© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

Le Veilleur, capitale des Terres Sauvages

Cette aventure à jouer comme «tutorial» pour de nouveaux joueurs, se déroule au Sud des Terres Sauvages. Les rencontres avec des monstres et des PNJ, permettent également à un Maître du Jeux novice, de se familiariser avec les règles du combat sous Warhammer. Cette aventure est facilement transposable pour D&D, Orques et Hommes-Lézards étant décrits dans les deux systèmes de jeux.

Suivant le choix de leurs premières carrières, les joueurs se retrouvent Au Veilleur, ville fondée il y a 250 ans, sur les ruines d'une ancienne cité dont personnes n'osera évoquer le nom :

-«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'œil 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 seule 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 toute 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...»

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

Les joueurs se connaissent et ont été élevés dans l'orphelinat du monastère des Oies Blanches. Le MD pourra décider ou non, si ils reçoivent au préalable un pli anonyme les conviant à se rendre à la ville de Minion. Le service du courrier est acheminé par chevaux, ou dans la malle-poste des diligences de voyageurs qui relient les grandes villes de ce vaste territoire.

Le message informe les aventuriers qu'ils «...sont impérativement invités à se rendre au relais de diligence du Cheval à Six pattes. Leurs places sont déjà payées et celle-ci part demain-matin à 8 heures pour Minion. Là bas, demandez à voir monsieur Benohite Rivière au 22 de la Ruelle Tordue.»

Le départ

Une semaine de route en chariot, bien que beaucoup plus rapide et plus sure que 3 semaines à pied, est éreintante : les cahots de la route, les moustiques lors des haltes pour le bivouac à la belle étoile, la chaleur de l'été dans la cabine sont accompagnés d'autres désagrément comme l'odeur des passagers, celles de la viande séchée ou provenant des malles de ravitaillement accrochées sur le toit, qui parfois contiennent quelques produits oubliés mijotant au soleil.

Les haltes permettent de se dégourdir les jambes, d'abreuver les bêtes et d'apprécier le paysage.
Les zones sauvages ne sont pas très peuplées, seuls quelques trappeurs-aventuriers se risquent à chasser dans ces régions.

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

Dans la diligence les voyageurs sont au nombre de trois + nos aventuriers :

Un couple de marchands, Éleanore et Benjamin Cripps, joailliers, accompagnés d'un garde qui a pris place avec le second garde de la diligence et le postillon au dessus. Ils se rendent à Minion pour affaires. La dame, grande, bien enveloppée et le mari, petit gros au crâne dégarni, sont tous les deux très bien habillés. L'homme tient toujours sur ses genoux, ou sous ses pieds un petit coffre. Autour du cou de la dame, la clef du coffre bringuebale sur sa forte poitrine.

Benjamin Cripps possède 10 couronnes d'or, une montre à gousset d'une valeur de 19 couronnes d'or et son épouse 4 couronnes d'or, 12 pistoles ou pièces d'argent et 21 sous ; elle porte une bague d'une valeur de 6 pièces d'argent.

Le coffre est protégé par un astucieux système. Trois entrées de serrures qu'il faut ouvrir dans l'ordre avec la clef que possède madame : l'ordre d'ouverture est 3 (celle de droite), 1 (celle de gauche) puis 2 (celle du milieu). Si l'ordre n'est pas respecté, une petite giclée d'acide est propulsée vers l'extérieur causant 1d4 points de dégâts, voir une cécité temporaire. Il y a trois bouches sur le dessus et si les aventuriers ne colmatent pas ces orifices cela se reproduira trois fois à chaque tentative infructueuse.

Le coffre contient en apparence qu'une grosse poignée de sous (52 pièces de cuivres et un bouton de culotte). Un fond camouflé révèle un compartiment avec les alliances. Leurs alliances vaut 5 couronnes d'or chacune ; il y à aussi 25 couronnes d'or dans une petite bourse et trois petites pierres bleues taillées (saphirs) et une grosse pierre brute de couleur verte (émeraude). Les éléments sont bien calés, seul un test permet de déceler, par le poids inhabituel, l'existence de ce second emplacement. Les pierres sont de valeur, mais ne trouvons acquéreur qu'auprès d'un véritable lapidaire ou bijoutier ; attention aux arnaques. Valeurs réelles des saphirs : 350 couronnes d'or chacune et de l'émeraude : 580 couronnes d'or.

Benjamin Cripps (les deux lignes du dessus correspondent aux valeurs des deux lignes suivantes) :

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

Profil secondaire

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

Éleanore Cripps :

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

Profil secondaire

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

Edmund Gustavson est un homme imposant, une barbe grise finement rasée, des yeux verts et habillé d'un grand pardessus, d'une tunique en cuir de couleur noire, de grandes bottes également en cuir et d'un large chapeau de toile épaisse qu'il a tiré sur son visage pour sans doute se protéger de la lumière.
De sa cape, émerge le fourreau d'une rapière, une étrange petite gourde de terre cuite attachée par un lien de cuir à son ceinturon ainsi qu'un tube de bronze posé sur une poignée

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

Vous êtes impérativement invité à vous rendre à la ville de Minion.

Demain matin, rendez-vous à 8 heures au relais de diligence du Cheval à Six Pattes.

Votre place dans la voiture est déjà réglée.

A Minion demandez à rencontrer, avec ce message, B. Rivière au 22 de la Ruelle tordue.

E.G.

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com



Le contenu du coffre des époux Cripps.

(un pistolet rudimentaire) ; il roupille le plus clair de la journée.
Il possède un collier en argent autour du cou avec une pierre semi-précieuse (valeur estimée entre 2 et 3 couronnes d'or) ainsi qu'une bourse contenant 10 couronnes d'or, 23 pièces d'argent et une quarantaine de sous. À ses pieds, un gros coffre, percé de trous, d'où émergent parfois des plaintes qu'il calme d'un coup de pied sur la caisse accompagné d'un :
-«Couché !»
Le coffre semble contenir un animal, mais les bruits sont étouffés.
En fait, à l'intérieur, ficelé comme un jambon, se trouve Bazile Biltok, Hobbit en partance pour Minion afin d'être livré au Shériff. Une affichette de recherche est punaisée à l'intérieur du coffre (document page 5).

Si l'on interroge Edmund, ce dernier ne cache pas ce que le coffre contient :
-«Le dénommé Biltok, est recherché par Romuald Blazon, shériff de Minion. Il est accusé de filouterie, vol, grivèlerie et aurait tenté d'assassiner un nain à c'qu'on dit, pour venger son frère : une vraie boule de nerf !»

Edmund Güstavson :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
50%	60%	35%	30%	55%	52%
52%	33%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
2	17	3	3	4	0
0	/				

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

On recherche
activement et pas forcément vivants,
les individus suivants :

La Bande à Bazile

Bazile Biltok : 50 couronnes
ou mort : 10 couronnes

Sa bande, composée de :
Le nain, le hobbit la femme et les deux hommes,
dont les noms, dans l'ordre sont :
Dolin Courbefer, La Reinette Junior, Elsa Triperase,
et les jumeaux Friedrih et Goerg Hendel.
100 couronnes le tout et 5 couronnes en éparpillé,
20 couronnes morts et 1 couronne par tête de pipe...

Le Shériff, Romuald Blazon
Officier général de Minion.



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com



Pistolerion (pistolet rudimentaire)
Arme à poudre, dégâts : 2 ; portée effective : 10 mètres ; valeur 50 couronnes d'or ; encombrement : 25 (3 charges, poudre + balles).
Rapière
Dégâts : BF+1 ; arme de corps à corps ; valeur 22 PO ; encombrement : 40.

Sur la diligence, le garde des marchands, Henny Bill : il est armé d'une épée mais ne possède aucune pièce de monnaie.

Henny Bill :

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

Profil secondaire

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

Épée : dégâts : BF ; arme de corps à corps ; valeur 10 couronnes d'or ; encombrement : 50.

Le postillon, Jehan Fouettar, le bras musculeux, manie le fouet avec dextérité. Mis à part un cruchon d'alcool et un paquet de lettres à remettre au relais de Minion Si les aventuriers livrent le paquet, le relais remettra 5 pièces d'argent au commissionnaire.
Conducteur et garde, ne possèdent rien.
Jehan Fouettar :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
37%	25%	45%	39%	40%	30%
48%	32%				

Profil secondaire

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

Fouet : arme paralysante, Bonus de Force : 4 ; portée 6 mètres ; valeur : 2 couronnes ; encombrement : 40.

Le garde de la diligence, un Nain du nom de Mickaël Palïn, n'est pas avare de bons mots. Il est ivre du matin jusqu'au soir. Il passe la journée à siroter d'une gourde qu'il remplit régulièrement en transvasant des bouteilles stockées dans une caisse fixée sur la diligence. Le coffre, contient 15 bouteilles d'alcool, encombrement : 10/bouteille. Il est armé d'une hache.
«Ni verront qu'du feu... Mettrais du tafia du relais du Bout du Monde dès qu'on arrivera ! Hips»
-»J'ai un culot moi ! Un culot d'bouteille ! Hi hi hi ! Hips!»...et autres mauvais jeux de mots que le MD aura à cœur de préparer à l'avance.

Mickaël Palïn :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
17%	5%	25%	59%	10%	20%
78%	52%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1/2	15	2	5	2	0
0	/				

Hache : dégâts : BF ; arme de corps à corps ; valeur 10 couronnes d'or ; encombrement : 50.
Note au maître du jeu : les documents pré-imprimés, lettres aux joueurs, affiches ainsi que les commentaires des protagonistes sont à préparer à l'avance afin d'animer des «blancs» qui pourraient intervenir ou tout simplement guider les joueurs et les inciter à engager la conversation ou réfléchir aux actions futures, comme les exemples ci -dessous.

Propos de monsieur Cripps :
-«La route ne devrait pas tarder à

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

atteindre la Forêt des Régions Sauvage... Pas très sure cette forêt...»

Propos reprit par madame :
-»...je dirais même dangereuse...»

et par Edmund Güstavson
-»...Voir carrément hostile ! Bon on peut dormir maint'nant ?»

La halte du premier jour, permettra à Edmund Güstavson de présenter son «colis», le célèbre chef de bande Bazile Biltok.
-»Je crois que je peux le sortir. Il prendra l'air. Si au moins ça peut l'empêcher de gémir...»

Rappel :
À l'intérieur, ficelé comme un jambon, se trouve Bazile Biltok, Hobbit en partance pour Minion afin d'être livré au Shériff (document page 5).
Edmund fait les présentations :

-«Voici le dénommé Biltok. Il est recherché par Romuald Blazon, shériff de Minion. Bien des grigous n'arrivent pas à la cheville de ce semi-homme ; il est accusé de filouterie, vols, grivèleries et aurait même tenté d'assassiner un nain à c'qu'on dit, pour venger son frère : une vraie boule de nerfs !»

Le deuxième jour, la route emprunte une forêt immense. La fraîcheur des arbres permet pour un temps de mieux supporter la chaleur de l'été.

Les joies du bivouac

Lors de la première nuit en forêt, un grognement alerte la compagnie : un ours mal-léché vient arracher le sac d'un des aventuriers (chacun choisit un chiffre sur 1d4, à la fois pour désigner qui aura le quart de garde puis lequel se fera voler ses rations). Rapidement mis en fuite, le plantigrade est plutôt affamé et réussit à éventrer un sac...

Ours :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
33%	0%	52%	47%	25%	10%
25%	0%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
2	20	5	4	4	0
0	/				

Le troisième jour de route, le garde Nain s'exclame :
-«Enfin ! Nous sortons de cette foutue forêt, y'aurait des elfes la'dans que ça m'étonnerait pas, Hips !...
Bientôt le relais. Vais pouvoir refaire l'plein de ma gourde et celle d'la livraison...»
Propos relayés par madame Cripps :
«Ha, enfin, on est à mi-chemin. Vivement le relais. Je vais pouvoir me refaire une beauté.»

...et de Edmund (*marmonne*) :
-«...Y'a du boulot...»



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.co



Le Relais du Bout Du Monde

Depuis quelques heures le ciel s'est couvert ; des hirondelles bleues volent à ras le sol, une brise puis un vent léger se fait sentir. L'atmosphère est de plus en plus lourde et l'impatience d'arriver à bon port se fait sentir. Les caractères s'échauffent, l'orage menace... Le chariot est sorti de la forêt mais au loin, une épaisse fumée s'élève dans le ciel en direction du relais...
Se penchant par la fenêtre, Éleanore se met à crier :
-«C'est le relais ; ça vient de là bas et c'est pas normal !»

Quelque peu rassurée par son époux :
-«Calme toi chérie, je suis là...»

Un sourire nerveux se dessine sur les lèvres d'Edmund.
-«J'ose espérer que l'on aura pas besoin de vos services, le marchand !»

L'orage s'abat ensuite violemment et rafraîchit rapidement l'atmosphère devenue lourde. Après une pluie bienfaitrice une odeur d'humus envahit l'air et la fumée au loin a disparue.

En approchant du relais, le groupe peut apercevoir six humanoïdes à la peau sombre.

La nuit tombe, la pluie fine qui s'était remise à tomber cesse. Le ciel s'est dégagé et les derniers rayons du soleil couchant éclairent un spectacle de désolation. Le relais a été incendié, des carcasses de chevaux gisent au sol et ces monstres font rôtir des brochettes de viande. De grands quartiers de nourriture sont fichés sur des pieux mais les observateurs sont trop loin pour voir tout les détails.

Note au M.J. : vous aurez à cœur de préserver le suspens et d'éviter le contact direct par l'intervention d'un passager aux conseils avisés.

De plus près :
Leurs yeux injectés de rouge, les crocs jaunes ornant de grandes gueules bestiales, ces bipèdes hideux sont réunis autour d'un feu.
Un détail macabre indique très vite la provenance des composants aux ripailles, une tête humaine fichée sur une lance luit faiblement près du feu.

-«Des orques !» Vous murmure Edmund.

Au fond, près d'une carriole abîmée, un individu plus grand que les autres s'affaire sous la bâche de la charrette. Il hurle et un orque se lève prestement pour l'aider à charger quelque chose sur la charrette puis ils disparaissent derrière le mur effondré du relais. Ce septième monstre qui donne des ordres est le chef des Orques.
Tous possèdent respectivement 1d6 pièces de cuivre.
Le chef a sur lui un gros tas de ferraille, environ 45 - 50 pièces de cuivre. À son cou, un lien de cuir caché sous sa tunique avec un gros quartz : pierre magique qui permet d'alléger toute charge du porteur de 50 en encombrement. Ils sont armés d'épées grossières et d'armes de jet : lances et arcs ; l'attaque de nuit donne -20% en Capacité de Tir.

Orques :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	/

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

Chef Orque :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
45%	45%	45%	55%	35%	35%
30%	20%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
2	14	4	5	4	0
0	/				

L'un d'eux, plus petit, coiffé d'un masque réalisé en peau humaine possède sur sa tunique et autour de sa badine tout un attirail de fioles et de babioles : plumes, osselets, éléments de carcasses séchées, etc., : c'est un chaman.
Parmi les fioles, trois potions de régénération mineure qui guérissent 1d4 points de blessures chacune ; une fiole de combat, qui permet de gagner 1 point de Bonus de Force pendant les deux rounds du joueur, un bouquet de gui, 1 rameau de houe, un morceau de silex et une fiole d'huile.
Accroché derrière lui par une ceinture, un petit sac.
La ceinture et le sac sont de facture Hobbite. À l'intérieur, une petite baguette d'ébène. Si un Halfeling s'en saisie, des caractères elfiques s'illuminent et apparaissent :

-«*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.*»

Il reste 1 charge sur un total de sept, indiquées par une coche qui luit. À



Le chaman
Illustration d'après les figurines peintes de http://petitsbonhommes.fr/

l'approche d'un Vampire, les écritures elfiques se mettent à briller plus fortement encore, d'une lueur argentée. Dès qu'un personnage, non Hobbit s'en saisit, l'écriture disparaît.
Dans le sac se trouve une dague de lancer, un foulard et un petit anneau de cuivre avec une inscription en Hobbit «*Pour mon cher Bodon, que la lumière guide tes pas - G*».
Seul un enfant ou un Halfeling peut le mettre à son doigt. Si il le frotte une lueur se met à rayonner. La lumière est d'autant plus intense que si on frotte l'anneau avec le revers des doigts de l'autre main, l'anneau illumine autant qu'une torche pendant 1d10 tour, mais une seule fois par jour.

Chaman Orque :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
35%	35%	35%	45%	25%	25%
30%	20%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	12	3	4	4	0
0	/				

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com



Le sorcier possède un sort :
Vision d'horreur
Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un petit masque (+1)
Description : le lanceur de sort impose une vision infernale à un personnage situé dans un rayon de 24 mètres (12 cases). La cible se retrouve assommée pendant 1 round à moins de réussir un test de Force Mentale. Une fois qu'elle n'est plus assommée, la cible doit réussir un second test de Force Mentale, sans quoi elle reçoit 1 point de Folie.

Un homme, attaché, gît dans la charrette. Le visage lacéré, le corps ensanglanté, l'homme a été torturé. Dès qu'on le libère, il se met à baragouiner des phrases inintelligibles puis s'enfuit comme un damné, dans la nuit.
Le relais est à moitié carbonisé. Au rez-de-chaussée une trappe donne dans une petite cave, déjà fouillée.
Une caisse de clous, quelques outils, scie, marteau, lime, rappe, pince, tenaille : encombrement par outils, 25 et une vieille forge avec des fers à cheval et un sac de charbon.
Du rez-de-chaussée un escalier chancelant, mène à l'étage. On aperçoit d'en bas, un meuble posé sur une parcelle épargnée du plancher ; il semble avoir survécu au brasier. La petite maie contient dix mètres de corde, encombrement : 25, une caisse de cinq torches, encombrement : 5/torche, cinq rations, encombrement : 7/ration, une lanterne, encombrement 20, avec une bouteille d'huile (trois recharges), encombrement : 5 et sur un râtelier encore suspendue, une épée courte et une dague de lancer.

Épée courte :
dégâts : BF -1 ; arme de corps à corps ; valeur 5 couronnes d'or ; encombrement : 25.

Dague de lancer :
dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 3 couronnes d'or ; encombrement 10.

En fouillant dans les décombres plus attentivement ou si un test est réussi, les inspecteurs découvrent un petit sac de cuir dissimulé dans le conduit de ce qui reste de la cheminée avec 9 couronnes d'or et 13 pistoles.

Près d'un bosquet à 100 mètres une mule a échappé au carnage ; elle mâche tranquillement quelques feuilles d'un buisson. L'animal est capable de porter une charge de 400 en encombrement.

Mule :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
15%	0%	40%	40%	40%	10%
10%	0%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
0	12	4	4	5	0
0	/				

Pour les bricoleurs en herbe, sur place, il reste deux roues, un plateau et la bâche d'un chariot.

Le lendemain matin, Jehan Fouettar décide de laisser la compagnie sur place :
-«Moi j'ai fini mon taff... Terminus ! Je vais pas plus loin.»

Le Nain, Mickaël Palïn, prétexte la même excuse... et rajoute :
-«Moi pareil. Y'a plus d'carburant ici, Hips ! D'ailleurs, c'est Tim Batloeil qui d'vait conduire la diligence jusqu'à Minion en compagnie de mon collègue Bruce... Tient c'est son bras là bas, j'le reconnais aux quat' doigts... Lui manquait l'auriculaire, perdu au jeu.»

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com



Edmund Suggère :
-«De toute façon, un ivrogne, qui plus est, volant sans vergogne la marchandise qu'il a en charge, ne nous sera pas d'une grande aide. Moi je connais un peu la région.»

Güstavson tire de sa poche un papier, sur lequel est dessinée une carte de la région (document page 12) et dit :
-«En diligence, nous aurions sûrement pris la route du Sud, plus longue... Elle emprunte la seule voie carrossable du pays. Comme nous sommes à pieds, je vous suggère d'emprunter le sentier qui longe la rivière Ere par l'Est en franchissant le pont. Par contre je ne sais plus si c'est la rive Nord ou la rive Sud qui abrite les marais des écailles à pattes... Bah, on verra bien !»

Balade à pieds

La troupe est maintenant composée de, si le destin n'a pas été funeste à certain : Edmund Güstavson, Bazile Biltok (ficelé mais à pieds), Éleanore et Benjamin Cripps, Henny Bill leur garde et les joueurs.
Deux heures plus tard, le pont qui franchit l'Ere est en vue. Il est le seul accès de franchissement de cette rivière très large avec de grands remous. Cinq personnes postés à l'entrée du pont semblent attendre. À leur approche, une femme s'avance et déclame :
-«Bienvenue nobles voyageurs ! Ce pont vous permettra de franchir au sec. Il ne vous en coûtera que 5 couronnes d'or chacun... 10 pour l'Elfe !»

Ce sont les voleurs de la bande à Bazile. Ils sont chacun armés d'une dague de lancé et d'un solide bâton. Dès que les bandits apercevront leur chef, l'un d'eux s'écrie :
-«Mais dites-donc, c'est Bazile que vous avez ficelé là...» et engagent le combat.

Du reste Bazile criera à l'aide :
-«Ils veulent me livrer à la police, libérez-moi et je vous...»
...d'un coup de crosse d'Edmund fait taire le Hobbit.

Gourdins :
dégâts : BF -2 ; valeur 3 pistoles ; encombrement : 50.

Dague de lancer :
dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 3 couronnes d'or ; encombrement : 10.

Les voleurs ne possèdent rien mais une récompense a été placée sur leurs têtes.
Les voleurs :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
33%	26%	43%	31%	32%	25%
36%	30%				

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	12	4	3	4	0
0	/				

Sous le pont camouflée par les roseaux, une grande barque est attachée à une pile du pont. Elle peut supporter 5 personnes maximum, mais coulera à pic au delà. Le bain forcé gâte la nourriture.

Le marais des Hommes-lézards

Après une journée de marche sur les bords de la rivière, immense tapis d'eau d'une largeur de 40 mètres, la troupe traverse une zone marécageuse. La brume commence à se lever et l'endroit devient sinistre : arbres rabougris et pics fichés en sol avec une tête d'humanoïde, probablement d'origine Orque. La nuit rend la progression très difficile.

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com



Edmund Güstavson prévient :
-«Donc, maintenant nous savons de quel côté se trouve le marais... Soyons sur nos gardes, les créatures qui hantent ce bourbier ne sont pas très commodes à ce qu'on dit... Mais vu que peu de voyageurs on pu rapporter des témoignages probants rien ne nous dit que c'est vraiment dangereux... Ou bien qu'ils n'ont pas eu le temps d'en rapporter et qu'effectivement l'endroit est véritablement dangereux.»

Henny Bill ne rassure personne :
-«Le gibier n'a pas l'air d'abonder ici... Faisons en sorte de ne pas devenir gibier à notre tour.»

La zone est sinistre avec peu d'arbres sinon rabougris et une faune composée de rongeurs ou de corbeaux.
La brume s'épaissit et le fleuve disparaît. Les joueurs n'entendent plus que le bruit de l'eau ; le camp doit être établi.
Le garde conseille la troupe :
-«Ne quittons pas le bord de l'Ere, campons ici pour la nuit.»
Note au M.D. : par la voix d'Edmund, un tour de garde est décidé. Le résultat du lancé d'un d4 donne le quart :
1 : 18h-21h ; 2 : 21h-minuit ; 3 : minuit-3h et 4 : 3h à 6h (levé du soleil et départ).
Vers trois heures du matin un bruit étrange... Des pas dans la tourbe et une forme humaine qui se dessine à travers le brouillard dans l'obscurité, temporairement chassée par la lueur du feu de camp (ou de l'éclairage d'un personnage de garde éventuellement).

La forme s'approche chancelante mais rester floue dans l'obscurité et la brume épaisse à peine éclairée par un faible halo lunaire.
Un homme hirsute, les yeux hagards... Il titube et bégaie : «Haa! Les lézards... Sauvez-moi...» et s'effondre évanouie. Il a les habits en guenilles et les joueurs reconnaissent à la lueur de la torche le survivant fou du relais.

-«Décidément celui là a le chic pour choisir ses amis ! Il a l'air encore plus écorché qu'hier !» Lance Edmund.

-«Oui, il lui manque un autre bout du visage», ricane Biltok, vite calmé par la main correctrice d'Edmund.

Madame Cripps glisse quelques mots dans l'oreille de son mari et le joaillier dit :

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

-«C'est sûrement la pitance des locataires du coin. Faudrait mieux l'attacher ici et demain matin nous plierons bagages en le laissant comme tribu à ce qu'il fuyait. De toute façon il est à moitié mort...»
À l'aube ou avant de partir le groupe est alerté par Benjamin Cripps :
-«Ma femme, ma femme ! Elle a disparue. Elle était partie au p'tit coin de l'autre côté là-bas, derrière ce monticule... Faut la retrouver, c'est elle qui a la clef du coffre.»
Au sol à cinquante mètres, des formes de pas sauriens fraîchement marquées.

Edmund dit avec ironie :
«Faudrait peut-être pensez à changer d'épouse... votre femme est grassouillette, ils ont dû apprécier...»

Une dispute s'engage entre Benjamin et Edmund. Le garde s'en mêle et c'est à ce moment là qu'un cri strident retenti. Les montures (si les joueurs en possèdent) sont effrayées et dans un hennissement prennent la fuite. Un choc heurte violemment Benjamin Cripps qui s'immobilise et tombe face au sol : une pieu est fichée dans son dos. Le coffre s'échappe de ses mains et roule à terre.
Soit le garde le ramasse, soit un joueur décide de le précéder. Un test d'agilité permet de choisir le nouveau propriétaire. Henny Bill, le garde des marchands prétexte que c'est son dû et qu'il récupère ainsi son salaire.
On entend des râles derrière une butte. Madame Cripps gît agonisante à deux pas de là avec la clef autour du cou.
Plus terre à terre, Edmund crie :
-«Tirons-nous !»
-«Ici dans le marais nous sommes des proies toutes désignées.»

Si les aventuriers engagent le combat, le rapport de force est inégal : une dizaine d'Hommes-lézards les encerclent et d'autres cris animal percent la brume au loin.

Les Hommes-Lézards

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
41%	46%	43%	37%	49%	20%



Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	6	5	5	4	0
0	0				

Après un tour de jeu, si le combat ou la fuite prend un mauvais pli, Edmund décroche le cruchon de terre attaché à son ceinturon et allume la mèche enfoncée dans le goulot :
-«Ne regardez surtout pas et bouchez-vous les oreilles !»

Effectivement, la détonation est assourdissante. Un flash incroyable illumine, le camp provisoire ; une odeur âpre de poudre noire flotte dans l'air. Une demi-douzaine d'Hommes-lézards sont à terre, hagards et les autres se sont reculés. Ils semblent lancer des cris de ralliement à une troupe bruyante qui s'approche.

La déflagration laisse trois tours d'avance au groupe.

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

Bazile, lance :
-«Je crois vraiment qu'il faut profiter de cette diversion pour fuir, ne croyez-vous pas ?»

Le garde dit :
-«Sacrebouc ! La patronne, faut que j'récupère cette foutue clef !»

Dans l'affolement, et la brume s'épaississant 1d4 joueurs ne retrouvent pas leur(s) sac(s) : matériel, nourriture et effets personnels qui s'y trouvent, sont irrémédiablement perdus, à moins de lancer un test de Chance, Fouille, Orientation et Sens de l'Orientation avec un bonus supplémentaire sur ces talents ou compétences, pour les détenteurs d'une Vision Nocturne.

IMPORTANT : Edmund veillera particulièrement à prévenir le Hobbit sur l'importance de sa découverte :
-«tant pis pour la pitance, vos jambes et surtout votre «truc» on bien plus d'importance. Fuyons !»

La fuite dans les marais

Après une journée de marche dans les marais, la brume se lève et le terrain qui s'offre à eux est plus verdoyant, puis vallonné. L'Ère serpente entre les collines. La nourriture manque et si il reste encore des rations... et bien le Maître du Jeu n'hésitera pas à laissez glisser maladroitement un membre du groupe dans la rivière. Le talus est très haut et le courant assez violent ; quelques branches providentielles d'un arbre couché permettent au malheureux de s'en sortir avec une bonne frayeur... Les rations se sont diluées dans la rivière.
Pour se nourrir la chasse est une option envisageable. Edmund formera un groupe avec les aventuriers, demandant à Micheël Palin et Henny Bill de rester au bivouac.
Chacun lance 1d10/tour : 1-9 échec ; 10 succès. Les proies seront chassés à l'arc ou au pieu et déterminées par 1d4 : 1 : petit oiseau ou rat ; 2 : perdrix ; 3 : lapin, 4 : poule faisane ou canard sauvage.

Des arbrisseaux sont couverts de petites baies rouges et des grappes de fruits bleus pendent à des buissons.

Fruits verts = une bonne diarrhée invalidante d'un point en déplacement ainsi qu'un malus de -10% en agilité.
Fruits rouges = 1d10 points de dégâts. Si le lancer est 10, le dégât critique place le joueur dans un coma de 1d6 heures.
Fruits bleus = les joueurs collectent pour 6 rations chacun ; les fruits sont extrêmement énergétiques et donnent un bonus en agilité et 1 point de mouvement supplémentaire pendant une demi-journée.

Des cours d'eau permettent de pêcher. On procède comme à la chasse en utilisant arc et javelot retenue par une cordelette : 1 : écrevisse ; 2 : gardon ; 3 : truite de rivière ; 4 : saumon ou anguille.

Minion, la blanche cité

Le dernier jour de marche, le fleuve forme un lac. De l'autre côté de l'étendue, une chute d'eau très large se jette à quelques mètres en contre-bas et la rivière retrouve son cours. Aux abords du lac un village de pêcheurs, paisible, éparpillé sur la berge, compte une dizaine de maisons sur pilotis.
Les villageois sont accueillants et proposent même d'échanger les fruits savoureux contre du poisson grillé ; de plus il renseignent les voyageurs :
-«Z'êtes po loin d'la grand'ville... S'trouve à deux heures d'marche d'ici, vous z'y s'rais tantôt.»

Perchée sur un surplomb environnée

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

d'une forêt qui s'élance à l'assaut de la ville, la cité est éblouissante ! Les pieds dans l'eau et la tête au soleil, de grandes tours en pierre blanches s'élancent dans le ciel. Les murailles donnent le vertige et sont implantées à même la roche enserrant la ville comme un écrin.
Par une voie pavée et ombragée, les aventuriers arrivent une centaine de mètres plus haut, devant une haute et étroite porte. Au dessus, les murs escarpés de l'épaisse muraille disparaissent au delà des cimes des arbres.
Devant les joueurs une charrette d'un marchand qui présente des papiers au travers une lourde herse à un soldat. Le battant de métal s'élève dans un bruit de chaîne et repose lourdement au sol après le passage du charretier. Les gardes inspectent le chariot qui repart et au loin, dans le tunnel, le bruit d'une deuxième grille arrive aux oreilles des joueurs. La citadelle semble imprenable, ses entrées infranchissables.

Edmund s'approche de la lourde grille et parlemente avec les gardes. La herse s'élève et Güstavson lance un signe de la main au groupe :
-«Dépêchez-vous...»

Après avoir franchit le tunnel et la seconde lourde grille et croisent les premiers badauds. Les rues sont très étroites. Les maisons s'élèvent sur plusieurs étages, avec à leurs bases les boutiques ventrues qui déploient leurs étals chargés de bazars divers. Les bruits familiers de la vie citadine, l'odeur de viande grillée et autres effluves titillent les narines des joueurs ; il y a une grande effervescence. La rue serpente encore et débouche sur une place.

Le garde se saisira du coffre des Cripps :
-«Moi je récupère mon dû ! Ça paiera mes honoraires.»

Edmund prend à son tour congé des aventuriers avec son butin (le Hobbit, si il est encore vivant ou entre ses mains) :
--«...Je vous laisse, j'ai quelques affaires à régler...»

22 Ruelle Tordue

Le numéro 22 de la Ruelle Tordue est une petite boutique «À la parfaite ménagère - Maison Rivière - Fondée en l'an de grâce 198 du Nouvel Âge».

Le magasin contient, posés sur des étagères, des ustensiles de ménage en tout genre, tonneaux de savon en paillette, seaux et pelles, balais et balayettes, du simple manche avec fagot jusqu'au plumeau en plume d'autruche et manche en ébène en passant par la balayette automatique de Koud'tète (très chère mais pratique car magique).

Dans le magasin un client discute avec le commerçant, petit bonhomme jovial, élégamment habillé et coiffé d'une petite toque rouge. L'acheteur, un géant musclé et bronzé, au visage glabre, une boucle d'oreille du côté gauche est habillé d'une simple chemisette immaculée sans manche et un pantalon bouffant blanc ; il est en affaire avec le vendeur et ressort avec un baril de lessive sous le bras en sifflotant.
Le marchand :
-«Au revoir Monsieur Propre !»
...puis se retournant vers les joueurs :
-«Benohite Rivière pour vous servir.»

Benohite reste méfiant. Tant que les joueurs ne présentent pas leurs courrier du Veilleur, il reste distant, toujours souriant parlant marchandise :
-«Balais de premiers choix ? Paillettes de savons ? Vous en avez bien besoin du reste...»

Après présentation des courriers et éventuellement du récit de leurs

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

aventures, le nom de Edmund Güstavson amène le sourire aux coins des lèvres de Benohite. Il ferme la boutique et les invite à le suivre.

Derrière la banque, une trappe

-«Prenez cette lampe, ça fait aussi noir que le trou du cul d'un troll la dessous...»

Après avoir franchi la cave, déplacé des caisses, ouvert une porte dérobée, franchit une seconde cave, descendue une volée d'escaliers, remonté une seconde, les joueurs arrivent enfin dans une dernière cave ; une grille de fer diffuse un rayon de lumière et le bruit d'une rue marchande très animée. Bénohite sort une grosse clef et ouvre une porte qui donne dans une ruelle, un cul-de-sac.
-«Au bout, vous tombez sur la Grande Avenue. Tournez à droite... C'est la belle demeure avec un jardin... Vous pouvez pas vous tromper... Présentez vous au garde de ma part,pour une livraison de savon...»

Il tire un petit paquet très odorant et le tend au premier venu.

Devant la grille du manoir, deux gardes. Ils reniflent le savon, se regardent et s'accordent d'un hochement de tête.
-«Savon à l'huile de cornes de Satyre... Ok, c'est bon.»

Note au MD : le savon à l'huile de cornes de Satyre, sent très fort, une odeur de fromage, mais possède des vertus magiques. Après un bon savonnage, le joueur augmente provisoirement toute ses capacités de 5% pendant 6 heures. Le savon permet une dizaine de bains avant de fondre complètement.

L'un d'eux ouvre la grille et conduit les aventuriers au travers du petit parc, qui détonne dans ce grand quartier de la ville avec maisons et boutiques enchevêtrées et empilées sur plusieurs étages.

Rencontre avec les mystérieux commanditaires

La maison est luxueuse, des armures, des tentures décrivant des scènes glorieuses du Troisième Âge, des meubles et tapis de luxe ornent les lieux. Après avoir monté un large escalier de bois sculpté, le garde ouvre l'un des battants d'une double porte, très haute. Il invite le groupe à pénétrer et referme derrière eux.
À l'intérieur, les joueurs découvrent une salle luxueuse, un parquet, des armoiries et des armes suspendues. Devant les invités, un immense bureau derrière lequel les hôtes découvrent une forme assise et un second personnage debout à ses cotés. Une grande verrière diffuse la lumière rasante du soleil et les place en contre-jour.
-«Mais asseyez-vous, dit une voix féminine assise derrière le bureau,
...le voyage a été long et vos péripéties dans les Terres Sauvages nous ont été rapportées... N'est-ce pas ? Dit la voix féminine se tournant vers la personne debout.»

L'homme à ses côté s'avance et les joueurs reconnaissent Edmund Güstavson :

-«Alors mes amis, je crois que ma maîtresse est satisfaite de votre petit galop d'essai. Ne rêviez-vous pas d'aventures ? Vous voilà reçus au test. J'ai conté la façon brillante dont vous avez franchi les épreuves de cette fortuite aventure... Le hazard à...»

Edmund est coupé par la voix toujours assise au bureau :



-«Ce n'est pas seulement le fruit du hasard... Vous détenez tout les trois quelque chose, dont vous ne connaissiez pas l'existence.»
-«N'essayez pas de savoir. Il est trop tôt ! Cela serait très dangereux pour vous et pour votre entourage, si «Il», savait.
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 la noble cause... et découvririez ce que vous possédez.»

Note au MD

Le mystère doit être total, ce qu'il possède peut être au plus profond d'eux, un signe, un don, et bien qu'ils ne le savent pas, le Maître du Jeu laisse le doute planer. Peut-être est-ce un objet récupéré au cours de l'aventure ?

Quand à la dame elle se présentera de façon vague, n'ayant visiblement pas le temps ni l'envie de donner son curriculum vitae ; elle laissera le groupe entre les mains de son second.

Épilogue

Edmund conduit les joueurs dans une autre pièce :
-«Voici de nouveaux vêtements pour chacun de vous... Si vous pouviez utiliser le savon que Benohite vous a donnez, ça ne serait pas du luxe...
Il y a des baquets d'eau chaude qui vous attendent à l'étage ; mes gens de maison vous feront la visite.
Ha ! J'oubliais... Gardez tout de même un peu de savon... Il possède dit-on, des vertus insolites.»

Les vêtements sont identiques à ceux que portent Edmund, solides et confortables de couleurs sombres : bottes, tuniques de tissu épais, ceinturon et cape verte sombre mais blanche au verso.

Tenue des Rôdeurs du Nord

Une broche elfique est discrètement agrafée au revers et maintient la cape.

Broche elfique : protection contre la peur.

Bottes du voyageur : +1 en mouvement

Cape du voyageur : bonus de dissimulation favorisant l'initiative. De plus le vêtement est équipé d'un côté «hiver» et d'un autre adapté à la végétation en Pays Sauvage.

Ceinture du voyageur : une boucle ornée d'un étrange entrelacs protège contre le chaos.

Après le bain

-«Voici une bourse contenant quelques argent pour parfaire votre équipement (30 couronnes d'or et 40 pistoles).
Reposez-vous quelques jours en ville et surtout, restez discrets. Prenez la diligence en partance pour le Nord, jusqu'à Borwo. Là-bas, rentrez en contact avec Myladie, la capitaine de la garde... Elle vous expliquera.»



© Les aventuriers du 4e âge - Août 2008 - septembre 2018 - http://www.silmarion.com

L'équipement

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 Dex 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.

Dans le cas de l'utilisation de monnaie en métal, l'achat sur des sites spécialisés peut obliger le Maître du Jeu, pour des raisons pratiques, à diviser la valeur des objets pas deux, trois ou dix. Le nombre de pièces sera ainsi moins important et donnera plus d'importance à l'économie et les transactions en jeu.

Quelques sites de ventes de monnaies pour Jeu de Rôle :

- www.musedfable.com
- www.meeplesource.com
- www.philibertnet.com
- www. toutpourlejeu.com

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) :

Les différents éclairages

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

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.

Pierres et gemmes, peuvent prendre valeur de monnaie de transaction, si les joueurs en connaissent leurs valeurs. Comme pour les monnaies en métal, il existe des sites de ventes en ligne comme :

- www.made-in-mosaic.fr

