À la ferme des Brokolitch, le corps d'un mouton, également exsangue est saucissonnée dans la grange. Le reste du troupeau, retranché dans l'enclos se terre effrayé et bêle à l'approche du groupe.

Dans la cave, le couple, enveloppé dans une gangue de soie a été endormi, inconscient du sort qui l'attend...

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



Araignées Géantes de Cave

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
30	0	30	40	65	35
35	5				
A	B	BF	BE	M	Mag
2	15	3	4	6	0

Déplacement silencieux +10%. Dissimulation +10%. Armes naturelles, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne.
Carapace confèrent 2 points d'armure sur tout le corps.
Les Araignées Géantes de Cave évoluent librement sur les parois rugueuses. Elle creusent des galeries et enferment leurs proies dans des anfractuosités, caves ou cavités naturelles.
La morsure oblige un test sur l'Endurance sous peine de se retrouver pendant 1d10 rounds dans un état comateux. Points d'armure de 2 sur Tête, pattes (x8), et corps. Le dessous du corps est mou, il est le point faible de l'araignée.
Si l'arachnide est retournée, une attaque réussie sur cette partie du corps occasionne un coup critique.

Les crocs, la carapace, les glandes à venin sont très recherchés par les alchimistes, chasseurs, magiciens et médecins mais aussi par les armuriers.
Une fois libérés, les époux Brokolitch reçoivent un «bon p'tit coup d'gnole pour revigorer l'esprit» de la cuvée des Barnabé, et les fermiers raccompagnent leurs libérateurs sur une carriole, jusqu'à la ville. La nouvelle fera le tour de Minion et recevront les félicitations du Shérif Blazon.

-«Je n'avais pas pris la mesure du danger. Les Araignées des Caves sont une plaie, mais cela faisait longtemps que nous n'en avions pas vu... Généralement elles accompagnent ces peaux vertes. Ces sales Gobelins les dressent en animal de compagnie... Mais bon... Assez de malheur pour aujourd'hui, voici pour vos honoraires.»

Ils reçoivent 5 couronnes d'or chacun, d'un fonctionnaire sous les ordres du Shérif qui les invite à séjourner gratuitement à Minion jusqu'à la fin de leur séjour.

Les paysans tiennent également à remercier leurs libérateurs en leur fournissant un gros pain de campagne, une motte de beurre, du lard, des œufs et une bonne bouteille d'eau de vie.
Avant de partir, le Shérif Romuald Blazon leur lance :

-«Bon je sais que ça rapporte rien, mais si vous pouviez aussi mettre la main sur la bande d'ivrognes qui traînait dans les bas-fonds... C'est pas que ça me dérange, au contraire, mais y'a des rumeurs qui courent sur leurs disparitions et que les autorités ne font rien pour s'occuper de ces pouilleux et patati et patata. Ce sont surtout les tavernes qui se plaignent, leurs chiffres d'affaires s'en ressentent...»
La journée suivante se passe dans le calme, si ce n'est une légère amplification des évènements de la veille et à leur passage, les ragots vont bon train :

Les «ont dit»

-«...C'est eux. Parait qu'ils ont détruit un nid d'araignées géantes et une omelette avec leurs œufs...»

-«Y'en faudrait plus des comme ça ! Z'avez vu l'elfe, quel prestance... Même le Hobbit à la classe... Bon le Nain... Mais ça, on peut rien..»

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



Un réveil agité

À nouveau il fait très lourd et l'air est irrespirable obligeant à ouvrir les fenêtres au risque de ne pas pouvoir dormir. À la fin de la nuit, l'orage éclate enfin et une ondée rafraîchit l'air ; la pluie tombe lourdement.

Tôt le matin un visiteur indésirable accède par la fenêtre ouverte d'une des chambres, pas n'importe laquelle, celle du joueur en possession d'un des doigts de Zilkin. Il fouille les affaires de l'aventurier mais la fée qui ne dort pas, entre par la fenêtre et virevolte en criant «au voleur !». L'inconnu, certainement surpris par cet étrange papillon puis par le réveil de l'aventurier, prend la fuite en sautant par la fenêtre restée ouverte.
Un bruit de vaisselle cassée, des cris et une altercation en bas réveillent cette fois-ci tout le monde... Cela permet aux joueurs de s'équiper succinctement mais sans leurs armes, restées dans le coffre à la réception de l'Auberge.

À l'arrière de l'auberge, les chambres des aventuriers s'ouvrent sur une boutique de vaisselle. Le marchand et son épouse prennent à partie l'étrange visiteur, un petit homme maigrelet au crâne rasé portant une étrange queue de cheval tressée rousse. Il est vêtu de vêtements sombres et porte une cape de velours grenat. Il jette un regard furtif vers la chambre et se débat pour se soustraire des mains du marchand de vaisselles.

Les personnages attentifs détaillent un long nez crochu assez atypique. Le fuyard parvient à s'extraire, mais semble boiter, blessé lors de sa chute.

Cet évènement soudain est l'occasion d'appliquer la règle du temps réel : rubrique *Grimoire du MD* sur *silmarion.com.*

Après une course-poursuite à l'aveugle, le groupe rejoint sur la place du marché la femme du marchand, haletante, qui reprend son souffle, un rouleau à pâtisserie à la main. Elle explique que son mari à pris en chasse le fuyard, en direction du quartier des vignerons au Nord de Minion, à deux pas d'ici.
Quelques minutes de course dans les rues, le quartier des vignerons est en vue.
Une place traversée par une seule et unique ruelle permet de charger les fûts de chêne en toute sécurité. Une barrière de bois entrouverte ferme l'accès de la place. Des manutentionnaires déchargent des caisses de vins. Des marchands échangent contre monnaie sonnante et trébuchante leur précieuse cargaison aux grossistes locaux.

De grands hangars avec pignons sur rue, se remplissent du précieux breuvage provenant de Dorwinion*.

Les joueurs vont devoir s'improviser enquêteurs. Certains ouvriers reconnaîtront dans la description du personnage un saisonnier qu'ils nomment Nez-de-Pie :
-«...causez z'en au chef, M'sieur Jim Pinot Cuve-Chêne, là bas, dans l'hangard. Vous dira c'qu'il en pense du Nez-d'Pie.»

Effectivement, Jim connaît bien Nez-de-Pie et pour cause :
-«Il m'a volé trois tonneaux de vin ! Vous le connaissez ? Pourquoi vous le chercher ?»
Très rapidement Jim Pinot Cuve-Chêne monte en température et les explications des joueurs ne calment pas le marchand. Il hurle d'ailleurs à l'encontre de ses ouvriers de s'occuper des visiteurs :
Zone interdite aux personnes étrangères au service, surtout si elles connaissent de près ou de loin Nez-de-Pie ! Cassez z'y les bras !»



**Le Dorwinion est mentionné dans Bilbo le Hobbit comme le lieu d'où provient le vin spécial du Roi-Elfe Thranduil, et les tonneaux transitent par la rivière de la Forêt Noire vers Esgaroth sur le Long Lac (voir carte des Terres du Milieu).*

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



Aventures rocambolesques

Au moment ou une demi-douzaine d'hommes commencent à empoigner nos joueurs pour les accompagner vers la sortie, Nez-de-Pie poursuivi par le marchand déboule de l'autre côté de la place par une ruelle. Trop occupés à vouloir rosser nos aventuriers les manutentionnaires et leur patron ne voient pas Nez-de-Pie zigzaguer entre les chariots et sauter sur un lourd tonneau qu'il fait tangué en dansant avec difficulté et lui donner du mouvement. Chose surprenante, il arrive à le faire rouler vers le marchand, tout en restant dessus, en pratiquant une drôle de gigue. Ce dernier évite le fût qui vient s'écraser contre un mur dans un flot de nectar rouge émeraude. Nez-de-Pie profite de la diversion pour repartir dans la ruelle du bas. Le bruit attire l'attention mais le groupe de belligérants n'a pas assisté à la scène, seul les joueurs auront tout vu.
Bien entendu les explications des joueurs, décrivant cet incroyable scénario ne convint pas et ils sont ramenés manu-militari à l'opposé de la place, à l'entrée de la première ruelle.

Au loin, le marchand hurle :
-«Attend faquin, tu vas me rembourser la vaisselle ou je te mets le portrait en mosaïque !»

Combat à mains nues

Pour s'extraire du groupe d'ouvriers, 5 au total, et poursuivre la chasse à l'homme, nos aventuriers devront se battrent.
Ni les hommes du marchand, ni les joueurs, ne possèdent d'armes ; celles-ci sont restées à l'auberge. Elya, virevolte au dessus de la mêlée.

Les manutentionnaires
Alain Banegon, Sam Fockof, Millard D'Andouaille, les frères Marius et Jean-Marie Grolles

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
31%	36%	43%	44%	39%	40%
35%	50%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	7	4	3	4	0

La phase de combat se déroule en deux temps :
-**Combat mains nues** (1 action) BF-4 et Armure x 2
-**Pugilat** (1 action) courir et saisir, réussir combat mains nues. Réussir Agilité pour l'adversaire et test Force pour se libérer.

Sur la place les autres marchands, les bras croisés, regardent médusés le spectacle mais ne semblent pas vouloir s'en mêler. Des enchères sont même ouvertes sur la tête des uns et des autres et un joyeux attroupement vocifère aux oreilles des pugilistes au milieu de la petite place des vignerons.

Du matériel est entreposé sur un chariot proche ; leviers en bois pour rouler les tonneaux (BF -4) et chaîne sur la ridelle arrière (BF -2).

Après s'être libérés de leurs protagonistes, les aventuriers peuvent poursuivre leur voleur.

Les boutiquiers ouvrent leurs étales. Des badauds vaquent à leurs occupations et certains ont vu le drôle de duo composé d'un petit homme et d'un plus gros qui prenaient la direction du centre ville vers les avenues des Bourgeois et de Zilkin.

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.					

À ce moment là le groupe se retrouve rue Clinquante et aperçoit une avenue. Le marchand, assis sur la margelle d'un puits au bas de l'avenue des Bourgeois, en sueur, s'essuie le front avec son mouchoir :
-«Comment ça vous cherchez mon casseur ?!? Mais je lui cours après depuis ce matin ! Vous devez bien l'avoir croisé que diable, il était devant moi, sur l'autre avenue parallèle, l'avenue Zilkin ! Je l'ai vu prendre cette nouvelle direction, traverser l'avenue des Bourgeois juste au moment ou vous débouliez ! C'est impossible que vous ne l'ayez pas croiser...»

En fait, le fugitif s'est réfugié dans un puits. Dans l'avenue des Bourgeois, les marchands et les badauds situés avant le puits ont effectivement aperçu ce curieux personnage, mais après avoir passé le puits, aucune nouvelle de Nez-de-Pie.
La grille du puits est légèrement poussée, confirmant l'intrusion. Des barreaux en fer, permettent de descendre. Le puits accède aux égouts de la ville.

Mais avant que l'un des aventuriers ne puissent pénétrer à l'intérieur 1 bon quart d'heure se passe, suffisant pour qu'une patrouille de soldats alertés par le vacarme du matin, les plaintes des riverains, celle du marchand de vin en colère et de l'épouse des vaisselles... L'un des soldats constate que la grille a été descellée depuis longtemps «c'est du beau boulot, discret» et demande immédiatement à l'un des hommes d'aller chercher le maçon.

Le repère des espions

Les puits de Minion (voir plan page 39) ne sont pas les seuls accès aux égouts. Le temple de Zilkin permet de rejoindre ce dédale de galeries par une grille située derrière l'autel et la statue du héros. À noter que si d'aventure les personnages pénètrent dans le temple de Zilkin, l'artefact porté par le Hobbit, semblera dégager une douce chaleur. Une charge du pouvoir est magiquement ajoutée. La main droite de la statue en bronze, déboitée, se trouve sur l'autel. Si l'on remet la main, une inscription en elfique, gravée dans le marbre de la table apparaît en surbrillance et dit ceci :

-«*Ma paume et le creuset, pour les unir. Par la puissance du cinquième ainsi forgé, que les forces obscures tapies sous Le Veilleur se taisent à jamais.*»

Les doigts de la main droite sont très longs et ressemblent à des excroissance végétales finement taillée dans le marbre. Pourtant en regardant de plus près, l'un des doigts de la main est manquant. Si un joueur observe attentivement, la main possède un pas de vis ; le doigt n'a donc pas été brisé.

Le temple de Zilkin

Les aventuriers doivent impérativement visiter le temple, soit lors de leurs pérégrinations dans les égouts, soit pendant leur balade en ville.

L'étonnement des badauds quant à l'état soudainement rafraîchi de l'édifice, ou des rumeurs comme : «...des bruits insolites la nuit dernière au temple rapporté par mon beau-frère...» propos relayés à l'Auberge, devraient éveiller les soupçons et inciter les joueurs à jeter un œil.

La main de la statue de Zilkin aux longs doigts et en forme de creuset est indispensable à la suite de leur quête ; les joueurs conserveront précieusement le second artefact quitte à faire intervenir Edmund qui les coincera dans une ruelle étroite :

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



-»Pssst ! Hep là-bas, venez-vite, chuchote-t-il, soyez prudents, des yeux nous regardent, en pointant le doigt vers 5 personnages qui viennent tout juste d'entrer dans un troquet (la bande à Bazile ou les cousins vengeurs). Je vois que vous avez le creuset ; je n'en sais pas plus que vous, mais j'ai ordre de vous demander expressément de conservez PRÉ—CIEU—SE—MENT ces reliques !», insiste-t-il avant de souhaiter bon vent à la troupe et de s'évanouir d'un bond, par la murette du cul de sac.

Le second doigt de Zilkin

En ce qui concerne le précieux doigt, il sera récupéré sur la dépouille du Gobelin à la fin de l'aventure ou bien lors d'une visite du temple (soit avant ou après la visite des égouts si les aventuriers trouvent un moyen ingénieux de pénétrer à l'intérieur).

Tout au long de ce tutoriel, le M.D. aura à cœur de récompenser les initiatives et de provoquer le destin pour appuyez les tentatives des joueurs. Il prendra aussi plaisir à laisser en vie quelques personnages non joueurs afin d'animer les prochains volets de l'aventure.

Le doigt est :
- soit accroché à la ceinture de Nez-de-Pie, dans un petit tube de cuir,
- soit découvert fortuitement dans le temple de Zilkin le lendemain des rumeurs concernant les bruits suspects dans le temple ; le Gobelin sera surpris en pleine action de tentative de vol, juché sur l'autel en train d'essayé de démonter la main. Trop petit pour l'atteindre, surpris, il se sauve prestement par la grille d'évacuation de l'égout et ne tente pas de se battre.

Sur la main, l'une des phalanges est une baguette magique en ivoire, blanche comme la couleur du marbre de la statue, en fait le second doigt de Zilkin. De forme similaire au premier objet découvert lors de l'aventure précédente.

Si un humain s'en saisie, des caractères elfiques s'illuminent et apparaissent :

-«*Toi humain(e), par ta main et par mon souffle, tu libéreras les créatures de la pleine lune de leurs enveloppes abominables de bêtes démoniaques qui se nourrissent de chair. À la forteresse souterraine de Niord, dans l'empreinte de Zelkin tu m'empliras et de cet élément tu me rechargeras. Par le Feu, la Glace, la Terre et l'Air, chantent les 4 doigts de Zilkin. Rassemble nous et sur l'autel de Karak Gorum trouve le cinquième, qui fut tranché. De cette main, fureur des éléments, préserve le mal, qui sommeille sous le Veilleur.*»

Il reste une charge sur un total de sept, indiquées par trois coches qui brillent. À l'approche d'un Lycanthrope, les écritures elfique se mettent à briller plus fortement encore, d'une lueur orangée. Dès qu'un personnage, non humain s'en saisit, l'écriture disparaît.

Des égouts et des couleurs

Dans les égouts l'obscurité règne en maître. L'humidité est constante. Toutes les eaux usées de la ville se déversent dans les entrailles du labyrinthe et sont évacuées par un second niveaux d'égouts, jusqu'à la rivière Ère qui serpente au pied de Minion, quelques centaines de mètre plus bas.
L'orage de cette nuit a rempli le grand caniveau qui serpente au milieu des galeries carrées de pierre de taille.
Un second exemplaire du plan des égouts (boutique de la cartographe) est conservé au bureau de la compagnie Minionnière de salubrité publique près du relais de Poste.
Les puits d'accès, se situent dans toute la ville et sont autant de portes d'accès pour

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

une invasion de la ville. Il existe même des puits ouvrant dans la sacristie de la Cathédrale Saint Mastard par exemple (voir plan) mais plus grave certains donnent dans l'armurerie (A), dans la tour Ouest ou au palais !
La fouille des galeries permettent de trouver des traces d'activités. Parfois, de grands filets de soie, s'embrasent dans les flammes d'une torche ou s'emmêlent au passage d'un aventurier.

Dans un recoin un tas de vêtements fortement imprégnés d'une odeur de mauvais vin et empilés près de vieilles chausses et bottes trouées. Certaines affaires déchirées sont maculées de sang. Il y a 20% de chance, de croiser une Araignées Géantes de Cave à chaque tour.

Dans un cul de sac, les aventuriers découvrent des cocons contenant des corps d'animaux desséchés, des milliers de petits ossements de rongeurs au sol qui craquent sous leurs pieds et des cadavres d'indigents, vidés de leur sang. Cela ne fait aucun doute, ce sont bien les clochards.

Note au Maître du Jeu

vous pouvez laissez les joueurs explorer les égouts, mais du fait de la longueur des galeries et afin de simplifier les recherches il est préférable de mettre en contact les explorateurs avec les ivrognes, le stock de matériel ou le Corps du Génie Gobelin (voir plus loin) dès que vous tomber sur un cul-de-sac ou une salle avec un déversoir (indiqué sur la plan).

Dans une immense salle, qui s'ouvre en son centre par un large déversoir, des personnages de petites tailles sont réunis autour d'un brasero. La grande salle est seulement éclairée par le bivouac et les enquêteurs peuvent observer sans être vu si ils n'ont pas oublié d'éteindre leurs lumières !
Le bruit des eaux usées se déversant dans le grand égout central, les conversations des Gobelins sont inaudibles.
Le sol est jonché de détritus et d'ossements. Une odeur de mort flotte dans l'air.
Parmi la troupe composée d'une quinzaine de créatures, l'une d'elle s'agite et semble parler aux autres. Elle tient dans les mains un feuillet qu'elle glisse dans sa petite sacoche. De dos, les joueurs aperçoivent une natte tressée s'agiter sur un crâne dégarni.
Puis, l'humanoïde se retourne, embrase une torche dans le foyer et se dirige vers le couloir d'accès.
En s'approchant, les joueurs découvrent un être à la peau jaune tirant sur le vert et couverte de tatouages. Sa bouche est garnie d'une rangée de petites dents pointues et il a de grandes oreilles pareil à des chauve-souris. Un long nez crochu criblé de verrues signe ce portrait pas très engageant. Tout en marchant il ingurgite le contenu d'une fiole tirée de sa petite besace. Instantanément ses traits s'affinent, ses oreilles diminuent et sa peau pâlie ; les aventuriers retrouvent le visage de Nez-de-Pie.

Nez-de-Pie

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
45%	35%	30%	30%	25%	25%
30%	20%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	7	3	3	4	0

Nez-de-Pie possède trois fioles de transformation sur lui et une dague : dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 1 couronnes d'or ; encombrement : 10. Il porte une armure légère en cuir, point d'armure au corps : 1.



Araignées Géantes de Cave (caractéristiques, page 10).

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

Dans sa bourse se trouvent 15 pistoles et 25 sous. Il a une blague à tabac : Herbe Zlot (-10% Ag.).
Le message qu'il a glissé dans son sac est en peau humaine ; il est écrit dans une langue inconnue. Si les joueurs font une recherche en ville, un érudit révélera qu'il est écrit en langue Gobeline : c'est un message de Xaa l'Associal à ses troupes infiltrées les enjoignant de rester à l'écart des activités des Rôdeurs et de préparer l'invasion prochaine.
Il a aussi un extrait du Récit de Cither volé à la bibliothèque mais la fin a été grattée...
Sur une table, trois autres messages signés de la même main, avec les directives suivantes (disponibles en annexe) et dont voici la traduction que seul un grand magicien peut déchiffrer :
-«À Morzik Grllaa, grand chaman de la horde Peaux-jaunes de Ered Ether.
Vos espions pénétreront par le puits abandonné à l'Ouest de Minion au solstice d'été.»

-«Les élus partent de Minas Angul. J'ai envoyé nos alliés les attendre sur la route de Minion.»

Le troisième parchemin, maculé par de la nourriture (humaine ?) est illisible.

Espions Gobelins (13 créatures)

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
25%	20%	30%	30%	25%	25%
25%	20%				
A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	7	3	3	4	0
0	0				

Ils sont équipés de petites lances, dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 50 pistoles ; encombrement : 20 et possèdent 1d4 sous chacun.

Un stock important de nourriture diverse, tonneaux de bière, de vin, de viande séchée a été accumulé. Il y a une grosse quantité de corde, grappins, marteaux, pitons et poulies. Une échelle de corde a été fixée dans le puits d'évacuation qui se jette dans la rivière par un long égout (voir en pièce jointe, le plan des égouts).

Une caisse contient une étrange sphère en verre délicatement emballée dans un tissu et calée par du foin. La même empreinte est peinte sur le couvercle : cimeterre rouge et flammes jaunes. D'une contenance d'environ deux litres, elle est remplie d'un liquide rouge mouvant et hermétiquement close ; un relent de magie noir est détectable. C'est un puissant explosif, destiné à effondrer le pilier naturel situé sous le palais. L'un des Gobelins est censé briser la bouteille.

Bombe des Damnés : liquide maléfique causant une terrible déflagration lorsqu'il est libéré dans ce plan. 1 litre du produit provoque 1d100 de dégât sur 10 mètres de diamètre. La nuée de spectres libérés



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

traverse le corps de toutes créatures proches provoquant 1d10 PF et 1d10 de dégâts.

Les troupes de choc du Corps du Génie Gobelin débarquent au solstice d'été soit dans trois jours. Le commando de Gobelins, préparent cordes et grappins pour permettre à une armée d'une cinquantaine d'Orques, et à leurs alliés Gobelins de se glisser dans les évacuations qui s'ouvrent sur l'Ère.
Si rien n'est fait, Minion tombera par surprise, aux mains du Chaos.
Dans le cas contraire, les soldats de Minion averti de la menace prépareront un piège à l'attention des assaillants et les accueilleront par surprise, l'épée à la main.

Parenthèse sur un événement récent

Lors du précédent volet, peut-être que les joueurs auront capturé le ou les membres de la Bande à Bazile puis remis au Shériff. Dans ce cas une courte aparté s'impose :
Dans les égouts, des ombres humaines rodent, cinq formes dont un Nain, deux hommes, une femme et un enfant qui se glissent par un large conduit secondaires et chuchotent entres-eux. Plus-tard les aventuriers apprennent que la bande à Bazile s'est évadée de la prison, profitant de la contre-attaque finale entre les soldats de Minion et les Peaux Vertes. Les aventuriers retrouveront les bandits quelques jours plus tard sur la route les menant à Borwo.

Si le M.D. avait eu la main lourde en laissant les dés diriger la partie peut-être que la Bande à Bazile n'est plus. Mais elle sera remplacée par les «cousins» qui voudront se venger. Dans ce cas donnez l'impression aux aventuriers d'être suivit dans les rues, guettés, surveillés aux abords de l'auberge sans jamais savoir qui sont ces cinq personnes. Peut-être qu'un client de l'*Auberge du Nain Jaune* évoquera les questions pressentes d'un Hobbit ou d'une femme à leurs propos ? Les retrouvailles se feront sur la route quelques jours plus tard.

Ce diabolique stratagème déjoué permet aux joueurs de devenir «Citoyens vaillants de Minion». Il reçoivent un ceinturon orné de l'emblème de la ville et sont invités à se rendre au Palais, mais toujours de façon incognito sous la conduite discrète d'Edmund Güstavson. Avant de reprendre la diligence pour Borwo, le Comte les convie à visiter l'armurerie. Là, un gradé leur propose des armes anciennes ayant appartenu à d'illustres combattants des armées coalisées à la fin du troisième âge :

Arc elfique, «Rosée du matin» : dégâts, 3 ; groupe d'arme, arcs longs ; portée 36/72 ; 1/2 action ; valeur 170 couronnes ; encombrement : 75.
Cette arme consacrée permet aux projectiles de devenir magiques les rendant efficaces contre les fantômes, esprits et morts vivants ; de plus il donne un bonus aléatoire de 10% sur la CT.

Bouclier Nain «Le sanglier à deux têtes» : point d'armure au corps : 3, au bras porteur : 3, et à la jambe du même côté : 3. Valeur 170 couronnes. Il oblige à manipuler une arme à une main. Au combat, le porteur du bouclier ressent les ardeurs du sanglier et peut lancer une charge sans points d'action, réaliser son attaque et entreprendre une deuxième action.

Arc court «Chasseur de Vampires» : dégâts, 3 ; portée 16/32 ; 1/2 action ; valeur 170 couronnes ; encombrement : 75.
Arc magique, il transforme les projectiles en traits d'argent les rendant efficaces contre les Lycanthropes ; de plus il donne un bonus de 10% sur la CT contre les Vampires. Les projectiles disparaissent après leur utilisation.

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



Gemme de lune : cette pierre bleue à enchâsser sur le pommeau d'une épée, donne un point supplémentaire au BF de l'arme. Valeur, 45 couronnes.

Armure de cuir renforcée de mithril dite de «Ben Camegie», point d'armure au corps : 4. Valeur, 45 couronnes.

Bottes Elfiques «Brise d'Orient» : en claquant les semelles, le porteur de ces bottes elfiques créés un bref coup de vent dans les environs. Cette rafale suffit à éteindre les bougies et à disperser les feuilles volantes comme un courant d'air. Valeur, 45 couronnes.

Avant de prendre la diligence pour Borwo, l'aubergiste du *Nain-Jaune* remettra un courrier aux aventuriers :
-«Les derniers évènements tragique mais que vous avez heureusement déjoués avec brio et discrétion m'amènent à penser qu'»Il» sait que vous êtes ici. Soyez sur vos gardes lors du voyage vers le Nord. E.G.»

Deuxième partie : retour à Borwo

La diligence a un jour de retard. L'arrivée normalement prévu la veille du départ pour vérification technique n'a lieu que le lendemain. Lorsqu'elle fait escale le postillon a un bandeau sur l'œil. Juché sur les malles, sous une toile hâtivement tirée, le corps d'un Nain à moitié décomposé et cloqué comme brûlé par l'acide. Les passagers semblent épuisés.

Une belle blonde :
-«Un Troll ! On a été attaqué la nuit dernière lors de notre halte au Petits Bois ; heureusement qu'on a croisé la patrouille, elle l'a pris en chasse...»

Le postillon Gus Veine-Perdu :
-«Pauvre Mickaël Palïn, lui qu'avait changé de ligne pour éviter les ennuis... Le Troll lui a vomi sa bile. A quand même eu l'temps de dire qu'c'était pas Troll ! Après je crois que c'est tout... Au contact de l'acide l'alcool qu'il a ingurgité au cours de ses 156 ans, a enflammé l'rouquin ! Heureusement d'ailleurs, ça a fait fuir l'bestiaux... Bon c'est pas tout, mais je vais me rincer le gosier. On part demain à l'aube...»

Les voyageurs sont invités à passer au relais de poste pour régler le voyage. Barthélémius Poinsse-Trou rappelle les différentes contraintes liées au voyage : se munir de rations pour 15 jours, s'équiper du strict minimum (un sac par personne et 1 co d'or de frais en plus par bagage). Le coût du voyage est de 2 co.
Le convoi est composé du postillon, d'un garde et de deux dames de petite vertu, parties chercher fortune dans les bras des rudes bûcherons et des trappeurs de Borwo.

Sabatha Cash

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
30%	20%	15%	20%	15%	23%
12%	52%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
1	6	1	2	4	0

Birguitte Larhaie

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
30%	10%	15%	20%	15%	22%
2%	5%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
1	14	1	2	4	0

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



Gus Veine-Perdu, le postillon

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
42%	34%	35%	30%	42%	32%
40%	24%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
1	14	3	3	4	0

Il manie le fouet. Arme paralysante, Bonus de Force : 4 ; portée 6 mètres ; valeur : 2 couronnes ; encombrement : 40.

Pascal Guedin, le garde

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
40%	42%	40%	39%	40%	30%
48%	32%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
1/2	14	4	3	4	0

Il est équipé d'un arc court et de 10 flèches. Dégâts : 3 ; valeur 7 couronnes d'or ; encombrement : 75, portée 16/32 mètres et d'une épée. Dégâts : BF ; arme de corps à corps ; valeur 10 couronnes d'or ; encombrement : 50.

Les rêves (extraits à remettre page 48)

Le voyage jusqu'au Relais Sauvage est émaillé d'événements étranges. Si l'attaque du Troll dans le Petit Bois est prévisible, à 50%, les nuits seront agitées. Mais le plus troublant a lieu la nuit. Les personnages sont en proie à d'étranges rêves :

Pour le Nain : *une cité Naine sous la montagne. L'entrée de pierre est ornée d'un fronton sculpté avec un aigle aux ailes déployées. Une menace couve sous la terre. Des nuées de Gobelins envahissent la cité, les Nains se battent. Le Nain est acteur de son propre rêve. Il porte une étrange épée, arme inhabituelle pour les Nains. Elle semble immense hérissée de doigts tranchants et comme la langue d'un dragon, deux piques recourbées accompagne une pointe effilée. La puissance émane de cette arme, et le Nain commande à l'armée de se regrouper. Alors l'épée vibre s'enflamme et sa lueur destructrice illumine les immenses salles de la cité souterraine... Les peaux jaunes sont happées, déchiquetées par une frénésie Naine et reculent puis s'écartent devant un personnage énigmatique venant de l'arrière de leur troupe. Un malaise se fait sentir, le rêve devient cauchemar : couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre, un silence de mort brise soudainement le chaos de la bataille ! Il avance portant un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Derrière ce personnage, des ombres envahissent le champ de vision du dormeur qui se réveille en sueur.*

Pour le Hobbit : *un jeune Hobbit tenant une dague brillante d'une main, une fronde de l'autre. Autour de lui des formes ailés, créatures abjects jetées au sol dans un hurlement strident. Des soldats bienveillants l'épaule, de grands êtres charismatiques. Ils portent des lances munies de deux croissants d'argent à chaque extrémité. Ce sont des elfes, coiffées de casques très hauts et enveloppées de cuirasses brillantes. Avec des gestes irréels, les moulinets découpent des créatures effrayantes de ce qui semble une horde d'êtres maléfiques peut-être autrefois humains, les yeux injectés d'une lueur maligne. Elles attaquent, la gueule ouverte et présentent de longues canines inquiétantes. Ces monstres déploient leurs ailes de peau à l'arête griffue, bondissantes plus qu'elles ne volent. Leurs corps sombres ont des membres aux mains et aux pieds griffues... Le peu d'humanité semble pour elles définitivement perdu. Le lieu sombre, l'odeur du sang et leur présence donnent la nausée. Seule la proximité des Elfes lui permet d'avancer. Tout à coup, derrière une lourde porte noire suintante d'un liquide visqueux rouge, un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre évanescente apparaît ! Les sons deviennent étouffés comme si le silence*



était palpable. La peur fait tressaillir le corps du dormeur et s'accentue quand l'être avance. Il porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Le plus grand Elfe laisse ses compagnons en retrait et s'avance à son tour... Les deux êtres s'affrontent, lui est trop petits et passent inaperçu. Le choc des lames, assourdissant ! Il se réveille en sueur.

Pour l'Elfe : *une forêt énigmatique. La frondaison des arbres se perd dans l'infini et couvre en partie le ciel étoilé. L'Elfe se rend compte alors que les troncs de ces géants dépassent l'entendement. Jamais il n'a vu de tels arbres, dont la circonférence est aussi grande que les piliers de la grande Salle du Trône d'Elwë* ! Un murmure, puis un chant ancien qui lui rappelle de vagues souvenirs. Maintenant il accompagne une armée silencieuse. Elle sort de la forêt. Les armures scintillent sous la lumière de la lune et telle une nuée d'étoile, se dirige dans la plaine noircie en direction d'une grande cité sombre. Des flammes, s'élèvent et une épaisse fumée recouvre le ciel étoilée. Un siège, les bruits des balistes, la fureur des assauts. L'armée des Elfes découpent des créatures ignobles qui hantent cette cité. Les membres secs, tranchés, tombent au sol dans une poussière fongique grise mais la marrée des morts semble infinie. Une tour, une lourde porte noire, suintante d'un liquide visqueux rouge s'ouvre à l'approche de l'armée implacable et derrière un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre se dresse dans un silence de mort. Le rêveur ouvre la bouche mais aucun mot ne semble sortir... Un vide sonore inquiétant envahit la scène de bataille. L'être maléfique porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Un elfe, plus grand et extraordinairement agile, franchit un mur de mort vivant qui essaie de l'agripper. Cet entité fabuleuse, cuirassée d'une armure éclatante ne peine pas à disperser les viles créatures et engage le combat avec la menace. Le sombre guerrier virevolte et tranche la main de l'elfe... Le choc ! Il se réveille en sueur.*

Pour l'humain : *un groupe de soldats dont il semble faire partie, aux uniformes semblables au sien et une épée majestueuse au côté avec un bouclier sur le dos. Il est à cheval. Ce dernier se cambre. Une flèche vient de lui traverser l'œil malgré sa cuirasse. Il dégage avec peine sa jambe et se relève abandonnant sa monture agonisante. Autour de lui des formes sombres, bestiales d'hommes-loups, êtres abjects jetés au sol et qui reprennent apparence humaine. Des soldats d'une armée inconnue l'accompagne, des cavaliers à la noble prestance et des archers graciles. Ils portent des arcs longs et leur flèches semblent porter une lumière à leur pointe. Des fantassins protégés derrières de lourds soldats caparaçonnés à l'abri de leurs compagnons, manipulent des arbalètes et propulsent des carreaux d'argent sur les effrayants hommes velus qui hurlent. Quant aux lourds soldats, ils sont armés de longues hallebardes et taillent puis avancent dans la mêlée assurant les flancs des chevaliers. La fureur de la bataille s'accentue et les hommes découpent les dernières créatures ignobles de ce qui semble être l'armée d'une cité troglodyte. Puis un silence impressionnant glace le sang et semble figer le temps. Un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre et d'une cape pourpre, avance. Il porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Il lève son cimeterre et un vent chaud et putride balaie une rangée de frères d'arme qui s'agitent saisis de spasmes et tombent dans l'instant ; étouffant, il se réveille en sueur.*

Note au M.D. : Ces rêves sont les évènements vécus par les premiers héros des quatre races qui reçurent les quatre doigts de la main tranchée de Zilkin. Aujourd'hui la menace chaotique est ravivée ; nos personnages dans l'espace et dans le temps ont été désignés pour rassembler ces artefacts. Le rêve est un pont entre le passé et le présent.

** «Elrond était un nom pour le firmament, le dôme étoilé qui semblait être un toit pour Arda ; et il avait été donné par Elwing en souvenir de la grande Salle du Trône d'Elwë, située au milieu de sa forteresse de Menegroth et appelée le Menelrond, car grâce à l'art et à l'aide de Melian, son haut toit en voûte avait été orné d'argent et de gemmes agencés selon l'ordre et les figures du grand Dôme de Valmar, en Aman, d'où venait Melian.»*

J. R. R. Tolkien, «Les Peuples de la Terre du Milieu»

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



Un Troll blessé

Avec ces cauchemars nos aventuriers arrivent péniblement à retrouver le sommeil. Au petit matin les bruits de galops réveillent définitivement le groupe. Il semble qu'une demi-douzaine de cavaliers approchent... Heureusement ce ne sont que l'escouade Minionnième partie à la chasse au Troll.

Le lieutenant Herbert Ildefonsse salut bien respectueusement le postillon et son acolyte. Il prévient de la présence d'un Troll dénommé Trogn Deux-Faces à cause du coup de hache qui lui a autrefois joliment écarté le visage en deux parties et du danger potentiel de sa présence dans ces bois :

-« Une lance lui a percé le flanc mais la charogne a réussi à s'enfuir dans les épais taillis. Nos chevaux n'ont pas pu le poursuivre et je n'aime pas me faire vomir dessus par un Troll.»

Gus Veine-Perdu, le postillon :
-«Feu Mickaël Palïn en sait quelque chose, lui qu'avez jamais vomi sa bibine...»

Puis la sentinelle prendra congé des voyageurs.

La seconde journée du voyage permet de découvrir le Petit Bois. Cette forêt est l'antre d'un Troll, Trogn Deux-Faces.

À la sortie du bois un relais abandonné sur le bord de la route peut servir d'abris provisoire... Si ce n'est que Trogn Deux-Faces a investi la cave... Blessé, il n'est pas content.

Trogn Deux-Faces

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
35	12	50	40	15	18
25	10				
A	B	BF	BE	M	Mag
3	23	5	4	6	0

Compétences : Escalade ou Natation, Intimidation, langue (Gobelinoïde), Perception.
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne.
Règles spéciales :
-Régénération : au début de chacun de ses tours de jeu, un Troll récupère 1d10 points de blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés.
-Stupidité : les Trolls sont particulièrement primaires et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'il tombe sur de la nourriture ou détecte une odeur atroce, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter l'action. Bonus de +20% en combat.
-Vomi : les Trolls crachent leur bile ce qui provoque 5 points de dégât et désagrège tout ou partie la zone touchée.
Il est armé d'un **gourdin** sur lequel est cloué la tête d'un cheval ; l'arme est très grande : BF 2.
Dans la cave une grosse pierre roulée depuis l'extérieur et qui a laissé des traces sur le sol, bouche l'entrée d'une cache. À l'intérieur les cadavres d'animaux, et aussi le squelette d'une femme. Dans les restes de vieux vêtements : une bourse avec quelques sous et une alliance en or avec cette phrase gravée à l'intérieur de l'anneau :

-«À Isabeau ma douce, ton serviteur, Adhémar Cœur-Fidèle,»

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



Au cours du voyage qui les conduit plus au Nord en direction du Relais Sauvage, d'autres évènements se produisent. L'après-midi du troisième jour, le cocher arrête son véhicule car un arbre mort est posé au milieu du chemin. Les bas-côtés, impraticables car garnis de buissons, dissimulent une bande de voleurs de grands chemins. Les joueurs reconnaissent Bazile et sa clique. Peut-être que depuis leur dernière rencontre avec nos aventuriers, certains membres de la bande sont morts. Le M.D. peut ajouter un brigand ou deux pour remplumer le groupe de malandrins ou faire intervenir les «cousins» qui organisent une embuscade pour venger la famille.
Si le combat lors du premier volet de l'aventure a été largement en faveur des joueurs, alors les coreligionnaires de Bazile Biltok prennent leurs jambes à leurs cous et s'enfuient, laissant leur chef surpris et seul au milieu du chemin.
Pour le Hobbit y a une malle vide attachée à l'un des marche-pieds...
Sinon les cousins voudront venger jusqu'à la mort la famille et profiter au passage de la rapine du convoi et des otages :
François Biltok cousin de Bazile, Hobbit ; Amanda Triperase la sœur jumelle de la précédente humaine ; Ebli le cousin de Dolin Courbefer le Nain et les jumeaux Wolfgang et Amédée Muzard cousins des défunts frères Friedrik et Goerg Hendel. Seule la Reinette junior Gnome que les aventuriers reconnaîtront, aura échappée à la précédente tuerie et hurlera :

«Ouaich cousin, c'est eux qui ont trucidé la bande, j'y étais, fézon z'y la peau...»

Les voleurs

CC	CT	F	E	Ag	Int
33%	26%	43%	31%	32%	25%

FM	Soc
36%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
1	12	4	3	4	0

PF	PD
0	/

épée courte :
dégâts : BF -2 ; valeur 2 couronnes ; encombrement : 20.
Dague de lancer :
dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 2 couronnes d'or ; encombrement : 10.
Armure : gilet de cuir, points d'Armure : 1.
Armes : dagues BF-3, enc. 10 et arcs courts, enc. 50 et dégât, 3.

Le Relais Sauvage

C'est une petite forteresse, ceinte d'une haute muraille avec une demi douzaine d'habitations. L'auberge du relais permet pour 15 sous de se laver, se restaurer et offre quelques articles à la vente. Adhémar Cœur-Brisé est le tenancier des lieux.
Là, le postillon doit laisser les montures et récupère des chevaux frais auprès du relais de poste. La diligence doit repartir de nuit pour profiter de la fraîcheur.
Après le plein de fournitures et la possibilité pour nos voyageurs de prendre un bon bain, les voyageurs reprennent la route. Un marchand ventripotent a pris place sur la banquette.
En plus du marchand, un moine, voyageur de dernière minute prend place avec les passagers. Le véhicule est grand, avec 8 places assises et trois sur le toit. 6 chevaux tirent le convoi.

Sébastien Geheimnis, marchand en fournitures très spéciales

CC	CT	F	E	Ag	Int
25	12	10	20	15	48

FM	Soc
25	50

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

A	B	BF	BE	M	Mag
1	3	1	2	2	0

Sébastien porte avec lui une valisette ornée sur le dessus en cuir avec un magnifique K en lettre d'or. Au cours du voyage il se présente comme représentant pour la maison Ketchouïa située à Borwo et qui propose de l'équipement de survie. Dans sa valise, qu'il ouvre devant les voyageurs, une plume, de l'encre, 5 parchemins en vélin, un petit paquet de 5 racines, un tube de bronze, trois pierres serties dans des poignées de bois de buis, d'ivoire et de bronze, un long bracelet métallique d'où émerge une sorte de petite ancre et sur le côté deux sphères en terre-cuite engoncées dans leurs petits compartiments molletonnés semblables à celle d'Edmund. Ce sont les fameuses grenades qu'utilise Edmund Gustavson.

-«C'est un bon client... Il a des problèmes avec des taupes dans son jardin paraît-il. Je sais pas ce qu'il en fait, mais vu qu'il les achète par dix, je lui permet une ristourne... Des taupes géantes sans doute.»

Pendant la tractation, Sébastien caresse un petit mousquet fixé du côté intérieur de la petite valise :
-«...C'est pour les clients récalcitrants.»

Les articles de Sébastien :
-Les racines sont de **l'Ur** à macérer. Prix/racine : 10 p. Il prévient de la faim. Les feuilles de cette petite plante peuvent être utilisées comme substitut alimentaire. Après 3 jours sans manger, le fait de mâcher de l'Ur octroie un bonus aux jets contre la faim.
-**Agate flamboyante** : d'une grande pureté montée sur une poignée d'ivoire cette pierre concentre les rayons du soleil pour allumer un feu en 1 tour. Prix : 40 co.

-**Aigue-marine divine** : placée sur un manche de bronze cette pierre emmagasine la lumière pour la restituer la nuit. Temps de recharge 1 journée, durée 1 h. Prix 10 co.

-**Ambre mystérieuse** : le marchand ne sait pas à quoi elle peut servir, si ce n'est son prix de 20 co. C'est un remboursement de dette. Il l'a placé sur ce support «pour faire joli». En fait cette résine préhistorique donne un bonus de 1d4 x 3% sur l'action d'un poison végétal quel qu'il soit, si l'aventurier effectue quelques recherches auprès d'un érudit.

-**Longue-vue** : prix : 1 co : enc. : 10, portée 100/200 mètres (suivant le temps).

-**Velin** : feuille, 1 co ; encombrement 3.

-**Bracelet-grappin** : 4 co ; enc. : 25 (le filin, long de 5 mètres à une charge de 30 kg et propulsé par de la poudre noire (attention aux brûlures).

-**Bombinette Ketchouïa** : prix 5 co ; enc. : 10. La mèche à une durée de 1 round.
La notice coûte 1 p.
Utilisation : Il faut compter 3 secondes avant de lancer la grenade, test de FM pour la lancer au bon moment : dégât réduit de 10%. Elles agissent sur un rayon de 3 mètres et cause 1d10 de dégâts aux personnes présentent dans la zone du fait de la déflagration et des billes d'acier placées dans les réservoirs.
Variante : la seconde n'est pas offensive mais contienrt un additif pyrotechnique à la place des projectiles qui produit une lumière aveuglante dans l'obscurité : aveuglement de 1d10 tours.
La poudre noire est mélangée avec du salpêtre et provoque un son détonant. Surdité assurée de 1d10 heures pour les personnes se trouvant dans un rayon de 25 mètres.
Un petit anneau à poussoir moulé dans

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



La diligence
Illustration d'après les figurines peintes de http://petits-bonhommes.fr/

la céramique permet de les accrocher à sa ceinture.

Max Trubli, chef du relais, souhaite bonne route à tout le monde :

-«Bon j'espère que vous n'êtes pas trop serrés et que le voyage se passera sans encombre. Prochaine étape, le Château Fort au Confins du Pays... »

Puis il chuchote au postillon ces quelques mots qui peuvent être captés par l'un des joueurs :

-«...Ce moine vous accompagnera jusqu'à la prochaine étape au Château Fort au Confins du Pays. Il est pas trop causant. On dirait que les religieux de cet ordre, font vœux de silence... Il couvre du regard, chaque centimètre de sa chair... Encore un fanatique. Bon débarras ! Au relais on le trouvait étrange...»

Autre détails révélés par jet de détermination :
-Sous les vêtements de bure de couleur brune et hermétiques, une odeur de poussière, de moisi, se dégage du moine.
-Une aura magique émane du personnage.
-Il n'arrête pas de regarder les porteurs d'artefacts.
-On ne le voit jamais mangé, ni dormir.
La journée, le chariot traverse une région marécageuse. Le ciel d'été se couvre d'une brume malsaine et les voyageurs sont au prise avec les moustiques. Dysenterie, fièvre ou grosses cloques provoquées par les piqûres peuvent survenir.

La nuit suivante un porteur du doigt de Zilkin constatera qu'il luit faiblement.

Le second jour du voyage, un des membres du groupe tombe malade, une angine suivie de fièvre.

Le troisième jours au lever du soleil, Gus Veine-Perdu, le postillon réveille tout le monde :

-«Crévindiou ! Qu'est-ce qu'il a celui là ! J'crois qu'on a crevé...»

En effet, l'un des chevaux est couché sur le flan. Il est pris de tremblement, l'œil torve et la bave aux naseaux.

-«Faut l'achever, dit Pascal Guedin, si il est malade, il va contaminer les autres...»

Note au M.D. : après ce réveil en sursaut l'un des joueurs constate la disparition d'une de ses armes et le porteur d'un doigt de Zilkin, de celle du précieux objet ! Il est tombé à terre près d'un buisson, un morceau d'étoffe brune est accroché aux épines d'une branche. Le doigt est facilement retrouvé mais l'arme plus difficilement, sans un test.
Le moine, à l'écart grimace et se tient la main comme pris de douleur, mais ne dira mots.

Le quatrième jour, deux autres voyageurs tombent malades. Pris de vomissements et sujets à de fortes fièvres ils doivent prendre leur mal en patience. Les joueurs semblent fatigués et présentent les symptômes d'un début d'angine. Seul le cocher, son assistant et le mystérieux moine ne semblent pas atteints.
Les malades subissent 1d4x10 en CT, CT et Agilité pendant 24 h. - 1 pv.

Le paysage change est devient plus

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



vallonné. Au loin, couverte à sa base par une étendue boisée, une chaîne montagneuse, apparaît.
Cette nuit là, fourbu par les chaos d'un chemin empruntant un relief de plus en plus escarpé et un début de fièvre, l'attention a baissée. C'est à ce moment qu'une tentative de vol a lieu sur un porteur d'artefact.
Le moine est en réalité un espion à la solde du Chaos. Son commanditaire l'a envoyé ralentir la caravane, affaiblir les voyageurs et s'emparer du doigt de Zilkin, mais ce qu'il n'avait pas prévu c'est que les artefacts sacrés de Zilkin se sont chargés d'une aura du Bien depuis que les Élus les ont récupérés. Un mage du Chaos même puissant, ne peut se saisir des objets sacrés.

Vision d'horreur

Le visage d'un être elfique semble prévenir les deux porteurs dans leurs sommeils et se réveillent comme présentant un danger.
À deux pas Sebastien Geheimnis gît la gueule ouverte, le visage déformé par un rictus malsain les deux bras repliés. Les mains ouvertes et les doigts comme crispées sur une plaie béante entre sa chemise ouverte : on lui a arraché le cœur !
Ganté, portant un masque, le moine se révèle être un sorcier. Si les joueurs arrachent une partie des vêtements, la peau mise à nue, révèle de profondes lésions, une peau grise et desséchée et surtout une forte odeur de champignon se dégage de ce corps grisâtre.

Le sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
25	25	28	37	40	55
(*35)		(*38)			
60	35				
(*70)					
A	B	BF	BE	M	Mag
1	11	2	3	4	3

Il utilise les sorts suivants :
-Faveur du Chaos, difficulté : 9
Temps d'incantation : 2 actions comp.Son amulette lui permet d'invoquer pendant 6 rounds un dieu du Chaos. Cela lui permet d'avoir un bonus de +10% en CC, Endurance, et FM (*).
-Invocation de démon mineur :
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes.
Il sort de sa besace, un coeur sanguinolent et invoque un démon mineur pendant 1d10 minutes (1 minute = 6 rounds).
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes.

Beufgaroth, démon mineur invoqué

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
55	40	45	45	52	35
50	15				
A	B	BF	BE	M	Mag
2	15	4	4	4	0
				(6)	

Compétence : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol.
Règles spéciales : mutations du Chaos. Munie d'une queue il est très agile.
Ce démon est doté de cornes BF-1.
Il est munie d'un troisième œil avec un bonus de 5% à la Perception.
Armes : Ses griffes et ses cornes (BF-1) sont deux armes efficaces.
Le sorcier possède aussi le sort suivant :
Tentation du Chaos
Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète.
Il enlève son gant et défait sa main qui révèle un membre cadavérique momifié, serti de feuilles d'or.

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

Ensorcelant une personne dans un rayon de 24 mètres il l'a soumet à sa volonté si elle ne réussit pas un test de Force Mentale.

Il porte une dague empoisonnée : dégâts, BF -3 ; le poison qui enduit la lame est : illumination du moissonneur
Type : Blessure
Catégorie : Mixture
Effet initial :-1d4X10% en CT, Endurance, et Agilité
Effet secondaire : Surdité
Une fois le poison au contact du sang de sa victime, celle-ci perd temporairement l'ouïe.

Il reste une dose de ce poison dans une fiole accrochée au sorcier ; valeur 200 co.

Avant de mourir, le sorcier a le temps de pointer son moignon au ciel et de psalmodier quelques litanies chaotiques.

Le ciel s'alourdit alors soudainement et un orage menace. Puis il s'affaisse au sol en se desséchant complètement sous forme de poudre fongique.
Si les joueurs n'interviennent pas, elle est emportée par une bourrasque dans un nuage de poussière grise, le round suivant. Seule la main mystérieuse ne s'effrite pas. Cette main, est une relique d'un sorcier et peut se vendre. Par contre, elle donne un malus de -1 en Magie et -20% en Social. Il y a 25% de chance, qu'en saisissant cette relique maléfique, son porteur soit pris de tremblement et perdent 1d10 points de dégât.

Dans la sacoche, baignant dans le sang encore frais, un cartouche en cuir avec une missive écrite dans un langage sombre. La signature et accompagnée d'un symbole, un cimeterre rouge enflammé ; au contact d'un aventurier, elle se désagrège et part en poussière. Une bourse contient trois osselets et une dent en or, valeur 10 couronnes d'or.

Dès le combat terminé, une rumeur va enflée. En contre-bas dans la vallée qu'ils viennent de quitter, et devant eux, un paysage montagneux. Le chemin emprunte maintenant ces reliefs. Un bruit mat mais de plus en plus important parvient aux oreilles des voyageurs, au delà de la colline.

Le vent s'est levé et l'orage menace. Pascal Guedin déclare :
-«Je sais pas vous, mais l'averse approche, l'orage risque d'être violent. Le château Fort est de l'autre côté de la colline... De plus, ce bruit de quincaillerie qui approche, ne me dit rien qui vaille...»

Une violente averse s'abat sur la diligence. Les chevaux hennissent et les éclairs zèbrent le ciel. La foudre tombe près du chemin et fend un chêne vénérable en deux ! Les montures s'emballent et prennent à toute vitesse la route qui serpente vers le sommet. Le chemin grimpe sur les premiers contres-forts d'une colline. Arrivés sur le sommet, la pluie cesse et si les aventuriers sont rapides, le postillon réussit avec leur aide à maîtriser l'attelage...

Le reste du groupe rejoint la diligence, sur la crête arrêtée sur une aire horizontale. Apparaît alors au loin, illuminé par un rayon de soleil qui perce le ciel orageux, la forteresse. Le paysage est très boisé et les murmures proviennent de la route, couverte par les frondaisons qui serpente jusqu'au château.

-«Regardez, c'est le Châteaux Fort, adossé à la colline... et Pascal Guedin de joie se met à entonner, «on y vient à cheval, on ne frappe pas, c'est plutôt eux qui frappent ! Ceux qui vivent là ont jeté les Gobelins... dans le grand ravin...»

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

Puis il se tait et hurle :
-«Gobelins ! Gobelins !»

-«C'est le refrain ? dit l'une des dames en tapant des mains.»

-«Non, y'a des Gobelins sur la route, dit Gus Veine-Perdu le postillon complètement effrayé.»

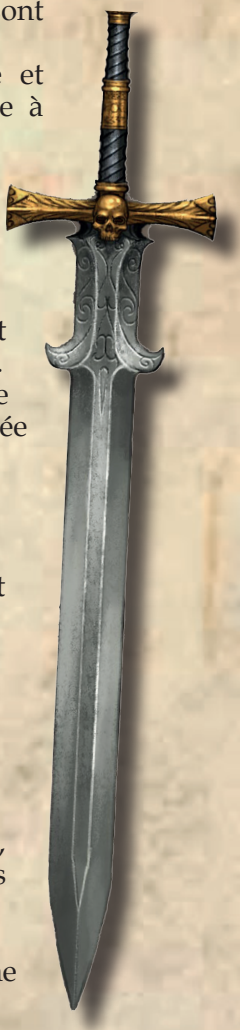
En face, en penchant la tête, on aperçoit une troupe de Gobelins. À l'avant un porte bannière hissant un mat sur lequel est tendu une emblème : un cimeterre rouge avec des flammes jaunes. Derrière lui, une troupe d'hirsutes peaux-jaunes portant crête rouge, tresses jaunes et tout le barda du Corps d'Élite du Génie Gobelin : arcs courts, petits sabres et cuirasse de cuir.
Lorsque la troupe émerge devant eux, les voyageurs assistent à un spectacle hallucinant : derrière la petite armée, quatre Gobelins tiennent de longues chaînes qui remontent 2,50 mètres plus haut... reliées au cou d'un être immense et bedonnant, couvert de quelques peaux de grands fauves mal cousues ensemble. Ce grand personnage à la peau blanchâtre est lardé de grandes cicatrices. C'est un Ogre qui traîne un tronc sur lequel reste encore accrochés des restes broyés et sanguinolent, d'un homme écrabouillé. Un grand cercle de bois, probablement le dessus d'une barrique est fixé sur sa bedaine par des chaines. Deux massives épaulières en maille couvrent largement ses bras musclés. En arrivant face à la diligence, l'Ogre pointe lentement son doigt dans la direction des aventuriers car il domine largement le reste de la troupe et se frotte le ventre sous son bouclier tout en se pourléchant. Borgne, une balafre traverse son visage et une tôle boulonnée sur son crâne recouvre une blessure suintante.

-«Laissez le moi, j'vais y crever son oeil au gros porc ! Crie Pascal Geudin !»

Une discussion musclée s'engage avec le postillon :
-«Mais calme toi abruti, tu vas pas nous refaire le coup des Barbares ! Tu te souviens des barbares ? Quelle idée d'allez foutre ta hache sur la gueule du chef... J'ai encore des ampoules aux pieds...»

Puis Gus se penche vers les aventuriers :
-«Et vous les cracks, qu'est-ce qu'on fait ? J'ai plus confiance en vous qu'en mon associé !»

Les solutions qui s'offrent aux joueurs sont variées, comme :
-Charger la troupe avec la diligence et tenté d'échapper par effet de surprise à l'escouade Gobeline.
-Descendre et tenir le siège derrière le véhicule.
-Utiliser les montures.
-Se frayer un chemin et tenter le hors-piste, jusqu'au château.
Note au M.D. : un plan à adopter est un bon moyen de mener ce combat. Chacun doit rapidement prendre une décision. La troupe ennemie s'est arrêtée à 200 mètres.



Ogre

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
31	21	46	45	24	22
35	20				
A	B	BF	BE	M	
Mag					
3	24	4	4	6	0

Arme : tronc ; enc. 200 et BF+1
Talents : Combat de rue, Coup puisant, Désarmement, Effrayant, Maîtrise des armes lourdes et Sans peur.
Armure : corps, 2 ; jambes, 1 et bras, 3.
Il porte une bourse de cuir avec une

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

chevalière, trois pistoles et une poignée de sous, une outre de vin et un cuissot de chevreuil sont calés sur son dos.

Le véhicule peut subir des dégâts si il est utilisé :
BE : 5 et Blessures 60+70 pour les 6 chevaux.
La répartition des Points de Blessures et la localisation des dégâts sont les suivants :
1-2 : cheval; BE, 3 et B,12.
3-7 : carrosserie véhicule BE, 3 ; B, 20.
7 : roue, BE 2 : B, 10.
9-10 : membres d'équipage.

Avant de charger avec leurs petits sabres, ou pour stopper la diligence, les Gobelins envoient une volée de flèches. Malus de -20% à leur CT si le chariot est en mouvement.

Les Gobelins (15 créatures)

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
25%	30%	30%	30%	25%	25%
30%	20%				
A	B	BF	BE	M	Mag
1	8	3	3	4	0

Ils sont équipés d'**arcs courts** : portée 16/32 ; dégâts : 3 ; **sabres courts** : BF-2 et possèdent 1d4 sous chacun.

Si l'ogre est tué et que la troupe perd la moitié de ses effectifs, les créatures filent dans l'épaisse végétation qui bordent les abords du chemin et disparaissent.

Note au M.D. : si le combat tourne mal, vous pouvez changer le cours de l'histoire.

IMPORTANT !
Ne laissez pas le pouvoir aux dés et gardez à l'esprit que cette aventure s'inscrit dans un récit épique aux multiples rebondissements. Privilégiez les retournements de situations pour les cas désespérés, par un événement extérieur soudain ou l'intervention des Rodeurs du Nord...

La cavalerie arrive

Une volée de flèches, transpercent le premier rang de l'armée Gobeline. Des archers embusqués, montent depuis les falaises sur le chemin. À côté de la diligence, trois chevaux agenouillés dans d'épais buissons. Montures et cavaliers camouflés se redressent. Ces guerriers sont habillés de capes à capuches vertes et marrons. Les trois cavaliers brandissent une lance et chargent l'Ogre. À la fin de cet échange, court mais violent, l'un des cavaliers revient vers le groupe :
-«Dépêchez vous de rejoindre le château, nous finissons de sécuriser la zone, puis il fait signe de la main aux joueurs et rajoute Edmund m'avait prévenu de l'arrivé des recrues... Par contre je ne m'attendais pas à un tel comité d'accueil ! «Il», vous a particulièrement choyé !».

Les autres voyageurs regardent médusés les combats et se demandent de quoi parle le cavalier.
Le séjour au château permet de se reposer et de profiter du confort et de la sécurité d'une forteresse imprenable. Les visiteurs ne peuvent pas franchir l'enceinte intérieure mais profitent de l'auberge, d'appartements privés et rencontrent de nombreuses personnes, le Bailli, quelques voyageurs de passage et l'aumônier de la chapelle, le Père Jimmy Haendryk. Luth vissé sur le dos, rouleau de feuilles de platane et herbe à pipe roulée à la bouche il accueille de façon très décontractée ses ouailles. Jimmy leur demande de raconter ce qui s'est passé sur le chemin et si les voyageurs parlent du sorcier il demandera si ses cendres ont été ramassées. Lorsque les joueurs évoquent la bourrasque, il pince les lèvres :

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



-«Les sorciers du Chaos ont la fâcheuse habitude de revenir d'entre les morts à chaque fois plus puissants. Leur serviteur-démon leur sert de passage dans l'au-delà les rendant encore plus dangereux... La prochaine fois, tenter de récupérer la poussière grise avant qu'il n'invoque ce sortilège climatique...»

Puis il tend une gourde d'eau de vie bénite à 70° :
-«Tenez, ça réveille et surtout ça désinfecte des miasmes et soulage la fièvre du voyage !» Puis entonne une ballade, en s'accompagnant de son instrument :

Hey Joe l'tavernier ! ou vas-tu avec cette épée en main ?
Hey joe brave tavernier ! va pas buter ce Nain
Tu sais, je l'ai vue avec une autre chope à la main, m'a toujours pas payé
Ouais, je vais aller buter ce Nain
Tu sais, je l'ai vue dans la taverne ce matin
Huh ! Et ce n'est pas vraiment cool, laisse-le boire sa bière, il te paiera demain.

Pour accompagner (ce qui reste) de la diligence, qui sera soit réparée soit remplacée, le capitaine de la garde met à disposition quatre cavaliers fortement armés :

-«Ces mouvements de saloperies à deux pattes, m'inquiètent. Je savais que les cavernes toutes proches sont le repaire de différentes tribus d'Orques et autres animosités chaotiques, mais maintenant ils fanfaronnent sur la route ! Revenez nous voir, on a besoin de braves comme vous pour dératiser les cavernes du bas de la vallée... Et bonne route jusqu'à Borwo, le bonjour à Myladie.» Dit-il en rougissant.

Ainsi accompagné, le convoi avec deux nouveaux passagers, des trappeurs tout contents de la présence des donzelles, s'ébranle sans aucun problème jusqu'à Borwo, la cité aux 100 jardins.



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



Petits rappels sur l'encombrement :

Les personnages peuvent porter Force x 10 points d'encombrement maximum, sauf les Nains qui peuvent porter Force x 20.
Si le seuil est dépassé, les personnages perdent 1 point en Mouvement et 10% en Capacité de Combat et Agilité par tranche de 50 points d'encombrement au-dessus du maximum.
La menue monnaie peut compter pour 5 en encombrement par tranche de 50 pièces de monnaies, les pièces d'or, métal pourtant plus lourd, sont plus petites et plus fines.

Le taux de change

1 pièce d'or ou couronne, correspond à 20 pièces d'argent ou pistoles. 12 pièces de cuivre ou sous, correspondent à 1 pistole.

Lumières

L'éclairage a une durée est une action différentes suivant les combustibles. Il peut-être vu par d'autres (de moitié par temps brumeux ou suivant la clarté de la lune) :

Type	Portée	Durée
Allumette :	1/2 m	1 round
visible à 12 mètres		
Bougie	3/6 m	2 heures
visible à 26 mètres		
Feu de camp	8/16	variable
visible à 70 mètres		
Lampe	4/8	4 heures
visible à 26 mètres		
Lanterne	8/16	4 heures
visible à 70 mètres		
Vision nocturne	15/30 m	constant

Faim et soif

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

Un chope ça va, trois... :

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

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

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

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

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

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

Petits rappels sur le temps réel

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

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

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

Prenons un exemple avec trois aventuriers, dans une auberge :

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

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

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

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

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

À la lisière d'une forêt, les personnages se retrouvent nez à nez avec une bête démoniaque. De taille monumentale, elle pourrait les écraser d'un simple coup de pied.

À ce moment là vous dites à vos joueurs qu'ils n'ont pas le temps de planter la tente ou d'organiser un conseil de guerre ; la bataille a lieu maintenant ! La suite des évènements est primordiale pour le reste de l'aventure. Ils doivent réagirent au quart de tour et annoncer ce qu'ils font, dans l'instant.

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

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

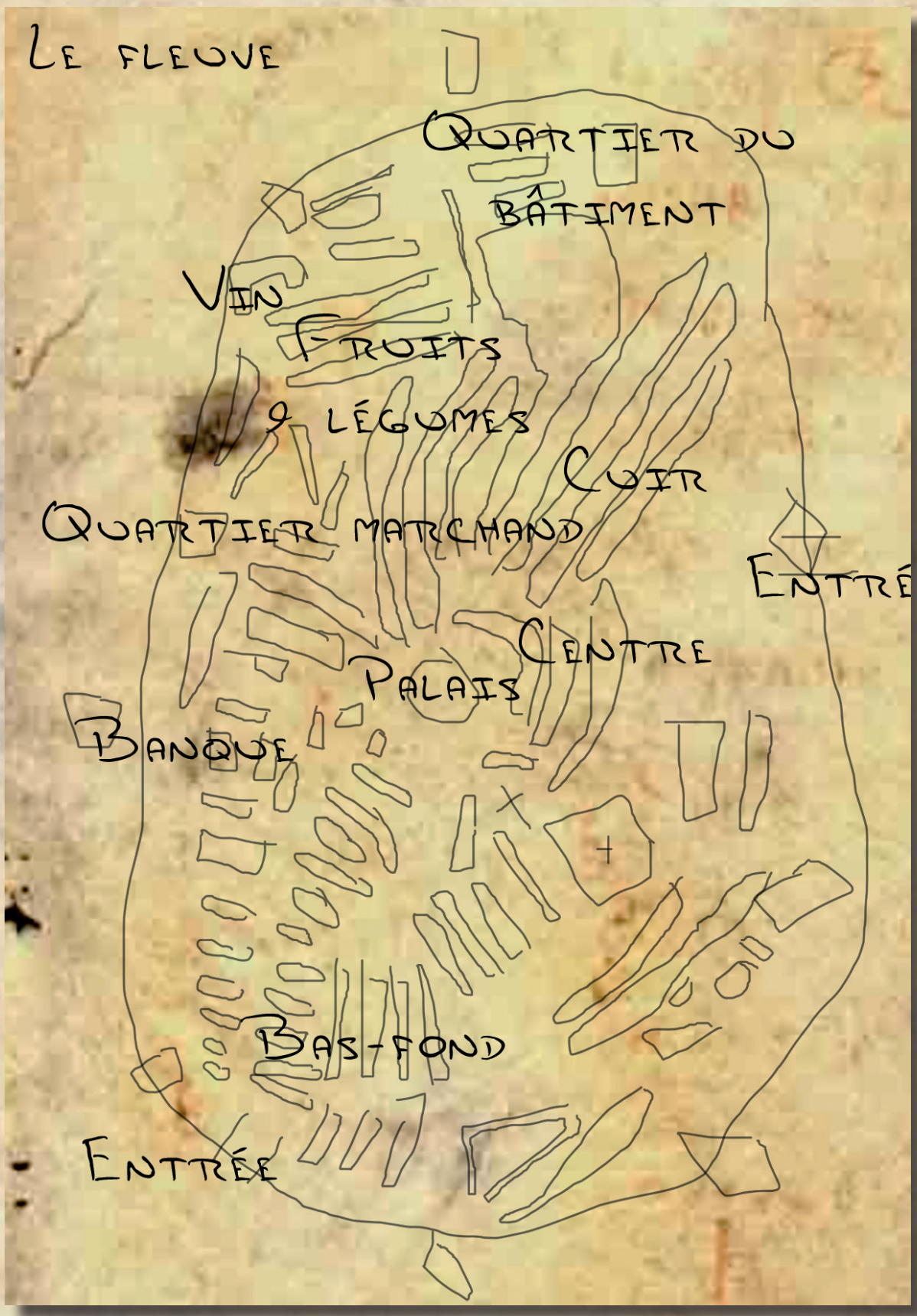
Laissez les agir à leur manière.

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



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

Plan n°1



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

Plan n°2

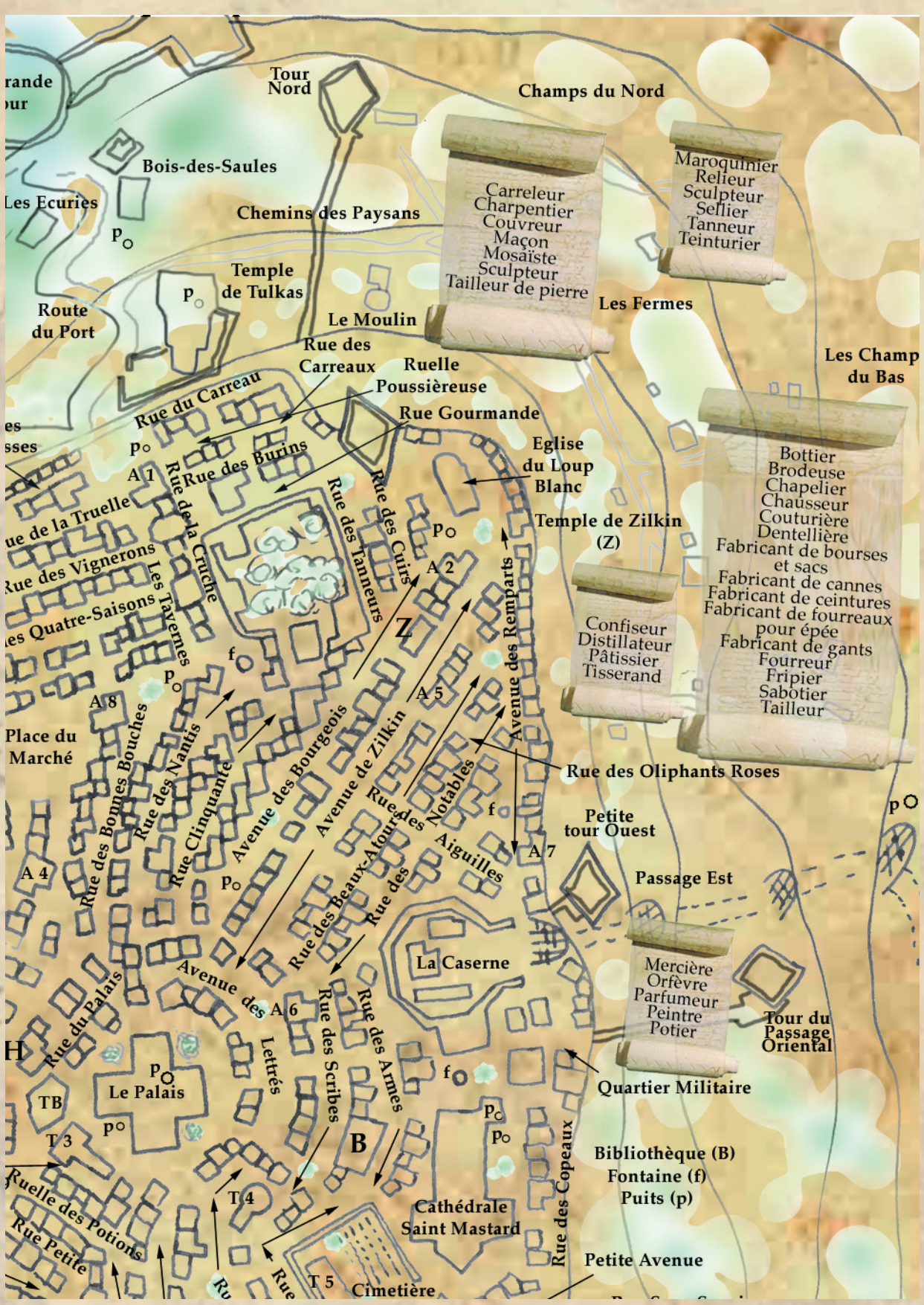


© Les aventuriers du 4e âge - Déc 2008 - Mars 2016 - http://www.silmarion.com



Plan n°3, partie Nord Ouest

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



Plan n°3, partie Nord Est

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



Plan n°3, partie Sud Ouest

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



Plan n°3, partie Sud Est

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



Plan n°4, trouvé au dos du plan n°3


Pays de Borwo
Borwo
Marais de Borwo
Maillet
La Furieuse
À Nulle-Part
Vers Nulle-Part
Les Portes de Gallonie
Les Routes de Gallonie
Monts Sanglants
Guet du Cygne
Guet de l'Ou
Monts Sauvages
Le Château-fort aux Confins du Pays
La Route de Gallonie
Relais Sauvage
Châtions
La Route des Régions Sauvages
Aux Confins du Pays
LES RÉGIONS SAUVAGES
Rivière Ere
Rivière La Furieuse
Minion
Le Veilleur
Relais du Bout Du Monde
Rivière Ere
Forêt des Régions Sauvages
ERE-MIN
Erepolis
L'Arche des Géants
Passage & Forteresse de Drak
Ered Ruin (Monts Calmes)
Royaume de Drakwald
Forêt de Ruin
Rivière Jaune
Forêt de Drakwald
Claire
N
0 50 100 150 miles
0 80 160 240 kilomètres

La revanche avait sonnée ; pendant trop d'années, Minas Angul s'était dressée à la croisée de ces terres inconnues et enflait sous l'impulsion et l'influence de Sauron. Au crépuscule du Troisième Âge, la bataille qui fit rage dans les plaines, voyait s'affronter les dernières créatures de l'ombre, humanoïdes décharnés et soldats pervertis par la magie obscure, contre les Elfes venus de la mystérieuse Forêt des Géants. La fin de l'oeil avait ruiné les espoirs du maître de Minas Angul, le sorcier Karak Gorum. On ne sait que peu de chose sur lui. Karak Gorum surnommé Le Pervertisseur, disparue à tout jamais après la chute de sa citadelle. Ce fut aussi la seul fois pendant laquelle les hommes virent ces elfes qui vivaient depuis la nuit des temps dans l'étrange forêt. Ils disparurent eux aussi après la chute de la cité ; le temple maudit fut rasé et les hommes reçurent la mission de rebâtir sur ses ruines pour empêcher toutes nouvelles manifestations du Mal. Je n'ose imaginer ce qui aurait pu se produire, de ce côté-ci des Terres du Milieu, si Karak Gorum avait eu le temps de mener ses projets à son terme. Zelkin, le chef des Elfes fut le dernier à le voir. Sa main, tranchée par un lieutenant du Sorcier, le redoutable Xxo l'Associal, fut, dit-on, récupérée par la volonté d'un Valar, sous la main innocente d'un semi-homme. Certains prophètes ont vu là, l'oeuvre de Aulë, le Forgeron, Roi du Feu et de la Terre, père de la race des Nains, compagnon de Yavanna celle qui créa la race des Ents. Yavanna demanda à son compagnon de créer à partir de ces phalanges, cinq artefacts, qui seront seulement portés par les élus des quatre races. Ainsi naquit les cinq doigts de la main de Zilkin. Artéhophaz le prophète, nous rapporte ce rêve étrange qui le hantera jusqu'à la fin de sa vie :

Par le Feu, la Glace, la Terre et l'Air, chantent les 4 doigts de Zilkin.
Rassemblez-nous et sur l'autel de Karak Gorum trouvez le cinquième qui fut tranché. De cette main, fureur des éléments, vous, élus qui portez [illegible], et préservez le mal, qui sommeille sous le Veilleur.

Récit de Cither, extrait de son ouvrage «La grande bataille oubliée».

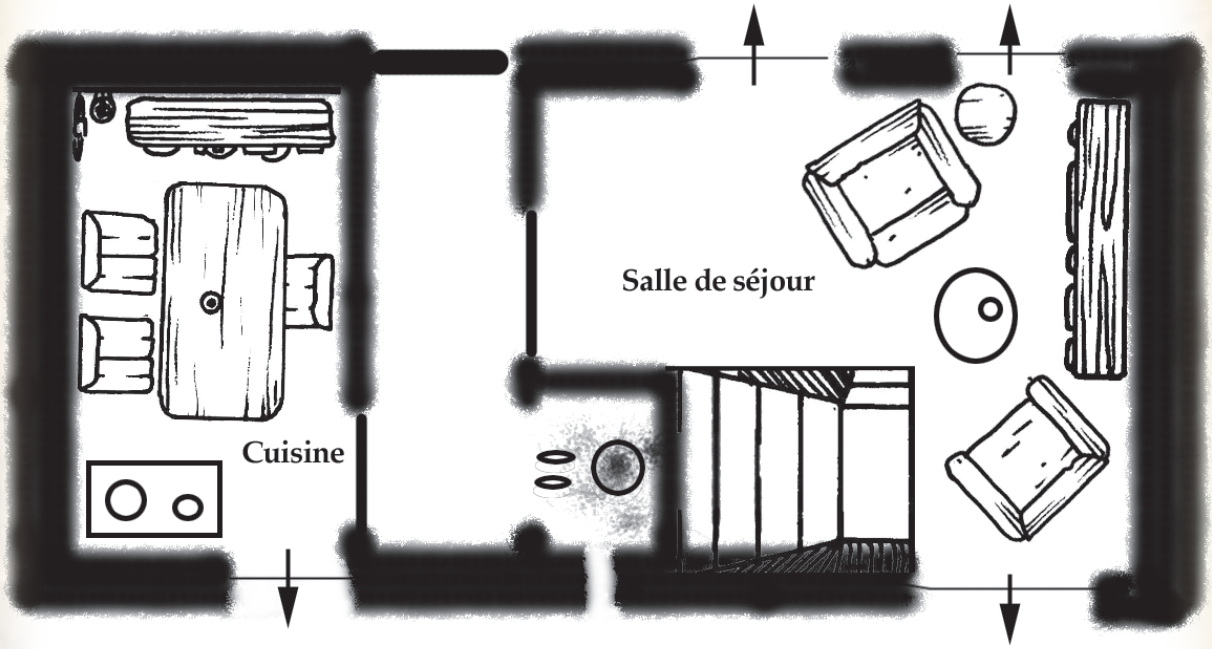
© Les aventuriers du 4e âge - Déc 2008 - Mars 2016 - http://www.silmarion.com

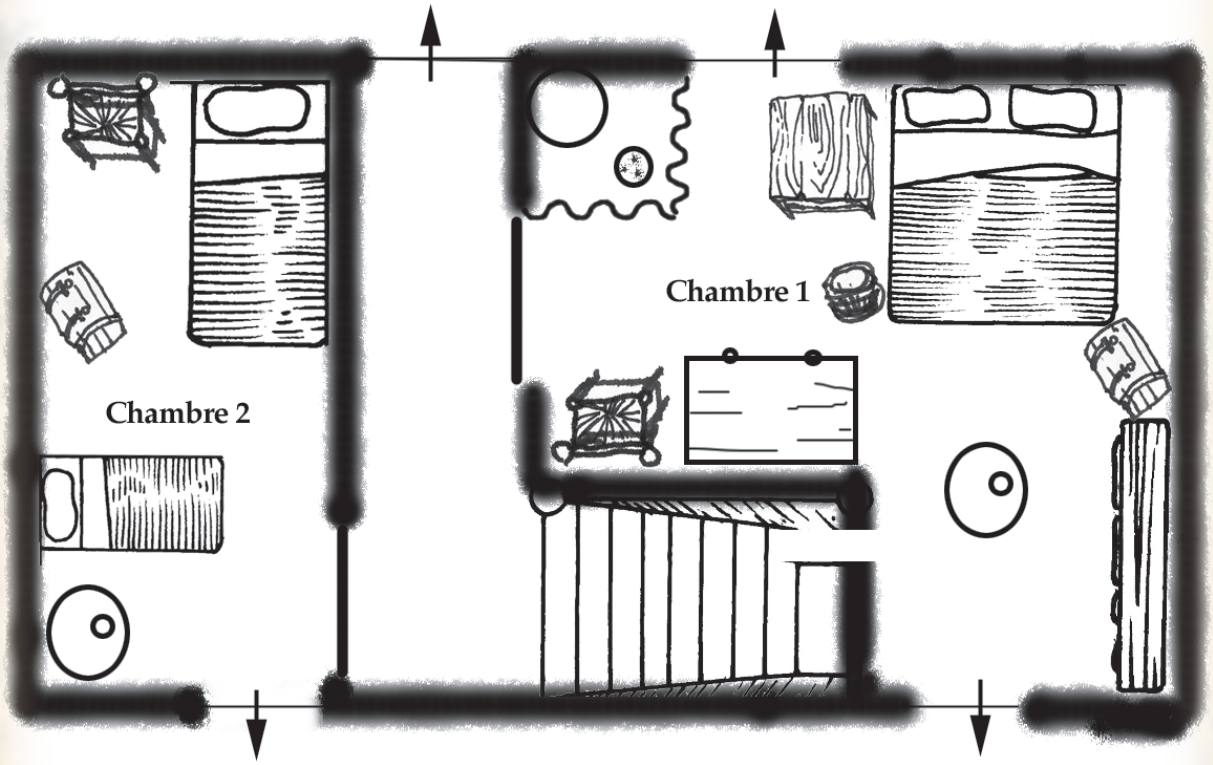


Messages de Xaa l'Associal, trouvés au repaire des Gobelins dans les égouts de Minion.

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

1er et 2nd étages d'une maison d'habitation Minionnième
(Rez-de-chaussée, boutique, atelier ou hangar)





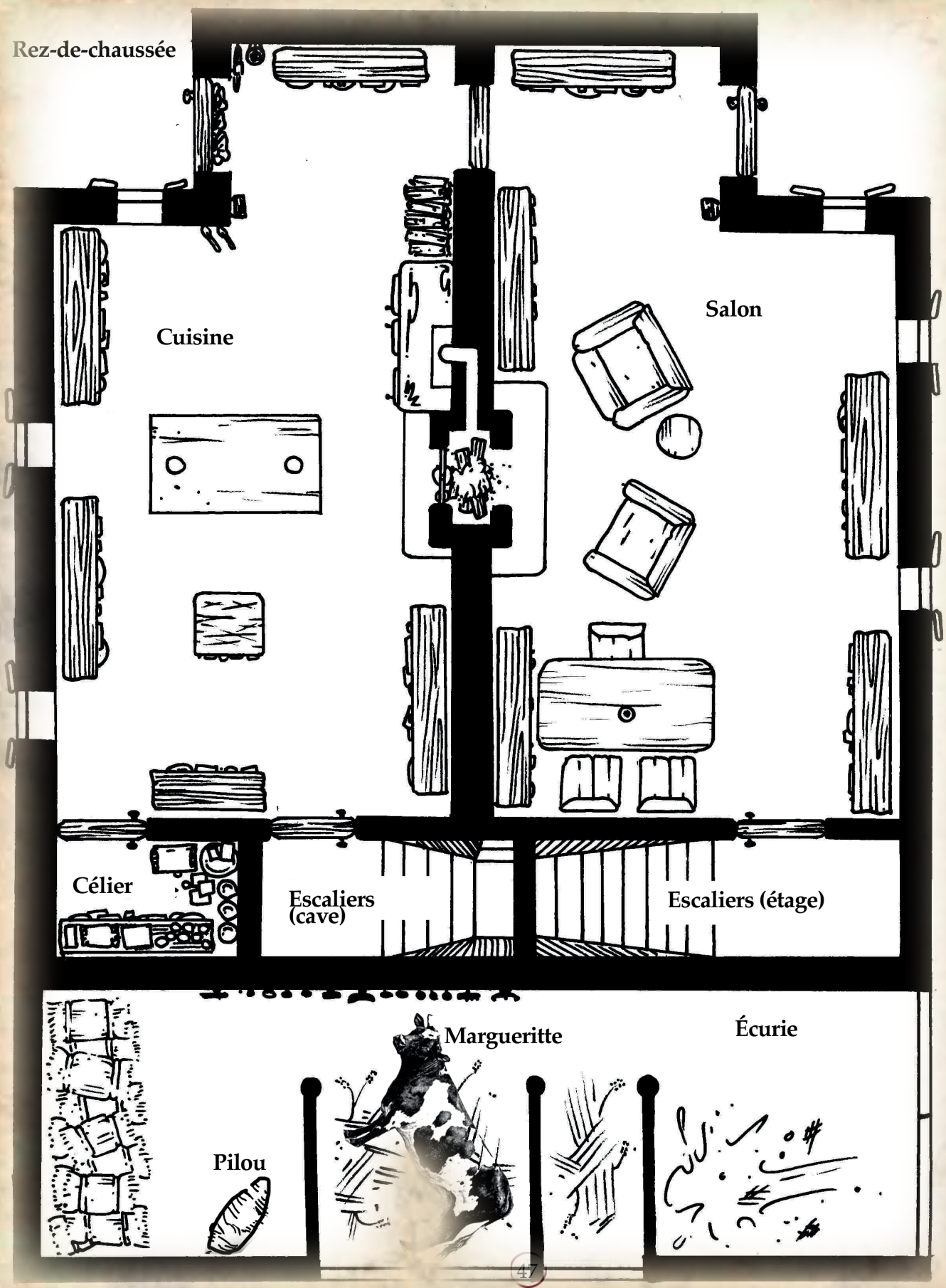
© Les aventuriers du 4e âge - Déc 2008 - Mars 2016 - http://www.silmarion.com

*«Ce qui me laisse pantois, ce sont ces ruelles étroites. Ces maisons Minionnièn*es sont *hautes. Elles comptent plusieurs étages et à leurs bases il n'est pas rare d'y trouver des échoppes, des commerces ou autres. Parfois un incendie ravage un quartier, une autre fois c'est une maison mal entretenue qui s'effondre de sa belle mort.»*
Ultimes anecdote et croquis tirés du carnet de voyage de Miguel Fuzain, dit Scoueur de Dames et retrouvés sous les décombres d'un bordel en gracieuse compagnie... Il bandait encore.

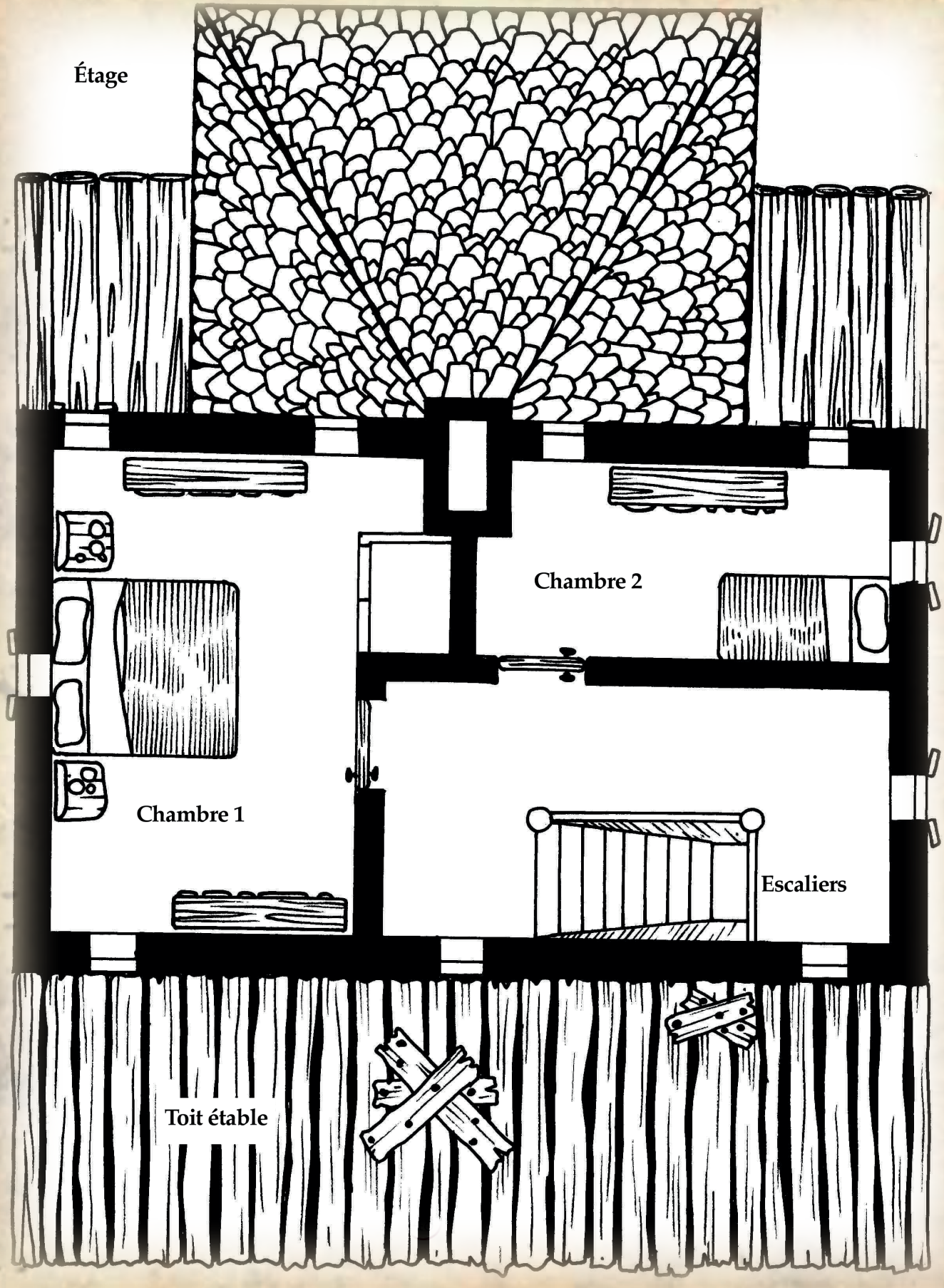


© Les aventuriers du 4e âge - Déc 2008 - Mars 2016 - http://www.silmarion.com

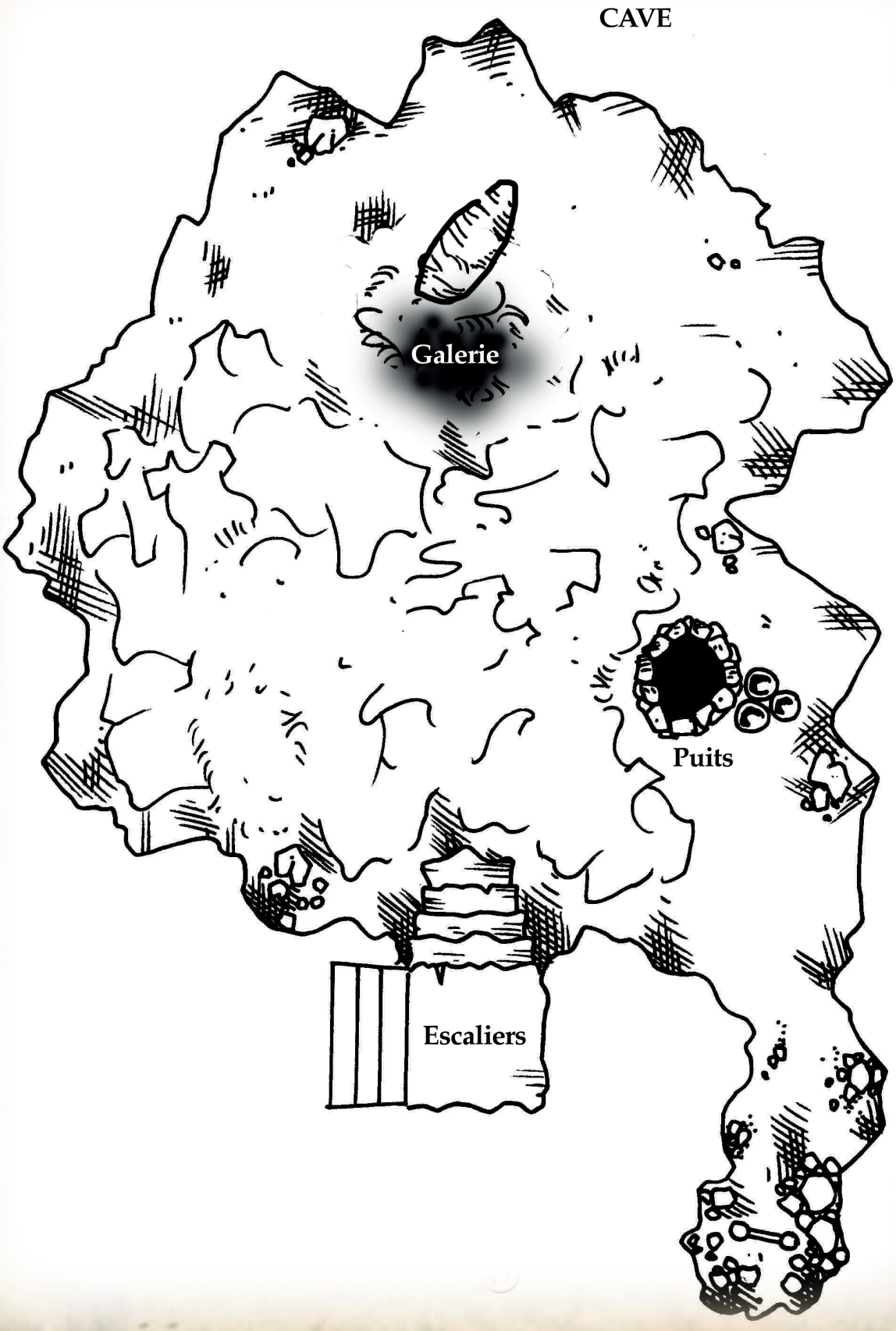
Ci-contre, les plans de la ferme des époux Brokolitch et celle des Barnabé.



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



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



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

Éléments à découper et à remettre aux joueurs

Les rêves

Pour le Nain :

Une cité Naine sous la montagne. L'entrée de pierre est ornée d'un fronton sculpté avec un aigle aux ailes déployées. Une menace couve sous la terre. Des nuées de Gobelins envahissent la cité, les Nains se battent. Le Nain est acteur de son rêve. Il porte une étrange épée, arme inhabituelle pour les Nains. Elle semble immense hérissée de doigts tranchants et comme la langue d'un dragon, deux piques recourbées accompagne une pointe effilée. La puissance émane de cette arme, et le Nain commande à l'armée de se regrouper. Alors l'épée vibre s'enflamme et sa lueur destructrice illumine les immenses salles de la cité souterraine... Les peaux jaunes sont happées, déchiquetées par une frénésie Naine et reculent puis s'écartent devant un personnage énigmatique venant de l'arrière de leur troupe. Un malaise se fait sentir, le rêve devient cauchemar : couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre, un silence de mort brise soudainement le chaos de la bataille ! Il avance portant un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Derrière ce personnage, des ombres envahissent le champ de vision du dormeur qui se réveille en sueur.

Pour le Hobbit :

Un jeune Hobbit tenant une dague brillante d'une main, une fronde de l'autre. Autour de lui des formes ailés, créatures abjects jetées au sol dans un hurlement strident. Des soldats bienveillants l'épaule, de grands êtres charismatiques. Ils portent des lances munies de deux croissants d'argent à chaque extrémité. Ce sont des elfes, coiffées de casques très hauts et enveloppées de cuirasses brillantes. Avec des gestes irréels, les moulinets découpent des créatures effrayantes de ce qui semble une horde d'êtres maléfiques peut-être autrefois humains, les yeux injectés d'une lueur maligne. Elles attaquent, la gueule ouverte et présentent de longues canines inquiétantes. Ces monstres déploient leurs ailes de peau à l'arête griffue, bondissantes plus qu'elles ne volent. Leurs corps sombres ont des membres aux mains et aux pieds griffues... Le peu d'humanité semble pour elles définitivement perdu. Le lieu sombre, l'odeur du sang et leur présence donnent la nausée. Seule la proximité des Elfes lui permet d'avancer. Tout à coup, derrière une lourde porte noire suintante d'un liquide visqueux rouge, un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre évanescente apparaît ! Les sons deviennent étouffés comme si le silence était palpable. La peur fait tressaillir le corps du dormeur et s'accentue quand l'être avance. Il porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Le plus grand Elfe laisse ses compagnons en retrait et s'avance à son tour... Les deux êtres s'affrontent, lui est trop petits et semble passer inaperçu mais le regard du démon le sent et se porte au plus profond de son être ! Il se réveille en sueur.

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

Pour l'Elfe :

Une forêt énigmatique. La frondaison des arbres se perd dans l'infini et couvre en partie le ciel étoilé. L'Elfe se rend compte alors que les troncs de ces géants dépassent l'entendement. Jamais il n'a vu de tels arbres, dont la circonférence est aussi grande que les piliers de la grande Salle du Trône d'Elwë* ! Un murmure, puis un chant ancien qui lui rappelle de vagues souvenirs. Maintenant il accompagne une armée silencieuse. Elle sort de la forêt. Les armures scintillent sous la lumière de la lune et telle une nuée d'étoile, se dirige dans la plaine noircie en direction d'une grande cité sombre. Des flammes, s'élèvent et une épaisse fumée recouvre le ciel étoilée. Un siège, les bruits des balistes, la fureur des assauts. L'armée des Elfes découpent des créatures ignobles qui hantent cette cité. Les membres secs, tranchés, tombent au sol dans une poussière fongique grise mais la marrée des morts semble infinie. Une tour, une lourde porte noire, suintante d'un liquide visqueux rouge s'ouvre à l'approche de l'armée implacable et derrière un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre, d'une cape pourpre se dresse dans un silence de mort. Le rêveur ouvre la bouche mais aucun mot ne semble sortir... Un vide sonore inquiétant envahit la scène de bataille. L'être maléfique porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Un elfe, plus grand et extraordinairement agile, franchit un mur de mort vivant qui essaie de l'agripper. Cet entité fabuleuse, cuirassée d'une armure éclatante ne peine pas à disperser les viles créatures et engage le combat avec la menace. Le sombre guerrier virevolte et tranche la main de l'elfe... Le choc ! Il se réveille en sueur.

Pour l'humain :

un groupe de soldats dont il semble faire partie, aux uniformes semblables au sien et une épée majestueuse au côté avec un bouclier sur le dos. Il est à cheval. Ce dernier se cambre. Une flèche vient de lui traverser l'œil malgré sa cuirasse. Il dégage avec peine sa jambe et se relève abandonnant sa monture agonisante. Autour de lui des formes sombres, bestiales d'hommes-loups, êtres abjects jetés au sol et qui reprennent apparence humaine. Des soldats d'une armée inconnue l'accompagne, des cavaliers à la noble prestance et des archers graciles. Ils portent des arcs longs et leur flèches semblent porter une lumière à leur pointe. Des fantassins protégés derrières de lourds soldats caparaçonnés à l'abri de leurs compagnons, manipulent des arbalètes et propulsent des carreaux d'argent sur les effrayants hommes velus qui hurlent. Quant aux lourds soldats, ils sont armés de longues hallebardes et taillent puis avancent dans la mêlée assurant les flancs des chevaliers. La fureur de la bataille s'accentue et les hommes découpent les dernières créatures ignobles de ce qui semble être l'armée d'une cité troglodyte. Puis un silence impressionnant glace le sang et semble figer le temps. Un personnage énigmatique couvert d'une armure rouge sombre et d'une cape pourpre, avance. Il porte un cimeterre rougeoyant qui semble indéfiniment se consumer dans des flammes. Il lève son cimeterre et un vent chaud et putride balaie une rangée de frères d'arme qui s'agitent saisis de spasmes et tombent dans l'instant ; étouffant, il se réveille en sueur.

Rêve commun (la nuit de l'attaque du sorcier) :

Le moine relève sa capuche et découvre un visage entièrement recouvert d'un masque de cuir noir. Il tire une dague de son fourreau et la brandit des deux mains au dessus de Sébastien Geheimnis. Il lève son visage au ciel et psalmodie des prières incompréhensibles. Vous vous sentez mal et soudain sa lame s'enfonce violemment dans le torse du pauvre marchand. Le moine plonge la main dans la plaie béante et arrache le cœur de Sébastien qui se tord de douleur et lâche un dernier râle avant de mourir ! Vous vous réveillez, une douleur sur le côté !

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

Les personnages non joueurs PnJ

Elya Pique-sommeil

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
81%	86%	3%	4%	89%	70%	55%	50%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	55	0	1	6	50		
0	0						

Son épée, et un aiguillon magique pouvant endormir toutes créatures. La durée du sommeil dépend de la taille de la cible. Les créatures de petites tailles subissent un malus de résistance et sont endormis pour d20 d'heures. Les humanoïdes de petites et grandes tailles ne subissent pas de malus de résistance mais s'endorment pour d10 heures de sommeil sans interruption. Les créatures de grandes tailles bénéficient d'une résistance à l'endormissement et sont susceptibles de s'endormir qu'entre d4 et d6 heures de sommeil, au choix du MD. Elya ne peut utiliser son aiguillon magique qu'une seule fois par jour et dort beaucoup.

Loupinot Casse-Orteil

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	46%	15% (75%)	14%	69%	30%	35%	60%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	1	1	6	0		
0	0	(7)					

Force augmentée d'un facteur de 5 grâce à l'E.P.O.

Casse-Trogne :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	46%	55%	54%	49%	50%	35%	50%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	5	5	4	0		
0	0						

Casse-Trogne, compétences : Commérage, Braconnage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (Reikspiel), Perception.
Talents : Coups assommants, Camouflage rural. Armure : gilet de cuir. Point d'Armure : 1. Armes : dague et arc court.
Dotations une trentaine de sous chacun.

Lève-Barrique :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	46%	55%	54%	49%	50%	35%	50%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	5	5	4	0		
0	0						

Lève-Barrique possède les mêmes compétences que son frère mais utilise une hache, BF.

La douce Isabeau Tranche-Couilles :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	66%	40%	53%	62%	60%	35%	50%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	4	5	5	1		
0	0						

Talents : Adresse au tir, Maîtrise (arme de jet), Fuite, Résistance aux Poisons et Calcul mental
Armure : légère (gilet de cuir) Point d'Armure : 1 (corps). Armes : 2 haches de jet. Dotations : vêtement confortable, dés (os) et bourse contenant 3 co, 10 p et 11 sous.
Isabeau utilise les sorts Verrou magique, Arme consacrée, et dissipation (manuel page 148).

Les manutentionnaires, Alain Banegon, Sam Fockof, Millard D'Andouaille, les frères Grolles, Marius et Jean-Marie :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	36%	43%	44%	39%	40%	35%	50%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	4	3	4	0		
0	0						

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

Araignées Géantes de Cave

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	30	40	65	35	35	5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	4	6	0	0	0

Déplacement silencieux +10%. Dissimulation +10%. Armes naturelles, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne. Carapace confère 2 points d'armure sur tout le corps. Les Araignées Géantes de Cave évoluent librement sur les parois rugueuses. Elle creusent des galeries et enferment leur proie dans des anfractuosités, caves ou cavités naturelles. La morsure oblige un test sur l'Endurance sous peine de se retrouver comateux pendant 1d10 rounds. Points d'armure de 2 sur tête, pattes (x8), et corps. Le dessous du corps est mou, il est le point faible de l'araignée. Si l'arachnide est retournée, l'attaque réussie sur cette partie du corps occasionne un coup critique.

Nez-de-Pie

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	35%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	4	0		
0	0						

Nez-de-Pie possède trois fioles de transformation, une dague : dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action valeur 1 couronne d'or ; encombrement : 10.. Il porte une armure légère en cuir, point d'armure au corps : 1. Dans sa bourse se trouvent 15 pistoles et 25 sous.

Espions Gobelins (13 créatures) :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	25%	25%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	4	0		
0	0						

Ils sont équipés de petites lances : dégâts BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 50 pistoles ; encombrement : 20 et possèdent 1d4 sous chacun.

Shérif Blazon :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	50	60	50	60	35	40	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	22	6	5	3	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Reikspiel, Bretonnie), Jeu, Conduite d'attelages, Esquive, Fouille, Métier (Chasseur), Perception, Survie, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).
Dotations : Veste de maille, calotte de maille, épée à deux mains, uniforme, une bourse avec 10 couronnes d'or.

Sylvain Lomme, Capitaine de la garde de Minion :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	31	33	41	30	30	28	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	2	2

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnien), Jeu, Conduite d'attelages, Esquive, Fouille, Métier (Fermier), Perception, Survie, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes).
Dotations : Veste de cuir, calotte de cuir, hallebarde, épée, uniforme, une bourse avec deux couronnes d'or.



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

Deuxième partie de l'aventure :

Trogn Deux-Faces :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	12	50	40	15	18	25	10
A	B	BF	BE	M	Mag		
3	23	5	4	6	0		

Compétences : Escalade ou Natation, Intimidation, langue (Gobelinoïde), Perception.
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne.
Règles spéciales :
-Régénération : au début de chacun de ses tours de jeu, un Troll récupère 1d10 points de blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés.
-Stupidité : les Trolls sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'ils tombent sur de la nourriture ou détectent une odeur forte, il doivent réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter l'action en court. Bonus de +20% en combat.
-Vomi : les Trolls peuvent vomir sur leur adversaire ce qui provoque 5 points de dégât et désagrège tout ou partie des armures de la zone touchée.
Il est armé d'un gourdin sur lequel est cloué la tête d'un cheval ; l'arme est très grande : BF 1.

Sabatha Cash :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	20%	15%	20%	15%	23%	12%	52%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag		
1	6	1	2	4	0		

Birguitte Larhaie :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	10%	15%	20%	15%	22%	2%	5%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag		
1	14	1	2	4	0		

Elle ne se battent pas, mais possèdent 1d10 co (le métier paie bien) et autant en pistoles d'argent ainsi que divers babioles, quelques bijoux pour une valeur de 1d10 couronnes d'or.

Gus Veine-Perdu, le postillon :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	34%	35%	30%	42%	32%	40%	24%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag		
1	14	3	3	4	0		

Il manie le fouet. Arme paralysante, Bonus de Force : 4 ; portée 6 mètres ; valeur : 2 couronnes ; encombrement : 40.

Pascal Guedin, le garde :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	42%	40%	39%	40%	30%	48%	32%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag		
1/2	14	4	3	4	0		

Il est équipé d'un arc court et de 10 flèches. Dégâts : 3 ; valeur 7 couronnes d'or ; encombrement 75, portée 16/32 mètres et d'une épée. Dégâts : BF ; arme de corps à corps ; valeur 10 couronnes d'or ; encombrement 50.

Sébastien Geheimnis, marchand en fournitures très spéciales :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	12	10	20	15	48	25	50
A	B	BF	BE	M	Mag		
1	3	1	2	2	0		

Il a sur lui 1d10 co et un pistolet avec une seule charge dans sa valise : dégât 4, portée, 8/16, valeur moyenne 50 co.

La diligence :
Le véhicule peut subir des dégâts si il est utilisé :
BE : 5 et Blessures 60+70 pour les 6 chevaux. La répartition des Points de Blessures et la localisation des dégâts sont les suivants :
1-2 : cheval; BE, 3 et B,12.
3-7 : carrosserie véhicule BE, 3 ; B, 20.

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

7 : roue, BE 2 : B, 10.
9-10 : membres d'équipage.

Avant de charger avec leurs petits sabres, ou pour stopper la diligence, les Gobelins envoient une volée de flèches. Malus de - 20% à leur CT si le chariot est en mouvement.

Le sorcier :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	
25	25	28	37	40	55	(*35)		(*38)
60	35							
(*70)								

A	B	BF	BE	M	Mag
1	11	2	3	4	3

Il utilise les sorts suivants :
-Faveur du Chaos :
Difficulté : 9
Temps d'incantation : 2 actions comp. Son amulette lui permet d'invoquer pendant 6 rounds l'aura maléfique d'une divinité du Chaos. Cela lui permet d'avoir un bonus de +10% en CC, Endurance, et FM (*).
-Invocation de démon mineur :
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes.
Il sort de sa besace, un cœur sanguinolent et invoque un démon mineur pendant 1d10 minutes (1 minute = 6 rounds).
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 2 actions complètes.

Beufgaroth, démon mineur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	40	45	45	52	35	50	15

A	B	BF	BE	M	Mag
2	15	4	4	4 (6)	0

Compétence : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol.
Règles spéciales : mutations du Chaos. Munie d'une queue il possède une grande agilité.
Ce démon est doté de cornes BF-1.
Il est doté d'un troisième œil avec un bonus de 5% à la Perception.
Armes : Ses griffes et ses cornes (BF-1) sont deux armes efficaces.
Tentation du Chaos
Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète.

Ogre :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	21	46	45	24	22	35	20

A	B	BF	BE	M	Mag
3	24	4	4	6	0

Arme : épée 2 mains ; 10 co ; enc. 200 et BF+1
Talents : Combat de rue, Coup puissant, Désarmement, Effrayant, Maîtrise des armes lourdes et Sans peur.
Armure : corps, 2 ; jambes, 1 et bras, 3.
Il porte une bourse de cuir avec une chevalière, trois pistoles et une poignée de sous, une outre de vin et un cuissot de chevreuil calés sur son dos.

Les Gobelins (15 créatures) :

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

A	B	BF	BE	M	Mag
1	8	3	3	4	0

Ils sont équipés d'arcs courts : portée 16/32 ; dégâts 3 ; sabres courts : BF-2 et possèdent 1d4 sous chacun.

Si l'ogre est tué et que la troupe perd la moitié de ses effectifs, les créatures filent dans l'épaisse végétation qui bordent les abords du chemin et disparaissent.

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

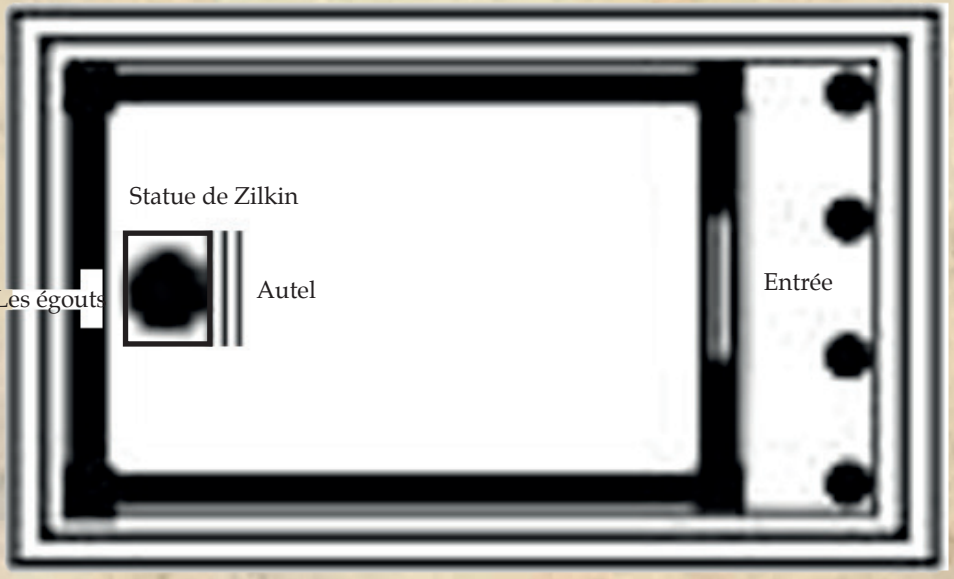
Vue générale de l'avenue de Zilkin avec son temple





Statue de Zilkin (hauteur : 3 m)

Plan du temple de Zilkin (6 m x 8 m)



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

La main de Zilkin

Cette relique de la fin du Troisième Âge est composée de la paume (creuset) et des cinq doigts, puissantes baguettes de magie.

-«*Ma paume et le creuset, pour les unir. Par la puissance du cinquième ainsi forgé, que les forces obscures tapies sous Le Veilleur se taisent à jamais.*»

Lors des premières aventures, celui du Hobbit et de l'humain ont retrouvés leurs porteurs.

-«*Toi Semi-homme, par ta main et par mon feu, tu puniras, les damnés du Peuple du Sang. À la forêt des Géants, dans l'empreinte de Zelkin tu m'empliras et de cet élément, tu me rechargeras. Par le Feu, la Glace, la Terre et l'Air, chantent les 4 doigts de Zilkin. Rassemble nous et sur l'autel de Karak Gorum trouve le cinquième, qui fut tranché. De cette main, fureur des éléments, préserve le mal, qui sommeille sous le Veilleur.*»

-«*Toi humain(e), par ta main et par mon souffle, tu libéreras les créatures de la pleine lune de leurs enveloppes abominables de bêtes démoniaques qui se nourrissent de chair. À la forteresse souterraine de Niord, dans l'empreinte de Zelkin tu m'empliras et de cet élément tu me rechargeras. Par le Feu, la Glace, la Terre et l'Air, chantent les 4 doigts de Zilkin. Rassemble nous et sur l'autel de Karak Gorum trouve le cinquième, qui fut tranché. De cette main, fureur des éléments, préserve le mal, qui sommeille sous le Veilleur.*»

Une fois utilisés les doigts de Zilkin ne se rechargent qu'aux lieux décrits par les prophéties et possèdent 7 charges. Ils luisent faiblement en présence du mal mais plus fortement sous certaines conditions.

Doigt du porteur Hobbit :
À l'approche d'un Vampire, les écritures elfiques se mettent à briller fortement d'une forte lueur argentée.
Dégâts de feu : 10d10 par charge
Zone : cône de 3 mètres de large et 20 mètres de portée. Au delà et jusqu'à 40 mètres, 1d10 de dégâts.

Doigt du porteur humain :
À l'approche d'un Lycanthrope, les écritures elfiques se mettent à briller d'une intense lueur orangée.
Dégâts de l'air : 5d10
Zone : cône de 10 mètres de large et 40 mètres de portée. Au delà et jusqu'à 60 mètres, 1d10 de dégâts.

Le creuset ne possède aucun effet si ce n'est de luire fortement en présence d'un doigt perdu, avec la couleur associée à son élément : bleu ou orange, pour les premiers doigts découverts par exemple. Trouver un artefact caché sera ainsi possible à l'approche du creuset.

IMPORTANT !

Actuellement vides ou avec une unique charge, les doigts de Zilkin sont inopérants. Objets très puissants, le Maître du Jeu veillera à ne pas nuire à l'équilibre du jeu et réservera leur magie pour le combat final ; il sera du reste plus prudent de ne pas révéler les caractéristiques de destruction mises entre les mains des porteurs. Ils apprendront par la suite, la vraie puissance de ces reliques lorsqu'elles seront rechargées et leurs buts finaux.

La discrétion et aussi de mise si nos aventuriers ne veulent pas éveiller les soupçons des agents du mal.

