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

Première partie : intrigues à Borwo

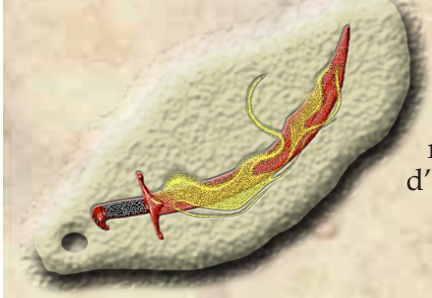
Cela fait quelques jours que la neige tombe à Borwo. Des allés et venus de petits groupes d'aventuriers investissent journellement les auberges ou les quelques granges reconverties en hostelleries de fortune. Des petits panonceaux fleurissent maintenant sur les portes des habitations à défaut des beaux jardinets maintenant cramoisis par les gelées matinales :
« *Loue grenier, 3 sous la semaine* »,
« *Notre grange vous attend, noble aventuriers : 4 sous et 5 avec monture* », etc.

La ville gonfle d'une activité nouvelle avec le renfort des trappeurs, de chasseurs et de mineurs venus passer l'hiver, au chaud et à l'abri des murailles de la cité. Les auberges auparavant à moitié pleines, affichent complets. Les tables sont vivantes et les rumeurs vont bon train. Des commerçants font affaires et le troc avec les trappeurs anime les rues marchandes.

Information à l'attention du M.D. : le Maître du jeu peut préparer quelques réponses données par les nouveaux arrivants, sur l'activité étrange qui règne dans les montagnes de l'Ouest comme les quelques exemples suivants :

…auprès d'un marchand de peaux et de fourrures :

Acharios un chasseur : « *J'ai vu de drôles de petites créatures quand je chassais le mouflon… J'en ai tué une, on dirait bien un Gobelin. Tenez, voici le truc qu'il portait autour du cou* » : un lien de cuir supporte un morceau de buis poli sur lequel est gravé un symbole, une épée recourbée pigmentée d'ocre jaune et rouge.



…à l'une des tavernes de la ville

Jean Nez de Bollet : « *…Un campement avec des bruits de ferrailles… J'ai tourné casaque, moi et ma mule, avant qu'on croise le drôle de régiment ! Pas bien vu c'que c'était mais surement pas humain à en juger par les aboiements et les rires déments. On est bien mieux à l'intérieur de nos solides murailles en ce moment qu'à crapahuter dans la montagne, ho que oui… Allez, santé !* »

…les frères Assoif, Gros-Kyvyn et P'tit-Grygory :

Gros-Kyvyn :
« *Y z'étaient plus que toutes les pâquerettes de la vallée, qu'j'vous dis, plein de p'tits zètres pas bo… comme le frangin !* »
P'tit-Grygory :
« *Arrête ta picole le gros, c'est toi qu'est laid, maman l'a toujours dit… T'as toujours été jaloux, pis t'as voulu m'noyer quand j'étais p'tit !* »
Gros-Kyvyn :
« *C'est même po vrai, fumier* » : coups de poings, voisin de tablée aspergé et bagarre générale dans l'établissement...

…à la forge :

Trois mineurs sont en conversation avec le forgeron. Ils ramènent des sacs de bons minerais mais ne peuvent s'empêcher de parler sur d'étranges évènements qu'ils ont vécut. Un Hobbit, Gil Besace, explique leur étrange aventure :
« *Moi et Frantz, on étaient occupés à déblayer un bon filon de minerai quand on a entendu un grand vacarme en contrebas. Le temps de sortir de la mine et là on est tombés sur une demi douzaine de créatures mauvaises, toutes couvertes de cuir clouté et qui s'en prenaient à Mikel et Boris. Boris t'as embroché le chef, z'auriez vu ça ! D'un grand coup de pic ! Certainement le boss, car ça s'est dispersé en*



pagaille après. Pour Mikel, y'avait pu rien à faire, il avait pris une flèche dans le bide… Trois jours plus tard, on l'enterrait et avec les premières neiges on a plié le camp et ramené la carriole de minerai à Borwo. »

Boris Kouglof, grand gaillard à la peau tannée donne à son tour quelques informations :
« *Une chance pour nous que je connais les raccourcis de la montagne, car sans cela je suis sure, qu'ils seraient revenus avec des renforts pour terminer le travail…* »

Frantz Le Bossu, petit homme voûté par sa tâche de mineur, acquiesce en secouant la tête, sans un mot.

Un petit pied à terre et une tempête qui s'annonce

Avant l'arrivée des premiers grands froids, les semaines qui ont suivi l'arrivée des joueurs à Borwo a été mis à disposition pour améliorer leurs métiers respectifs.

Aujourd'hui avec leurs connaissances et le pécule amassé au cours de leurs aventures, le Maître du Jeu aura peut-être à cœur de leur offrir la possibilité de fouiner dans les quartiers marchands de la ville à la recherche d'un petit pied à terre et d'un atelier disponible.

Comme le suggérera Myladie :
« *pour mieux s'intégrer dans la masse laborieuse et ne plus prendre le risque d'être espionner dans une auberge de la ville, rien ne vaut une petite maison paisible loin des regards indiscrets… Le froid et l'hiver ne ramènent pas seulement des trappeurs en quête du gîte et du confort mais parfois de quelques taupes que les Rôdeurs n'auront pas repérés ou trompés par quelques diaboliques subterfuges.* »

La tempête arrive

La nuit précédente, les fontaines des places sont restées figées par le froid intense qui s'est abattu sur la ville. En journée, un crieur de rue déambule avec un petit tambour et annonce avec des grands « *Oyez à la population !* » la venue prochaine d'un grand blizzard. Il est demandé aux habitants de calfeutrer portes et fenêtres.

Autour de l'annonceur public, un petit groupe de badauds échangent quelques propos. Les aventuriers reconnaissent deux silhouettes familières, celle borgne, ridée et de guingois de Ralph dit La Merguez, avec sa béquille de bois posée sur un rondin ou plutôt celui de son vieil acolyte, Jacques Dutronc, qui emmitouflé sous une épaisse fourrure, ressemble à s'y méprendre à une grosse buche.

Ralph jamais avare d'une bonne anecdote interpelle d'un coup de jambe en bois son ami qui lui sert de tabouret :
« *Dis donc Jacques, te souviens quand t'avais picolé comme une jarre l'an passé ? C'était pour fêter mon veuvage. Ouais je sais, dis rien, on s'était un peu laissé aller à te remplir comme une outre… Ha ! Ha ! Ha ! L'avait fallut te sortir pour te s'couer l'molosse, histoire que tu mouilles pas nos bas de chausses. Manque de bol, le tavernier nous avait prévenu trop tard : on t'avait un peu oublié dehors, sous trois mètres de neige ! Foutu blizzard. S'en ai fallut de peu que tu perdes le seul truc de rigide qui dépassait encore de ta foutu souche… Quelle rigolade !* »

Effectivement, un froid intense est tombé ; l'annonce d'une tempête de neige a fait fuir le peu d'habitants, chez eux…

Ralph reconnait les aventuriers :
« *Hé, faudra qu'je vous offre un bon repas… De valeureux et courageux guerriers comme vous,*

ça court pas les rues ! J'métais trompé sur votre compte ! »

S'équiper pour l'hiver

Les aventuriers sont maintenant heureux de porter leurs chaudes tenues de Rôdeurs et Rorn, le frère de Myladie, vient à leur rencontre et leur indique l'adresse d'un bon fourreur en ville pour leur tenue :
« *Grégoire Pied de Bouc est le plus habile fourrier de Borwo ; demandez lui de la fourrure de renard argentée… Sa boutique est située rue des Tanneurs* (voir plan et descriptif de Borwo dans « La forge de Vosgoroth »). *Elle vous dissimulera des regards malveillants quand la neige aura complètement recouvert nos contrées… La tenue que vous portez est réversible et ce revers sera bientôt trop visible si vous avez à parcourir les Régions Sauvages en hiver… L'autre face est en cuir blanc, mais il vous faut mieux vous protéger des morsures du froid.* »

En sortant de la boutique, le jour laisse place à la nuit ; nos aventuriers bien équipés, remercient le marchand et au moment de regagner leurs pénates, une vieille femme agitée heurte l'un des joueurs :
« *Oiseau de malheur ! Je l'ai vu qu'essayait de m'attraper… Au cimetière, sur la tombe de mon regretté Léon !* »

La vieille semble complètement affolée et si les aventuriers l'interrogent, elle essaiera d'abréger la conversation pour fuir l'endroit :
« *Laissez moi ; au cimetière je vous dis. Vous êtes sourd ? Je dois rentrer, l'oiseau de mauvaise augure je vous dis… Il a d'immenses ailes et me regardait.* »

Puis un bruit sourd de battements d'ailes, au dessus de la rue voisine se fait nettement entendre. L'obscurité hivernale a envahie la cité.

Le premier rêve d'Elya

Tout au long de l'aventure, les joueurs seront sujets à des visions nocturnes, qui sont les réminiscences de leurs vies passées ; Elya est la reine des fées, la messagère du magicien Liam Helson. Elle est surtout capable de passer du Plan réel à celui du Plan des songes où toute matière ne font qu'un avec l'Ether, où les lois physiques de la géométrie se tracent dans une quatrième dimension ou les rêves sont « réalité » et où l'Ether lie les forces démoniques des Dieux et de l'esprit, aux Hommes.

L'un des portails dont se sert Elya est situé dans le Domaine de Maître Cyril. Le sommeil permet à Elya de contacter les joueurs. D'autres entités, maléfiques, essaient d'emprunter les chemins du rêve ; alors il devient cauchemar. Karak Gorum est de ceux-là. Pervertie pas Morgoth, son âme tente d'atteindre les porteurs de reliques. Son but : connaître ce qu'ils savent dans le Plan homérique, pour renseigner à son tour ses alliés dans le Plan réel. Le dessein de Karak Gorum est de s'approprier les doigts et le creuset pour ensuite pervertir la puissance de la main de Zilkin et utiliser l'Ether pour renaître dans le monde physique.

Elya tente de contrer l'emprise de Karak Gorum ; lors des rêves, elle va transmettre à travers ces deux Plans quatre objets aux joueurs qui serviront à débloquer les passages. Il est important qu'ils conservent ces objets et notent ce que les songes leurs disent : ce sont la terre des Fées, la goutte d'eau primordiale, la plume des vents et la larme d'Anar ; un cinquième objet, une petite clef d'or, sera transmise lors d'un rêve éveillé et sert à ouvrir la porte de la cité puis à déverrouiller l'accès à la larme d'Anar dans la citadelle Naine.



Note au Maître du Jeu : les rêves d'Elya, disponibles de la page 104 à 108 à la fin de ce scénario, sont à découper et à remettre aux joueurs à tour de rôle.

La nuit même, un des joueurs est la proie à un rêve intense :

Les rues de la cité sont vides, le vent souffle et gèle instantanément la moindre particule d'eau.

Il ne fait pas nuit, ce n'est pas le jour.

Les hommes et les femmes sont immobiles, figés dans les actions journalières. La rue s'étire et vos pas vous conduisent à un espace dégagé.

À droite, l'église avec ses clochers et ses gargouilles grimaçantes et alentour un chapelet de maisons entourant un vaste cimetière. C'est celui de Borwo.

Puis un grondement sous vos pieds. Le sol gelé se fendille et vous errez au milieu des tombes, alors que quelques secondes plus tôt vous étiez dans la rue.

Une ombre plane, invisible mais omniprésente.

Les gens autour de vous ont les yeux vides. Mais qui sont ils ? Certains semblent flotter, disparaissent sous le sol puis réapparaissent sans que les limites physiques ne les gênent. Une femme s'approche doucement, elle porte comme seul vêtement un linceul, blanc, presque translucide.

L'ombre au dessus prend forme. Une créature ailée qui brasse l'air et soulève des paillettes de givre et la neige au sol et dessus les pierres tombales.

Imperturbablement, la femme se poste devant vous et tend sa main, vague forme floue. Elle tient pourtant une poignée de terre meuble… Une odeur d'humus vous emplie les narines.

Un battement d'ailes plus proche... La créature est maintenant située juste au dessus, l'air froid fait claquer son linceul…

Puis la femme se met à chuchoter :
« *Le vent façonne la terre mais la terre arrête le vent* »

Puis elle projette au dessus de son épaule son contenu et à l'instant même tout disparaît.

L'environnement fait place à un sous bois ; l'air est frais et printanier. Sur une souche, une petite créature vous regarde, alors que vous êtes allongé sur les feuilles : une fée. Elle s'envole et se pose sur votre main gauche puis repart et disparaît dans la cime des arbres qui peu à peu s'estompe…

Vous vous réveillez.

Allongé sur son lit, le joueur tient dans sa main gauche un minuscule petit sac de cuir si petit qu'il semble destiné à une créature lilliputienne. À l'intérieur, cette même odeur végétale. C'est de la terre du royaume des fées. Un fin cordon, mais étonnamment solide est attaché à une boucle dorée extrêmement petite. L'objet sert à accéder à la crypte du Roi Mirgliï.

Une matinée agitée

Le lendemain matin, une épaisse couche de neige a entièrement recouvert les rues de la cité.
Alors que les premiers habitants sont occupés à déneiger leurs devantures et entrées de jardins, un événement important



vient bouleverser les activités paisibles de déneigement. En effet, ce matin là, une chevauchée bruyante d'une vingtaine de soldats, habillés avec les mêmes vêtements que les aventuriers, ceux de Rôdeurs du Nord et avec à sa tête une femme montée sur un étalon blanc, fait halte place de l'infirmerie (voir plan et descriptif de Borwo dans « La forge de Vosgoroth »).

Les Rôdeurs entourent un personnage très costaud et de petite taille, un Nain. Trois femmes en tenue blanche, sortent du bâtiment. L'une d'elle tient une sacoche et les suivantes un lit civière. Le Nain se tient l'épaule et se met à hurler :
« Mais bon sang laissez moi ! C'est d'une bonne bière dont j'ai besoin… Je veux retourner à la cité… Forçons le blocus ! »

Quelques badauds commencent à former un attroupement, très vite dispersé par des soldats de la garde et quelques Rôdeurs. Lorsque Rorn arrive vers le groupe, la cavalière retire sa capuche et déploie une longue chevelure noire. Les aventuriers reconnaissent Myladie. Elle tend les bras vers Rorn et l'embrasse :
« Mon petit frère ! Alors et nos recrues ? Se portent-elles bien ? Venez, entrons dans l'infirmerie, des choses graves se sont passées ces dernières jours… »

Les aventuriers retrouvent le Roi Gallïn, suzerain de la cité Naine de Ered Ether située dans les montagnes du même nom. Gallïne porte une méchante blessure à l'épaule gauche.

Gobli, le bouilleur de cru fait des pieds et des mains pour franchir le cordon militaire, en serrant un précieux tonnelet de liqueur de framboise :
« Mais laissez moi passer ! Mon Roi a besoin de médicament ! »
Après une bonne rasade, le Roi Gallïn convient de rentrer à l'infirmerie et devant le refus de s'allonger sur la civière, les trois dames l'aident à se relever. Myladie et Rorn les précèdent et derrière les joueurs, un Rôdeur apparait : une Elfe majestueuse, très grande aux yeux d'un vert profond et à la chevelure or étincelante que peine à masquer sa capuche. Une chaleur émane de tout son être et elle vous pousse amicalement mais surement en refermant la marche ; Myladie vous invite à pénétrer à l'intérieur de l'infirmerie.

L'infirmerie de Borwo est gérée par une communauté religieuse, les adoratrices de Nienna*. Elle est imbriquée sous un corps militaire est en partage la partie centrale de l'épaisse muraille et du donjon. Composée d'une vaste salle voûtée, sous laquelle sont disposés des lits à baldaquins entourés de rideaux, deux immenses cheminées chauffent cet espace et certains lits sont occupés par des indigents, trappeurs ou rôdeurs venus se soigner à la capitale du Nord.

**Nienna, sœur de Námo et d'Irmo représente la souffrance d'Arda mais qui permet d'acquérir une certaine endurance. Nienna est considéré comme une des huit plus puissantes entre les Valar. Elle avait aidé les Arbres de Valinor à pousser en arrosant la colline d'Ezehollar de ses larmes. Après que les Deux Arbres furent morts, Nienna pleura, ce qui permit, avec l'aide de Yavanna, de créer Anar et Isil : le Soleil et la Lune (que les Elfes considèrent comme étant du genre opposé : la Soleil et le Lune). C'est grâce à elle qu'Olorin (alias Gandalf) apprend la pitié et la compassion.*

Le Roi a été emmené dans une pièce à l'étage. Le groupe suit et franchit plusieurs salles, la buanderie avec ses cuves d'eau posées sur des foyers pour bouillir le linge, une bibliothèque avec des étagères sur lesquelles sont rangées des ouvrages



d'apothicaires ou des parchemins de formules de soins ou encore un vaste séchoir ou d'innombrables plantes posées sur des clayettes, attendent d'être utilisées comme onguents ou pour entrer dans la fabrication d'emplâtres et de potions. Au mur, des petites fioles étiquetées sont minutieusement rangées. Au bout de cette enfilade de pièces, un homme un peu maniaque, l'Intendant du Roi, Jean Eudes de Cardon accueille le groupe :
« *Entrez vite Madame, le médecin personnel de son altesse le Prince Vixor, a été dépêché dès que la nouvelle nous est parvenue…* »

La pièce est une chambre confortable, agréablement chauffée par une cheminée sculptée en forme de gueule de dragon. Sur la table, d'innombrables fioles et potions et derrière cette accumulation de bouteilles, une tête émerge, celle d'un gnome à la tête de biais et à la dentition approximative. Jean Eudes procède alors aux présentations d'usage :
« *Voici le docteur Ribeynioul, un illustre savant bercé dans l'art de soigner…* »

Le gnome s'approche du malade, maintenant alité. Ce dernier commence à ausculter le roi des Nains et se lamente sur son état :
« *Hoooo lalaaaaa pas boooo malaaaade, vilaine blessure que voila votre seigneurie.* »

Le roi un peu excédé et ragaillardit par l'alcool de framboise, balance une tarte monumentale au gnome qui valdingue au milieu de ses fioles :
« *Mais bon sang, qu'est ce qu'on attend pour débloquer la cité ! Corne de bouc, mon marteau et appelez mes gardes qu'on en finisse…* »

C'est à ce moment là que le Prince de Borwo, escorté par deux hommes de grandes tailles, portant cottes de mailles et épées aux côtés, pénètrent dans la chambre qui devient alors exiguë.

Le roi salut son vieil ami et le prince retourne ce geste amical :
« *Mon bon ami ! Nos Rôdeurs viennent de m'apprendre l'inquiétante nouvelle.* » et se tournant vers Myladie lui demande :
« *Avez vous informé nos hôtes ?* »

Myladie fait signe à la troupe de se retirer et bientôt ne reste que nos aventuriers, le



Myladie, Capitaine de la garde et chef des Rôdeurs du Nord.

Roi Nain, le prince, Myladie, son frère Rorn et cet étrange compagnon Elfique qui vient maintenant de retirer sa capuche.

Myladie défait également sa tenue de voyage et déclare à l'assistance :
« *J'attendais que nous soyons tous réunis en petit comité et à couvert pour présenter la situation. Vos altesses, connaissent depuis le retour de la forge, nos courageux aventuriers et vous savez aussi, que nous, Rodeurs, avons une mission qui nous incombe dans ces terres du Nord. Mais vous ne connaissez pas celle (en désignant les aventuriers), plus importante encore, que nos amis ici présents, ont à mener. C'est pourquoi elle doit vous être présentée plus officiellement en ce sombre instant. Vous avez tous lu l'épopée de Zilkin dont les récits figurent en bonne place dans notre grande bibliothèque. Si aujourd'hui certains récits semblent évoquer des temps terribles et qui peuvent vous paraîtrent lointains, nous risquons si nous n'y prenons garde, de laisser le mal prospérer à nouveau. Déjà cet automne, des témoignages nous avaient alerté sur la présence de plus en plus inquiétante de bandes armées. Récemment, nos jeunes aventuriers, ont libéré, à l'issu d'une mission longue et dangereuse, à la fois des âmes corrompues et les derniers Nains captifs et esclaves à Vosgoroth. Mais ils ont surtout déjoués le début d'un plan d'envergure. Ici même, à nos portes, dans les montagnes, ce mal tapit depuis des années, s'est réveillé. Mes Rôdeurs avaient repérés et anéantit quelques cohortes Peaux-Vertes. Mais ce fut insuffisant si l'on en croit les dernières nouvelles rapportées de la cité Naine de l'Ered Ether et dont nous avons été témoins… Une armée hétéroclite composée de créatures du Chaos et de Gobelins à peaux jaunes menée intelligemment par une vieille connaissance, fait le siège depuis quelques jours aux portes de cette cité. J'ai réussi avec quelques fidèles compagnons à extraire le Roi Gallïn ici présent. Mais vous devez savoir une chose : si les Gobelins à la solde de quelques stratèges machiavéliques on agit ainsi, c'est pour mettre la main sur une relique très puissante, cachée dans les entrailles de la cité Naine… Il, le veut. il, sait peut être que les Élus sont maintenant à Borwo… Et si Il, met la main sur la relique, alors…*»

Le roi fronce un sourcil et s'écrit :
« *Vous voulez parler de la relique de Zilkin ?* »

Myladie met le doigt devant sa bouche comme pour inviter au silence, mais acquiesce :
« *Oui majesté et les jeunes personnes ici présentes, en sont les porteurs. Ce sont eux, les élus que la légende cite. Bien sure, leurs enveloppes corporelles ne sont pas totalement identiques, mais 250 années ont passées et je retrouve dans le regard de certains, la même étincelle que j'ai connu jadis quand je guerroyais à leur côté avec le Roi des Elfes de la forêt des Géants, celui dont la main fut coupée par le sorcier Karak Gorum le vil serviteur de Sauron.* »

Les torches semblent faiblir et l'atmosphère de la chambre se refroidit brutalement à l'évocation de cette sombre époque. Myladie se retourne à présent vers le prince Vixor :
« *…C'est pour cela que nous devons impérativement couper l'herbe sous le pied de celui qui est derrière ce mal rampant et empêcher les Gobelins de livrer la cité à ce pilleur de relique… Pour l'instant, l'Ered Ether semble contenir le siège. Nous profiterons du blizzard pour traverser jusqu'à l'Ered Ether…* »

Le prince Vixor semble stupéfait :
« *Si vous me permettez Myladie : la tempête prochaine va vous ensevelir ! Et comment allez vous rejoindre l'entrée de la cité avec ces Gobelins en maraude ? L'un des rapports que l'ont m'a fourni parle d'une forte armée de Peaux Vertes… et vous avez évoquez des êtres maléfiques qui les accompagnent…*»



Myladie reprend la parole et rassure l'assemblée et jette un regard complice à l'étrange Elfe :
« *Nous avons nous aussi des alliés votre altesse. Notre vieil ami Liam nous met également à disposition des montures…* »

À l'évocation du grand magicien, les flammes des bougies semblent se raviver et ne plus osciller ; le feu se remet à ronronner doucement dégageant une douce chaleur… L'atmosphère semble de nouveau sereine.
Puis Myladie reprend :
« *Les forces du mal pense que la relique se trouve dans cette partie oubliée et leur plan semble les amener à creuser la montagne par la cité pour rejoindre l'ancienne crypte du Roi Mirglïi et sa précieuse relique.*
Nous atteindrons sans peine l'ancienne porte oubliée de la cité Naine, celle de la vallée Ouest sur le versant opposé de la montagne. De plus Feanel et Rorn seront du voyage. »

Feanel, défait alors complètement sa tenue de voyage et sous la cape de zibeline blanche, dévoile un vêtement vert et or, brodé de motifs végétaux qui semblent se mouvoir comme une illusion d'optique. Alors l'Elfe se retourne vers l'âtre et psalmodie quelques mots elfiques puis agite délicatement sa main : le feu se ravive violemment et éclaire la pièce de façon surnaturelle.

Myladie se tourne alors vers son frère :
« *Rorn, dans deux jours le blizzard va souffler fort. Demain, toi et Feanel vous accompagnerez le groupe à la petite colline au Nord de la ville. Munis toi de la trompe d'argent et avant le levé du soleil, sonne trois coups ! Maintenant je dois vous laisser. Je ne peux pas vous accompagner, car je dois repartir pour le siège de la porte Est de la cité Naine de l'Ered et donner les consignes aux Rôdeurs cachés sur place. Reposez vous, car demain une longue journée vous attend.* »
Trois coups donnés à la porte détournent l'attention de la petite assemblée :
« *Toc ! Toc ! Toc !* » suivit de deux autres coups, qui semblent frappés dans le bas de la porte : « *Toc ! Toc !* »
« *Ha ! ça doit être mes gardes,* déclare le Roi des Nains, *ENTREZ !* »

Sur le pas de la porte, surgit alors deux Nains, l'un joufflu et gras comme un jambon et l'autre ridiculement bas sur pattes ; le Roi les présente :
« *Toni et Glandil vous accompagneront. Oui je sais, un Nain… heu nain ! Et un Nain, comment dire, obèse ! C'est pas ce que l'on pourrait appeler l'élite de mon royaume, mais ce sont les seuls gardes qui ont réussit à s'échapper avec moi… et puis ce sont de braves garçons. Ils n'ont pas inventer la mousse à bière mais ils sont courageux.* »

Puis le roi Gallïn prend un air sévère et s'adresse aux Nains :
« *Glandil ! j'ai chargé Volgrïm, l'un de nos plus fin limier, de prospecter par avance dans la cité abandonnée. Tu devrais le retrouver à l'ancienne statue, quand vous serez sur place.* »
« *Toni ! Quand à toi, dans la cité abandonnée, trouve le Temple de la Lune puis cherche l'œuf.* »
Et se tournant vers les joueurs :
« *La légende dit que c'est l'une des clefs pour accéder à la crypte. Je suppose que ce n'est pas la seule, mais je n'ai pas d'autres informations à vous donner. Comme vous êtes les Élus dont la légende parle, vous devriez démêler tout ce charabia.* »

Note au Maître du Jeu :
Toni est un Nain gras, encore plus gros qu'un Nain normal. Son embonpoint est tel qu'il doit s'arrêter parfois pour reprendre son souffle et manger un morceau.
Quant à Glandil, victime de nanisme, il est plus large que haut et ressemble à... rien. Déjà qu'un Nain c'est laid, alors un Nain nain, sera une attraction vivante jusqu'au départ.

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





Le groupe s'agrandit

C'est à ce moment là, que sortant à quatre pattes de dessous la petite table renversée, le gnome hirsute refait surface, le visage violacé :
« *Je n'ai rrrrrrrrrrien entendu, gentes dames et nobles seigneurrrrrs.* » Puis comme si de rien n'était, le médecin du prince tente une sortie discrète vers la porte.

La main de Rorn plonge alors vers le sol et soulève le gnome :
« *Où vas tu comme ça toi ?* »

La main sur l'épée, Rorn est très vite calmé par Myladie :
« *Suffit Rorn ! Laisses le, tu vois bien qu'il est inoffensif… En plus sa bosse est preuve de bonne foi. Il a dû rouler sous le lit et s'assommer, ou l'inverse. Demain, il devra vous accompagner. Sinon…* »
« *…Sinon quoiiiiiiiiiii ?* » gémit péniblement le petit homme suspendu à 1 mètre du sol, le visage maintenant mauve pendu par le col.

« *…Sinon : Couic !* » tranche le roi des Nains.

Myladie se tourne à présent vers les aventuriers. Le Roi des Nains et le prince de Borwo semblent impressionnés par la prestance de la dame et si ses habits de Rôdeuse ne la rendaient pas plus martiale, de tout son être émane une aura majestueuse :
« *Profiter de cette journée de calme avant la tempête pour parfaire votre équipement. Je suis persuadée que le docteur Ribeynioul vous sera d'une certaine aide au cours du voyage. Il est originaire de la cité Naine et connait bien Ered Ether, comme Toni et Glandil ; il pourra le cas échéant, vous soigner des quelques plaies et bosses que vous pourriez contracter au cours de cette périlleuse mission. Ne trainez pas et gare aux espions. Personne ne doit savoir que vous vous rendez à l'ancienne cité pour récupérer le troisième doigt et surtout que vous possédez les premières reliques.* »

À propos du Gnome médecin, ce dernier ne se bat pas et restera à l'écart des échauffourées ; il possède une petite trousse avec 10 potions de soins ainsi que quelques outils de chirurgie sommaire, des cataplasmes pour désinfecter les blessures, une flasque de gnôle et un aspi-venin.

Potion de soin : Cette potion redonne immédiatement à la personne qui la boit 1d4 point de blessure. Si le résultat est une réussite critique avec 4 points de soins rendus, alors le joueur bénéficie automatiquement d'un point de soin supplémentaire. Seuls les blessés avec 1 point de vie et conscient peuvent bénéficier de ce type de soin direct.

Outils de chirurgie sommaire : petite scie, scalpel, extracteur, antiseptique, pour les cas les plus graves si le personnage a perdu la totalité de ses points de vie et qu'il est inconscient. Le docteur Ribeynioul tentera de sauver son patient. Pour cela, le maître du jeu lance le d4 et donne le résultat à l'issu de l'opération :

1 : le blessé est presque hors de danger, mais reste inconscient pendant une journée entière. À son réveil, le médecin pourra lui administrer une potion de soin.

2 : le joueur est maintenant tiré d'affaire et récupère 1 point de santé mais doit se reposer une demi journée ou une nuit complète de sommeil pour bénéficier d'une potion de soin.

3 : l'opération est une réussite et le malade reprend ses esprits ainsi que 2 points de vie. Le médecin peut lui administrer une potion de soin.



4 : l'intervention se déroule mieux que prévu et le malade se réveille en pleine forme ; Ribeynioul a fait des miracles et le patient récupère 3 points de vie. Le médecin peut lui donner une potion de soin.

Dans sa trousse sont rangés 5 emplâtres et 5 bandages qui permettent de soulager les blessures bénignes et les infections.

Physique :
On a souvent décrit les gnomes comme des «sous-Nains» (jamais en leur présence). Ils partagent sans doute une lointaine parenté : même carrure mais leur taille moyenne est inférieure de 25 centimètres et leur nez est grand et gros ou effilé. Ils sont lestes et adroits.
Alignement : Neutre ou Bon
Traits Psychologiques :
Haine des Gobelins.

Profil principal du Docteur Ribeynioul :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
41%	20%	30%	25%	40%	40%
65%	30%				

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	6	3	2	4	0
0	0				

Profil principal des deux Nains Toni et Glandil :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
46%	33%	33%	40%	23%
35%	42%	22%		

Profil secondaire :

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

Comme les gnomes, les Nains ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres.

Les Nains sont armés de marteaux de guerre +1 et d'un petit bouclier rond +1.

Marteau de la Garde du Roi : encombrement 50 ; BF+1 ; arme percutante (page 106 du manuel de Warhammer v2).

Bouclier de la Garde du Roi : ce petit bouclier rond permet de dévier de bloquer les attaques et les tirs : -10% en CT et +10% en parade ; utiliser comme arme, défensive, il a un BF de -2 (table 5-4, page 108).

Feanel, Prince Elfe Sylvain

Feanel est une grande Elfe Sylvain, Prince guerrier originaire de la Forêt des Géants.

Description :
Le savoir magique des grandes Elfes Sylvain concerne les pouvoirs de leurs forêts natales. Ce peuple guerrier connait les éléments de magie de Bataille (encore indispensables dans des contrées où pullulent les Gobelins et les Hommes-Bêtes), une grande partie de leur sagesse a été détournée vers l'étude des forces du monde naturel, des arbres et des plantes de leurs forêts natales et des animaux qui y vivent. Parmi eux, la caste dirigeante des Princes guerriers dont fait partie Feanel, ont développé et entretenu les connaissances martiales des quatre éléments, dont Zilkin maîtrisait l'ensemble. Seuls quelques rares Élus sont capables de maîtriser l'art des éléments. Feanel n'en possède qu'un, mais cela est déjà exceptionnel, et c'est celui du feu ; comme la coutume l'exige ce Prince du royaume des Grand Elfe Sylvain a dû quitter la forêt des Géants car « *l'art du feu ne doit se pratiquer qu'en dehors du royaume des Elfes Sylvains* ».
Les mages elfes des bois sont spécialisés dans les Chants des Arbres, des sorts liés à



tout ce qui pousse dans le monde naturel, en particulier les arbres et les plantes. Leurs sortilèges ont une certaine affinité avec ceux des Élémentalistes ou des druides, mais leur connaissance de la magie des arbres est bien plus importante. Les mages elfes des bois passent l'essentiel de leur temps dans les forêts profondes, très loin de la prétendue civilisation humaine. Les rares mages qui s'aventurent sur les terres des hommes n'apprécient guère les grandes cités et restent autant que possible en pleine nature. En ce qui concerne les enchantements, les Chants des Arbres sont assimilés aux rituels et se lancent en 6 rounds.

Il est très rare de rencontrer un mage Elfe des Bois et il est également peu probable que ce dernier accepte d'enseigner des sorts. Ils sont également considérés comme des sorciers spécialisés, ce qui implique que leur cheminement professionnel leur coûte le double du prix normal.

Règles psychologiques spéciales :
Les mages elfes des bois ont une affinité particulière et un profond respect pour les hommes-arbres. Ils bénéficient d'un bonus de +20 à tous leurs tests de Soc quand ils ont affaire à eux.

Profil principal Feanel:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
45%	67%	37%	52%	67%
45%	34%	46%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1,5	16	3	5	7
6	0	10		

Feanel lit et comprend les runes Naine, la langue des Peaux-Vertes et leurs inscriptions et possède quelques rudiments dans les langues du Chaos.

Compétences :
Connaissance des Dryades
L'évocation d'une dryade n'est pas, strictement parlant, une capacité magique. C'est une compétence uniquement connue de ceux qui ont un lien étroit avec la forêt. Les mages elfes des bois ont notamment découvert l'antique pacte conclu entre leurs semblables et les dryades et apprennent ce chant qui permet d'évoquer un de ces esprits des arbres. C'est un chant long et compliqué dans la langue ancienne de ces entités. Il ne peut pas être écrit, car cette langue comprend des syllabes qu'aucun système d'écriture connu ne peut transcrire. Le chant ne peut âtre appris qu'auprès d'un mage elfes des bois, ou grâce à un homme-arbre coopératif.

Il est très difficile et particulièrement fatigant de se rappeler et de prononcer les syllabes étrangères de ce langage. Se souvenir et formuler correctement le chant qui dure dix minutes nécessite une réussite d'Intelligence. Une fois qu'il est terminé et que l'aide de la dryade a été demandée, le personnage ayant utilisé cette compétence doit se reposer totalement pendant une heure ou subir des pénalités de –10/-1 à toutes ses caractéristiques jusqu'à ce qu'il puisse dormir.
Dans une forêt, la dryade arrive après 1D6 rounds. Sur un terrain dégagé, elle met 2D6 minutes et il y a 25% de chances pour qu'elle ne réponde pas à l'appel. Dans une ville, il n'y a que 25% de chances pour qu'elle se manifeste après 4D6 minutes et cela ne va pas manquer d'attirer beaucoup d'attention. Elle ne répondra pas du tout à quelqu'un se trouvant en mer ou sous terre.

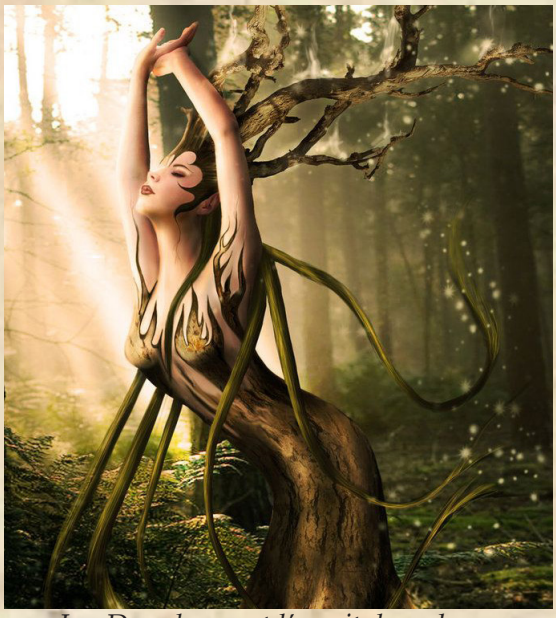
Quand une dryade a été évoquée, il faut réussir un test de Soc avec une pénalité de –20% pour la convaincre d'apporter son aide

(les personnages possédant la compétence Charisme bénéficient normalement de leur bonus de +10%). Toute requête impliquant de défendre des zones boisées et de débarrasser la forêt de ses ennemis devrait bénéficier d'un bonus de 10 à 20%, alors que toutes celles qui obligent la dryade à quitter la forêt ou qui lui font courir des risques sans nécessité se verront infliger une pénalité pouvant atteindre 50%. Sur un échec, la dryade aidera le personnage pendant 1D6 heures, mais selon la tâche, elle peut rester plus longtemps ou abréger son intervention.

Rappelez-vous que les motivations et le mode de pensée des dryades leur sont totalement propres ; ce qui, pour un elfe, est une requête raisonnable peut sembler étrange à la dryade. Si le test de Soc a une marge de réussite inférieure à 10%, une période de négociation s'ensuit, et le résultat dépend uniquement de l'opinion du MJ sur les arguments des joueurs.

Connaissance des runes

Tout le monde sait que les Runes existent et la plupart des gens acceptent leur pouvoir, bien qu'ils ne soient pas capable de faire la différence entre une vraie Rune, un pictogramme et une fausse Rune sans magie. Un Personnage avec cette compétence peut dire à quelle catégorie elles appartiennent.



Les Dryades, sont l'esprit des arbres.

Divination

Cette Compétence peut être utilisée pour découvrir des informations qui, normalement, ne sont pas accessibles à un personnage. Par exemple, elle peut révéler l'endroit ou se trouve un joyau perdu, la date projetée de couronnement du prochain monarque ou le numéro gagnant à la loterie de la ville. Le Maître de Jeu devra être prudent lorsqu'il donne de tels renseignements ; les réponses ne doivent pas être trop tranchées. Soyez équivoque, laissez place aux interprétations erronées, aux ambiguïtés. Le MJ pourra établir la réussite de la divination par un Test basé sur l'Intelligence du personnage. Les divinations peuvent avoir divers focus : boule de cristal, tarots, osselets, etc. Mais dans tous les cas un support est indispensable. Un Personnage peut établir sa propre méthode et s'y tenir mais, s'il le veut, il pourra par la suite acquérir une nouvelle fois cette Compétence et pratiquer ainsi une autre forme de divination.

Fabrication de parchemins

Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des parchemins magiques.

Fabrication de potions

Les Personnages doués de cette Compétence sont des sorciers très expérimentés, parfaitement capables de fabriquer et d'utiliser des potions magiques.

Incantation Chants des Arbres (Niv 4)

Le langage des arbres, cet étrange murmure des feuilles dans le vent et les craquements



des branches, est incompréhensible même pour le plus malin et le plus sage des elfes. Seuls les hommes-arbres (et les mages elfes des bois) peuvent comprendre ce discours lent et décousu. Depuis des temps immémoriaux, les Chants des Arbres permettent aux hommes-arbres de parler aux arbres, de les faire pousser de la façon la plus adaptée au monde.

Préparation de poisons
Le Personnage est, avec cette compétence, un expert dans la préparation des poisons et il est capable d'en reconnaître les différents types. Un Test d'Intelligence est requis dans les deux cas. Avec le matériel adéquat, il peut en fabriquer une dose de n'importe quel type, le premier jour et 1D6 doses à chaque jour suivant tant qu'il n'entreprend rien d'autre. Il gagne aussi un bonus de +10 % à toutes les détections de poisons dans la nourriture ou la boisson.

Incantation Magie de Bataille (Niv 4)
Les Personnages disposant de cette Compétence sont capables d'incanter des sorts de Magie de Bataille de Niveau 4.

La cape de Feanel est une arme redoutable. Tissée par Ñoldor* dans les temps immémoriaux elle provoque, habilement manipulée par son porteur, les effets suivants :

Ailes de Feu
Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Temps d'incantation : Immédiat
Portée du sort : Personnel
Durée du sort : Instantané
Champs d'action : Personnel
Composants : cape de Feanel
Points de Magie : 6
Effets : le sorcier est enveloppé par des ailes ardentes et emporté loin dans l'air à une vitesse incroyable. Il parcourt instantanément 100 mètres par 6 PM investis, et les ailes enflammées disparaissent en arrivant à destination. Le sorcier peut ainsi rejoindre un combat au corps à corps et charger au premier round. Il ne peut se rendre qu'à des endroits visibles au moment de l'incantation - il ne peut pas voler à travers des murs ou franchir des ouvertures trop petites pour lui. Il lui est impossible de lancer ce sort sur quelqu'un d'autre.

**Ñoldor : dans l'œuvre de l'écrivain britannique J. R. R. Tolkien, les Ñoldor sont les elfes du clan des Tatyar qui acceptèrent d'aller en Aman. Leur nom signifie « les Savants » ou « les Sages » en quenya, car ils étaient habiles de leurs mains et les plus avides de connaissances parmi les elfes.*

Mais surtout cette cape elfique permet à son porteur de lancer le puissant sort Conflagration fatale qui peut provoquer la mort de son propriétaire :

Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Rituel
Temps d'incantation : 2 rounds
Portée du sort : 48 mètres
Durée du sort : voir bg
Champs d'action : une zone
Composants : cape de Feanel
Points de Magie : 20

Effets : voici le sort le plus destructeur de l'arsenal de Feanel… En invoquant Conflagration fatale, il se crée un enfer de flammes dans un rayon de 48 mètres, centré sur le sorcier. Ce sort si puissant n'a été utilisé que très peu de fois du fait de sa puissance dévastatrice. Un seul sorcier a réussis à le maîtriser totalement… Ce fut lors de la guerre contre le chaos, sous les ordres de Magnus le Pieux. Le sort permit à lui seul de tuer une centaine d'ennemis mais des vies alliés furent aussi prises… Du fait de ça puissance phénoménale, le sort



Conflagration Fatale fut interdit pendant de nombreuses années et les sorciers usant tout de même du sort étaient sévèrement punis lorsqu'ils ne finissaient pas brûlés dans l'enfer qu'il avaient eux-mêmes créé… Il a été depuis peu autorisé de nouveau du fait de la nouvelle avancée du chaos mais la précieuse incantation n'est pas à la portée de tous. Seuls peu de sorciers et de magicien de Bataille la connaissent et ils ne la donneront pas facilement !

Lorsque ce sort est utilisé, les victimes subissent trois attaques de feu d'une valeur de dégâts de 4. Toute personne qui reste dans la zone doit réussir un test de force mentale par round passé dans les flammes ardentes, sous peine de subir de nouveau les dégâts. Le sort reste actif jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de vivant dans la zone ou qu'il soit stoppé. A noter que le sorcier n'est pas immunisé contre les effets de son propre sortilège...

ATTENTION : ce sort constitue une invocation si violente et si puissante que tout les sorciers dans un rayon de 20 kilomètres prennent conscience des perturbations de l'Æthyr provoquées par son incantation.

Note au Maître du Jeu : ce sort est une évocation ultime lancée dans une situation critique. Au cours de l'aventure, Feanel utilise ce sort dans les galeries de la cité Naine de l'Ered Ether, afin de détruire une partie de l'armée des Gobelins de la Nuit dans la troisième partie intitulée : dans les entrailles de la cité Naine, page 62.

Feanel porte une bague aux reflets flamboyants qui lui permet de lancer le sort : Canicule
Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Temps d'incantation : Immédiat
Portée du sort : 10 m du lanceur
Durée du sort : 1 round
Champs d'action : zone 4m/4m
Composants : bague de Feanel
Points de Magie : 5

Effets : le lanceur du sort accumule les vents de magie étincelante sur une zone de 4 mètres carré de tel sorte que l'air devient brûlant. Le lanceur de sort peut maintenir son sort à condition qu'il paye 5 pm supplémentaire par round et qu'il ne fasse rien d'autre pendant ce temps la .
Chaque créature située dans la zone qui respire l'air subit 1d4 blessures sans modificateur par round. De plus, si elles gardent ses yeux ouverts sont aveuglée pendant 1 round . Si un objet inflammable reste 3 rounds ou plus dans la zone, il a 50% de chance de prendre feu.

Sa dague elfique, seulement décorative, peut être brandie pour annoncer un sort : Cimeterre Écarlate

Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Temps d'incantation : Immédiat
Portée du sort : Personnel
Durée du sort : Jusqu'à dissipation
Champs d'action : Personnel
Composants : dague elfique de Feanel
Points de Magie : 10

Effets : des fils d'énergie écarlates prennent la forme d'un cimeterre lumineux tenu par le mage. Chaque round, il peut frapper 3 fois tout adversaire au corps à corps, infligeant automatiquement 1d4+1 points de dégât ; les armures apportent une protection normale. Tant qu'il manie le cimeterre écarlate, le sorcier ne peut lancer d'autres sorts.
Son diadème n'est pas seulement le statut de son rang princier, c'est aussi un puissant artefact qui permet de formuler le sort de :



Ruban Cramoisi
Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Temps d'incantation : Immédiat
Portée du sort : 48 mètres
Durée du sort : Jusqu'à dissipation
Champs d'action : Cible visée
Composants : diadème de Feanel
Points de Magie : 18

Effets : un serpent magique cramoisi s'entortille autour d'une cible se trouvant à 48 mètres maximum du sorcier. La victime ne peut plus se déplacer, lancer des projectiles ou combattre au corps à corps. Un enchanteur ainsi ligoté ne peut user de magie, mais il a droit à un test de contre-magie à -20 par round pour se libérer. Le sort peut-être interrompu à tout moment par son créateur ; il est annulé si celui-ci est blessé au corps à corps ou tué.

Enfin, Feanel possède une orbe en quartz rose d'une grande beauté taillée en forme de crâne qu'il porte en bandoulière. La légende raconte qu'il fut fabriqué pour roi Finwë*. Il projette le sort : Tête Enflammée

**Il fut le premier Haut Roi des Noldor, qu'il mena lors du long voyage de Cuiviénen vers Aman. Il est le père de Fëanor,*

Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Portée du sort : 48 mètres
Durée du sort : Instantané
Champs d'action : voir effets
Composants : orbe du crâne de Feanel
Temps d'incantation : Immédiat
Points de Magie : 8

Effets : une tête enflammée fantasmagorique se forme devant le mage. La tête ardente se précipite en avant, riant avec démence tout en traçant une piste brûlante de destruction. Elle vole en ligne droite, infligeant 1D3 coups de dégâts de feu à tout ce qu'elle frappe ; les cibles inflammables perdent 1D8 points de Blessures supplémentaires. Un test d'Ag permet de bondir hors de sa trajectoire et de réduire de moitié les dommages infligés. Quiconque perd au moins 1 point de blessure doit réussir un test de peur ou s'enfuir. La tête disparaît après avoir parcouru 48 mètres.

Feanel possède le sort des Traits Perçants Incendiaires

Discipline : Magie Flamboyante de Niv. 4
Type : Sort
Portée du sort : 36 mètres
Durée du sort : Instantané
Champs d'action : Individu ou groupe visé
Composants : Aucun
Temps d'incantation : Immédiat
Points de Magie : 10
Effets : d'un ample mouvement du bras, le sorcier remplit l'air de flèches ardentes oranges. Elles volent en ligne droite, formant un bandeau de 6 mètres de large, jusqu'à ce qu'elles frappent un individu ou un groupe. Chaque victime encaisse 2D6 coups de dégât. Les armures n'apportent aucune protection, et les cibles ne peuvent pas esquiver les flèches.

Rorn :

Rorn, le frère de Myladie est un grand guerrier. La lame de son épée fut forgée à Vosgoroth mais bien avant que Grima réveille les dragons. Elle est plus longue et plate que les lames récemment forgées pour les assassins et possède un bonus à l'attaque de +3. Il porte également un grand arc noir et un carquois de 20 flèches à plumes de corbeau, toutes gratifiées d'un bonus au tir de +4.

Profil principal de Rorn :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
43%	51%	53%	46%	49%
45%	43%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1,5	16	5	4	6
0	0	2		

Lame de Vosgoroth : cette épée forgée dans la Forge de Vosgorth avant le réveil des dragons est une arme lourde à deux mains au BF+3 et encombrement de 200.

La dernière journée à Borwo

Après avoir quitté l'infirmerie vers 11 heures, le soleil s'est enfin levé mais reste caché par une épaisse couche nuageuse, annonciatrice de nouvelles chutes de neige.

Le second songe d'Elya

Rêve à découper (page 104 à 108 à la fin du scénario) et à remettre à l'Élu Nain.

Dans une ruelle adjacente, la rue des Oublis (voir carte de Borwo dans le scénario « La forge de Vosgoroth ») une petite fille habillée en tenue de page : pantalon de velours rouge, chaussures rouges vernies à boucles d'or et veste à boutons dorés et chapeau de la même couleur ornée d'une plume de duvet blanche, tire le pourpoint de (Nain du groupe). Elle semble marcher sur la neige fraîchement tombée… Aucune trace de pas et pourtant sans s'enfoncer elle lui sourit et lui tend une petite clef en or qu'elle glisse dans sa poche si le Nain est hésitant. Puis sans un mot, elle franchit la place du Dernier Passage en chantant une comptine. Les paroles de cette comptine se répètent inlassablement sur le même air et disent ceci :

« Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ouvrit la grande porte.
Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ferma les quatre petites.
Dans la cité des petits hommes, la grande,
dans le Temple de la Lune, les quatre petites.
Il était un petit homme avec sa clef d'or. »

Puis elle disparaît totalement dans Ruelle Sombre située à quelques pas de là, nullement gênée par les congères de neige et sans laisser de traces.

Note au M.D. : cette petite fille réapparaîtra au cours de l'aventure. Il est important d'accentuer l'effet étrange qu'elle produit en apparaissant de nul part. Le temps semble se figer, les sons ouatés, les alentours sont floues et les rares passants comme absents à ce moment là, de la rencontre.

Cette apparition est un songe créé par la fée Elya pendant son sommeil. La fée ne dort jamais vraiment ; elle voyage d'un plan à un autre : du Plan de l'Irréel, où se situe aussi le royaume onirique des fées, à celui des aventuriers de ce côté-ci du Plan Réel. Cela explique les longues périodes de léthargie de la fée. La prairie située dans le domaine de Maître Cyril est l'un des passages vers ce Plan. Si l'elfe parle de la petite fille, un autre joueur aura plutôt vu un petit garçon habillé en Harlequin et portant chapeau à grelots et chaussures à bouts pointus bariolées, ou bien pour le troisième une jeune fille pieds nus, vêtue d'une simple robe de soie blanche immaculée avec une rose rouge dans les cheveux ou encore pour le dernier, le vol matinal d'une chouette effraie qui se sera posée sur l'épaule du Nain avec une clef dans le bec… Les rares badauds, quant à eux, n'auront rien vu, mais la clef, elle, existe bien !



Cette petite clef d'or ouvre un coffre monumentale, situé dans le mur du couloir d'entrée de la cité abandonnée. À l'intérieur, une seconde clef en bronze permet d'ouvrir l'immense porte de la cité.

La petite clef permet aussi de refermer quatre passages situés dans les piliers (C, D, E, F) du temple de la Lune (n°5) dans la cité Naine (voir partie concernant la cité et le plan des deux premiers niveaux).

Encore d'étranges rumeurs

L'après midi est déjà bien avancé et les gargouillis ramèneront vite les esprits à la réalité en ce bas monde ; les aventuriers de retour à la taverne ou à l'auberge seront conviés à la table de Ralph la Merguez :
« *Vous z'en avez des baloches les héros à c'qu'on dit. Vous m'plaisez. JACQUES, RABOULES TA BEDAINE PAR ICI !* »
Le tavernier fait alors rouler le pauvre Jacques Dutronc jusqu'à la table des convives, bloqué net par le jambe de bois de Raph :
« *J'entends d'ici l'appel bruyant de vos ventres, les champions ! Allez, j'vous offre le repas…* »

Au cours du déjeuner, Ralph se penche, la main sur le bord des lèvres, le crochet planté dans le gigot et postillonne aux aventuriers :
« *Vous connaissez pas la dernière ? J'passais ce matin rendre visite à ma tendre Irma, histoire de dégager sa tombe ; ma femme a horreur de la neige… Elle est morte l'an passé en essayant de nettoyer les toiles d'araignées dans sa cave, elle a cru bon d'allumer une torche pour brûler les toiles, causant un incendie qui a ravagé la maison… Bref, j'ai perdu la femme et la baraque, mais du coup ça me permet de profiter de la taverne. Donc… Qu'est ce que je disais ? HA ! OUI ! Alors, en arrivant au cimetière, je vois que la couche de la neige de cette nuit, semble avoir été remuée… Mais pas n'importe où, c'étaient sur trois sépultures, les plus récentes. Des bêtes sauvages, des loups ou je sais pas quoi ont déterré et dévoré trois cadavres récemment inhumés. Enfin je suppose, vu que y'a plus traces des corps. Vous vous rendez compte, manger la bedaine du gros Bill, faut vraiment qu'elles soient affamées les pauvres bêtes… Z'êtes des bons les gars, j'crois que vous pourriez allez y jeter un oeil et botter l'cul des bestioles ! Dépêchez vous, car la nuit tombe vite à c't'époque et vous z'y verriez plus rien !* »

Visite au cimetière

Si les aventuriers sont curieux, alors Ralph leur indiquera la direction à prendre : le cimetière est au Nord de la ville.

À l'attention du Maître du Jeu : Ralph, persuadé d'avoir à faire à des loups, leur demande de chasser les bêtes sauvages et de les rejoindre ce soir à l'auberge pour leur donner leur rapport sur l'enquête.
Les joueurs mènent leur investigation et le M.J. détaille la situation et répond à leurs questions de la façon la plus précise.

Sur place, les indices liés à l'observation :

- Le cimetière est intra-muros ce qui laisse supposer que les loups n'ont pas pu entrer en ville ; est-ce vraiment les loups qui ont déterrés les cadavres ?

- La neige permet de constater la présence de pas récents : ceux d'une jambe de bois mais aussi celles légèrement recouvertes d'une pellicule plus ancienne de neige et composées d'une paire de sandales et de 6 pas de pieds nus, trois traces humaines qui se dirigent vers le centre ville.

- Des gouttes d'un étrange liquide vert, gluant et gelé, colore légèrement le sol. Près d'un buisson épineux, un fin tissu gris



accroché à une branche conserve lui aussi des traces de cette matière visqueuse verte. Ce tissu à une odeur fongique de vieille poussière ou de cave.

- Les trous des tombes ne semblent pas avoir été ouverts à la bêche ; aucune trace de manipulation d'outils, de plus le sol est gelé en surface mais semble s'ouvrir de l'intérieur, comme si quelque chose en était sortie ou extirpée…

- Aucun témoin, ne se trouvent sur place.

- Aucune maison proche ni de vis à vis ; les premières habitations se trouvent trop loin et la rue du Cimetière semble déserte.

- Aucun témoin non plus à la grande église de Borwo (numéro 5 sur la carte de Borwo voir scénario « La forge de Vosgoroth ») ; en hiver, elle n'accueille aucun fidèle et les religieux sont chaudement installés au presbytère.

Par contre, si un joueur réussi un jet de détection, il notera qu'une des gargouilles de pierre du grand édifice n'est pas comme les autres… Elle semble observer le groupe !

Quelques minutes avant la tombée de la nuit, une gargouille de l'église proche du cimetière prend vie. Dans un battement d'ailes, une ignoble créature s'envole, une Vouivre immense, qui dans le ciel gris de cette fin de journée passe en rasant à quelques mètres du groupe et cause une peur irrépressible aux joueurs qui se terrent au sol sans pouvoir réagir pendant un tour complet. Le monstre s'éloigne alors en direction de l'Ouest.



De curieux passants

En fin d'après midi alors que la pénombre s'installe totalement, le crieur de nuit invite la population à rentrer chez elle. Les rues sont maintenant totalement désertes. Un froid piquant chasse les derniers badauds.

Près de l'Auberge, trois silhouettes emmitouflées dans des guenilles semblent suivre l'un ou l'autre des porteurs de reliques, soit l'Humain soit le Hobbit ou le porteur du creuset. Si ces derniers vérifient la présence de leurs précieux bagages, les objets luiront faiblement dans la nuit hivernale qui recouvre maintenant la cité. Les trois vagabonds se tiennent à l'écart et leurs démarches claudicantes avec des gestes lents peuvent être mis sur le compte du froid intense qui s'abat sur Borwo.
Ils ne répondent pas aux injonctions des joueurs.

Note au M.J. : si les joueurs réussissent un test d'acuité (visuelle, olfactive, etc.) ou possède une connaissance quelconque (code de la rue, connaissance, conscience de la magie, vision nocturne ou mieux connaissance ou identification des Morts-Vivants), ils percevront à différents niveaux, la présence d'une tiers personne et surtout comprendront que ce sont des zombies. Avec une bonne connaissance des sciences occultes, le joueur devine qu'un personnage maléfique les contrôle, car les Zombis semblent dociles.

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

Par observation, si les joueurs réussissent leurs jets, ils comprennent aussi que les clochards sont peu vêtus, ne semblent pas gênés par le froid piquant mais surtout qu'il n'y a pas de vapeur d'eau émanant de leurs bouches donc pas de respiration. Ce sont en fait des Morts-Vivants : les cadavres du cimetière, contrôlés par un sorcier. Celui ci est caché à quelques pas, à l'angle de la rue, mais doit rester à vu de ses créatures pour les contrôler.

Les Zombies sont des créatures magiques formées à partir des restes réanimés d'un humanoïde mort. Ils sont personnellement dépourvus de volonté et comptent sur la magie pour garder leur cohésion.

Physique : les Zombies ressemblent à des corps dans différents états de décomposition. Ils sont répugnants, et transportent la puanteur des cimetières d'où ils sont issus. Mais ici, le froid vif annihile les fortes odeurs de décomposition.

Alignement : Il manque aux Zombies la volonté nécessaire pour avoir un réel Alignement, mais ils peuvent être considérés comme Mauvais.

Traits Psychologiques : les Zombies causent la Peur chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent, mais ils sont eux-mêmes immunisés à tous les effets psychologiques.



L'attaque des Zombies.

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

Profil principal des Zombies :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	10%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

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

Les joueurs remarquent que leurs lèvres sont enduites d'un liquide visqueux vert, identique à celui trouvé au cimetière.

Règles Spéciales :
À la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat : quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de Commandement afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés.Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité et s'il devient Instable, il disparaîtra et on ne le reverra plus. Les coups des Zombies ont 50% de chances de causer Plaie Inectée et entrainer Putréfactose :

La Putréfactose peut causer la perte d'un membre infecté. Cette maladie est liée à une blessure contaminée par Plaie Infectée ; le malade doit d'abord tenter d'endiguer la maladie, chaque jour, en effectuant un test d'Endurance, puis au bout de la période d'incubation, lance un dernier test :

1 Plaie infectée :
Le jet d'Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l'infection.
Durée : 1D10 jours/2 (arrondi au dessous) ; chaque jour, la victime effectue un test d'Endurance.
Effet : la partie concernée enfle et s'enflamme, la victime perd 3d10% en Agilité. Les points de blessure d'une plaie infectée se récupèrent à la moitié de la vitesse normale, sauf si des soins médicaux sont prodigués. Au final, si le personnage échoue à un nouveau jet d'endurance, il a 20% de chance de contracter Putréfactose.

2 Putréfactose :
À l'issu de la période d'incubation, le joueur lance un dernier test mais échoue. Il est alors touché par la Putréfactose.

Le jet d'Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l'infection.
Durée : 1d10 jours, ou jusqu'à la perte du membre touchée ou la guérison ; chaque jour, la victime effectue un test d'Endurance..
Effet : chaque jour, le personnage fait un test d'Endurance (non modifiée) ou perd 10% en Endurance, 10% en Agilité et 10% en Sociabilité. Seul un procédé magique ou l'utilisation de la Compétence Soins (avec 2 niveaux de maitrise) peuvent permettre de se débarrasser de la maladie. Les points perdus le sont de manière permanente et ne peuvent être regagner que par des promotions ultérieurs de carrières.

Le sorcier nécromant :

Il est simplement couvert d'une cape grise. Sa bouche est cousue et à la place de ses yeux, deux pierres noires sont logées dans les orifices oculaires. Son corps est entièrement scarifié et tatoué de symboles étranges qui donnent la chair de poule aux aventuriers qui le captureront ou qui le neutraliseront.
Dans le repli de sa cape, une dague enduite d'un poison violent, mais qui pourra facilement être contrecarré si les aventuriers ont la présence d'esprit de demander l'aide d'un savant, médecin, alchimiste ou herboriste. Le poison paralyse sa cible qui tombe dans le coma si rien n'est fait

sous 24 heures. La victime perd la raison puis plonge vers l'état cadavérique ; trois jours plus tard elle devient un Mort-Vivant. Une fois soignée, la zone de contact reste purulente quelques jours et devra être régulièrement nettoyée ; l'ensemble du corps prend une coloration verte brune avec une forte odeur de charogne qui émane du malade pendant deux jours.
Au sol, près du Nécromant, les joueurs trouve une petite fiole vide avec des traces d'un liquide vert et gluant.

Le sorcier n'est qu'un serviteur, contrôlé par un puissant mage. Il tentera de fuir si le combat semble perdu. La Vouivre aperçu quelques temps auparavant au cimetière se pose près du fuyard pour l'emporter dans le ciel avant que le groupe ne le neutralise. Si les pierres enchâssées à la place de ses yeux sont retirées des orbites, alors le corps tombe et flétri sous les yeux des joueurs.

À propos du sorcier et des pierres noires

Les pierres sont des obsidiennes noires, lisses et polies. Elles comportent chacune une rune maléfique et servent à un puissant magicien pour contrôler une créature, humanoïde ou animale. Ces pierres sont maléfiques et si l'un des aventuriers d'alignement Neutre ou Bon, ce qui est le cas des membres du groupe, ramasse la ou les pierres, alors une violente vision, le met brutalement en face à face avec le visage d'un homme grimaçant, les traits sévères et un regard perçant qui semble scruter l'âme. Un indescriptible mal de crâne et un tremblement transperce et anime le personnage. Une voix retentit dans l'esprit de l'imprudent mais également audible dans celles des autres personnes présentes à moins de 5 mètres. Cest un long sifflement, chuchoté mais extrêmement fort, lent et pénétrant :
« *vous ne pouvez pas me fuir… Je suis là, avec vous en ce moment et je sais maintenant qui vous êtes… Venez, n'ayez pas peur… Grima ne vous veut pas de mal. La femme et l'Elfe se servent de vous. Tous vous mentent… Prenez mes montures, venez me rejoindre… Je vous promet richesses et gloire !* »

Au second round, si le joueur persiste à garder les pierres en main, une écume de bave et des tremblements plus soutenus surviennent. Puis il vomit du sang et s'élève comme suspendu au sol, perdant 1d10 points de dégâts à chaque round.

Au troisième round, autour de lui, une aura phosphorescente et lugubre brise le noir absolue de la nuit et inonde le sol gelé. Une ombre grandit comme à terre dessinant un pantin verdâtre et la lumière glauque semble prendre vie.

Si les joueurs n'interviennent pas pour faire lâcher les pierres maléfiques, ils ressentent une violente nausée et perdent à leur tour 1d10 points de dégâts chacun.

Le passage d'une patrouille, intriguée par la phosphorescence depuis la place, au dessus des toits de la rue, interviennent pour peut-être remettre à la raison le groupe, si ces derniers n'ont toujours rien arrêté dans le sombre rituel.

Si les joueurs sont plus raisonnables ils stoppent le processus en retirant, de force si il le faut, les pierres des mains de l'irresponsable. Elles roulent alors au sol et forment maintenant deux tâches sinistres de sang qui souillent la neige.

Alors un battement d'aile lugubre se fait entendre et une forme noire, fait vaciller les torches des gardes.

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



La troisième rêve d'Elya

Note au Maître du Jeu : les rêves d'Elya, sont disponibles de la page 104 à 108 à la fin de ce scénario.

L'imprudent, en plus de ses points de dégâts, perd 1 point de folie. Il a des bourdonnements pendant la nuit et est victime d'un affreux rêve :
Ce rêve peut-être aussi destiné au joueur empoisoné par la lame du sorcier, au choix du M.D.

La vision atroce décrit un sorcier surmontant une créature noire, ailée, aux pattes griffues, ornée d'une tête d'oiseau maléfique à la peau ridée et caparaçonnée de plates de métal, noires.
Le personnage porte un long manteau de cuir noir et rouge et sa chevelure longue est entièrement rouge. Ses yeux glaçants sont dépourvus de pupilles comme ceux d'un cadavre.
Il brandit violemment une épée qui semble émettre des lueurs puis s'enflamme complètement comme pour donner un signal.
Puis il se couvre le visage de sa capuche et porte maintenant un masque comme celui d'un médecin, long et pointu le faisant ressembler à un étrange oiseau.
À ce moment là, un long bruit de trompe, suivit du lourd pas d'un tambour se met à battre, puis de longues clameurs de cris et de hurlements emplissent le rêve. Des êtres de toutes formes et de toutes tailles, certains ailés, d'autres bondissants à quatre pattes comme des bêtes, humanoïdes à la peau grise armés de divers attirails de guerre frappent le sol. Enfin des créatures bestiales ornées de cornes, rugissent en brandissant de lourdes armes…

Vous semblez physiquement tomber dans un espace vide, noir et le sorcier se tient debout au dessus du vide mais il est maintenant seul.
De petites étincelles remontent par le bas de cet espace formant maintenant une nuée bienveillante qui vous entoure et fait cesser la chute vertigineuse. Le sorcier pourtant, reste immobile et sa présence maléfique est presque palpable. L'entité maléfique tend alors sa main gantée de rouge mais les étincelles de lumière prennent la forme de petites fées qui entourent complètement le joueur, comme une armure lumineuse.

Une voix mentale, douce mais pénétrante traverse son esprit :
« *L'eau combat le feu* »

Vous vous réveillez en sueur, le nez en sang et un mauvais goût de viande avariée dans la bouche.

Sur la table de nuit, malgré l'aube naissante, luit fortement un flacon de très petite taille. Il est hermétiquement fermé et a la forme d'une goutte d'eau. Il contient un liquide, de l'eau primordiale. De la poudre multicolore, comme de minuscules écailles phosphorescentes, parsème la table et une partie du lit.



La vision cauchemardesque du rêve d'Elya.

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



Karak Gorum, le Pervertisseur.

Deuxième partie : départ pour l'Ered Ether

Le réveil

Avant le levé du jour, Norn et Feanel, accompagnés des Nains Toni, Glandil et du Gnome Ribeynioul, viendront chercher le groupe à l'auberge, avec des montures. Norn sera expéditif :
« *Cette nuit Il, s'est manifesté, par la bouche de son valet, Grima qui se faisait appeler autrefois Langue de Serpent. Nous ne devons pas trainer ici. Prenez ces montures et partons !* »

La chevauchée les conduit au Nord de Borwo. Le convoi traverse le pont Nord et enjambe la Furieuse qui charrie des blocs de glace. L'air et vif et piquant et un vent glacial s'est levé. Au bout de 10 minutes, Norn fait grimper à la troupe une large colline dégagée de toute végétation. Répartit tout autour de l'esplanade, des dolmens sont dressés et en son centre un promontoire de pierre gigantesque comme posé par un géant et hérissé de marches extérieures se dresse dans l'aube naissante :
« *Laissez les montures ici et dépêchons nous de grimper en haut, la tempête arrive !* »

Arrivé au sommet, le vent glacial, jette des rafales cinglantes aux visages, mais Norn sort tout de même une petite trompe de sa poche et lance trois sons distincts en direction du Sud. À peine 5 minutes se sont-elles écoulées que le ciel matinal encore gris à cette heure là, s'éclaire d'un halo lumineux… À travers les bourrasques de neige, trois immenses formes s'approchent au loin puis grossissent rapidement. Des Aigles Géants viennent de se poser sur le large promontoire.
Feanel emprunte le plus grand Aigle et Norn invite l'Elfe du groupe à aider Glandil à monter sur le second ; il l'accompagne avec sous le bras docteur Ribeynioul puis donne l'ordre au reste du groupe de se répartir sur les montures :
« *Que les autres Nains montent sur l'aigle de tête avec Feanel ; les autres, grimpez sur la troisième monture que Liam nous envoie… Accrochez vous bien aux harnachements, ça va secouer la haut !* »

En quelques battements d'ailes, le groupe est transporté dans les airs et s'envole plein Ouest vers les cimes de l'Ered Ether ; le plumage épais des Aigles les protège des bourrasques infernales de neige qui fouettent violemment l'atmosphère lors de l'ascension. Une immense tempête se déchaîne maintenant sous leurs pieds et les Aigles montent en altitude au dessus des nuages en bataille. Le soleil naissant darde ses timides rayons de soleil au dessus du chaos et au loin on aperçoit les hauts cimes enneigées.

Combat aérien

En survolant les premiers contreforts de l'Ered Ether, Norn, depuis l'encolure de son Aigle Géant vous fait signe et dirige sa main plusieurs fois vers le bas comme pour vous indiquer quelque chose au dessous de vous. Alors que les Aigles se mettent brutalement à tournoyer en imprimant des virages serrés pour aborder une descente, cramponnés aux cuirs des nacelles, vous comprenez maintenant pourquoi les entités rapaces se détournent de leur route. À l'oblique, sous la couche des nuages et après le passage de la tempête qui a fuit vers l'Est, vous voyez nettement le sol. En bas, un grouillement militaire avec des centaines de créatures, la plupart pas plus grosses qu'une fourmi à cette altitude, d'autres plus importantes font le siège d'une immense porte de pierre certainement celle de l'imposante entrée de la citadelle Naine de l'Ered Ether. Mais plus inquiétant, se détache maintenant du reste, des créatures ailées semblables à celle

qui se trouvait en présence du sorcier et qui battent maintenant leurs ailes pour prendre un sinistre envol.

Norn brandit alors son arc, vous invitant à dégainer vos armes.

En s'approchant, les effrayantes créatures se révèlent en plein jour ; un curieux manège bruyant s'agite sur leur corps écailleux.

Quatre Vouivres, sur lesquelles sont juchées de petites tourelles remplies d'archers Gobelins gesticulant et attachés par de simples cordes, commencent alors à décocher leurs flèches. Ils sont bien trop éloignés et les projectiles retombent très vite au sol. Les Vouivres sont lourdement chargées et peinent à suivre les agiles géants dans les airs. Juché sur chacune des couronnes cornues des Vouivres, un humain habillé d'un lourd vêtement de cuir, tire les rennes d'une main et de l'autre semble fouetter l'air de sa main de laquelle s'échappent des petites flammèches surnaturelles.

Norn vous indique la sangle et essaie de communiquer, bien que le vent et les hurlements provenant des tourelles de Gobelins atténuent fortement sa voix. Il vous hurle un ordre qui semble plus ou moins audible. Par jet d'un d6, les deux autres équipages entendront ceci suivant le résultat du jet :

1-2 : « *…ochez… angle …ête* »

3-5 : « *..crochez vous… angle… … la tête ! … Ailes* »

6 : « *Accrochez vous aux deux sangles pour vous redresser ! Visez la tête. C'est l'humain de tête qu'il vous faut tuer ! Coupez les ailes !* »

Les personnages possédant une acuité auditive supérieure, une caractéristiques spéciales ou une carrière liée à l'écoute attentive, auront un bonus de +2.

La Vouivre est un carnivore solitaire, une créature des montagnes et des forêts. Elle est violente et très dangereuse mais heureusement, rare. Les Vouivres peuvent être montées si elles sont capturées pendant leur jeunesse et dressées par quelqu'un qui a la connaissance de ces choses là. Ce sont des créatures du Chaos et qui apparaissent parfois venant du Nord.

Physique :
En tant que créature du Chaos, les Vouivres varient dans une certaine proportion. En principe, elles ressemblent à des Dragons mais sont légèrement plus petites et dénuées de membres antérieurs. Elles font environ 6 mètres de long, 9 mètres avec la queue ; ce sont ainsi de grandes créatures, assez pour être montées par des Orques et des membres d'autres races.
Alignement : Chaotique
Traits Psychologiques : les Vouivres peuvent causer la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m de haut.

Profil principal des Vouivres :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
51%	0%	64%	56%	16%
20%	40%	15%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
4(1)*	44	6	5	6 (12)*
0	0	0		

*Mouvement et combat au sol et () en vol.

La Vouivre ne peut pas utiliser ses puissantes griffes car elles sont reliées aux membranes de ses ailes et ne peut se maintenir en position de vol. Au sol, ses attaques sont au nombre de 3 plus la queue.

Les Aigle Géant* sont des êtres doués d'intelligence et certains possèdent la parole. Leur envergure est de 15 mètres et volent avec grâce et rapidité.

Règles Spéciales :
Cette créature a une vision nocturne complète.

Le plus souvent, l'aigle fond sur sa proie. Quand la hauteur à laquelle il évolue n'est pas assez importante pour lui permettre d'attaquer en piqué, il se bat à l'aide de ses serres et de son bec, visant de préférence les yeux de son adversaire.
Si des aigles sont en groupe, ils se battent ensemble, attaquant en piqué l'un après l'autre.
L'aigle géant est capable d'esquiver et a droit à un bonus racial de +20% à tous les tests de détection.

Profil principal des Aigles Géants:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
67%	0%	63%	56%	43%
46%	43%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	28	6	5	6 (20)
0	0	0		

*Mouvement au sol et () en vol.

**Il est dit que les Aigles avaient été « envoyés » en Terre du Milieu par Manwë. Il leur ordonna de vivre dans les montagnes au Nord des terres du Beleriand, dans le but d'« observer » Morgoth, la mauvaise puissance suprême qui faisait la guerre aux Elfes et aux Hommes, et d'aider les Noldor exilés « dans les cas extrêmes »*

Les Gobelins* tirent à l'arc court, tentent un abordage au grappin et au sabre court.
les Gobelins sont petits, environ 1 mètre 20. Occasionnellement, un spécimen de plus grande taille peut atteindre 1m80. Leur corps est sale, tordu et voûté et leur visage déformé et grimaçant. La couleur de leur peau peut beaucoup varier : certains sont verdâtres et pâles, alors que d'autres sont entièrement noirs.
Alignement : Mauvais
Traits Psychologiques :
Ils sont sujets à l'Animosité envers tous les autres Gobelinoïdes. Ils haïssent les Nains et sont sujets à la Peur des Elfes, s'ils ne sont pas en surnombre, moins à 2 contre 1.

Profil principal des Gobelins :

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

Profil secondaire :

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

Les Gobelins ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

*Page 227 du manuel Warhammer v2.

Les Vouivres portent 4 Gobelins chacune. Ils sont armés d'arcs courts et tirent à portée. Dans chaque nacelle l'un d'eux est munit d'un grappin, qu'il fera tournoyer pour tenter de désarçonner un aventurier mal amarré ou accrocher un Aigle et aborder, tel un pirate, le sabre court à la main !

Arc court : dégâts 3 ; portée 25 mètres et encombrement 75. Les flèches sont enduites de poison de Vouivre et inflige 2 points de dégâts supplémentaires (Page 108 du manuel Warhammer v2).
Sabre court d'abordage : demi-action ; BF-1 et encombrement 20 ; les armes sont enduites de poison de Vouivre et inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

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



Grappin : action complète ; arme paralysante elle a une portée de 15 mètres.

Les sorciers dresseurs, juchés sur la crête des Vouivres, sont des humains qui commandent les créatures. Ils sont des disciples de Grima et tentent de perturber les aventuriers en utilisant un sort de Déstabilisation Mentale.
Discipline : Magie Démoniaque de Niv. 1
Type : Rituel
Temps d'incantation : 1D6+3 rounds
Portée du sort : Non applicable
Durée du sort : Voir ci-dessous
Champs d'action : une personne
Composants : aucun
Points de Magie : 3
Effets : ce sort permet à l'Enchanteur de pénétrer l'esprit de sa victime et de lui imposer des visions cauchemardesque de son choix. Bien souvent, l'Enchanteur perçoit dans son esprit ce que sa victime craint le plus et l'utilise alors à sa convenance. Dès que le cauchemar commence, la victime s'immobilise, son visage est torturé et elle se met à transpirer à grosses gouttes. L'enchanteur en profite souvent pour créer un cauchemar le mettant en scène. Le cauchemar dure quelques secondes jusqu'à ce que la victime se détache en hurlant de terreur. Elle doit alors réussir un test de Calme mais perdra l'initiative de son round d'action. Le sort peu être lancé plusieurs fois sur la même personne, tant que le sorcier se trouve à moins de 10 mètres de sa victime.

Profil principal des sorciers :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
28%	30%	30%	31%	35%
56%	53%	45%		



La Vouivre et son équipage de Gobelins.

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	3	3	2
2	5	0		

Les phases du combat aérien

Afin de faciliter les étapes du combat dans les airs, le Maître du Jeu peut s'inspirer des phases de combats décrites ci-dessous. Le premier élément à donner aux joueurs c'est que les Aigles Géants sont plus rapides que les Vouivres. Lourdement chargées, elles décrivent de larges cercles pour tenter de s'approcher de leur cible. Les Aigles quant à eux, réalisent des manœuvres habiles pour piquer, s'approcher et attaquer les Vouivres par l'arrière ou sur les flancs. C'est lors de ces phases d'approches que les combats à la fois entre les montures, mais aussi entre leurs « cavaliers » seront les plus intenses.

Première étape, le choix de la cible :
Les 3 aigles attaquent à tour de rôle et le lancé du d4 définit sur laquelle des 4 Vouivres, le premier Aigle et son équipage plonge et quelle manœuvre il adopte.

Deuxième étape, la manœuvre adoptée :
Les manœuvres les plus risquées sont le Yo-yo bas (résultat de 1 sur 1d4) et les Ciseaux plats (2 sur 1d4) tandis que le Tonneau (3 sur 1d4) et le Yo-yo haut (4 sur 1d4) permet à l'Aigle et à leurs passagers, d'avoir automatiquement l'initiative et un round de combat supplémentaire pour les passagers. Le résultat du d4 définit ainsi la manœuvre adoptée par l'Aigle Géant.

Une fois ces deux premières étapes réalisées, les montures se rapprochent et les règles du combat classique sont utilisées en tenant compte de l'initiative pour la manœuvre 1 et 2 ou du bonus d'attaque automatique pour la manœuvre 3 ou 4.

Troisième étape, l'attaque des montures :
L'Aigle Géant utilise ses puissantes serres pour aveugler sa proie et plonge son bec tranchant pour transpercer la peau écailleuse.
La Vouivre utilise sa gueule hérissée de dents et sa queue puissante si l'attaque survient par l'arrière. Elles ne peut pas utiliser ses griffes en vol.

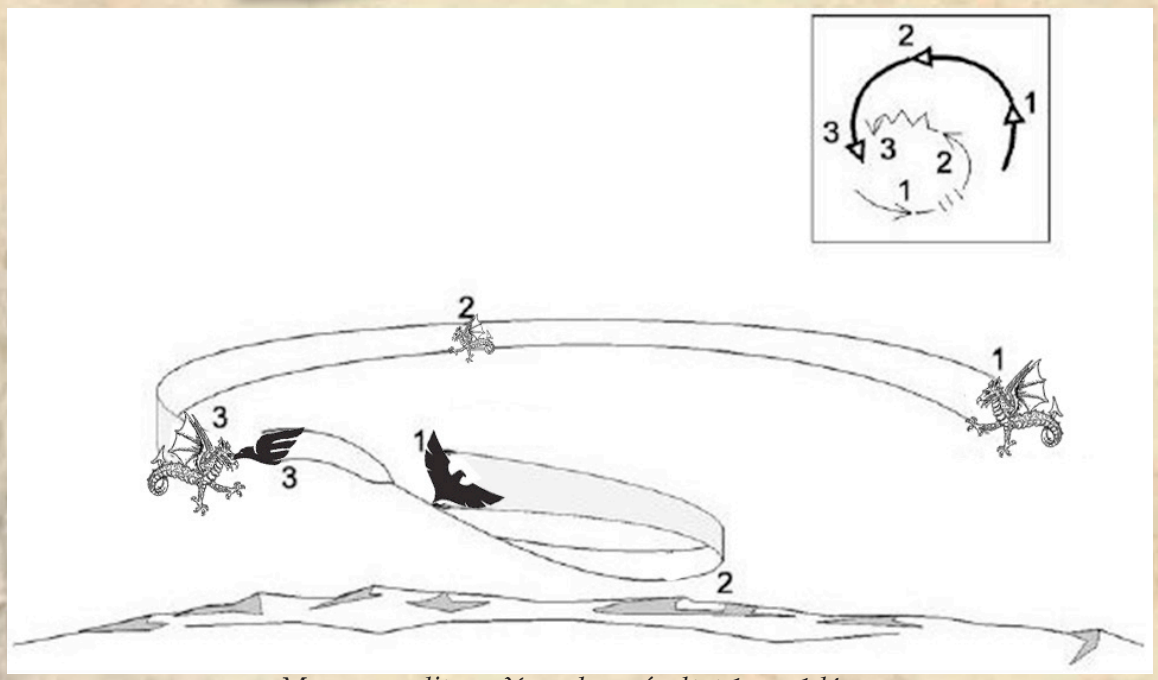
Si un Aigle obtient un critique, il déchire une partie de la membrane de l'aile ; alors la Vouivre est déséquilibrée et se débarrasse violemment de ses occupants pour s'alléger du poids et tente de regagner le sol. Les secousses frénétiques mettent à mal la petite tourelle, la queue fouette le haut du corps et la Vouivre se cambre : les Gobelins sont éjectés, seulement retenus par leurs cordes ou virevoltent en hurlant dans le vide avant de s'écraser au sol ; le dresseur tente désespérément de s'accrocher, libérant ainsi l'aire de combat.

Quatrième étape, le round d'abordage :
A - Sur les Aigles
À proximité de la Vouivre, les archers tirent leurs projectiles. Les jeteurs de sorts font de même. Les guerriers utilisent leurs armes tranchantes pour découper le cuir des ailes des immondes créatures volantes ou leur armes contondantes pour balancer par dessus bord les adversaires. Les guerriers équipés d'armes tranchantes ont 20 % de chance de lacérer le cuir épais des ailes.

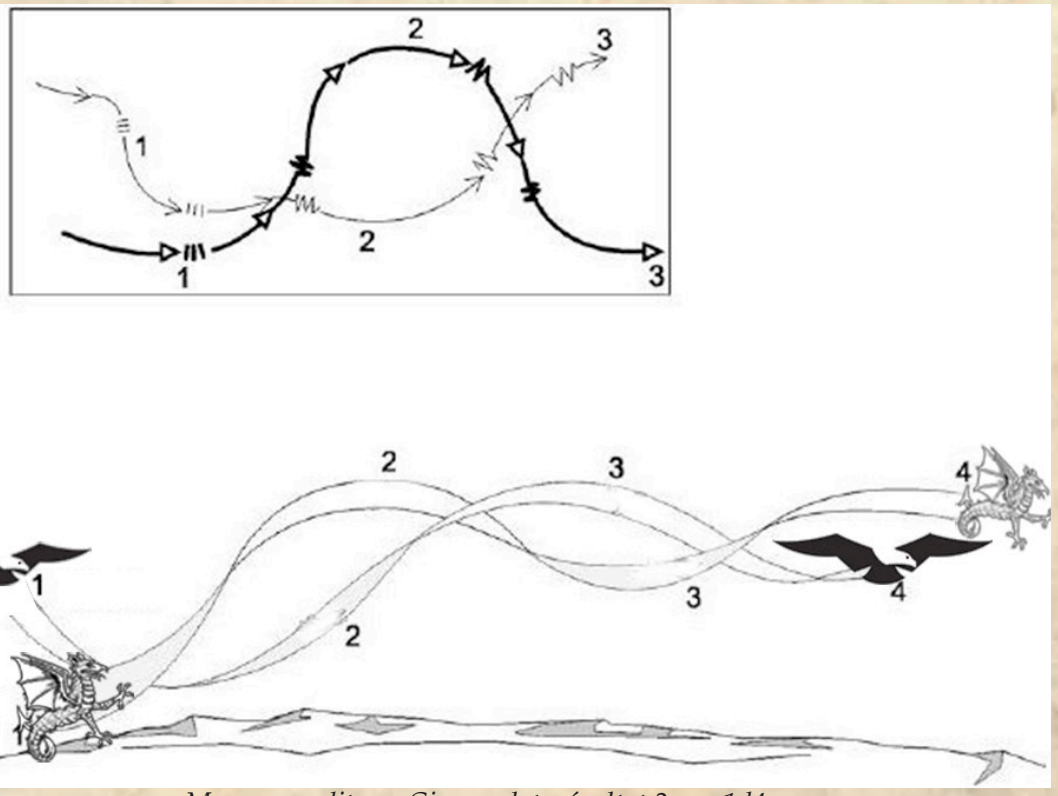


© Les aventuriers du 4e âge - Août 2016 - http://www.silmarion.com



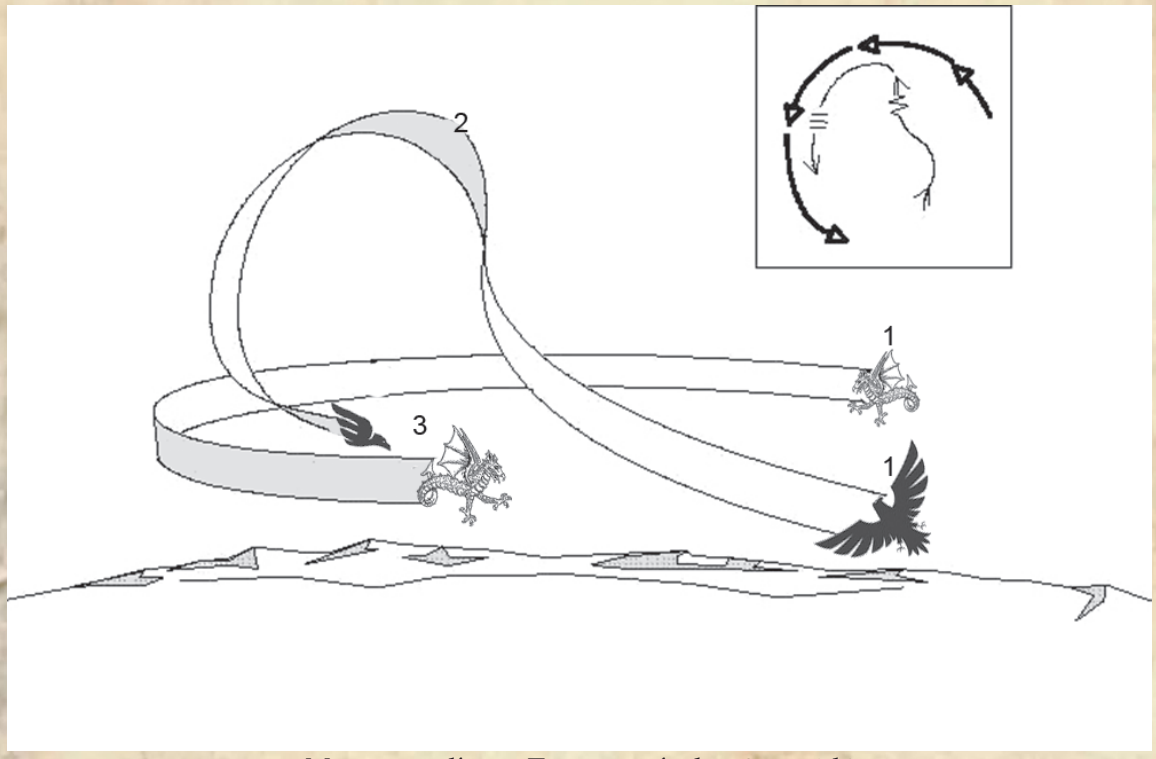


Manœuvre dite en Yo-yo bas, résultat 1 sur 1d4.

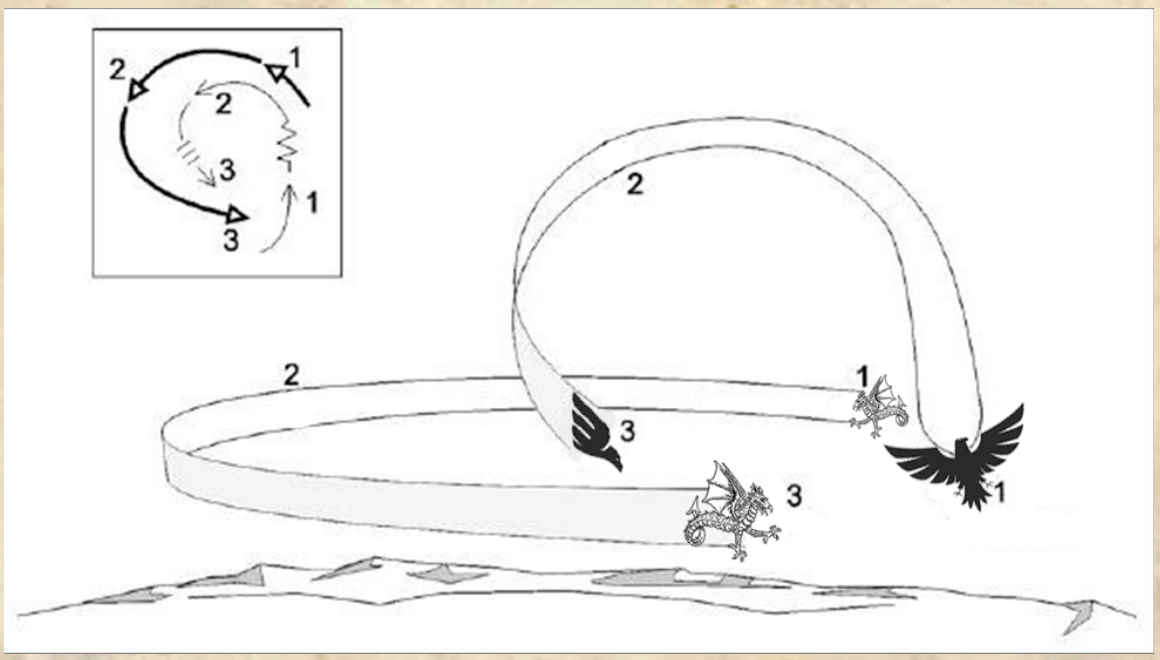


Manœuvre dite en Ciseau plat, résultat 2 sur 1d4.

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



Manœuvre dite en Tonneau, résultat 3 sur 1d4.



Manœuvre dite en Yo-yo haut, résultat 4 sur 1d4.

B - Sur les Vouivres
Tandis que le dresseur psalmodie une incantation pour soumettre par psychisme un membre du groupe, 3 Gobelins décochent leurs flèches. Le 4e fait tournoyer un grappin au dessus de sa tête avec 30% de chance d'accrocher un harnachement ou un joueur. Si cela réussit, les Gobelins s'accrochent au filin et l'utilisent comme passerelle pour aborder, sabre au clair, le grand Aigle. La Vouivre et l'Aigle s'entremêlent et le combat pour la survie du groupe peut commencer.

Si l'approche s'est déroulée sans accrochage, alors l'Aigle Géant reprend rapidement de l'altitude et laisse le champ libre à l'Aigle suivant et son équipage.

Feanel l'archange de feu et des Aigles vigilants

Au cours de l'abordage, si les Gobelins réussissent un jet de bonus critique alors ils tranchent l'un des harnachement ; un membre d'équipage désarçonné tombe dans le vide ! Feanel intervient rapidement en utilisant son sort Aile de Feu et tente de ralentir la chute du malheureux. Le rescapé est alors posé sain et sauf sur le bord d'une falaise inaccessible. Les Aigles seront aussi attentifs à fondre sur une victime et la récupérer in extremis avant qu'elle ne s'écrase au sol, grâce à ses serres puissantes. Malgré tout, ce sauvetage n'est pas sans mal et occasionne 1d10 dégâts lors de la récupération un peu violente en plein vol car réalisée à des vitesses vertigineuses. Le joueur restera dans la serre jusqu'à la fin du combat et l'Aigle ne pourra l'utiliser au combat.

Si il ne reste qu'une Vouivre en vol, alors le dresseur hurle un ordre à sa monture de combat. La Vouivre donne plusieurs coups de reins violents et balance sa queue pour jeter par dessus bord, tourelle de bois et occupants Peaux-vertes. Ainsi allégée, la Vouivre et son maître redescendent rapidement vers le sol où grouille la marrée effrayante du Chaos.

À la fin du combat, les Aigles récupèrent éventuellement les naufragés et Norn fait signe de la main en indiquant l'Ouest ; les Aigles reprennent de l'altitude et franchissent la chaine montagneuse de l'Ered Ether à très haute altitude. Les cimes les plus impressionnantes culminent à plusieurs milliers de mètres et le ciel bleu permet de profiter d'un paysage grandiose et sauvage. En fin d'après midi, les Aigles Géants utilisent les courants ascendants puis se laissent tranquillement porter pour engager une descente vers des collines boisées à l'Ouest de la chaine montagneuse.

Retour sur le plancher des vaches

Les Aigles déposent leurs passagers dans une vallée abritée. De ce côté-ci du versant de l'Ered Ether, il y a peu de neige. L'endroit très boisé semble calme. En cette fin d'après midi de novembre, les jours déclinent rapidement et Norn intervient :
« *Ils nous faut trouver un abri pour la nuit… Cette profonde anfractuosité rocheuse nous permettra d'allumer un feu pour passer une bonne nuit réparatrice.* »
Norn fait un geste amicale aux puissants Aigles qui s'envolent à nouveau et ils disparaissent dans la nuit étoilée.
Le docteur Ribeynioul est au petit soin pour pratiquer d'éventuels secours.
Le repas est propice à l'échange d'informations. Les Nains Toni et Glandil expliquent la marche à suivre. Toni relate l'histoire de la grande guerre et leur mission :
« *Depuis que cette armée de Peaux Vertes accompagnée par les engeances du Chaos ont prit pied devant l'entrée de notre citadelle, notre*



Roi, Gallïn, nous a demandé de pénétrer en éclaireur en petit comité par l'ancienne entrée Ouest dans la partie abandonnée de notre cité. L'autre porte, l'entrée principale, est plus récente. Elle fut construite au détriment de celle que nous emprunterons demain.
Ces immenses couloirs et ses vastes salles, furent abandonnés il y a 250 ans. En effet, les lieux furent le théâtre d'une grande bataille qui opposa Hommes, Nains et Grands Elfes de l'armée de Zilkin à l'armée des Peaux Vertes menée par le serviteur de Sauron… »

Glandil poursuit :
« *Un éclaireur de notre peuple, le rusé Volgrïm, est parti quelques jours avant nous ; il devrait nous rejoindre près de la grande sculpture pour nous informer d'éventuels dangers.* »

Feanel jusqu'alors muet, ajoute d'une voix douce mais empreinte de nostalgie :
« *Le rêve que (nom du Nain du groupe) a fait, une nuit, n'en est pas un et l'une des batailles contre les Gobelins à peaux jaunes, eut lieu dans ces entrailles, de ce côté-ci de la montagne. Aujourd'hui cette partie est une sépulture abandonnée aux âmes des soldats défunts. Une tombe pour les guerriers et les guerrières mais aussi un sinistre dédale qui renferme depuis tout ce temps, les cauchemars de ces tragiques combats… D'autres batailles eurent lieux, à Minas Morgul aujourd'hui appelé le Veilleur et plus à l'Est, au Monts de Fer et au Mordor. En ce qui concerne notre région, les Terres Sauvages, la victoire finale contre le sorcier Karak Gorum à Minas Morgul, laisse un goût amer au peuple des Elfes de la forêt : ZIlkin, notre souverain le plus noble des Enfants d'Ilúvatar, se sacrifia alors pour gagner la guerre.* »

Puis son visage s'assombrit et devant le feu agonisant, Norn fait un geste nonchalant, ravive magiquement le foyer et fait signe à la troupe de se préparer à passer la nuit.

Le quatrième rêve d'Elya

Pendant la nuit, l'un des joueurs, (autre que celui des premiers rêves/cauchemars d'Elya), se réveille brusquement :

Un bruit inhabituel de grattement au dehors de la protection rocheuse naturelle, vient de vous tirer de votre sommeille.

Le feu semble complètement éteint et au dehors, la voûte céleste est constellée d'étoiles. En fait il n'y a pas de feu, l'air est pur est chargé d'une forte odeur, comme si la nuit accentuait les fragrances de la faune endormie.

Note au M.D. : Peut-être que la première chose que le joueur fait est de vouloir réveiller ses compagnons mais il est seul.

Une fois redressé votre attention se porte sur le fait que vous êtes paré d'une imposante combinaison… Une armure magnifique mais qui ne semble pas peser. Elle luit de l'éclat de la lune et se compose d'éléments métalliques couverts de feuilles d'or et un surcot ou un tabard avec une cape, tous blancs immaculés, tressés de fils de mithril. Une arme ceint votre côté (dague pour le Hobbit, épée pour l'humain, bâton ornée d'un étrange croisant pour l'elfe ou marteau à deux mains pour le Nain). Cette arme est d'une grande beauté et d'une légèreté déconcertante.

Le bruit semble se rapprocher, une sorte de grattement, suivit d'une respiration…

Puis tout à coup, deux fentes rouges apparaissent, avec une paire d'yeux inquiétants ; une masse poilue masque l'entrée ! La chose se dresse sur ses pattes arrières et une gueule béante s'ouvre. Le faciès est mi homme mi bête, les pattes sont déformées comme si les mains s'étaient



tordues pour ressembler aux membres d'un animal fantasmagorique.

La créature se jette sur vous gueule ouverte, griffes levées et instinctivement, vous brandissez votre arme.

Mais subitement le temps se fige ! Votre main est comme suspendu en l'air, face à la bête également stoppée dans son élan puis chose étrange, au dehors, les étoiles semblent encore plus nombreuses. Tout à coup le ciel tombe littéralement avec une myriade d'astres qui se transforment en petites étincelles, bruissantes et aveuglantes, venu comme un essaim à l'arrière du monstre. C'est maintenant une vive lumière et la forme envahit la caverne, enveloppe et consume littéralement sous vos yeux, la bête figée. Le sol, les parois, tout disparaît sous l'effet d'un basculement.

Le vide... La lumière, vous semblez flotter… puis une brise légère se lève. Vous êtes maintenant seul, dans un espace lumineux mais qui semble sans limite. Vous perdez vos repères. Le vent se met peu à peu à souffler et le son module des notes ; cette musique n'en est pas une, vous la comprenez, c'est un langage, une voix :

« *Le vent assèche l'eau* »
Enfin, une brusque bourrasque vous réveille pour de bon.

Un objet de petite taille, pèse à peine sur la poitrine du joueur maintenant pleinement réveillé, mais assez pour que vous la ressentiez. Vous portez autour du cou une fine tresse, qui semble liée par de très fins et minuscules cheveux multicolores elle qui brillent dans la nuit.

À côté, Toni et Glandil ronflent bruyamment et Rybeinioul parle tout seul :
« *Rooooo Raaaaa, pas la citrouille maman, non pas la citrouille… Raaaaa, pas bon la citrouille…* »

Le feu crépite et le reste de vos compagnons est bien présent dans l'abri de fortune.

Ce qui semble un lien fragile, mais qui au touché est extrêmement solide, supporte une petite plume duveteuse d'un oiseau inconnu, c'est la plume des vents. Lorsque le joueur se relève, des petites paillettes iridescentes volettent et se répandent sur le sol de la caverne.

Si le Maître du Jeux n'en a pas eu l'occasion lors du chapitre précédent intitulé « Retour à Borwo », alors il peut proposer les rêves liés au passé lointain des élus pendant leurs sommeils (pages 48 et 49) pour les autres aventuriers.

Au petit matin, la troupe reprend la route. Toni et Glandil prennent le tête de la marche suivit de Norn, Ribeynioul et Feanel puis le groupe de joueurs ferme la marche. Glandil donne les consignes :
« *L'entrée Ouest est à une demi journée de route d'ici ; nous devrions arriver au Géant de Pierre avant la nuit… Si la statue est encore debout depuis toutes ces années, alors elle devrait nous indiquer la route.* »
Le chemin de montagne grimpe et la vallée boisée fait très vite place à un paysage de rocaille et de pins clairsemés. La neige au sol a fait place à une glace compact et les marcheurs doivent faire attention à ne pas se tordre la cheville. Malgré tout le soleil réchauffe cette matinée hivernale et lorsque l'astre atteint son zénith, Toni le Nain, exténué, réclame une pause déjeuner.

En début d'après midi, le groupe aborde une ancienne piste qui semble régulièrement empruntée. La glace a fondue et des traces au sol attestent du passage de quelques créatures.



Si les joueurs tentent un test ou sont bercés dans l'art du pistage, elles se révéleront être les pas récents et nombreux de chevaux non ferrés… Une étude attentive et plus poussée, indique d'autres traces : la présence de pas, large et griffus, 6 traces profondes qui bordent la piste mais qui semblent antérieures à celles des équidés.

Les marcheurs atteignent un promontoire boisé. Glandil fait signe à son comparse et grimpe sur le dos de Toni lui même en équilibre sur un vieux tronc ; il désigne au loin, quelques sapins monumentaux :
« *La bas ! Regardez ! Au dessus des arbres, c'est la statue des ancêtres…* »

Effectivement, au loin, se détache une immense sculpture, qui dépasse allègrement le faitage des plus hauts sapins.

« *Nous arrivons à l'ancienne porte,* s'exclame Norn. *Nos guides ont été efficaces. Restez quand même sur vos gardes, car cette région a été délaissée par le peuple Nain pendant plus de deux siècles et la nature a horreur du vide !* »

Quelques bruits de galop à l'approche du groupe semblent s'éparpiller sous les ombres des frondaisons des grands arbres et dans les taillis qui bordent le sentier. En début d'après midi, le groupe parvient sous les grands arbres à l'aplomb de l'immense statue de pierre. Un Guerrier Nain sorti d'un autre âge porte un marteau à deux mains.

À sa base, deux chemins partent à l'Est.

La statue est monumentale et la base octogonale est aussi haute qu'une maison. Des inscriptions en langue Naine parlent « *des anciens Peuples, les Poings-de-fer et les Barbes-raides, dont les pères s'éveillent dans un lieu inconnu de l'est de la Terre du Milieu* » ; et rappellent des faits d'armes des troupes de Dáin durant la bataille des Cinq Armées.

**Dans l'œuvre de J. R. R. Tolkien, Dáin II (2767 - 3019 du Troisième Âge), surnommé Pied d'Acier est un Nain, souverain du royaume Nain des Collines de Fer, puis de l'Erebor de 2941 à sa mort en 3019. Il est notamment illustre pour avoir mis à mort l'Orque Azog. Il est également remarquable pour sa sagesse, renonçant au royaume de Khazad-dûm par deux fois, d'abord devant la menace du Fléau de Durin puis devant les tentatives de corruption de Sauron.*

Enfin, une dernière inscription, isolée et située à l'angle des deux chemins de l'Est semble bien mystérieuse :
« *Dans la quête des connaissances, le chemin est plus important que le but. La quête des connaissances n'a pas de fin, mais la vie de celui qui marche dépend du chemin ; l'ombre que le soleil donne à tes pas te guidera et le pas que la nuit assombrira, sous la lune se révélera.* »

Note au Maître du Jeu : la signification de ce message abscons s'est perdu dans la nuit des temps et n'a juste vocation qu'à orner un angle de la stèle au détriment du voyageur qui perdra son temps.

La statue est située à l'intersection de trois sentiers, celui sur lequel se trouve le groupe et deux autres qui partent l'un vers l'Est, l'autre vers le Nord Est.

Le chemin de l'Est est dégagé. Il monte en pente douce. D'autres empreintes de chevaux ont piétiné le passage et des branches mâchouillées des abords donnent à la route un aspect entretenu.

Le second qui part vers le Nord Est est couvert d'herbe, de broussailles et de ronces ; il est bordé de buissons épineux. Le sol est caillouteux et il serpente sur la partie la plus raide de la colline.

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



Toni se fige devant les deux chemins :
« *Il nous faut maintenant emprunter l'un des deux sentiers vers l'Est. Mais nos sources sont incomplètes… Personne ne nous avait signalé ces deux pistes. Pourtant les routes partent vers l'Est et doivent franchir la colline ; la porte de la cité oubliée se trouve de l'autre côté…* »

Glandil essaie d'être pragmatique :
« *Si on ne nous a rien dit c'est que les deux pistes mènent à la porte…* »

Feanel reste muet et Norn semble dubitatif :
« *Que faisons nous alors ?* Et se retournant vers les joueurs, Norn demande :
« *Et vous quelle route emprunteriez vous ? N'avez vous pas, comme le signalait hier soir Feanel, été en prise avec des rêves prémonitoires ? Vos souvenirs de votre vie passée vous reviennent-t-elle ?* »

Toni semble inquiet :
« *Volgrïm devait nous attendre ici, mais je ne vois point d'éclaireur. Il nous aurait certainement donné des indications.* (et se tournant vers les joueurs) *Quel chemin prenons nous ?* »

Les joueurs doivent choisir entre emprunter l'une ou l'autre piste.
Choix n°1, le chemin du Nord Est

Le sentier qui part au Nord Est est le plus escarpé. Les ronces lacèrent le cuir des tenues, ralentissent la marche, les cailloux pointus roulent sous les pieds et avec la déclivité rebondissent en contre bas. Enfin, les seules végétaux sur lesquels les grimpeurs peuvent espérer s'accrocher pour l'escalade et franchir cette sente difficile sont couverts d'épines noires longues et effilées.

Les risques de se blesser ne sont pas négligeables. Les marcheurs mettront deux heures pour arriver en haut de la colline.

Note au Maître du Jeux : les joueurs ont toutes les chances de se blesser au cours de la montée. Certain seront plus à l'aise avec cette randonnée périlleuse si ils possèdent des capacités innées ou liées à ce genre d'exercice ou encore pratiquant des activités de plein air ; ils ont 25% de subir un accident. Les autres, moins aguerris, ont 60% de chance de se blesser.

Sur 1d4 ils sont victimes des accidents suivants :

1 : Une pierre se décroche sous la botte de Ribeynioul et roule sur la pente. Elle frappe violemment un joueur en pleine tête qui encaisse 1d6 points de dégâts.
Ribeynioul :
« *Désoléééé mes amis, j'ai des pansements pour vos bosses; dès qu'on sera en haut.* »

2 : Les ronces déchirent le mollet d'un marcheur ou les font trébucher, occasionnant 1d4 points de dégât.
Toni :
« *Hé bien, vous aussi vous aimez la bière ? Vous savez, mettre un pied devant l'autre, c'est pas bien compliqué !* »

3 : Les épines des buissons traversent la combinaison ou reste profondément plantées dans la main, causant 1 point de dégât.

4 : « La totale », le joueur reçoit une pierre sur la tempe, tente de s'accrocher à un buisson et se retrouve empêtré dans une pelote de ronces puis roule jusqu'en bas du talus. Il perd 1d10 points de dégâts.
Glandil :
« *Hé bien, à ce rythme là, on est pas rendu. Quelle bande de boulets !* »



L'arrivée au sommet

Courbaturés, piqués et gênés par les échardes des épines noires, les membres lacérés par les ronces, le groupe arrive enfin sur le haut de la colline. En contre bas, ils aperçoivent le second chemin qu'ils n'ont pas choisi d'emprunter et qui se dirige directement vers un prodigieux précipice. Le vide vertigineux emplie une immense vallée infranchissable. Seul un pont de pierre posé sur deux arches monumentales franchit ce gouffre béant. De l'autre côté, à une dizaine de mètres, un portail de pierre immense et sculpté d'une tête d'un Roi Nain ouvre vers les entrailles de la partie oubliée de la cité Naine.

Galopant sur cette route, une dizaine de chevaux de petites taille s'éparpille à l'entrée du pont et broutent tranquillement les genets du bord.

Ribeynioul souffle et les mains posées dans le creux des hanches semblent se lamenter : « *Pourrrrrquoi vous n'avez pas emprunter la route direct de l'Est ?Je le savais moi que c'était la plus courte !* »

Agacé, Toni se retourne vers le docteur :
« *Et pourquoi tu ne nous as rien dit, triple buse ?* »
Ribeynioul :
« *Baaaaaah, parce que vous m'aviez rien demander pardi !* »
Et Glandil, se frappant la main sur le front semble maudire à cet instant tous les Gnomes de la Terre du Milieu :
« *J'ai bien envie de jeter notre service de secours dans le précipice ! Et sans rien lui demande !* »

Mais le ton de la colère baisse très vite, lorsque des cris rauques se font entendre derrière eux. Quatre créatures bestiales, la gueule béante munie de crocs proéminents, les corps musculeux et armés d'une lance, d'une épée, d'une hache ou encore brandissant un oriflamme grotesque dévalent la colline. Ils se précipitent sur la troupe qui vient à peine de reprendre son souffle.

En haut de la butte, deux autres monstres, l'un recouvert d'une peau de bête et d'un bâton décoré de babioles s'agite et hurle des incantations et à ses côtés un archer brandit un arc lourd dans leur direction.

« *Des Orques sauvages ! Manquait plus que ça !* » Hurle Norn.
« *Préparez vous au combat !* »

Choix n°2, le chemin de l'Est

Si les aventuriers empruntent le chemin dégagé, ils franchissent facilement la colline. Au delà, le chemin de l'Est conduit directement vers un prodigieux précipice. Le vide vertigineux emplie une immense vallée infranchissable. Seul un pont de pierre posé sur deux arches monumentales franchit ce gouffre béant. De l'autre côté, à une dizaine de mètres, un portail de pierre immense et sculpté d'une tête d'un Roi Nain de l'ancien temps s'ouvre vers



Guerrier Orque Sauvage.

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

les entrailles de la partie oubliée de la cité Naine.

Une dizaine de chevaux de petites taille broutent tranquillement les touffes de genets aux abords du pont.

Au moment ou le groupe commence à s'approcher du pont, des hurlements provenant de la colline résonnent en écho dans la vallée. Derrière eux, dévalent du haut de la butte quatre créatures bestiales, la gueule béante munie de crocs proéminents, les corps musculeux et armés d'une lance, d'une épée, d'une hache ou encore brandissant un oriflamme grotesque pour le quatrième. Ils se précipitent sur la troupe qui s'engage sur le pont.
Derrière eux, un cinquième individu, recouvert d'une peau de bête et brandissant un bâton décoré de babioles s'agite et hurle des incantations ; à ses côtés, un archer lève un arc lourd dans leur direction.
Norn hurle :
« *Des Orques sauvages ! Manquait plus que ça ! Préparez vous au combat !* »

Apparentés à leurs cousins tribaux, les Orques Sauvages sont encore plus violents. Tous les Orques sauvages sont décorés de tatouages selon leurs coutumes tribales. Certains orques ne portent pas d'armure et sont protégés par leurs tatouages magiques qui leur font 1 point d'armure. Les tatouages leur donnent M + 1 car ils croient qu'ils courent plus vite grâce à ce tatouage.



Guerrier Orque Sauvage.

Profil principal des guerriers Orques :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
35%	35%	38%	45%	25%
24%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	12	3	6 (4)*	4
0	0	0		

*Avec et () sans peintures de guerre.

Règles Spéciales :
Attaque frénétique : les Orques sauvages sont très primitifs, énormes et ils crient quand ils se battent. C'est pourquoi ils sont sujet à la frénésie en combat.

Profil principal de l'archer Orque :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	39%	35%	42%	28%
24%	30%	20%		

Profil secondaire :

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

Profil principal du Chaman Orque :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	25%	30%	35%	28%
30%	30%	20%		

Profil secondaire :

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



Chaman Orque Sauvage.

Le Chaman lance le sort : Flétrissure Verte.
Discipline : Magie Nécromantique, Niv. 1
Temps d'incantation : Immédiat
Points de Magie : 1
Portée du sort : 10 mètres
Durée du sort : 2 heures
Champs d'action : une cible humanoïde
Composants : de la chair d'une personne âgée (+ de 70 ans pour un humain)

Effets : Le sorcier lance une malédiction. Sa victime perd 10% de Force et d'Endurance, et doit réussir un jet de sauvegarde. Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, avec cumul des effets, jusqu'à -10% maximum des capacités du joueur.
Le Chaman Orque lance un sort de déstabilisation : Syndrome de Couic.
Discipline : Magie Nécromantique, Niv. 1
Temps d'incantation : Immédiat
Points de Magie : 1
Portée du sort : 10 mètres
Durée du sort : 2 tours
Champs d'action : zone de 2 mètres de diamètre.
Composants : de la poudre de cacahuète

Effets : Le sorcier provoque une gêne à toute les personnes se trouvant dans la zone visée. Des rougeurs apparaissent sur la peau des cibles qui perdent 1d4 points de dégâts.
Si les joueurs ne quittent pas la zone, ils ressentent un gonflement des membres et connaissent des difficultés à respirer avec 1d10 points de vie à chaque tour.

Les Orques sauvages n'ont aucun bien de valeur, mis à part quelques armes grossières en pierre taillées et des silex.

Un peu plus haut sur la colline, se trouve un petit village d'Orques Sauvages composé d'une palissade grossière qui protège trois huttes dont l'une plus grande, décorée de petites têtes enfichées sur des piques rustiques. Si les aventuriers s'approchent suffisamment, les Nains reconnaissent des têtes Gobelins différentes de ceux croisés lors des échauffourées précédentes :
« *Ce sont celles de Gobelins de la Nuit ! Mais oui… À en juger les pupilles rougeoyantes des rares têtes pas trop décomposées et des coiffes caractéristiques de ce clan qui vit généralement dans les cavernes profondes...* » reconnait Toni.

Glandil n'est pas plus rassuré :
« *Oui et c'est bien cela qui m'inquiète. Si les Orques primitifs ont piégé des Gobelins imprudents, leurs congénères sont certainement tapis dans les anciennes salles de la cité. Faudra ouvrir l'œil et garder l'oreille au abois quand nous visiterons notre ancienne cité !* »
Rorn essaie d'être plus pragmatique :
« *On est pas venu jusque là pour qu'une bande de Gobelins aux yeux rouges nous empêchent de mener à bien notre mission. Et puis restons pragmatiques, les Gobelins de la Nuit sont en guerre depuis des temps immémoriaux avec les autres clans Peaux-Vertes.* »

Docteur Ribeynioul se permet une réflexion :
« *J'ai reconnu les chevaux de La Comté en contrebas. Je ne savais pas qu'il exista*

encorrrrrre de tels spécimens, qui, je crois, furent donnés, en marque de sympathie, par les semi-hommes voila de trrrrrès nombreuses années au Peuple Nain. »

Glandil acquiesce :
« *Effectivement Docteur, t'as bien vu ! Ce sont bien des montures de Hobbits ; de petites montures issues des fières lignées des Rohirrim et croisées afin d'adapter leurs tailles à celles des semi-hommes. Je les croyais, moi aussi à jamais disparues lors de la grande bataille des temps anciens.* »

Note au Maître du Jeu : il est important de laisser les joueurs tenter de dresser les petits chevaux en les amadouant, les capturant ou en usant des compétences liées au dressage et à la connaissance de la faune. Les chevaux, bien que libres depuis plus de deux siècles, sont doux et très affectueux ; certains seront curieux.
Important : l'odeur de l'herbe à pipe les attirent et les calme immédiatement.

Toni se tourne vers les aventuriers. Il tire et déroule des cartes d'un tube de cuir :
« *Tenez, voici des plans des différents niveaux que le Roi m'a confié, et un G.P.S. il nous permettra de nous orienter…* »

Grace au G.P.S., Toni et Glandil sont en mesure de donner le nom et l'utilisation des salles, tout au moins les lieux indiqués sur le plan des joueurs :
« *…Un GPS ? Bha c'est juste un Guide Papier de Survie… Deux trois infos que les cartographes du Roi ont noté sur les indications des anciens… Mais bon les anciens ont parfois du mal à se rappeler, surtout qu'avec l'âge les rivières de bières ont raviné les berges de leurs mémoires ; la tête d'un vieux Nain, c'est comme une tome de fromage. Y'a des trous, des souris, des trous et des grosses bulles de mousse à bière…* »
Cheval Nain de la Comté :

Physique :
Pour l'usage de l'encombrement, les Chevaux portent une charge égale à leur force x300 Points d'encombrement.
Alignement : Neutre
Traits Psychologiques :

Alors que les chevaux sont sujets à la peur du feu, des créatures fantastiques, des monstres et des grands bruits soudains, les Chevaux de la Comté quant à eux, on une résistance plus élevée.

Profil principal des Chevaux de la Comté:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	35%
10%	30%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
0	12	3	3	6
0	0	0		



Cheval de La Comté.

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

Troisième partie : dans les entrailles de la cité Naine

Le pont qui enjambe le précipice semble posé comme un fut de paille au dessus du vide. Pourtant l'arche tient bon :
« *C'est de la construction Naine ça. Elle sera encore là dans mille ans !*» lance Glandil avant d'emprunter le pont.

De l'autre côté, une plateforme semi circulaire reçoit une tête géante de Nain taillée à même la paroi du rocher. Elle mesure une cinquantaine de mètres de haut. Dès que (nom du Nain du groupe) pose la pied sur la plateforme, deux immenses vasques de pierre posées sur des promontoires de part et d'autre de l'entrée sculptée, s'animent par l'apparition de flamme. Les deux braseros géants semblent accueillir l'Élu du Peuple Nain.

La cité oubliée

Elle est étagée sur quatre niveaux.

Les couloirs du premier niveau de la cité sont très grands, taillés dans la roche avec une immense habilité. Des peintures un peu effacées ornent les parois, parfois des runes gravées dans la pierre content les récits des premiers âges.

Ils mesurent à eux seul 20 mètres de large et sont hauts d'une dizaine de mètres. Les salles du premier niveau sont impressionnantes avec des dimensions comprises entre 60 mètres de large et 100 de long, voir plus et des plafonds haut de 50 mètres. L'échelle inscrite sur les plans permet de mesurer les distances et les dimensions des salles.

Aux niveaux inférieurs, les hauteurs des salles sont beaucoup moins impressionnantes et les derniers tunnels ont été réalisés après le départ des Nains, soit naturellement par l'érosion, soit par les coups de pioches des Gobelins de la Nuit ou encore par des esclaves de Grima Langue de Serpent aujourd'hui Morts-Vivants à son service. Elles forment des galeries de 5 mètres de hauteur maximum et sont beaucoup plus grossières.



Le pont et l'entrée oubliée de la cité abandonnée.

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



Au second niveau un pont très étroit franchissant un gouffre, est le théâtre d'une combat tragique qui voit la disparition (provisoire) du Prince Elfe Sylvain Feanel qui se sacrifie en utilisant le puissant sort contenu dans sa cape elfique : Conflagration fatale. Cette scène grandiose entraine une grande partie d'une des deux armées Gobeline dans une chute flamboyante et vertigineuse, pour sauver le groupe.

Les plans que Toni et Glandil possèdent, sont remis aux joueurs et se composent de :
- une carte des deux premiers niveaux,
- une carte du troisième niveau,
- une carte du quatrième niveau avec les appartements de Grima et la crypte.

Le guide que possède les nains sera utilisé pour décrire les lieux.

ATTENTION : chaque plan est doublé, un pour les joueurs et le second plus complet et numéroté qui est EXCLUSIVEMENT réservé à l'attention du Maître du Jeu.

Les deux versions sont différentes. En effet, depuis 250 ans, des hôtes indésirables ont pris place dans les salles, les couloirs et les galeries depuis le second niveau aux plus profonds de la cité.
Les plans à donner aux joueurs se trouvent à la fin du scénario, pages 97, 98 et 99.

Grima Langue de Serpent a élu domicile au quatrième niveau près de la crypte. Pendant des siècles, il a tenté de percer le secret du tombeau du Roi Nain Mirglïi, mort et enterré dans ses entrailles et détenteur du troisième doigt de Zilkin. Mais toutes ses tentatives se sont soldées par un échec, soit que la magie de Zilkin entourant la salle du tombeau soit trop forte, soit que les galeries creusées successivement sont envahies par une coulée de lave qui traverse le sous-sol de la cité, engloutissant tunnels et esclaves.

Les appartements de Grima, vides de son occupant en ce moment, sont gardés par une sinistre garde rapprochée, constituée de vampires morts vivants. Au second niveau, des esclaves « zombifiés » rapportent des prisonniers Gobelins ou s'emparent par l'accès extérieur O, de proies pour les expériences de Grima.

Grima est actuellement devant le portail Ouest pour superviser le siège de la cité Naine et emprunte un passage secret pour aller et venir dans cette partie de la montagne (passage O).

Au second niveau, ce sont les clans des Gobelins de la Nuits qui se disputent les restes de la cité : les Kass Burn et les Krok Nez. Ces deux clans sont en guerre perpétuelle pour d'obscures raisons ; certains diront que les uns vénèrent Gork et les autres Mork mais en fait, les Gobelins de la Nuit sont en guerre avec tout le monde même avec ceux de leur race.

Régulièrement, les créatures Morts-Vivantes de Grima, enlèvent des Gobelins et les emmènent dans les niveaux inférieurs pour de sombres manipulations ou tout simplement pour s'en repaître. Ces activités, qui se déroulent discrètement via des passages secrets habilement dissimulés, exacerbent les rivalités entre les deux clans qui pensent que ce sont « *les zotres Gob kon fait ça !* »
Chaque lieu important est numéroté ou marqué d'une lettre qui renvoie vers le descriptif du lieu correspondant.

Si le groupe est dépourvu de moyens d'éclairage, la salle de l'entrée contient des jarres d'huile et du bois, pour confectionner avec les tissus trouvés sur les ossements épars, quelques torches.

Les chevaux dressés permettront de se



déplacer plus rapidement mais seront bruyants du fait du trottinement et du bruit des sabots sur le sol dallé. Cela résonne et se répercute dans les immenses couloirs. Peut-être que Norn ou Feanel demanderont de faire preuve de discrétion de peur d'éveiller les soupçons et de laisser les chevaux tranquilles, à moins d'opter pour quelques bandes de tissu et ainsi étouffer le bruit des sabots par exemple.

Rappel au M.D. : Le dernier couloir qui mène depuis les appartements de Grima à la crypte du Roi Nain Mirglïi est constitué d'une série de pièges magiques que seuls les porteurs de reliques peuvent désactiver. Lors des rêves, Elya a transmis, quatre objets qui serviront à débloquer les passages successifs.

Il est important que les rêveurs conservent les objets acquis précédemment à leur réveil et notent ceux que les songes leur ont révélés. Si les Élus tentent de s'en débarrasser, faites en sorte qu'une violente douleur les en dissuade, ou qu'un membre, bras ou jambe se déplace dans le plan de l'Irréel : « *Une sensation étrange s'empare de votre bras… Il devient floue, transparent et commence à disparaître…* »

Pour rappel, trois objets ont déjà été distribués à l'issu des rêves. Ce sont : la plume des vents, la goutte d'eau primordiale et le sachet de terre des fées.
Le quatrième sera délivré ici même dans la cité oubliée grâce à la petite clef d'or qui ouvre le coffre de l'entrée pour libérer l'énorme clef de la citadelle.
Elle permet de refermer quatre petites grilles situées dans les piliers (C, D, E, F) du temple de la Lune. Une fois les quatre portes refermées, le processus de libération du quatrième élément a lieu (légende n°5).



Le paragraphe suivant décrit en détail les lieux situés sur les cartes du Maître du Jeu. Pour la première carte, les deux niveaux, l'un au dessus de l'autre, sont indiqués par un remplissage blanc pour le rez de chaussé et beige pour le second niveau. Le troisième niveau est partiellement indiqué en rouge afin de repérer les accès au troisième niveau ainsi que le gouffre en K sur lequel passe le pont de pierre qui sera la théâtre du combat de Feanel contre un clan Gobelin au grand complet et de sa chute.

Voir plans réservés au Maître du Jeu, pages 98, 99 et 100.

Toni et Glandil ont partiellement reçu des informations sur les noms et l'utilisation des salles et des couloirs grâce au G.P.S., mais ne savent pas que certaines parties ont été agrandies et que de nouvelles galeries ont été creusées par des hôtes indésirables. Ainsi les Nains indiquent où les joueurs se trouvent mais seulement pour les zones indiquées sur les plans réservés aux joueurs et qui correspondent à l'état de la cité lorsqu'elle fut abandonnée il y a 250 ans.

Seul le MD possèdent les plans actuels et donne les informations au cartographe du groupe lorsque les joueurs découvrent des lieux absents de leurs cartes.

Légendes et descriptifs de la cité

Premier niveau

1 - L'entrée de la cité

Une fois la tête de pierre géante du Nain passée, l'obscurité envahie peu à peu les lieux. Les volumes des couloir sont impressionnants. Ils sont si larges, 20 mètres d'une paroi à l'autre, qu'il est impossible de les voir quand on se trouve au milieu ; les bords disparaissent dans l'obscurité. Le plafond de 15 mètres de hauteur réverbère à peine la lueur des torches.
5 mètres après l'entrée, le couloir tourne à gauche sur 20 mètres, puis forme une boucle. Un pilier sur lequel sont accrochées trois torches est posé au milieu du couloir.

A - La nécropole

À gauche, une salle de 20 mètres de long sur 10 mètres de large offre un macabre spectacle. Des centaines de squelettes sont alignés les mains croisées, un marteau de guerre, un casque et un petit bouclier rond posés à leur pieds ; les armes sont en très mauvais état, abîmées par des chocs violents témoignages de la lutte farouche qui s'est déroulée naguère et attaquées par le temps. Les squelettes sont habillés de cottes de maille rouillées qui laissent apparaître les restes de vêtements de tissu épais.
Des claies en bois, ornées de barreaux, supportent les sépultures.
« *Les héros tombés au combat..* » souffle simplement Toni avant que lui et Glandil se recueillent.

Après une minute de recueillement, Toni se tourne vers les joueurs :
« *Maintenant que nous sommes entrés, il faut que nous trouvions le Temple de la Lune en priorité. Le roi nous a demandé de nous y rendre puis de chercher l'oeuf. Rappelez vous, dans la chambre, Il vous a dit que c'est l'une des clefs pour accéder à la crypte.* »

Au centre de la pièce, entre deux immenses jarres, le squelette d'un Nain habillé différemment, est posé sur un socle de pierre. Sa cotte de maille ne semble pas ternie par le temps et il porte un tabard et une cape blanche que seul la poussière des siècles tente de cacher. Un casque recouvert

de feuilles d'or, porte les traces du combat et un marteau de guerre à deux mains, mais brisé donc inutilisable sont posés à ses pieds.
La cotte de maille Naine très fine est en mithril. Elle est fixée à la lourde dalle de pierre par un anneau de fer.
Norn et Feanel sont réticents à forcer l'attache, quant aux Nains Toni et Glandil, ils demandent de respecter les sépultures. Malgré tout, si un joueur prend le casque pour le porter, il est pris de vertiges et s'évanouit. Il fait ou refait le rêve de la bataille passée, mais essentiellement celui destiné au joueur Nain (voir le second chapitre intitulé « Retour à Borwo », rêves pour le Nain à découper et à remettre au joueur situé page 48).

Le joueur, sort du cauchemar en rejetant violemment le casque, qui roule à terre. Déjà très abîmée, la pièce d'armure qui a reçu de nombreux coups lors de la grande bataille et après 250 années passées dans la citadelle, n'est plus en très bonne état. Sa chute le rend définitivement inutilisable : il vient de se briser en deux parties.

Les deux jarres contiennent de l'huile minérale de grande qualité qui est destinée à servir de combustible.

Note au Maître du Jeu : si il le désire, le MD peut suggérer, par la voix d'un des deux Nains, que :
« *La cité est vaste, et j'ai peur que nous n'ayons pas assez de torches pour la parcourir. Nous autres les Nains, sommes aptes à la vision nocturne, mais pour ceux qui sont aveugles la nuit, je vous permet de prendre le bois de la table de nos défunts et le tissu des vêtements qui leurs sont inutiles maintenant. Vous pourrez confectionner quelques torches avec l'huile de roche contenu dans les réservoirs.* »

Les barreaux de bois et les tissus trempés dans l'huile, permettent de réaliser une centaine de torche mais une seule torche a un encombrement de 5. Les torches ont une portée d'éclairage de 6 mètres et l'huile minérale de qualité brûle pendant 4 heures.

La clef de la cité

Encastrée dans le mur Sud, une grande porte de pierre ouvragée, située à 1 mètre du sol et mesurant 2 mètres de large sur 3 mètres de hauteur est recouvert de polychromies qui rehaussent des motifs sculptés.

L'Élu Nain qui doit toujours posséder la petite clef d'or du second rêve d'Elya, sent dans sa poche, que la petite clef vibre. Lorsqu'il la sort elle brille intensément et au mur, les couleurs des dessins se ravivent. Des runes apparaissent, lisibles par les Nains :
« *Au dernier jour de la bataille - maintenant que l'armée des Gobelins est défaite - que nos morts sont priés - nous refermons la cité - une petit clef pour une grande clef - referme à jamais la sépulture de notre Roi Mirglï - et protège pour l'éternité le doigt tranché de Zilkin.* »

Un fin faisceau semble émaner depuis la pointe de la clef en direction d'un point précis de la porte. Le trou de la serrure est à l'échelle de la petite clef d'or : minuscule. Une fois la petite clef d'or introduite, la porte de pierre s'ouvre en dégageant un nuage de poussière. À l'intérieur, un gros crochet supporte une clef de bronze qu'il faut presque porter à deux.

C'est la clef de la citadelle située un peu plus loin et qui bloque le passage intérieur. La porte est indiquée sur le plan par le symbole **-P-**.

Dans le bas de l'armoire en pierre est posé un petit tonnelet étanche. Dessus, une très



Le heaume de la nécropole de l'entrée.

longue blague à tabac.
Le petit tonnelet contient de l'herbe à pipe ; l'étiquette en métal fixée dessus indique : « *Herbe à pipe de la Comté - Cuvée très spéciale - Au delà des murs* ».
L'odeur est différente, douce et agréable, avec un ingrédient aromatique supplémentaire.

La blague à tabac contient une pipe de Hobbit mesurant 45 centimètres ; elle est taillée dans l'ivoire.

Un petit mot est glissé dans la blague : « *Pipe taillée dans une défense d'Oliphant, souvenir du siège de Minas Tirith* »

Si la pipe est un très bel objet, valeur 45 pistoles, elle ne possède pas les vertus de l'herbe à pipe contenue dans le tonnelet.
En effet, un ingrédient rare, donne à cette cuvée, un doux parfum de vanille. Le plus troublant et que lorsque le fumeur éjecte une première bouffée de fumée en direction d'un passage : portes, trappes ou accès secrets, les reliefs de la porte dissimulés ou non aux regards, apparaissent pendant quelques secondes à la vue de toutes les personnes présentes. À la seconde bouffée lancée immédiatement, le mur de fumée éphémère agit comme un filtre et dévoile rapidement l'espace situé au delà de la porte. L'épaisseur maximale de l'obstacle ne doit pas excéder 3 mètres. Si la paroi de la porte fait moins de 1 mètre, les détails sont plus nets et les personnes présentes du côté de la fumée, perçoivent également les bruits et les discussions.

Le Maître du Jeu doit laisser le joueur chercher par lui même les caractéristiques d'un objet magique ; le joueur peut aussi se renseigner auprès d'un érudit ou un magicien qui sera en mesure d'appliquer un sort de détection ou deviner son utilisation.

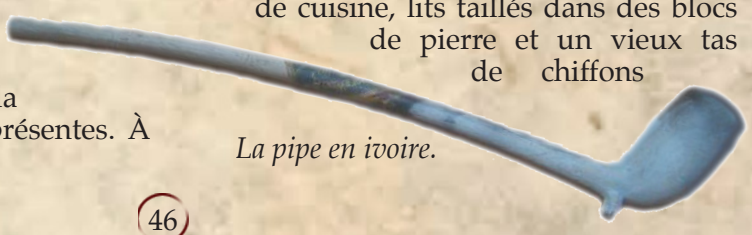
-P- La porte intérieure de la cité

Deux volet monumentaux barrent le passages. Des rails semi circulaires au sol, permettent de faire glisser les énormes battants en bronze sur des roues incorporées aux portes.

Toni rappelle le conseil donné par leur Roi quelques jours plus tôt :
« *Bon, nous voilà dans la cité abandonnée. Comme notre Roi nous l'a ordonné, trouvons le Temple de la Lune puis cherchons l'œuf… Ça me donne faim ces histoires, je me ferais bien une petite omelette…* »

2 - Les communs

Cette salle de 25 mètres carré était la pièce à vivre du Peuple Nain. Le mobilier a été retiré lorsque la cité fut abandonnée. Il ne reste que quelques maigres affaires de peu de valeur et en mauvais état : ustensiles de cuisine, lits taillés dans des blocs de pierre et un vieux tas de chiffons



La pipe en ivoire.



entassés dans la partie Nord Ouest.

Si les aventuriers déplacent ces vieilles fripes, ils délogent sous les tissus, une famille de rats géants :
Toutes ces créatures, au nombre de 10, attaquent avec une Morsure.

Sous les vieux tissus, les cadavres séchés de 3 Gobelins avec une dague très sale et d10 de sous.

Si un joueur frotte et tente de nettoyer la dague noircie avec un chiffon, la lame se révèle être en argent avec une inscription « *Souvenir de Kislev, bénie sur l'Autel de Sigmar* »
Cette dague est magique et possède un BF+5 contre les Vampires et les Lycanthropes.

Les Rats Géants mesurent près de 1,80 m de long, plus la queue.
Alignement : Neutre ou Mauvais

Profil principal des Rats Géants :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
25%	0%	31%	30%	42%	14%
18%	5%				

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	7	3	3	6
0	0	0		

Règles Spéciales :
Les rats ont 35% de chance de causer des Plaies Infectées et 2% de chance de porter la Peste Noire. Les Rats Géants peuvent voir à 20 mètres dans l'obscurité.

La Peste Noire

Chaque fois qu'un personnage est en contact avec cette maladie, le joueur doit tester son Endurance pour vérifier s'il a ou non été contaminé. Le Test peut être réajusté selon la virulence du mal.

Si un joueur contracte la Peste Noire, il doit lancer un test d'endurance tous les jours pendant 2 jours. Sur place, sans médicament, Ribeynioul ne peut agir.

Le malade est fiévreux et perd 10 % dans toutes ses caractéristiques et à l'issu de l'incubation, lors du 2e jour, une énorme boule se forme sur une partie du corps. C'est seulement à ce moment que le Docteur Ribeynioul tente une intervention :
« *Haaaaa enfin, une belle poche de pue !* »
Il se frotte les mains :
« *À moi le scallllpel ! Vite, des linges et faite bouillir de l'eau ! Ou de la gnôle, ça fera l'affaire. Écartez vous, le patient risque d'être contagieux !* »
L'opération est douloureuse, et Ribeynioul a sorti des gants, son tablier et placé un masque devant la bouche. Manipulant le scalpel avec dextérité, une giclée de liquide verdâtre et sombre se répand sur le sol.

Le patient perd 1pv, mais est sorti d'affaire.

3 - La salle commune

Cette pièce est similaire à la précédente. Ici le Roi donnait des banquets grandioses dans la grande tradition des ripailles Naines. Les longues tables en pierre et leurs sièges sont aujourd'hui vides. Sur les rares étagères effondrées, des restes momifiés de légumes et de nourriture séchée évoquent les agapes passées. Une vingtaine de grands tonneaux hauts de 5 mètres, aujourd'hui vides, sont posés contre le mur Nord.

Dans l'un d'eux, le cadavre momifié d'un Gnome qui présente la curieuse particularité de posséder dans l'entre jambes une sorte d'excroissance toute



sèche mais qui devait être exceptionnelle de son vivant. une bourse de cuir ratatinée contient 17 pièces d'argent, 3 pistoles et une bouteille graduée.

Glandil aura cette réflexion :
« *Ça me rappelle l'histoire que me racontait ma grand-mère sur l'excentrique Gnome Valburna qui a mélangé trop d'épices magiques à son vin pour plaire à une Naine. Il avait dit on, découvert une recette pour accroître une partie de son corps. Mais la légende rapporte que la Naine n'aimait que les chèvres et le Gnome Valburna, noya son chagrin dans un fut… C'est p'tète vraie cette légende après tout…* »

Cette bouteille en verre est divisée en 5 graduations. Elle est remplie jusqu'à la troisième. Une étiquette effacée indique « *potion de Sire Rocko Freddy* ». C'est une potion qui permet d'augmenter fortement l'attirance auprès de la gente féminine ou pour les femmes de posséder une aura exceptionnelle.
Une dose permet d'assouvir un lupanar entier ou pour une joueuse, à l'inverse, d'éreinter un régiment.

La potion contient encore trois doses et chaque gorgée ne doit pas être prise à intervalle trop proche. Si le joueur ou la joueuse ingurgite plus d'une dose, il risque un remplissage massif des corps caverneux ou pour elle, une surexcitation fatale.

4 - La fonderie

Cette immense salle de 60 mètres de large par 80 mètres de long, contient encore les traces du travail d'extraction des Nains et de la transformation des minerais. Trois immenses fourneaux sont suspendus à des chaines géantes contre le mur Ouest. Cinq forges inactives et des petits chariots vides sont positionnés au milieu de la vaste salle autour du pilier central. Contre le mur Est des boulets en fonte et des concasseurs ainsi que des centaines de caisses en bois vides, sont soigneusement rangés. Au Nord, des restes de vastes entreposages de charbon pour entretenir la forge ont marqué le sol. Seul un énorme tas de déchets, au Sud, avec un terril de pierres concassées mélangées à des restes de fontes et de résidus de creuset a été abandonné sur place.

Rappel sur la prophétie

Note au Maître du Jeu : avant d'atteindre le temple de la lune, salle 5, les joueurs sont à nouveau le témoin d'un rêve éveillé, comme un ultime rappel pour les Élus :
« Dans les couloirs, une petite fille habillée en tenue de page : pantalon de velours rouge, chaussures rouges vernies à boucle d'or et veste à boutons dorés et chapeau de la même couleur, ornée d'une plume de duvet blanche, s'approche du groupe et sort de l'obscurité en chantant une comptine et en dansant d'une jambe sur l'autre. Les paroles de cette comptine se répètent inlassablement sur le même air et dit ceci :

« *Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ouvrit la grande porte.*
Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ferma les quatre petites.
Dans la cité des petits hommes : la grande,
dans le Temple de la Lune : les quatre petites.
Il était un petit homme avec sa clef d'or. »

Elle disparaît totalement avant d'atteindre le groupe et réapparaît derrière eux en continuant de chanter puis tout redevient silencieux. Cette fois ci, l'apparition est vu par tous les joueurs.

5 - Le temple de la Lune

Ce temple mesure 120 mètres de long sur 60 mètres de large. Quatre énormes piliers (C ; D; E ; F) de quinze mètres de côté sont taillés de l'intérieur avec une petite ouverture



juste assez grande pour y accéder.

Des alcôves de 3 mètres sur 2 mètres forment le cœur des piliers. L'air frais de l'extérieur arrive par le haut. En effet, les piliers sont des cheminées qui donnent à plusieurs dizaines de mètres en haut, sur un ciel étoilé.
À l'intérieur de la cité abandonnée, les joueurs n'ont plus la notion du temps et il fait nuit dehors.
Des céramiques vernissées recouvrent les murs intérieurs jusqu'au sommet et réfléchi la faible lumière de la lune. Des petites grilles en bronze aux dimensions des ouvertures, sont posées dans les quatre petites pièces. Ces portes sont toutes équipées de la même serrure et des gonds scellés au mur permettent de les recevoir pour fermer les alcôves.

Chaque grille a en son milieu, une boucle de bronze ouvragée qui s'enroule autour d'une lentille de couleur. Les quatre portes possèdent successivement une pierre transparente rouge, verte, bleue et transparente pour la dernière.

Une fois les portes remises sur leurs gonds et la clef d'or utilisée pour refermer à clef les quatre portes, quatre rayons de lumière lunaire pénètrent dans chaque pilier et se réverbèrent puis se concentrent au travers des lentilles et obliquent au centre du temple. Les rayons de couleurs forment à leur intersection une lumière blanche et vive qui illumine le temple.
Un bruit venant du sol se fait entendre et une dalle au sol se soulève dans un frottement de pierre. Un petit cube de granit de 1 mètre de haut vient de surgir du sol. L'une des faces est creuse. Elle contient un petit œuf métallique posée sur un fond arrondie.

Le maître du jeu fera en sorte de choisir l'un des personnages qui n'aura pas bénéficier de l'un des trois objets liés aux rêves d'Elya : la terre des fée, l'eau primordiale ou la plume des vents pour attribuer le quatrième, ce petit œuf.

Le dernier rêve d'Elya

IMPORTANT : Pour les autres joueurs, pendant que le rêve d'Elya se déroule, le M.J. explique qu'après l'apparition du cube, l'œuf se volatilise sous leurs yeux.

Le joueur qui est choisit, ressent quelque chose de différent. Il est maintenant seul au milieu de la vaste salle. Les rayons continuent à converger vers le cube mais celui-ci est maintenant vide.
Il est attiré par un frottement sur sa droite. La petite fille lui fait une révérence en baissant son chapeau et lui tend le petit œuf en souriant. La sphère métallique s'élève en lévitation et se met à rougeoyer, puis la coquille, maintenant portée au blanc émet une chaleur perceptible et s'effrite. Une petite flamme flotte doucement près du joueur. Sa chaleur est douce puis diminue et une forme se dessine : une petite créature de lumière, de la taille d'une fée mais constituée de flammèches, vole près de son visage. Elle s'approche de son oreille et lui dit :
« *Le feu transforme la terre* »

Le rêve s'arrête et le joueur se retrouve au même endroit, près du cube.
Les rayons lumineux ont cessé de se diffuser et Feanel la main levée, produit une lumière au dessus de ses compagnons ; Toni est à quatre pattes et cherche quelque chose dans le petit cube. Les discussions vont bon train. Norn donne des consignes : « *J'aurais pourtant juré avoir vu quelque chose dans ce cube. Chercher encore Toni… il y a peut être un double fond.* »

Docteur Ribeynioul :
« *J'ai vu un œuf à la coque.* »

Toni :
« *Arrêtez docteur, vous allez me donnez faim ! Moi aussi j'ai vu une sorte d'œuf la dedans.* »

Glandil :
« *Le roi Gallïn m'a expliqué que nous allions certainement retrouver l'une des clefs de la crypte dans le Temple de la Lune. Quand je vais lui dire que nous avons échoué et qu'elle n'est plus là, je vais passer un sale quart d'heure !* »

Lorsque l'esprit du joueur revient dans le plan réel, il a un anneau d'or avec une petite pierre rougeoyante sertie dans la masse, à l'annulaire de la main gauche. Une écriture elfique que seule une Elfe est en mesure de déchiffrer reprend littéralement les paroles de la petite créature :
« *Le feu transforme la terre* »

L'anneau est la Larme de Anar* qui permet de franchir l'une des épreuves du tunnel, dans la crypte.

**Anar au Feu d'Or est le nom que donnèrent les Vanyar au dernier fruit de Laurelin. Enchâssé dans un vaisseau construit par Aulë et conduit par Arien, le Soleil était le signe de l'éveil des Hommes et du déclin des Elfes. Il s'élança alors que la Lune avait déjà accompli sept fois le tour du ciel, et son éclatante lumière remplit d'épouvante jusqu'à Melkor lui-même.*
Rappel au Maître du Jeu : les rêves d'Elya sont à découper et à remettre aux joueurs pages 104 à 108 en fin du scénario.

6 - L'ancienne salle d'arme

Cette salle de 60 mètres de large par 80 mètres de long est l'ancienne salle où s'entraînait la garde rapprochée du Roi Mirglïi et les volontaires de la cité. Il n'y a plus que de la poussière sur les râteliers vides. Trois chars de guerre Nains sont stationnés près des piliers Sud. Des mannequins de cuir remplis de son et de paille, sont aujourd'hui le repère des rongeurs. Dans la partie Nord de la salle, une arène de combat entourée de bancs en pierre évoque les rencontres entre champions et les clameurs du public aujourd'hui éteintes.

Contre le mur Nord, derrière l'arène, se dresse la statue en réduction, que les joueurs ont croisé à l'intersection des sentiers avant leur arrivée au pont de pierre à l'entrée de la citadelle. Comme l'originale, la statue de pierre représente un Roi Nain tenant un marteau de guerre à deux mains. Celui-ci par contre, est une arme bien réelle, mais intégrée dans la sculpture et enserrée entre ses bras de pierre.

Toni et Glandil seront très réticents à briser cette représentation, si quelqu'un veut s'emparer par la force de l'objet.

Seul l'Élue Nain sera en mesure de posséder cette arme. En effet, à son contact, la main droite de la statue se détache et tombe au sol, libérant l'accès au marteau. Sur le manche, une inscription Naine en rune :
« *J'ai été forgé par Durïn lui même - On me donna le nom Fureur des Montagnes - Quand Aulë me bénit - Nul ne put me manipuler - Sans craindre la colère de la terre - J'appartiens aujourd'hui à* (nom du joueur Élu Nain). »

Marteau de guerre « *Fureur des Montagnes* » : c'est une arme lente, percutante et perforante par ses deux têtes et qui se porte à deux mains ; elle ne peut être utilisée conjointement avec un bouclier ou une rondache ; encombrement 0 entre les mains de son seul propriétaire et 1500 si une tiers personne l'utilise. Il faut posséder une force surhumaine pour l'utiliser car elle est liée à son propriétaire. Bonus de force +2.



Fureur de Aulë
Lorsque une attaque est réussie, le total des dégâts normalement infligé est égal à 2d10 + 2.
Mais si son propriétaire obtient un ou deux résultats critiques, c'est à dire si il réalise un 10 ou deux 10, alors la Fureur de Aulë s'abat sur ses adversaires :

1 jet sur les deux dés est = 10, alors, le marteau retombe lourdement, masse au sol, et une vague d'énergie, comme un torrent de montagne qui dévale un précipice, se dégage brutalement sur une distance de 1d100 mètres et balaye tous les ennemies sur son passage provoquant 2d10+2 points de dégât de l'arme.

2 jets sont = 10, alors le marteau fouette l'air et son propriétaire sent un courant d'énergie le parcourir ; l'arme retombe lourdement au sol dans un lourd fracas sur la partie perforante et le bruit d'un galop avec une brume virulente en forme d'un troupeau d'Aurochs des montagne, se répand et piétine la zone sur 1d100 mètres, provoquant 3d10+2 dégâts à tous les adversaires présents dans la zone d'action.



La statue et le marteau Fureur des Montagnes.

Après 1 ou 2 jets critiques, la puissance des montagnes saisit le joueur ; ses compagnons perçoivent un changement dans son physique : il semble plus grand, habité par une force bestiale et déchaîné ; l'air se charge d'électricité et il frappe très rapidement en enchaînant deux attaques simultanément… Si bien sure il reste encore un ennemie de vivant après les vagues d'énergies précédentes.

Puis une immense fatigue s'empare du joueur qui s'effondre au sol pendant deux tours ; il reprend ses esprits au cours du troisième et peut réengager le combat.
Sur le socle de pierre des runes gravées en écriture Naine relatent les récits passés du premier Roi de la cité de l'Ered Ether et rend hommage à Dalïn Pied d'Acier. Il est aussi évoqué :
«*La matière du Plan Irréel, celui que nul ne trouvera dans le Réel, tant bien même mille Nains creuseraient Mille ans : l'Ether.* »

Puis une série de runes plus récentes qui semblent avoir été gravés après que la statue et les anciennes runes furent inscrites ; les éclats au sol attestent d'une dernière gravure dans les jours qui ont suivit le départ de la cité. Elles disent ceci :
« *Ered Ether tombeau du Roi Mirglïi, fut et à jamais conservera le doigt de Zilkin, jusqu'à la venue de l'élu qui le portera pour les assembler tous : Eau, Feu, Air, Terre au sein de sa paume pour transmuter le cinquième : Ether. Il ouvrira la porte, celle qui passe du monde réel au plan irréel, de l'éveillé au rêve, du logique au chaotique, du géométrique à l'empirique, pour confondre le mal et le bannir.* » Une date indique : 11e solstice d'hiver du IVe Âge.



B - Sur le mur Ouest, de grands escaliers en pierre mènent, quinze mètres plus bas à une courte galerie fermée par une grosse porte en bronze. La clef a été ramenée à la nouvelle cité et il sera très difficile de l'ouvrir. Ici les murs sont humides, la température est légèrement plus élevée qu'au niveau supérieur.

7 - Le Temple du Soleil

Large de 70 mètres, long de 120 mètres, le temple est impressionnant avec ses innombrables frises colorées qui courent tout autour de l'édifice. Les six énormes piliers, supportent un voûtement en pierre que seul les Nains sont capables de réaliser et culminent à 100 mètres. Elles s'ouvrent vers l'extérieur par des puits de lumières pratiqués dans l'épaisseur de la roche. L'aube naissante commence à envahir peu à peu la vaste salle et rappelle la fatigue du voyage et la faim qui les tenaille.

Les corps sont las et Toni fait la réflexion suivante :
« *J'ai l'impression que cela fait trois jours que je n'ai pas mangé ; les demeures des Nains font oublier le cycle du jour et de la nuit. Nous devrions nous sustenter et reposer nos membres endoloris.* »
Le docteur Ribeynioul s'affale alors au sol : « *Le Nain a parrrrrlé, je n'en peux plus…* » Et s'allonge, la tête sur son sac, pour piquer un roupillon contre l'un des piliers.

Si le Maître du Jeux n'en a pas eu l'occasion lors du chapitre précédent intitulé « Retour à Borwo », profitant du repos des joueurs, il peut proposer les rêves liés au passé lointain des élus pendant leurs sommeils (des rêves à découper et à remettre aux joueurs, sont situés pages 48 et 49 du scénario « Retour à Borwo »).

G - L'autel d'Aulë et des Sept Pères

Au Nord, un autel géant, mesurant 30 mètres reçoit une série de huit statues : sept représentent les Pères des sept maisons des Nains et la huitième au centre, son créateur, Aulë*.

**Aulë est l'un des quatorze Valar. Il modèle les Sept Pères des Nains. Ilúvatar lui parle alors, lui expliquant qu'il ne peut former des créatures indépendantes de sa volonté. Aulë remet leur sort entre les mains d'Ilúvatar, proposant de les détruire. Touché, Ilúvatar adopte les Nains et leur donne une volonté propre ; il les plonge dans un profond sommeil en attendant l'éveil des Elfes.*
Lorsque les Ñoldor arrivent en Valinor, Aulë leur enseigne le travail de la pierre et de la forge.

H - La trappe

Une lourde trappe en bronze fermée par une serrure est posée au sol, derrière l'autel. Elle mène quinze mètres plus bas à une salle. Un pilier centrale permet de descendre sans se rompre le cou. La clef de la trappe, comme en B, a été ramenée à la nouvelle cité et il sera très difficile de l'ouvrir. En dessous, les murs sont humides, la température est légèrement plus élevée qu'au niveau supérieur et donne directement au deuxième niveau de la citadelle.

I - La sacristie et les escaliers

C'est une pièce de 15 mètres sur 5, qui se réduit vers l'Est. Sur le mur Nord, un meuble fermé à clef contient encore les habits des célébrants. Ce sont des habits brodés d'or mais si un joueur désire s'en emparer, les Nains Toni et Glandil demanderont à ce que des mains impies ne touchent pas ces ornements. Si un aventurier insiste, Norn lui chuchotera alors à l'oreille :

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

« *Il serait plus prudent de ne pas provoquer un Nain en colère dans son antre, et surtout mettre en péril notre mission pour quelques aubes brodées.*»

I - Les escaliers

Une porte au fond de la pièce, du côté Est, donne sur des escaliers. Ils mènent quinze mètres en dessous dans une pièce de 15 mètres carré aux murs humides ; la température est légèrement plus élevée qu'au niveau supérieur. Très vite une odeur assaille le nez des aventuriers. À quelques mètres à droite des escaliers, le corps sans vie d'un Nain percé de deux flèches, git avec à ses pieds une hache de combat ; les yeux grands ouverts, il semble regarder l'éternité. Norn dit :
« *Nous avons retrouvé Volgrïm…* »

Il porte une cuirasse en cuir et dans son petit sac, un crayon de bois et quelques feuilles d'écorces de bouleau dont l'une est remplie par trois plans.

Cette feuille de croquis, tracés par Volgrïm pour servir à localiser les passages dans la citadelle est à remettre aux joueurs (disponible page 97 à la fin du scénario).

Si les aventuriers inspectent le mur, ils peuvent tenter de réussir un test pour découvrir le passage secret qui donne au deuxième niveau en 13.
Le plan de Volgrïm est un indice important et permet de trouver automatiquement une petite niche dans la paroi. Une poignée en bronze débloque le passage qui bascule doucement sur un axe central.

8 - La salle du trésor

Cette salle en forme d'étoile à huit branches d'une quarantaine de mètres de côté, accumulait jadis l'ancien trésor des Nains amassé depuis la fondation de la cité et des prospections dans la montagne. La grille en acier qui fermait l'entrée Ouest est maintenant à terre et les centaines de niches qui devaient recevoir les biens précieux, sont vides.
Malgré tout en cherchant bien, les aventuriers peuvent trouver quelques pièces d'or 1d10+2 à chaque jet d'inspection réussis pendant 5 tours.

Entre deux niches, un piochon métallique est resté bloqué. Il faudra beaucoup de persévérance pour déloger l'intrus.
Cette petite pioche ressemble à celle utilisée par les prospecteurs mais possède une deuxième lame plus fine. Elle est en métal, d'une seule pièce et une pierre brute est enchâssée à la base du manche ; le nom de son propriétaire est gravé dans le métal de la tête en runes Naines :
« *Fruoïn Petitmarteau* »

C'est un piochon qui possède le pouvoir magique d'aider à la création d'œuvres sculptées. Son propriétaire sait alors réaliser des bas-reliefs mais aussi des sculptures élaborées, sur tout support de pierre.

9 - La salle de la garde rapprochée du Roi

C'est ici que stationnaient et vivaient les soldats chargés de la protection du Roi Mirglïi. Comme pour beaucoup de salles de cette cité abandonnée, la pièce est désaffectée depuis 250 ans. Seuls subsistent encore une dizaine d'armoires, de tables et de chaises en pierre et vingt lits taillés dans le granit. Tous les lits sont évidées à leur base.
Si les joueurs sont attentifs, un seul lit possède une base pleine. Un aménagement secret pratiqué sous la litière, conserve des affaires oubliées, peut-être celles d'un courageux soldat Nain mort pendant la grande bataille.

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



Le cadavre de Volgrïm

Le compartiment contient D100 pièces d'or ; D10 pierres semi précieuses pour une valeur unitaire de D4 pièces d'or chacune ; un carquois de carreaux d'arbalète très finement ouvragé et marqueté, en bois de rose avec une lanière de cuivre ouvragée et une boucle en ivoire.

À première vue, le carquois est vide et une petite arbalète (Naine ou Hobbite) est posée à côté, enroulée dans un tissu noué par une lanière de cuir.

L'arbalète est de même facture que le carquois : bois de rose, pièces marquetées pour l'embellir et mécanique en ivoire et en bronze.

La corde de tension est rangée dans une poche du tissu ; elle semble faite de fils soyeux et dorés, comme des cheveux d'Elfe.

Une inscription elfique court à la fois sur le carquois et sur l'arbalète :

« *Ne manque jamais de traits petit homme - que ta main ne faiblisse pas - vise entre les deux yeux du Gobelin ou la panse de l'Orque.* »

et une autre à l'intérieur du carquois :

« *Pour mon ami Frolïn - Mélénas* »

Féanel sort de son silence :

« *Je reconnais bien là, le travail des Elfes.* »

Il rajoute, si un joueur découvre la signature :

« *…Mélenas. Tient donc, je ne le savais pas ami avec les Nains ; sans doute aura-t-il guerroyé au côté de Frolïn. Mélénas est un armurier réputé du Peuple Sylvain. J'espère que vous aurez l'occasion de faire sa connaissance, en mon royaume, à la Forêt des Géants.* »

L'arbalète, les cheveux et le carquois de Mélénas

Cette arme, sa corde et son support de carreaux, bien que admirablement ouvragés sont identiques à une arbalète et son carquois normaux. Adaptés aux races de petites tailles, la différence de ces objets réside dans le fait que, associés, équipés et pris en main en même temps (Carquois, corde et arbalète), le carquois se remplit magiquement de 6 carreaux avec un bonus de +2 en CT contre les races Peaux Vertes.

Mais dès que l'un des trois objets n'est plus équipé conjointement, le carquois se vide. L'arbalète ou le carquois sont alors utilisés individuellement mais comme des objets standards ; les carreaux du commerce utilisés ne bénéficiant plus du bonus de CT contre les Peaux Vertes.

10 - Le palais du Roi Mirgliï

Le palais de forme octogonal mesure 60 mètres de côtés. Une immense trace au sol et contre le mur Sud, atteste de la présence passée d'une construction, confirmée par Glandil :
« *Et le trône se trouvait là… Il est aujourd'hui dans la nouvelle cité de l'Ered Ether…* »
J - Les escaliers et le passage secret

Dans la partie Est de la pièce, de grands escaliers en pierre mènent, quinze mètres plus bas à une galerie longue de 70 mètres, puis bifurque plein Sud sur 7 mètres et s'arrête en cul de sac. Ici les murs sont humides, la température est légèrement plus élevée qu'au niveau supérieur.

Si les aventuriers inspectent le mur, ils peuvent tenter de réussir un test pour ouvrir le passage secret qui donne accès au deuxième niveau.
Le plan de Volgrïm permet de trouver facilement la petite poignée en bronze ; elle débloque le passage et une porte secrète bascule doucement sur un axe central.

Second niveau

Les galeries du second niveau sont larges de 15 mètres. Deux chemins de rails et parfois des wagonnets encore dessus ou renversés, témoignent du travail passé des Nains dans les anciennes mines. De nombreuses caisses sont empilées contre les parois ; les murs sont ici taillées moins régulièrement et offrent des retours assez importants pour se dissimuler provisoirement.

11 et 13 - Les clans des Gobelins de la Nuit

Le second niveau a été annexé par deux clans des Gobelins de la Nuits qui s'en disputent l'espace : les Kass Burn et les Krok Nez. Ces deux clans sont en guerre perpétuelle pour d'obscures raisons ; certains diront que les uns vénèrent Gork et les autres Mork mais en fait, les Gobelins de la Nuit sont en guerre avec tout le monde même avec ceux de leur race.

Les galeries Sud avec les salles numérotées 11, sont sous le contrôle du clan Krok Nez.

La partie Nord avec les salles numérotées 13, sont contrôlées par le clan Kass Burn.

Sur les murs des galeries, des inscriptions en langue Gobeline, que les Nains ou des érudits connaissent, révéleront un florilège d'insultes à l'encontre de l'un ou de l'autre clan. Parfois, un pieu fiché en terre avec le crâne d'un Gobelin et une inscription sur une planchette de bois évoque des faits d'armes :
« *Enkor une fois, le clan Kass Burn a dékoupé une chiur'd'mouche de Krok Nez !* » accompagné d'une bannière rouge et verte à l'effigie de Mork.

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

Ou bien à l'inverse :
« *On vous attend les Kass Burn, v'la déjà un pieu ka déjà servit et ke les Krok Nez peuvent enkor empiler de vos sales trognes !* » accompagnée d'une bannière jaune et noire au symbole de Gork (Voir bannières, page suivante).

Parfois, les deux bannières sont présentes. Les Gobelins n'osent pas brûler la bannière de Gork ou de Mork. En fait les Peaux Vertes, adorent les deux déités.

Les couloirs des zones 11 et 13

Dans les couloirs concomitants aux salles 13 il n'est pas rare de croiser un groupe composé de 6 Gobelins du clan Kass Burn en vadrouille, accompagnés de trois araignées géantes, avec leurs archers qui grimpent sur leurs araignées et se placent tête en bas pour tirer depuis leurs montures au plafond. Les trois autres Gobelins sont équipés de lances qu'ils essayent d'utiliser pour frapper à distance puis tirent leurs petites épées et se protègent par des boucliers rudimentaires pour le combat rapproché.

Même chose dans les couloirs de la zone Sud, salles 11 où la même rencontre avec les Gobelins du clan Krok Nez est prévisible.
Il y a 50% de chance de croiser un groupe de maraudeurs à chaque tour. Pendant le combat, l'un des Gobelins enfourche une araignée et galope la tête en bas sur le plafond pour avertir son clan. Après 3 tours, une vingtaine de Gobelins rappliquent…

Chaque clan compte une trentaine d'individus. Les Krok Nez et les Kass Burn sont habillés différemment :

Les Krok Nez portent des tenues jaunes et noires, le visage peint en noir et la marque de Gork en bannière.

Les Kass Burn sont bariolés de rouge et de vert, peau comprise, avec le symbole de Mork.

Profil principal des Gobelins de la Nuit :

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

Profil secondaire :

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

*Page 227 du manuel Warhammer v2

Les Gobelins de la Nuit n'ont pas besoin de torches et voient dans l'obscurité.

Ils sont équipés d'arcs courts : demi-action ; portée 16/32 ; dégâts 3 et encombrement 75 et d'épées courtes : demi-action ; BF -1 et encombrement 20. Ils possèdent 1d4 sous chacun.
Attention, les flèches des Gobelins de la Nuit sont empoisonnées ; si le test d'endurance échoue, le joueur perd 1 pv par tour. Le docteur Ribeynioul possède un aspi-venin, sorte de petite tige creuse en bois dur pour endiguer le poison qui causera tout de même des dégâts pendant 1d6 tours ; le joueur devra lancer un test d'endurance à chaque tour.

Profil principal des Araignées Géantes :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
38%	0%	41%	44%	60%
15%	35%	5%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
2	25	4	4	6
0	0	0		

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





Bannières aux effigies de Gork et de Mork.

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 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.

Les salles 11 et 13 sont aménagées à la mode Gobeline : babioles, oripeaux, carcasses et trophées aux murs, ainsi que de grandes bannières à la gloire de Gork ou de Mork.

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

Il y aura toujours une salle réservée au chef de l'un des deux clans, avec deux gardes, le chaman du clan et un harem de femelles avec enfants, bien que les Peaux Vertes, comme les savants le savent, naissent à partir de matières fongiques.

Profil principal des Chefs des deux clans :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	35%	35%	40%	30%
30%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	3	4	4
0	0	0		

Épée : dégâts : BF+1 ; arme de corps à corps ; valeur 7 couronnes d'or ; enc. : 30.

Profil principal, gardes du corps des chefs :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	30%	30%	40%	30%
25%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	3	4	4
0	0	0		

Épée : dégâts : BF 1 ; arme de corps à corps ; valeur 7 couronnes d'or ; enc. : 30.
Ils n'utilisent pas de boucliers. De part leur petite taille, bien que plus costauds que leurs congénères, les épées sont utilisées à deux mains.

Profil principal, Chamans des deux clans :

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

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	5	2	2	4
1	0	0		

Les chamans, en transe, posent un bâton sur un socle et les invocations restituent 1d4 pv à chaque round au chef ou alternativement aux gardes sans jamais dépasser le total de départ. Ils possèdent un bâton : arme assommante et défensive ; encombrement 40 ; BF-1.

Sous de vieux tissus, le chef possède un petit coffre avec 3d10 pièces d'or et 4d10 pièces d'argent. Une vieille caisse de facture Naine, contient un petit tonnelet



Chaman Gobelin de la Nuit.



de poudre noire et une bobine de coton enduite de poudre rangée dans un petit sac de cuir. La mèche fait 2 mètres et brûle en 15 secondes. Le tonnelet provoque par le souffle de l'explosion, 2d10 points de dégâts à toutes créatures présentes à moins de 10 mètres ; 1d10 points de dégâts entre 10 et 15 mètres et 1d6 points de dégâts dans une zone de 30 mètres du fait des éclats et des projections de débris.

Notre au Maître du Jeu : si les joueurs décident d'utiliser le tonnelet, il veille à calculer la position du groupe au moment de la déflagration. Le bruit résonne énormément et provoque un assourdissement partiel de 1d10 tours.

Les femmes et les enfants ne se battent pas mais jettent des ustensiles qui ont 25% de chance de causer 1 point de dégât.

14 - Les excavations

Les rails conduisent dans ces anciennes mines. Les grandes salles sont encore encombrées de minerais ; des wagonnets stationnent sur les rails.

Elles sont désertes, humides et abandonnées. De nombreuses fissures et recoins permettent de se mettre à l'abri.
Chaque excavation mesure entre 20 et 30 mètres de côtés.

15 - Les nids

Ces grandes salles sont le repère des Araignées Géantes ; des ossements à terre témoignent de leurs présences. Les fils de soie s'embrasent quand une torche passe à proximité. Les nids contiennent des cocons avec les cadavres de rats géants emmaillotés, plus rarement celle d'un Gobelin de l'autre clan ou encore le cadavre d'un imposant Orque Sauvage ; il y a 10% de chance pour que ces créatures soient encore en vie. Les cocons sont suspendus au plafond ou posés contre les parois.

Les nids des familiers de chaque clan, l'un situé dans la partie Nord et l'autre dans la partie Sud, abritent 2d10 araignées géantes.

12 - Le repère des Morts-Vivants

Grima Langue de Serpent a élu domicile au plus profond de la cité abandonnée au niveau 4. Absent actuellement, il supervise ses troupes devant les portes de la nouvelle citadelle des Nains, de l'autre côté de la montagne. Ses anciens esclaves, Morts-Vivants sont parqués dans cette zone.
Les Zombies causent la Peur auprès des créatures vivantes mais ils sont eux-mêmes immunisés à tout effet psychologiques.

Il y a deux types de Morts-Vivants, des cadavres humains et des entités plus grandes, mi hommes mi bêtes mi Peaux Vertes, rapiéçage immonde et grotesque pratiqué par Grima et ses disciples lors des expériences démoniaques qui se déroulent au niveau inférieur.

Profil principal des Zombies Humains :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	10%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

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

Profil Type, Morts-Vivants reconstitués :
Profil principal :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	0%	44%	44%	12%
0%	0%	0%		

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



Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	4	4	4
0	0	0		

Les trois salles comptent chacune quatre Zombies Humains et deux Morts-Vivants reconstitués ; un fil mental les relie et les deux autres groupes sont avertis dès qu'un Mort-Vivant repère un joueur.

Règles Spéciales :
En l'absence de Grima, les Zombies sont stationnés dans les salles 12 et errent sans but. À midi, l'un d'eux, tiraillé par la faim, résurgence primitive de l'heure du déjeuner, entraîne à sa suite la cohorte de ses congénères des trois salles qui se répand dans les galeries. En file indienne, ils partent alors à la chasse aux Gobelins en empruntant sans bruits, les passages secrets.
Sur 1d6, les Zombies peuvent :

1 à 3, se diriger par les trois couloirs parallèles Ouest vers les passages secrets Ouest.

4, se diriger vers le le passage Nord

5, se rendre au passage Sud

6, emprunter la trappe en N pour descendre au troisième niveau.

À la différence des Squelettes, les Zombies peuvent être forcés de quitter un combat : quand ils perdent un Round de combat, ils doivent réussir un Test de Commandement afin de continuer à combattre. Ils sont sujets à l'Instabilité et doivent être contrôlés s'ils doivent combattre. Un groupe de Zombies qui n'est pas contrôlé est sujet à la Stupidité et s'il devient Instable, il disparaîtra dans tous les cas et on ne le reverra plus. Les coups des Zombies ont 50% de chances de causer des Plaies Infectées et donner à leurs tours la Putréfactose :

1 Plaie infectée :
Certains animaux sont de véritables foyers d'infection. Le jet d'Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l'infection.
Durée : 1D10 jours/2 (arrondi au dessous) ; chaque jour, la victime effectue un test d'Endurance.
Effet : la partie concernée enfle et s'enflamme, la victime perd 3d10% en Agilité. Les points de blessures d'une plaie infectée se récupèrent à la moitié de la vitesse normale, sauf si des soins médicaux sont prodigués. Au final, si le personnage échoue à un nouveau jet d'endurance, il a 20% de chance de contracter Putréfactose.
2 Putréfactose :
À l'issu de la période d'incubation, le joueur lance un dernier test mais échoue. Il est alors touché par la Putréfactose.
Cette maladie principalement véhiculée par les mort-vivants. Le jet d'Endurance initial se fait avec un malus de 5% par point de blessure perdu contre la créature portant l'infection.
Durée : 1d10 jours, ou jusqu'à la perte du membre touchée ou guérison ; chaque jour, la victime effectue un test d'Endurance..
Effet : chaque jour, le personnage fait un test d'Endurance (non modifiée) ou perd 10% en Endurance, 10% en Agilité et 10% en Sociabilité. Seul un procédé magique ou l'utilisation de la Compétence Soins (avec 2 niveaux de maitrise) peuvent permettre de se débarrasser de la maladie. Les points perdus le sont de manière permanente et ne peuvent être regagner que par des promotions ultérieurs de carrières.

Les tanières 12 sont imprégnées par l'odeur de charognes. Des restes de toutes sortes de victimes jonchent le sol : vêtements, pièces

(1d10 sous), ceinturons, chaussures, dagues et épées courtes de Gobelin rouillées, reste de vêtements bariolés, etc.

K - Le pont

Si les joueurs sont discrets, le Maître du Jeu les avertit de bruits suspects dans les salles proches en 11. Les couloirs sont larges avec des wagonnets abandonnés sur les rails. Les Wagonnets mais aussi des piles de caisses et des retours de roches, permettent de se camoufler aux yeux des Gobelins. Le groupe peut alors discrètement inspecter l'ensemble des anciennes mines de la cité.

Dans le cas ou la présence du groupe est trahie, un bruit de ferraille et de tambours, et de cris de guerre, proviennent de différents lieux. Depuis les salles du Sud, Feanel sera très réactif et entraîne le groupe à sa suite. Ils les pressent de prendre le couloir Sud en direction du pont au dessus du gouffre en K :

Le groupe passe devant l'entrée de la troisième salle d'où débouche une dizaine de Gobelins enragés. Plus haut dans le couloirs, d'autres cris provenant des deux premières salles, emballent la situation ; bientôt le groupe atteint le pont.
Feanel alors peu bavard, encourage le groupe :
« *Je sens la présence d'un passage par là ! De l'eau on dirait ! Regardez, la passerelle là bas. Elle doit conduire au niveau inférieur. Dépêchez vous, je vais tenter de les ralentir !* »

Le pont mesure 2 mètres de large et il est suspendu comme un fil de funambule au dessus du vide sur 50 mètres. En dessous, un large gouffre de 60 mètres de large, se noie dans l'obscurité.

Feanel reste en retrait et donne l'ordre au reste de la troupe d'avancer.

Lorsque les joueurs sont à mi-chemin sur le pont, des reflets inondent l'espace et crées de grandes ombres sur les hautes voûtes de la caverne. La lumière de la magie de Feanel est à son paroxysme ; elle illumine une armée Gobeline qui se masse au pied du pont mais ne peut pas passer. Feanel tient bon ! De grandes lumières entourent maintenant le Prince Elfe.

Dans la précipitation ou subjugué par le spectacle, l'un des joueurs, tiré au hasard, glisse et ne doit son salut qu'à la main de Glandil qui le retient in extremis.

Le Maître du Jeu aura préalablement demandé au joueur un chiffre entre 1 et 6 afin de désigner le malchanceux. Le joueur doit lancer un test d'habilité, qui, si il échoue, lui fait perdre un objet de son équipement choisit par un lancer de 1d4 :

1, le joueur perd son arme qui lui glisse des mains ou se détache lors de sa chute et tombe dans le vide avant d'émettre un bruit sourd quelques secondes plus tard.

2, le joueurs déchire sa bourse et une kyrielle de pièces de monnaie pleut dans l'obscurité.

3, le joueur déchausse, au propre comme au figuré et en tentant de remonter, le talon de l'une de ses bottes ou chaussure, se coince dans une pierre anguleuse et disparaît dans la nuit.

4, Docteur Ribeynioul tente d'aider Glandil mais agrippe la ceinture du joueur qui déjà usée par le frottement sur la pierre, se détache. Le froc ou la robe tombe jusqu'aux talons du sinistré. Ribeynioul dans sa grande maladresse, parachève son œuvre en tirant sur la jambe du rescapé. Il agrippe alors le bas du vêtement et laisse choir l'habit dans le vide…



Bourse et armes attachées à la ceinture, accompagnent le défunt vêtement sous les yeux de Glandil :
« *Ribeynioul ! Merci pour votre aide, vous venez de défenestrer un pantalon (ou une robe) et tout ce qui y était attaché ! Chapeau-bas docteur.* »

Norn fini par remettre tout le monde sur pieds :
« *Ne trainons pas, ça grouille de peaux-vertes la-bas !* »

En effet, le feu d'artifice est à son zénith ; Feanel lance des traits de lumière et les petites créatures sont propulsées dans le vide comme des ballots en flamme. Les Araignées s'embrasent et sont précipitées dans le vide. La bataille fait rage !

la chute de Feanel

Tout en reculant, Feanel crie au groupe :
« *Mais qu'attendez vous ? Fuyez pauvres fous !* »

Sa voix résonne au dessus du gouffre et un bruit assourdissant, comme le souffle puissant et l'envol d'un dragon envahit la caverne. Feanel déploie alors sa cape et une vive chaleur, suivit d'une déflagration assourdissante, propulse les joueurs et l'ensemble du groupe de l'autre côté du pont, mais sain et sauf.
Un immense fracas, des chutes de pierre et les hurlements des Gobelins précipités dans le vide, concluent en apothéose ce combat ! Une boule de feu, comme un oiseau ivre, accompagne dans le vide l'armée Gobeline.

C'est le corps de Feanel !

En face, le silence est revenu. Le sol en fusion goutte des larmes de pierre fondue. La passerelle de pierre n'est plus mais tout le monde dans le groupe, mis à part Feanel, est vivant.

Norn tire le groupe de sa stupeur :
« *Les Grands Princes Elfes ont toujours le chic pour en faire des tonnes. Nous devons repartir ; Feanel voulait que nous prenions par là ? Alors autant que sa mort ait servi à quelque chose. En route !* »

16 - Le passage obstrué.

Cette partie de la citadelle est très difficile d'accès, car son passage a volontairement été bouché.
Il donne dans une ancienne partie de la mine. C'est ici que sont enterrés les restes de l'armée Peaux-Vertes du sorcier Karak Gorum. La magie du puissant sorcier était telle que les salles sont encore empreintes des relents du Chaos. Il faut plusieurs jours pour déblayer ce passage ou un bon tonnelet de poudre noire.

17 - Les fosses communes

L'armée des Gobelins fut entassée dans ces salles et une aura maléfique émane encore de ces lieux.

18 - Les Chapelles du Salut Éternel

Curieusement, si les aventuriers arrivent à passer le passage obstrué, ils pénètrent dans des salles éclairées par les lumières d'une centaine de cierges. Mais ici, personne pour les entretenir. Les grandes bougies semblent se consumer indéfiniment. Une ambiance sereine règne dans ces pièces.

Les joueurs ressentent des ondes bienfaisantes et récupèrent chacun 1d6 points de vie.

19 - Le temple de Aulë et Yavanna

Comme pour les Chapelles du Salut Éternel, ce temple est en parfaite harmonie avec la terre.

Aulë et son épouse Yavanna sont représentés par des sculptures très finement taillées dans un marbre blanc.
Des inscriptions parlent de :
« *Aulë, forgeron et maître des arts, vénéré par les Nains* »

Ainsi que pour Yavanna :
« *Reine de la Terre* ».

Toutes malédictions, maladies et lésions, se remettent d'elles même. De plus, les joueurs ressentent une énergie bienfaitrice et récupèrent à nouveau 1d6 points de vie.

M - Le Passage de la chapelle

Le statue de la Déesse porte une robe verte et celle de son époux un grand marteau. Elles trônent au milieu de la pièce. Sur le mur Est, une massive grille en bronze fermée à double tour, bloque un passage. Au delà, un vaste couloir sombre et humide disparaît dans les profondeurs de la cité.

L et N - Les passages vers le troisième niveau

Il y a deux accès pour le niveau suivant :
le premier depuis le repaire des Morts-Vivants en 12 et le second après le pont en K. Ces passages, indiqués N et L sur le plan, conduisent au niveau inférieur.

Si le passage N donne directement dans de sombres couloirs, moins larges plus chauds et humides, le passage en L quant à lui est plus périlleux. En effet, après que le pont se soit effondré, le groupe poursuit son chemin et le couloir résonne du bruit de gouttes d'eau. Des stalactites se sont formées au plafond. Un ruissellement d'eau a rempli peu à peu le vaste couloir. Si pendant les premiers mètres de la progression l'eau n'arrive qu'aux bottes, les joueurs se rendent vite compte que le couloir est en pente douce : l'eau arrive maintenant jusqu'aux épaules.

Nourritures, torches et poudre à canon sont irrémédiablement perdues lors de la traversée. Toni et Glandil ont depuis quelques minutes disparus et quelques bulles remontent à la surface. Puis, un mouvement dans l'eau attire l'attention. Derrière le groupe, les deux Nains ressortent en crachant de l'eau.

Glandil dit :
« *Si nous retenons notre respiration assez longtemps, nous pouvons passer.* »
Un test d'agilité et des compétences en natation sont nécessaires pour atteindre l'autre côté du passage inondé sans se noyer.

Si l'un des Élus utilise la plume des vents, la surface de l'eau vibre et une brume s'élève rapidement, puis l'atmosphère devient moite et le niveau de l'eau est presqu'à sec, permettant de passer à pied.

Un vieux coffre rouillé traîne au fond de l'eau. Il contient un grimoire détrempé : « Apprendre à nager avec une enclume par Phil Liplucas » ; un maillot de bain tricoté en laine, une paire de lunettes en bois de natation et sertie de deux lentilles transparentes, une paire de sandales aux bouts palmés et une tige de bambou creuse, en deux parties télescopiques de 1 mètre de long une fois déployées avec une bouche recourbée à sa base, formant un tuba.



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

Troisième niveau

Deux accès permettent d'atteindre le troisième niveau, depuis le repère des Morts-Vivants en 12 (passage N) ou depuis le pont (passage L)

Depuis le passage N, et le repère des Morts-Vivants en 12

IMPORTANT : le maître du jeu favorise l'accès par le pont afin de proposer l'épisode de la chute de Feanel. Malgré tout, si les joueurs découvrent le passage en N, il les oblige à emprunter la voie Sud jusqu'au passage L.

Pour cela il utilise le stratagème suivant :
La porte en C au troisième niveau est fermée à clef. Les joueurs doivent rebrousser chemin jusqu'au second niveau en remontant par le galerie et empruntent le pont dans l'autre sens. Les Gobelins du clan Krok Nez sont avertis de leur présence et tout le clan est massé à l'autre bout du pont, araignées géantes comprises ; le combat s'engage alors et le groupe assiste à la chute de Feanel.

Cette ruse scénaristique permet à Feanel de rapporter de son voyage vers le Plan de l'Irréelle, de précieuses informations sur Grima Langue de Serpent.

Après la partie noyée, les joueurs poursuivent sur une vingtaine de mètres et arrivent devant une descente large de 3,50 mètres. Cette galerie amorce une descente de 30 mètres dans les entrailles de la cité. Le passage se poursuit en spirale, puis rebique vers le Nord.

A - Le croisement des deux galeries

Arrivés à l'intersection A, avec le passage qui conduit à N, les joueurs on 15 % de chance de croiser un groupe de Zombies venant du couloir Nord (lire descriptif des salles 12).

Il y a deux types de morts vivants, des cadavres humains et des entités plus grandes, mi hommes mi bêtes mi Peaux Vertes, sorte de rapiéçage immonde et grotesque pratiqué par Grima.

La cohorte est composée de 12 Zombies Humains et 6 Morts-Vivants reconstitués.



Les anciens esclaves de Grima.

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

Profil Principal des Zombies Humains :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	10%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

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

Profil Principal des Reconstitués :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	0%	44%	44%	12%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	4	4	4
0	0	0		

Si les aventuriers ont déjà rencontré les entités, le Maître du Jeux décomptera les Morts-Vivants déjà neutralisés.

Dans tous les cas, les aventuriers les retrouvent au bout du couloir plus à l'Ouest. Les Zombies sont cachés dans les alcôves du couloir près de la porte en C. La clef de la porte se trouve sur l'un des Morts-Vivants.

B - La résurrection de Feanel

Par L en poursuivant vers l'Ouest, après un passage qui se dédouble, les aventuriers découvrent une large galerie qui au bout de 120 mètres, se met à longer le précipice sous le pont maintenant disparu. Au dessus, les joueurs reconnaissent l'espace où se trouvait auparavant le pont.

Si le groupe arrive par N, le pont est toujours là, au dessus de leur tête et les joueurs arrivent devant la porte fermée en C (voir au dessus la ruse scénaristique, pour emprunter le pont) et doivent rebrousser chemin.

Après l'épisode du pont, ils découvrent les cadavres de Gobelins éparpillés un peu partout sur le passage ; les corps sont calcinés. Les restes d'une Araignée Géante, retournée, fume encore et dégage une bonne odeur de homard grillé, ce qui fera dire à Toni :
« *Heu désolé les gars, pause déjeuner…* » ; la viande d'araignée grillée est très énergisante, sa chair délicate a le goût subtile du homard. Elle restaure 1 pv.

À gauche du passage, une fumée âcre, vestige du combat, remonte du fond du précipice. Arrivés au milieu du chemin, les joueurs discernent une forme humanoïde, près de la paroi à leur droite, qui avance en titubant. Est ce un Zombie ?

À quelques mètres des joueurs, Feanel apparait, complètement nu. Arrivé devant le groupe, il s'effondre à leurs pieds.
Il reprend connaissance et explique :
« *J'ai du requérir à un sort de magie ultime, pour empêcher le clan Krok Nez d'emprunter le pont.* »

Puis, Feanel conte l'histoire de Grima Langue de Serpent. Le paragraphe suivant est relaté aux joueurs, depuis la fin de Saroumane et son éviction par son serviteur Grima Langue de Serpent, jusqu'au plan machiavélique que ce dernier a ourdit :
« *Après le combat, mon corps se disloque et s'embrase, mais la douleur de mes chairs meurtries s'estompe très vite, je tombe et puis ma chute est ralentie. Une lumière s'approche de moi… Elya ! La petit Fée me parle, me rassure et ouvre un passage. Mon corps continu à tomber et mon esprit quitte cette enveloppe maintenant inutile pour s'engouffrer dans un*

univers différent. Telle une goutte de rosée posée sur la paume de Elya, je voyage vers un espace étrange que je ne saurais décrire.

Puis mon esprit emprunte de longs filament de lumière, au temps jadis de ma jeunesse. Elya me parle et me dit de suivre sa piste. J'emprunte ces filets de lumière et je vois la tour au milieu d'un vaste lac : Orthanc.

Nous sommes bien à la fin du 3e Âge, après la prise d'Isengard par les Ents.
Saroumane parvient à quitter la tour d'Orthanc avec son suivant Gríma « Langue-de-Serpent ». Je vois aussi les Hobbits dans ma vision. Les Semi-Hommes de la Fraternité de l'Anneau revenant chez eux et qui retrouvent Saroumane finalement quelques semaines plus tard dans le Comté. Il a, par l'intermédiaire d'un des leur, Lotho Bessac-Descarcelle, fait main-basse sur le pays et le dirige sous le nom de Sharkey. Maîtrisé par les Hobbits et promis à une mort rapide, le chef déchu du Conseil Blanc est épargné grâce à Frodon. Il lui laisse la vie sauve. Le magicien est finalement assassiné par son serviteur Gríma, brimé une fois de trop par son maître.
(note à l'attention du M.D. et au joueurs : le film de Peter Jackson donne une version différente du livre de J.R.R. Tolkien).

Ensuite mon esprit vagabonde et emprunte un nouveau fil de lumière avec un bon dans le temps…

Quelques années plus tard, Grima retourne à la tour d'Orthanc en Isengard ; je ne sais ce qu'il y découvre, et la vision se trouble, comme par une puissante et obscure magie. Toujours est-il que le perfide valet devient un puissant sorcier. Pervertie par le pouvoir de Morgoth, il utilise alors un stratagème pour préparer le retour de Karak Gorum et faire renaître de ses cendres, l'antique cité du sorcier, Minas Angul.

D'autres lumières en d'autres temps, je le vois à nouveau, plus vieux.

Grima a depuis poussé son art de la persuasion et dépasse son illustre maître, le magicien Saroumane, dans l'art de convaincre. Je le vois apprendre à réveiller des petits animaux morts, puis les trépassés et enfin commander aux morts ou contrôler ses espions à distance.
D'ailleurs vous avez récemment fait la connaissance de deux de ses condisciples, le premier dans la diligence qui vous emmenait à Borwo et le second, plus récemment, dans cette même ville avant notre départ, car c'est lui qui agit dans l'ombre.

Ensuite, je le suis jusqu'ici ; la citadelle est vide, nous sommes une centaine d'années après le départ des Nains et Grima veut récupérer le doigt conservé dans le tombeau du Roi Mirglïi. il s'installe dans ses profondeurs.

Grima Langue de Serpent, n'est plus seulement le perfide valet de Saroumane, mais un puissant Sorcier Nécromant qui étudie les sciences occultes et pactise avec Morgoth. Il doit sa longévité exceptionnelle à un élixir extrêmement puissant, qu'il a perfectionné au cours de ces deux derniers siècles. Je le vois distiller sur place avec l'essence même de ses expérimentations, cette liqueur infâme qui l'empêche de vieillir.
Une partie de la bibliothèque de son ancien maître a été emmenée ici même et contient des ouvrages interdits qui traitent de Démonologie, Nécromancie et Sorcellerie occulte.
Depuis son installation dans la cité Naine abandonnée, Grima tente par tous les moyens de percer le secret de la nécropole. Il agrandit son domaine et les créatures qu'il capture lui servent à d'ignobles expériences : Gobelins de la Nuit, Orque Sauvages et créatures innocentes.

Lors de sa fuite de la Comté, Grima a mis la main sur l'un des deux derniers Palantir encore présents dans les Terre du Milieu, celle d'Elendil, sur la tour d'Emyn Beraid, à l'ouest de la Comté et projette de récupérer la seconde pierre de Minas Ithil, celle qu'utilisait Sauron



en Mordor, pour l'offrir à Karak Gorum lors de son retour à Minas Angul.

J'ai aussi suivi, plus tard, le perfide sorcier dans les terres de l'extrême Nord, préparer discrètement le retour de Karak Gorum dans le Plan actuel. Grima participe à la prise de l'endroit, reveil les Dragons, capture les Nains et les oblige à forger des armes, maudites par le sang des dragons qui les corrompt. Ces armes, j'en ai vu ici même lorque mon esprit flottait dans les profondeurs de la cité abandonnée.

Mon esprit s'est ensuite attardé dans les galeries que nous avions parcourues ; j'ai reconnu certains passages et d'autres qui semblent inconnus, peuplés par les Gobelins de la Nuit mais aussi par des Morts-Vivants.
Je vois Grima utiliser une sortie cachée qui débouche dans la montagne plus haut : un réseau, repère de Morts-Vivants, permet à leur chef, Grima, de sortir discrètement de la citadelle par ce passage secret (note au M.D. : le passage O sur le plan).

Puis mon esprit s'approche du temps présent, les filets de lumière s'effilochent et je sens qu'il est temps de revenir ; je vois une dernière chose : Certains Gobelins finissent sous les griffes des entités démoniaques que Grima Langue de Serpent contrôle, au travers un réseau habillement creusé, capturés à la fois pour ses expériences mais aussi pour contenter l'appétit insatiable de ces créatures Morts-Vivantes. Des entrées cachées débouchent au Nord et au Sud dans les parties occupées par les deux clans de Peaux-Vertes. En l'absence de leur maître, les Morts-Vivants, toujours affamés, ne peuvent s'empêcher d'enlever et dévorer les Gobelins.

Elya ouvre la main et mon esprit coule comme cette goutte de rosée, le long de son doigt et je me réveille, sans vêtement, perdu et désorienté. Des voix, de la lumière… Je sens votre présence ; je suis faible mais je comprends que je suis vivant. »

Ainsi les joueurs apprennent comment le valet de Saroumane est devenu un puissant Nécromant.

En ce qui concerne sa tenue, Feanel explique que :
« *Tous mes vêtements, ainsi que mes précieux objets Elfiques : cape, manteau et bijoux magiques, ont fondu ou se sont embrasés devant la puissance dégagée par le sort.*
Par contre je crois avoir sauver l'orbe ; j'ai tenté de serrer l'orbe jusqu'au bout mais elle m'a échappé quand Elya a capter mon esprit. Elle doit se trouver en contre-bas, dans le précipice. Je ne sais pas si elle est toujours en un seul morceau. »

Feanel, ne possède plus les sorts liés à ses objets. Seul l'orbe se trouve 30 mètres plus bas, intacte, sur un tas de Gobelins et d'Araignées Géantes calcinés. Sans corde, il faut connaître quelques rudiments d'escalade pour descendre dans le fond et retrouver l'orbe de quartz rose.

24 - Le Piège Gluant

Après la porte, le couloir se sépare en deux. L'un descend sur 20 mètres au Sud tandis que le second remonte sur la même distance au Nord. Dès que le groupe passe le seuil, Ribeynioul se précipite de l'autre côté, trop effrayé par les Morts-Vivants. Il s'empresse de pousser la porte ouverte avec la clef trouvée sur un cadavre. Il s'immobilise, se retourne vers le groupe et indique sa chaussure droite d'un air idiot : « *Drrrrrrôle de brrrrruit que j'entends ! Pas bon ça…* »

Sous le pied de Ribeynioul, un carreau dissimulé sous la terre battue, s'est enfoncé d'un centimètre en produisant un cliquetis mat et peu rassurant.

Ribeynioul ne le sait pas encore, mais il vient de réveiller le Piège Gluant :

Que les joueurs empruntent le couloir qui part à gauche ou qu'ils prennent celui de droite, ils entendent très nettement le bruit d'une masse flasque frotter, comme celui d'une grosse serpillière. Devant eux, une sorte de gélatine géante, avance en engluant les parois ne laissant aucune place pour passer.
Dans l'énorme masse gélatineuse, on voit différents objets, des ustensiles divers : clou, morceau de bois, louche, sac, maillet et des armes, quelques crânes à moitiés dissous et des ossements partiellement digérés. Un Zombie, au trois quart absorbé, s'agite mollement dans la mélasse translucide.
Si le groupe tente de faire marche arrière pour contourner la masse, elle repart dans l'autre sens et bloque le passage vers l'Ouest.

Profil principal du Piège Gluant :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	0%	100%	10%
0%	100%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	100	0	100	4
0	0	0		

Le Piège Gluant est lié à l'espace qu'il défend et ne s'éloigne pas de la zone 24. Si le groupe se sépare et tente de le prendre en tenaille, il s'immobilise et projette des tentacules de bave de part et d'autres pour coller et ralentir sa proie.

Si un membre du groupe est absorbé, il est digéré en 2d10 tours et subit 1d4 dégâts à chaque tours ainsi que des cicatrices cutanées à vie et perd 1d4% en Soc. Les objets métalliques sont dissous en 5d10 tours.

Le Piège Gluant est composé d'une matière visqueuse et gélatineuse extrêmement collante. Les coups d'épée, de lance ou de masse, ne lui font strictement aucun mal. Le feu est la seule arme qui puisse venir à bout d'un Piège Gluant, soit en utilisant de l'huile minérale contenu dans une lanterne, des torches ou la magie du feu.

Brûlé à 50% de sa masse totale (50 pv), il se liquéfie et disparaît dans les fissures pratiquées dans le mur central pour se régénérer en laissant tomber tout ce qu'il a absorbé, joueurs piégés, déchets et le Zombie en cours de digestion qui est composé d'un tronc d'un bras et d'une tête à demi rongée mais qui rampe encore jusqu'au groupe la bouche partiellement ouverte. Parmi les objets qui tombent au sol, les joueurs trouvent trois dagues dont deux très endommagées, deux épées courtes partiellement rongées, de la monnaie dont D6 sous de cuivre et D4 pièces d'argent ainsi qu'une pierre écarlate. C'est un grenat d'une valeur de 10 pistoles d'or. Avec le clou et le maillet, le sac contient le reste du matériel de charpentier, 2d10 clous, râpe à bois, petite scie, rabot, trois ciseaux à bois et une lettre : « *Ordre du Maître : réparer la porte du Gluant, attention à ne pas marcher sur le pavé piégé !* » (visiblement, le charpentier ne savait pas lire).

25 - La salle des Novices
Au bout du couloir une porte à double battants en bois massif, retenue par deux lourdes pentures à décor de démons et entièrement décorées de scènes à la gloire du Chaos est entrouverte. Un chant long et langoureux et une forte odeur d'encens, âcre et nauséabond parvient aux oreilles et aux nez du groupe.

C'est une vaste salle de 25 mètres de large sur 40 mètres de long éclairée par une dizaine de bougeoirs en suspensions.
À l'intérieur, la pièce est divisée en deux

parties. La première abrite d'innombrables piles de vieux livres, des objets scabreux comme des entassements de crânes, plusieurs tables sur lesquelles sont attachés des Gobelins à demi-morts et sur d'autres où traînent des outils de chirurgiens auprès d'abominations aux membres recousus. Près des murs, des jarres contiennent un liquide visqueux. Les parois sont décorées de tentures aux motifs douteux.
Dans la moitié Nord, l'espace est moins encombré. Les mélopées proviennent de cette partie. Une dizaine de grands cierges dégagent une fumée épaisse et écœurante. Si les aventuriers ne se protègent pas les narines avec un linge humide ou très épais, elle provoque des étourdissements au bout de 3 tours.
Là, réunis devant une forme enchaînée dans la partie la plus sombre de la pièce au Nord, une dizaine de formes psalmodient des incantations démoniaques dans une langue inconnue. Le son semble inhumain et si les joueurs ne se bouchent pas les oreilles, ce chant chorale provoque au bout de 3 tours, une nausée irrépressible.
Rybeynioul, toujours lui, se saisit d'un crâne à la base d'un énorme empilement en chuchotant :
« *C'est pour mon herbier à os… Je ne connais pas ce type de crâne, il sera parfait dans ma collec…* » et n'a pas le temps de finir sa phrase, que l'ensemble en équilibre s'effondre et la centaine de crânes se répand en rebondissant, jusqu'aux pieds des personnages de dos.

Le groupe mystérieux se retourne brusquement et révèle les visages torturés d'humains, leurs corps entièrement scarifiés à l'identique du Nécromancien aux pierres noires, qui commandait les Zombies à Borwo.
Ils portent une simple toge à manche courte et ceint d'une corde, dans laquelle est glissé un long couteau ondulé et pointu. La lumière blafarde de ces lames, rappellent les pâles reflets des armes maudites de la forge de Vosgoroth.

Au fond, la forme enchaînée s'agite et se redresse ; elle avance lentement et passe sous une suspension de bougies, révélant une horreur à quatre bras, toute couturée et composée d'un corps adipeux d'ogre, de ses deux bras, plus deux autres recousues, d'un Orque. La tête, décapitée, a été remplacée par celle d'un taureau.
La chaîne, attachée à l'une des chevilles, passe à un anneau fixé au plafond puis est reliée à une lourde plaque métallique fixée au mur. Elle permet à l'entité de venir jusqu'au milieu de la pièce.



Les Novices, disciples de Grima.

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

Profil principal, les Novices :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
28%	30%	30%	31%	35%
56%	53%	45%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	3	3	2
2	5	0		

Leurs longues dagues sont très effilées : BF+2. Elles sont maudites. Si un joueur perd les trois quarts de ses points de vie, il doit tenter un test de résistance au risque de se retourner contre ses compagnons.
À chaque tour, l'un des Novices lance un sort de Fétidité :
Type de magie : Nécromantique
Niveau : 1
Points de magie : 4
Portée : zone de 96 m de diamètre
Durée : 1 Tour/niveau ou jusqu'à annulation.
Composants : de la fiente de troglodyte
Description : Crée une zone de puanteur infecte autour de l'enchanteur. Si les personnes ne réussissent pas un jet d'endurance (E), elle subissent 10 % de malus à tous leurs jets futurs. Un test peu être tenté tous les tours.

Profil principal, L'entité rafistolée :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	21%	46%	45%	24%
10%	35%	10%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
4	24	4	4	5
0	0	0		

Il attaque avec ses quatre bras, soulève et enserre ses victimes. L'entité tentera de piétiner ou se posera lourdement au sol pour encorner et donner des coups de tête.

À l'issu du combat, la fouille des lieux révèle un fatras de textes et d'ouvrages sur la Nécromancie. Les objets de cultes sont impies et maudits. Les jarres contiennent un liquide qui semble se mouvoir ; l'odeur est insupportable. Sur les tables, les créatures libérées bien qu'affaiblies se traînent jusqu'à la porte et s'enfuient.

26 - La chambre des Novices

De taille similaire à la salle des Novices, de rares torches brûlent aux murs ; l'endroit est à moitié éclairé.
Les lits des Novices sont alignés dans la partie Nord Ouest. Il y a en tout 20 lits.
Mais un bruit répétitif attire l'attention, comme un grincement sur l'un des sommiers. Près d'un candélabre, un lit est éclairé : un Novice complètement nu est occupé à forniquer avec une jeune femme attachée aux montants du lit, la tête recouverte d'un sac de toile.

Si la femme est libérée, elle retire son sac et découvre une chevelure flamboyante. Également nue, elle se dresse sur le lit et repousse du pied le Novice :
« *Vous m'avez interrompu au meilleur moment bande de petits bâtards ! À qui est-je l'honneur ? Pour ma part on me nomme Cathy… Cathy Penneflamme* et montrant le cadavre du Novice assit au pied du lit *et je ne suis pas comme ce gars assit…* »

Puis les mains sur les hanches, déploie sa lourde chevelure rouges. Ses yeux sont d'une étrange couleur mauve et elle poursuit :
« *…et d'aussi loin que l'infini, je descends jusqu'ici, pour sucer tous les hommes... jusqu'à la dernière goutte de vie !* ».

C'est une Succube et son regard hypnotique

attire irrémédiablement l'attention et l'envie des hommes, Nains et Gnomes compris. Les Elfes, Hobbits, personnages féminins et Norn issu de haute lignée, ne sont pas attirés par la séduction du démon.

Profil principal, Cathy Penneflamme :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	21%	31%	31%	46%
35%	45%	45%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	18	3	3	6
0	0	∞*		

Les personnes hypnotisées doivent tenter un jet de résistance sur la Force Mentale.

Si les joueurs échouent au test, ils se déshabillent et la succube commence à les enfourcher et à jouer avec leurs attributs.
Note au Maître du Jeu : la Succube est insatiable ; leurs proies sont totalement sous son emprise tant qu'elles croisent son regard. Les personnes qui succombent à son attraction risquent de finir épuisées si Cathy Penneflamme n'est pas maîtrisée, ligotée et la cagoule remise sur sa tête. Elle est pacifique et ne cherche pas à se battre.



La Succube, Cathy Penneflamme.

*Si les joueurs décident de la tuer, elle propose ses services ; sa moralité (bien que douteuse) est Neutre Bon. Cathy a la capacité si elle meurt, de se réincarner dans un corps féminin, le plus proche et le mieux gaulé, si le test de FM de sa victime échoue. Ce sera au groupe de trouver une stratégie pour éviter de croiser le regard de Cathy Penneflamme.

Si un joueur est magnanime et décide de l'épargner, elle retire une alliance et la remet à celui qui s'oppose à son exécution : « *Mon enveloppe corporelle est fragile. Cette alliance te permettra de me réincarner dans celui d'une donzelle... Choisis bien par contre, je veux pas être réincarnée dans le corps d'un laideron ! Suffit de la demander en mariage... Avec cet anneau...*» Elle lance un sourire complice, tout en s'humidifiant les lèvre avec sa langue :
«*Tu auras droit à la première nuit de noce mon biquet...* »

Cathy maîtrisée, la tête recouverte, les victimes retrouvent leurs esprits… et une désagréable sensation dans l'entre jambe, puis une douleur récurrente qui handicape le déplacement : c'est une chaude-pisse ! Mouvement retranché de 1d4.

Docteur Ribeynioul doit pratiquer un emplâtre avec de l'huile minérale pour tenter d'éteindre le feu qui couve. Il demande aux joueurs d'écarter les jambes et laisser leur amour propre de côté :



« Raaaaaah, mais c'est que ça grouille la dessous, dites donc. Vous avez du creuser profond et déterrer de sacrés restes d'anciennes orgies ont dirait… Ça me rappelle quand j'ai dû intervenir sur la maquerelle de la maison « Marc Grosel » ; elle avait des morpions aussi gros que des blattes, ou alors c'est qu'elles s'était chopée un nid de cafards dans son… »

Norn intervient sèchement :
« Épargnez nous vos commentaires docteur ! Et soignez ces pauvres gens, c'est déjà assez humiliant comme ça, pour eux ! »
L'emplâtre aura 80 % de chance de faire effet.

20 - L'écurie des Vouivres

Des traces au sol, comme des traînées de sang, conduisent jusqu'à une salle circulaire où sont rassemblées quatre Vouivres. Sur les murs sont posées des selles de monte et près de l'entrée, sont entassés des restes de viande en différents états de décomposition : cadavres de Gobelins de la Nuits, d'animaux sauvages ou d'origines inconnues. Deux Vouivres, la gueules enfouies dans la viande sanguinolente, se repaissent. Les deux autres, repues, dorment au fond de l'écurie.

Elles font environ 6m de long, 9 mètres avec la queue.
Alignement : Chaotique
Traits Psychologiques : les Vouivres peuvent causer la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m de haut.

Profil principal :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
51%	0%	64%	56%	16%
20%	40%	15%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
4(1)*	44	6	5	6 (12)*
0	0	0		

*Mouvement et combat au sol et () en vol.

D - La trappe

Une trappe, placée à l'intersection des deux galeries, piège le passage des imprudents. Si elle n'est pas détectée, la trappe s'ouvre sur une fosse de trois mètres de profondeur dans laquelle sont placés des pieux en bois qui causent 1d10 points de dégâts.

21 - Le laboratoire de Grima

En l'absence de Grima, l'endroit est désert. La pièce contient des caisses, et un bric-à-brac d'objets hétéroclites : fioles aux contenus inconnus, bouteilles conservant des organes, animaux empaillés, matériel d'autopsie, scie, maillet, pinces d'extraction. Un grand établis de boucher est posé dans un coin de la salle et dans un autre, un alambic est monté sur un petit poêle à charbon ; près de là, un sac de charbon éventré et une pelle sont posés près du mur.

E - Le laboratoire intérieur

La pièce possède un accès par le centre de la base rocheuse centrale. La porte qui donne dans cette partie centrale est fermée à clef ; Grima la garde autour du cou.
À l'intérieur, une bibliothèque de livres très rares traitant de la Nécromancie et des objets précieux ainsi que le bâton de Saroumane, brisé en deux par Gandalf et que Grima retrouva à proximité de la tour d'Orthanc ; le Palantir d'Elendil, qui si il est utilisé, s'ouvre sur celui resté en Mordor, mais bientôt également en sa possession.
Ses espions ont remis la main dessus et celui qui scrute dans le Palantir, aura la

mauvaise surprise de voir apparaître le visage d'un chef Gobelin qui se présente : « *Maître ? Maître ? c'est vous Maître ? C'est Morzik Grllaa Chef des Gob. Moi et mes gars on arrive avec le précieux truk ki brille… Mais zètes pas le Maître ? Ki cé la 'dans ?* ».

Une petite armoire contient quelques bocaux stériles de nourriture saine et comestibles, deux tonneaux de vin fameux du Dorwinion et une réserve d'herbe à pipe de la Comté. Des couverts et un gobelet en argent sont rangés dans un tiroir.
Une lanterne est une réserve de 1 litre d'huile minérale sont posées sur l'armoire.

Les ouvrages très encombrants, seront appréciés des Érudits de Borwo. Iinestimables, les 7 livres ont un encombrement de 500 chacun.

Norn émet quelques recommandations : « *Les restes du bâton de Saroumane… Liam m'en avait parlé et il intéressera fortement le Conseil Gris.* »
Enfin, le Palantir est mis de côté par Norn : « *Ne plongez jamais votre regard dedans !* »

22 - L'armurerie

L'endroit est dépourvu d'éclairage, mais des torches sont accrochées aux murs.

Ici sont entassées des centaines de casques, d'armes et d'armures. Des râteliers chargés de petites épées à la lames ondulées émettent une pâle lueur. Ce sont en partie des armures réalisées pour de petites créatures à la facture grossière. Les lames forgées à Vosgoroth, sont maudites.
Contre le pilier Nord, des dizaines d'étendards avec comme emblème l'épée enflammée, sont posées derrière une large barre de fer.
Quatre grandes armoires sont dressées contre le mur Nord. À l'intérieur, des armes plus sophistiquées sont rangées dans des caisses.

La première contient 9 hallebardes monstrueuses, 20 mousquets à têtes de démon, 15 épées à deux mains, lourdes et rustiques avec des inscriptions impies. Dans le bas de l'armoire, trois petits tonnelets contiennent de la poudre noire ; à côté sont entreposés une dizaine de sacs en cuir contenant chacun 10 balles en plomb. Ces mousquets, mal ajustés, ont 25% de chance d'exploser entre les mains de son utilisateur, provocant 1d10 dégât et le risque de perdre quelques doigts.

La seconde armoire est fermée à clef. Elle conserve trois petites caisses avec trois sphères chacune, bien calées dans de la paille et remplies d'un liquide ondulant, similaire à celle trouvée dans les égouts de Minion, quelques mois auparavant.

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

Dans ce même meuble, sont rangées deux caisses, la première avec une cinquantaine de fioles de couleur brune. Ces fioles, fermées par un bouchon de cuir, conservent un poison à enduire. Il est gluant et visqueux. Appliqué sur une arme tranchante ou perforante, le poison provoque 1d4 de dégât en plus de l'arme pendant 1d10 tours.
La seconde caisse, contient un nombre similaire de petites bouteilles remplies d'un liquide vert et collant, similaire au liquide gluant découvert dans le cimetière de Borwo. Versé sur les lèvres d'un mort, ce dernier revient à la vie sous forme

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



de Zombie ; il peut-être contrôlé par un Nécromancien.

La troisième armoire est remplie par 60 arcs de petites tailles et autant de carquois garnis de 15 flèches.
Une dernière armoire, également fermée à clef, recèle un bien étrange contenu. À l'intérieur, se trouve 6 espingoles de tailles assez inhabituelles. Hautes de deux mètres, elles sont destinées à des créatures de grandes tailles. Le diamètre du canon est supérieur à ce que les aventuriers connaissent et une caisse de 36 munitions avec un tonnelet de poudre sont rangés dans le bas du meuble. Un long goupillon permet de charger des projectiles de 10 centimètres de diamètres.

Espingoles Ogres (Arquebuses), arme à poudre, portée 24/48 mètres ; arme percutante, rechargement en deux actions, peu fiable, dégâts 10. L'arme doit être manipulée à deux, encombrement 200.

Derrière le pilier près de l'entrée est accrochée une armure qui semble servir de cible d'entraînement. Constituée de plates et complète avec son casque elle est abîmée par endroit mais peut être portée par un personnage de taille humaine.

Armure de plaques complète, encombrement 350, zones couvertes : toutes et points d'armure 5, mais malus de -1 au mouvement si elle est portée.
(Pages 111, 112 du manuel Warhammer v2).

Contre le mur Sud, une porte donne dans la prison. À l'Ouest, derrière une tenture, se trouve le tunnel qui mène à la crypte.

23 - La prison

Des cages en fer, pour certaines remplies de squelettes et pour d'autres de créatures Peaux-Vertes, sont fermées par de lourds cadenas. Au milieu de la pièce, une table de torture constituée par une roue crantée et des cordes, conservent encore les traces d'écartèlements. Un bras et une jambe humaine arrachée en état avancée de putréfaction sont encore accrochés au système de la table.

F - Le tunnel des Vers Géants Nécrophages

Le tunnel descend sur 150 mètres plein Nord puis tourne plein Est sur 200 mètres et amorce sa descente vers l'entrée de la crypte. Sombre et malodorant, le tunnel est le repère de ver carnivores. Agglutinés dans des cavités au plafond, ils se laissent tomber sur leur proie dès qu'une torche passera à leur proximité.

Note au M.D. : le temps réel utilisé, accentue l'urgence des actions à effectuer soulignant le risque pour le groupe, de se trouver submergé par ce flot ininterrompu de Vers Géants (voir Le temps réel page 86).
Les Vers Géants mesurent 1,20 mètre de long mais sont très larges et lents ; ils sont assez nombreux pour causer une belle frayeur et poser quelques difficultés au groupe si les joueurs ne réagissent pas rapidement. Ces engeances sont munies d'une bouche circulaire avec deux dents pour découper l'armure puis la chair de leur victime. Si le Ver Géant n'est pas retiré ou tuer immédiatement, il secrète alors une matière qui ronge et ramollit la partie mordue, puis le Ver Géant aspire la matière organique de sa proie. À chaque tour, le joueur perd 1d4 pv. Plusieurs vers peuvent tenter de s'accrocher à une personne.
En haut du tunnel, les vers sont maintenant trop nombreux pour que les aventuriers fassent marche arrière et des masses grouillantes continuent de tomber depuis le passage qu'ils viennent d'emprunter.

Le bruit de ces gros flageolets, au corps adipeux, blanc transparent avec un système digestif visible par les joueurs, met très mal à l'aise.

Le groupe n'a qu'une issue et doit se précipiter vers le goulot d'accès à la crypte avant d'être noyé sous la masse.

Profil principal des Vers Nécrophages :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
20%	0%	20%	20%	15%
15%	10%	15%		

Profil secondaire :

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

G - L'entrée de la crypte

L'entrée se réduit fortement et les aventuriers doivent ramper pour pénétrer dans la crypte. L'accès et tout juste assez large pour passer. Les vers, de diamètre plus gros, sont bloqués de l'autre côté. Les Nains passent tout juste et doivent tirer leurs affaires afin de ne pas rester coincés.

La crypte

L'entrée de la crypte, s'effectue par le plafond de la galerie. Ici la chaleur est suffocante. L'humidité est élevée et les murs ruissellent d'eau et de salpêtre. Des marres d'eau stagnantes remplissent les parties creuses du sol, colonisé par des filaments spongieux et tapissé de champignons phosphorescents.

30 - La garde rapprochée

Dès que les spéléologues s'extirpent du goulot et tombent deux mètres plus bas sur le sol boueux et couvert de champignons gluants, une créature se précipite sur le premier arrivé. Il fait presque noir et l'attaque est soudaine. La créature porte un long manteau et ses yeux rougeoient.
Au bout de 1 tour, trois autres créatures arrivent par le Sud et attaquent le groupe. Ce sont des Vampires, les gardiens des lieux au service de Grima.
Les Vampires sont les dernières créations de Grima. Ses recherches et une longue expédition dans le Vieux Monde, lui ont permis de ramener l'une de ces créatures, aux prix de grands efforts et de les étudier. Il a ainsi expérimenté les transformations sur ses meilleurs éléments parmi les Novices.

Profil principal des Vampires :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
68%	45%	64%	65%	68%
40%	70%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	22	6	6	6
1	0	0		

Compétences : Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissance académique (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique). Connaissance générale Esquive +10%, Perception, Sens de la magie et Torture.
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Effrayants. Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Morts-vivants, Parade éclair, Sens aiguisée, Vision nocturne.
Règles spéciales : Apparence humaine : un Vampire peut se faire passer pour un humain s'il il le faut, rétractant ses croc, ses griffes et adoucissant ses traits. Sous cette forme le monstre n'est plus Effrayant. La transformation dans un sens ou dans l'autre se fait au prix d'une action complète.

Mordue, sa victime, outre le pv perdu, voit

sa Force réduit de 1d10 %.

Points faibles :
Les Vampires ne peuvent pas traverser d'eau courante. Ils sont repérables car leurs reflets dans un miroir ou sur une surface réfléchissante comme de l'eau, n'existe pas.
Certaines armes en argent et bénies provoquent plus de dégâts aux Vampires.
Un pieu enfoncé dans le cœur, tue le Vampire qui se consume immédiatement.
Les Vampires sont sensibles à la lumière du jour et se consument puis meurent en sa présence en 1d4 tours.
L'ail, est un répulsif naturel.

Les Vampires de la garde de Grima attaquent avec leurs crocs, leurs griffes et portent un bâton attaché avec une sangle dans leur dos.
Cette arme à deux mains, si elle est utilisée, oblige le Vampire à ne plus se servir de ses griffes.
Le long bâton est constitué d'un pommeau à tête grimaçante munies de deux ailes en acier, et considéré comme une hallebarde.
La base du bâton est munie d'une lame en bronze. Le bâton est alors utilisée comme lance ; arme rapide et BF.
(Hallebarde et lance : page 108 du manuel de Warhammer v2).

Ils portent une armure de cuir complète, protégeant de 1 sur tout le corps.

Il y a trois autres Vampires stationnés dans la dernière pièce, située plus au Sud.



Les Vampires de la crypte.

28 - Les appartements de Grima

Ici, l'air semble plus respirable. Une ouverture pratiquée au plafond amène de l'air depuis le niveau supérieur. La partie Nord est fermée par un rideau : c'est la chambre de Grima, constituée d'un lit à baldaquin confortable, une grosse malle de linge, un petit secrétaire avec plume, encrier et papier, un portant sur lequel est suspendu une toge rouge et or à l'emblème de l'épée enflammé, un miroir sur pied et une commode garnie de draps, de caleçons et de bas en laine. Des bottes rouges sont posées près du lit. Un lutrin supporte un gros livre relié, à la couverture de cuir et aux coins en or.

Le livre est une copie d'un ouvrage très rare, le Nécronomicon. Le seul fait de

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



l'ouvrir provoque 1 point de folie et 1d10 points de dégâts et la cécité pendant 2d10 tours.

Dans le lit, sous les draps, une vipère garde la place en l'absence du Maître.
La vipère à 20% de chance de mordre un imprudent causant 1d10 points de dégâts pendant 1d10 tour, tant que Docteur Ribeynioul n'utilise pas son aspi-venin.

29 - Le dédale de Morphale

En empruntant les allées de cette partie de la grotte, les joueurs perçoivent les pleurs d'un enfant. En s'approchant de la partie Nord, les bruits sont plus nets. Derrière le gros pilier Nord, Morphale attend. Il a faim et de sa petite voix d'enfant réclame sa nourriture :
« *J'ai faim, qui veut me donner à manger ?* »
(voix implorante d'enfant)
Lorsque le groupe contourne le pilier, ils comprennent que le dîner vient d'arriver. Morphale se dresse sur ses deux lourdes jambes et crie de sa petit voix chevrotante : « *Manger ! Miam ! Moi très faim ! Tout manger sans laisser miettes !* »

L'Ogre Morphale est une créature très massive, plus grande que ses congénères ; elle porte plusieurs peaux de Gobelins cousues ensemble, peut-être les restes d'expériences de Grima ; certaines parties conservent encore un bras pendant. Il porte une curieuse culotte confectionnée avec de vieilles bannières des clans Krok Nez et Kass Burnes, aux effigies de Gork et de Mork.

Profil principal de l'Ogre Morphale :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
37%	26%	58%	56%	68%
20%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	30	5	5	6
0	0	0		

L'Ogre traîne avec lui une grosse massue, constituée d'une ancienne souche et d'os taillés en pointe et plantés dans la tête de l'arme. Morphale la manipule à deux mains : BF-4.

Au fond de la pièce, des squelettes démembrés sont entassés ; les os rongés ou brisés sont empilés dans un coin. Si les joueurs tentent une fouille minutieuse de l'amas d'ossements, une main squelettique capture les reflets de la torche. Encore passé à un doigt, un anneau d'or brille dans l'obscurité des lieux.

Si quelqu'un chauffe fortement l'anneau, par exemple en approchant la flamme d'une torche, une inscription elfique apparait :
« *Et un dernier anneau pour la route, arrête Lucien, j'ai les dents du fond qui baignent* »
Anneau de Jacho :
Cet anneau magique, permet à son porteur d'enquiller les chopes et de boire sans modération et sans l'effet d'ivresse. Attention, si le porteur de l'anneau boit une grande quantité d'alcool et qu'il retire son anneau, les effets néfastes de la boisson seront immédiats.

31 - L'antre des Vampires

À l'attention du Maître du Jeu : avant d'accéder à la crypte, le joueur Hobbit constate que sa relique luit fortement d'une lueur argentée ; elle indique la présence des Vampires.
Ici un silence de mort règne. À l'entrée de la salle, un support en métal accueille sept bâtons Ailes de Dragon, similaires à ceux

qu'utilisent les Vampires rencontrés dans les parties 30.

Au centre de cette vaste salle est installé une large cuve remplie d'un liquide sombre. L'odeur ne fait aucun doute, c'est du sang. À proximité, plus au Nord de la cuve, un autel de pierre est dressée avec une nappe de velours rouge. Dessus, un calice en or, remplie du même liquide est disposé au milieu de la nappe.

Il y a 13 niches profondes, toutes réparties autour de la grotte. Les 7 autres Vampires dorment dans certaines et se réveillent dès que quelqu'un touche le calice sur l'autel.
Si les joueurs inspectent les niches et ne profanent pas l'autel, ils découvrent les Vampires plongés dans un profond sommeil.

Profil principal des Vampires :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
68%	45%	64%	65%	68%
40%	70%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	22	6	6	6
1	0	0		

Compétences : Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissance académique (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique). Connaissance générale Esquive +10%, Perception, Sens de la magie et Torture.
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Effrayants. Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Morts-vivants, Parade éclair, Sens aiguisée, Vision nocturne.
Règles spéciales : Apparence humaine : un Vampire peut se faire passer pour un humain s'il il le faut, rétractant ses croc, ses griffes et adoucissant ses traits. Sous cette forme le monstre n'est plus Effrayant. La transformation dans un sens ou dans l'autre se fait au prix d'une action complète.

Points faibles :
Les Vampires ne peuvent pas traverser d'eau courante. Ils sont repérables car leurs reflets dans un miroir ou sur une surface réfléchissante comme de l'eau, n'existe pas. Certaines armes en argent et bénies provoquent plus de dégâts aux Vampires. Un pieu enfoncé dans le cœur, tue le Vampire qui se consume immédiatement. Les Vampires sont sensibles à la lumière du jour et se consument puis meurent en sa présence en 1d4 tours.
L'ail, est un répulsif naturel.

Mordue, sa victime, outre le pv perdu, voit sa Force réduit de 1d10 %.
Les Vampires ne portent pas leurs bâtons. Ils sont entreposés à l'entrée de la salle.

32 - L'étang souterrain

Cette étendue souterraine de 60 mètres de long et entre 10 et 20 mètres de large est assez profonde. Elle donne accès au tunnel qui mène à la crypte. Son eau est limpide et les Vampires ne s'en approchent pas. Elle contient de l'eau bénie par les prêtres de la citadelle pour protéger l'entrée de la crypte et en interdire le passage à toutes créatures démoniaques.

Une forme sombre et inquiétante ondule dans le fond de l'eau. Dès qu'un joueur trempe un orteil pour tenter une traversée à la nage, l'eau se met à grouiller d'anguilles géantes venues du fond de l'étang.

Profil principal des Anguille :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
35%	0%	25%	25%	60%
15%	15%	10%		

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

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	2	2	12
0	0	0		

Les Anguille des Montagnes utilisent leurs nageoires dorsales très coupantes pour infliger 1d4 dégâts. Une vingtaine de poisson peuple le bassin.

La prophétie des Élus

Si les joueurs ont été attentifs aux événements liés aux rêves, ils comprennent que les quatre objets reçus et provenant du plan de l'irréel, servent à accomplir la quête.

À l'attention du Maître du Jeu : malgré les rêves et les nombreux indices, si les joueurs n'ont pas compris, alors Norn ou les Nains tenteront d'aiguiller les joueurs en les conseillant.

Si les joueurs n'ont pas conservé les quatre objets donnés par Elya au cours des rêves, l'aventure est terminée car le seul moyen de sortir de la crypte se trouve dans la pièce du Roi Mirgliï.

Le premier objet

La plume des vents assèche la masse d'eau qui s'évapore en volutes de vapeur alourdissant encore plus l'atmosphère déjà humide des lieux. Puis en dessous du bassin, de grosses bulles d'air remontent de la surface ; l'eau se vide par le fond.

Sur le bord de l'étang, à environ deux mètres, un petit chemin taillé dans la roche mène maintenant à pieds secs à l'entrée du tunnel. Dès que les joueurs accèdent de l'autre côté du tunnel, des trombes d'eau s'abattent du plafond et pleuvent dans un fracas assourdissant, remplissant à nouveau le profond bassin ; deux bouches pratiquées de part et d'autres de la caverne, déversent en parallèle deux colonnes d'eau qui remplissent très rapidement le bassin.

33 - Le tourbillon

Le couloir mesure 10 mètres de large. Les murs sont recouverts de lichens phosphorescents donnant une étrange teinte verdâtre aux lieux. Après 30 mètres, le couloir bifurque au Nord Est et un léger courant d'air se fait ressentir. Au bout de 10 mètres, un filet d'air chaud et un sifflement se fait nettement entendre ; à quelques mètres devant eux, le tunnel s'élargit pour former une poche de 15 mètres de diamètre.

Au centre de cette pièce, une colonne d'air tourbillonne dans un sifflement aiguë.
Dès que les joueurs s'approchent, les objets de petites tailles sont irrémédiablement aspirés.
Le groupe doit se tenir à moins de 5 mètres au risque de voir leur matériel dévoré par le tourbillon.
Les personnages de petites tailles doivent prendre garde à ne pas trop s'approcher au risque d'être entraînés dans le maelström.

Chaque personne qui se trouve à moins de 5 mètres à 50% de chance d'être aspirée - le % de Force (qui correspond au poids de l'individu) ; plus près, elle est irrémédiablement aspirée.

Si une personne est piégée dans le tourbillon, le corps est ballotté comme un fétu de paille et tout son matériel est dispersé violemment ; les projectiles ont 50% de chance de causer 1d4 points de dégâts au groupe stationné près du tourbillon.
La durée du cycle avant que le joueur ne



soit éjecté est de 1d4 tours ; la victime perd 1d6 points de dégâts à chaque tour. Elle a 10% de chance de heurter la paroi et de s'assommer en encaissant 1d10+2 points de dégâts.
Une fois éjectée, le joueur se retrouve toujours recraché côté groupe.

Le second objet

La terre des Fées répandue et très vite aspirée par le flux d'air qui est ralenti puis le phénomène s'arrête. Le passage est libre. Une fois la pièce franchie, le phénomène se réactive. Une nouvelle colonne d'air se remet à tourbillonner.

34 - La coulée de feu

L'atmosphère devient de plus en plus chaude en approchant de la seconde pièce. De taille similaire à la première, elle est traversée par une large coulée de lave qui lance ses filets de baves en fusion sur la berge. La chaleur est telle qu'il n'est pas possible d'approcher à moins de 5 mètres du bord.

Chaque personne qui se trouve à 6 mètres a 50% de chance de recevoir une giclée de lave en fusion - le % d'Ag.
À 5 mètres, elle est irrémédiablement brûlée et encaisse 2d10 point de dégâts ; la partie touchée est détruite : vêtement, ceinture, arme accrochée ou sac.

Le troisième objet

En cassant la goutte d'Eau Primordiale dans le torrent magmatique, un grondement fait trembler le tunnel est le chemin de lave se fige, libérant le passage. Le groupe doit se dépêcher de passer, car la lave à peine refroidie, brûle la semelle des bottes.
Les personnes pieds nus, doivent grimper sur le dos d'un bon samaritain au risque d'encaisser 1d6 blessures aux pieds et ne plus pouvoir marcher.

Le phénomène précédent se reproduit et dès que le groupe franchit la traînée solidifiée, celle-ci se remet à rougeoyer, puis redevient plus fluide. À nouveau, la lave reprend son cours et des gerbes de feu happent les abords.

35 - Le Golem de Terre

À peine ont-ils franchit les quelques mètres qui les séparent d'une nouvelle pièce, que les joueurs se trouvent nez à nez avec un monticule de terre qui obstrue le couloir.

La terre se met à vibrer. Les grains et les mottes se rassemblent et peu à peu la masse se meut en une forme humanoïde. Les bras et les jambes apparaissent et la créature prend vie. Deux yeux et une bouche s'ouvrent et semblent scruter les joueurs. La créature se met sur ses deux pieds.
Le géant se baisse et saute sur place, provoquant un séisme dans le réduit. Des morceaux tombent du plafond avec 50% de chance qu'un reçoit un éclat et 1d10 points de dégâts.

Profil principal du Golem de Terre :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
37%	0%	60%	60%	40%
15%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
2	40	6	6	4
0	0	0		

Le quatrième objet

Le porteur de l'anneau de la Larme de Anar, sent que son doigt chauffe doucement. Si



il l'utilise, le petit être de feu s'échappe de la pierre. Il tournoie et forme une boucle de feu de plus en plus rapide autour du géant qui essaie de happer gauchement ce tourbillon de feu.
La vitesse s'accroît et bientôt le Golem disparaît dans une sphère enflammée ; un vrombissement accompagne la chorégraphie puis tout s'arrête. Le nuage incandescent se dissipe et révèle le géant de terre figé dans une position statuaire, en équilibre sur une jambe et le bras levé comme pour saisir quelque chose.
Ce n'est plus de la terre mais une statue brillante semblable à une céramique géante.

L'anneau de la Larme de Anar reste au doigt du porteur est peut être utilisé ultérieurement pour contrer les entités liées à la terre : 2d10 dégâts sur 1d4 tours.

Le passage derrière le Golem est libre. Dès que le groupe dépasse le géant de pierre, un grand fracas de vaisselle brisées, agresse les oreilles : derrière eux, la statue s'est effondrée sur elle même et forme à nouveau un immense tas de terre fumante, obstruant la galerie.

36 - Le vestibule des Élus

Ici l'air est plus frais et moins humide. Le vent du tourbillon et la chaleur du chemin de lave ont nettoyé les effluves malsaines.

La pièce suivante, donne au Nord Est dans la crypte du Roi Mirglï.

Au milieu de la salle, un bloc de pierre sur lequel est gravée des runes Naines parlent de ceci :
« *Si tu es ici, sache que la prophétie s'est à nouveau réalisée - Élu ! Porte avec fierté la tenue - Combat à nouveau le mal - Comme jadis tu le fit - Sous d'autres cieux et en un autre temps.* »

De chaque côté de la pièce, dans des niches, sont posées des coffres en bronze. Ils contiennent un tabard, une cape tissés de fils blancs immaculés et brodés de fils de mithril étincelants. Les vêtements sont parfaitement ajustés pour les quatre races.

37 - La crypte du Roi Mirglïi

B - Le tombeau

Le tombeau ouvragé du Roi Mirglïi est posé près du mur Nord Ouest ; un gisant représente le Roi Nain. Le tombeau en granit et en marbre est impressionnant. Il mesure 10 mètres par 20 mètres. Le couvercle sur lequel est représenté le roi doit peser près de 120 tonnes et décourage toute initiative d'ouverture.

C - L'autel de Zilkin

Contre le mur Nord Est, un autel aussi massif que le tombeau, entièrement en marbre blanc, supporte un bas relief polychrome sur lequel est sculpté les héros de la bataille des Terres Sauvages.
Le porteur de la paume, (le creuset), constate que l'objet luit faiblement et diffuse une lumière verte. Si la paume de la main est portée près de l'autel et plus précisément vers l'une des cinq mains sculptées, elle luit intensément si on l'approche de celle du milieu.

Zilkin est au centre et porte un long bâton munit d'un croisant.
À ses côté les autres races, Humain et Nain à sa droite et Hobbit et Elfe à sa gauche, tiennent chacune une arme.
Tous portent le tabard ou le surcot et la cape, blancs.

À leurs pieds, des créatures reconnaissables comme étant un Gobelin, une autre ornée d'ailes démoniaques ou une représentation

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

d'une créatures mortes-vivantes au corps squelettiques et la dernière de forme humaine, nue et recroquevillée.

Sur la table de l'Autel, à la base du bas-relief, cinq mains sont taillées dans le marbre est fixées à la sculpture ; les deux mains de droite se trouvent à l'aplomb des Hobbit et Elfe et les deux mains de gauche des Humain et Nain. Les quatre mains sont positionnées paumes vers le haut, comme prêtent à recevoir.

Celle du milieu, à l'aplomb de Zilkin, est tournée contre la table sans que l'on puisse discerner ce qu'elle protège.
Les Élus doivent poser leur mains conjointement et dans l'ordre, à savoir de gauche à droite : Hobbit, Elfe, Humain et Nain, dans les paumes de marbre de leurs races.



Le tombeau du Roi Mirglïi.



Un frémissement est alors perceptible et les joueurs ressentent une douce énergie les envahir. Un clic sonore se produit et la main centrale fait un demi tour se retrouvant dans la même position que les autres : un doigt est posée dans sa paume.
Le troisième doigt ne réagit que si le Nain du groupe s'en saisit. Si l'Élu Nain le prend, il ressent une énergie dans tout le corps avec 1d10 pv et remarque 7 petites lumières de couleurs sur le côté de l'objet.

Les porteurs Hobbit et Humain, ressentent également un changement, reçoivent 1d4 pv et constatent que leurs reliques se sont remplies de deux charges sur les sept.

Doigt du porteur Nain :

À l'approche d'un Peau-Verte, les écritures elfiques se mettent à briller fortement d'une lueur verte.

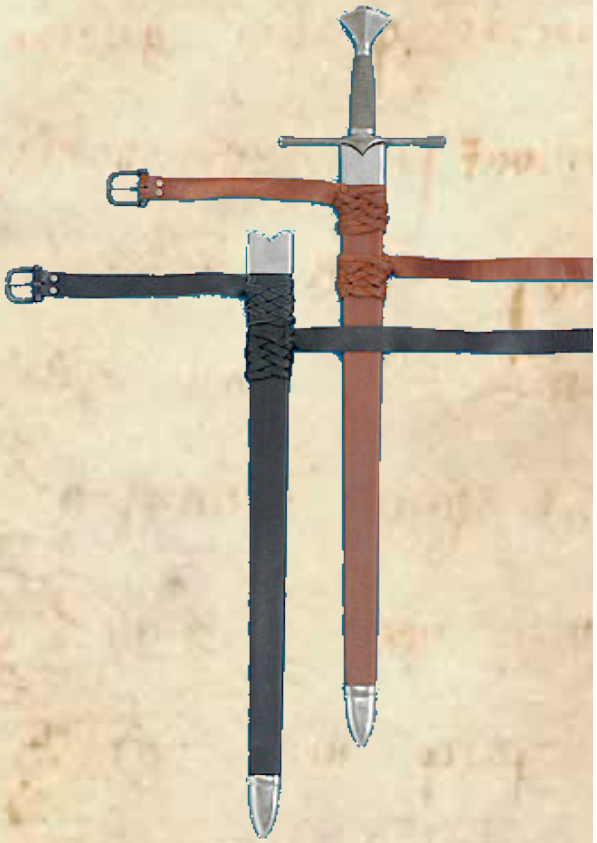
Dégâts de la terre : 5d10 par charge
Zone : tremblement de terre créant un soubresaut sismique de 20 mètres de large et 20 mètres de portée, provoquant 5d10 de dégâts dans la zone du tremblement.
Au delà et jusqu'à 40 mètres, le tremblement provoque 2d10 de dégâts à toutes créatures présentes dans la zone.



L'autel de Zilkin.



A - Le miroir Elfe



Toni déclare :
« *Mission accompli mes amis. Normalement, si les anciens écrits disent vrai, le miroir doit se trouver derrière le pilier Sud de la crypte.* »

En cherchant un peu, les joueurs découvrent effectivement, un grand miroir sous une toile, ornée d'une inscription elfique, invitant à penser au lieu de retour.

Glandil termine :
« *Voila notre porte de sortie ! Le Roi nous a raconté vos péripéties dans les Forges de Vosgoroth et la découverte de ce merveilleux moyen de transport magique laissé par les Grands Elfes ; nous avions oublié leur existence et surtout comment ils fonctionnaient. Grâce à vous, les Conseillers du Roi ont pu déchiffrer les récits du biographe du Roi Mirglïi qui parlait justement d'un portail situé dans la crypte et avons fait le lien avec les étranges propriétés du miroir de la forge.* »

Ce miroir est similaire à celui découvert dans la forge de Vosgoroth. Il permet au groupe de se retrouver à l'endroit voulu, mais Norn anticipe et s'avance le premier en déclarant :
« *N'oubliez pas le doigt cette fois-ci… J'ose à peine imaginé si Aragorn avait oublié son épée dans les latrines du Poney Fringuant, le sort des Terres du Milieu en aurait été grandement changé… Suivez moi, nous empruntons un raccourci…* »

Le miroir se trouble est Norn le franchit comme on plonge dans une onde claire, suivit par les Nains Toni et Glandil et le docteur Ribeynioul qui passe d'un bon. Dans le reflet du miroir, les joueurs discernent dans le flou, au bas d'une colline, la lisière d'une vaste forêt, aux arbres géants…

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



Le miroir des Elfes, dans la crypte du Roi Mirglïi

© Les aventuriers du 4e âge - Août 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 :

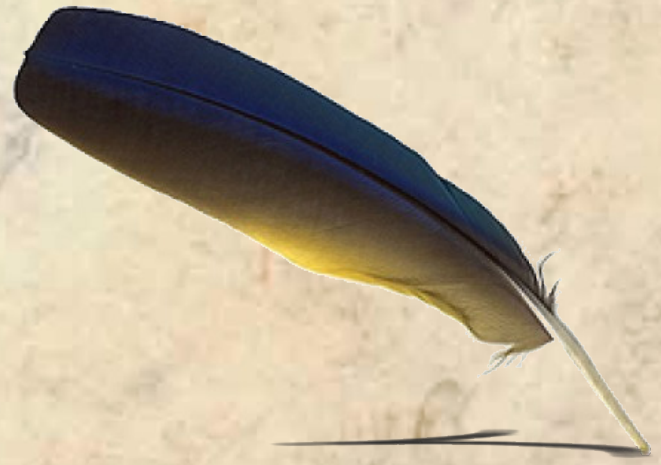
À la lisière d'une forêt, les personnages se retrouvent nez à nez avec une bête démoniaque. De taille monumentale, elle pourrait les écraser d'un simple coup de pied.
À ce moment là vous dites à vos joueurs qu'ils n'ont pas le temps de planter la tente ou d'organiser un conseil de guerre ; la bataille 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 - Août 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 - Août 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.*»

-«*Toi Nain(e), par ta main et par la terre, tu annihileras les Peaux-Vertes. Dans la crypte du Roi Mirglï, dans l'ancienne citadelle de l'Ered Ether, 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.

Doigt du porteur Nain :

À l'approche d'un Peau-Verte, les écritures elfiques se mettent à briller fortement d'une forte lueur verte.
Dégâts de la terre : 5d10 par charge
Zone : tremblement de terre créant un soubresaut sismique de 20 mètres de large et 20 mètres de portée. Au delà et jusqu'à 40 mètres, 2d10 de dégâts.

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

La main de Zilkin (suite)

La paume, creuset qui les réunira tous :

Il 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 !

Après la découverte de la troisième relique, dans la citadelle de l'Ered Ether, les doigts de Zilkin ont deux charges et celui du porteur Nain possède la totalité des sept charges.

Objets très puissants, le Maître du Jeu veillera à ne pas nuire à l'équilibre du jeu et par la voix des PNJ, leurs conseille de réserver cette 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.

Les alliés, conseilleront aussi la discrétion si nos aventuriers ne veulent pas éveiller les soupçons des agents du mal.



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

Rappel des lieux, personnages et objets

Les lieux

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

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

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

La forge de Vosgoroth est située dans le volcan éponyme, au Nord de Borwo. Il y a de cela 50 ans, Grima participe à la prise de l'endroit, reveil les Dragons, capture les Nains et les oblige à forger des armes, maudites par le sang des dragons.

La citadelle de l'Ered Ether est composée d'une partie abandonnée à l'Ouest après la grande bataille contre l'invasion des Peaux-Vertes de Karak Gorum à la fin du troisième Âge et d'une nouvelle citée, fondée il y à 250 ans dans la partie Est des montagne, près de Borwo.

Les personnages

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

Grima Langue de Serpent est l'ancien valet de Saroumane. Devenu un puissant sorcier, Grima prépare discrètement le retour de Karak Gorum dans le Plan actuel. Il a prit part au réveil des Dragons à la Forge de Vosgoroth, lancé ses espions aux trousses des Élus, organisé le siège de la citadelle Naine avec l'armée Gobeline de Morzik Grllaa et tente par tous les moyens de récupérer les reliques de Zilkin.

Morzik Grllaa est le chef de la horde des Gobelins à Peaux Jaunes. Morzik Grlla et sa soldatesque sont soumis à Grima ; ce rusé chef de guerre Gobelin est actuellement dz retour du Mordor pour ramener le Palantir oublié de Sauron.

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

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

Le Shérif Romuald Blazon, officier général de Minion.

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

Son frère, Norn, est un homme d'action ; il est malgré tout le cadet de Myladie et sous ses ordres, prend soin des porteurs de reliques. Son épée, forgée à Vosgoroth avant le réveil des Dragons, possède la puissance des armes forgées dans le volcan de Vosgoroth.

Liam Helson l'Humble-Magicien. Seuls quelques grands personnages des Terres du Milieu connaissent sa véritable identité. Disciple de Pallando, Liam appartient au cercle des magiciens qui veillent contre le retour des alliés de Morgoth.

La fée Elya est au service du magicien Liam Helson ; elle est ses yeux et surveille sans

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

que le groupe ne le sache, nos aventuriers. Le magicien, utilise Elya pour également entrer en contact avec Myladie si d'aventure un quelconque danger survenait à leur encontre.
Les pouvoirs de la petite fée ne se limite pas qu'à une piqûre léthargique et nos aventuriers se rendent compte de ses pouvoirs.
La fée ne dort jamais vraiment ; elle voyage d'un plan à un autre, de l'Irréel à celui des aventuriers de ce côté ci du Plan Réel, ce qui explique ses longues périodes de léthargie.

« *Ne jugez pas le grain de poivre d'après sa petite taille, goûtez-le et vous sentirez comme il pique* ».

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

Objets

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

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

La petite clef d'or ouvre le coffre situé à l'entrée de la cité abandonnée de l'Ered Ether qui contient la grosse clef de la cité.
L'objet permet aussi de refermer quatre petites portes et libére un artefact utile pour accéder à la crypte du Roi Mirgliï : la Larme de Anar.

Herbe à pipe, cuvée spéciale de la Comté : sa fumée, permet de réveler les reliefs des portes dissimulées

Marteau de guerre « Fureur des Montagnes », est une arme légendaire, bénie par Aulë.

Piochon de Fruoïn Petitmarteau permet d'exceller dans l'art de la taille de pierre.

Set de Mélénas : arbalète, cheveux et carquois. Cet ensemble utilisé conjointement est particulièrement efficace contre les Peaux-Vertes.

Anneau de Jacho : cet anneau magique, permet à son porteur de boire sans aucun effet d'ivresse.

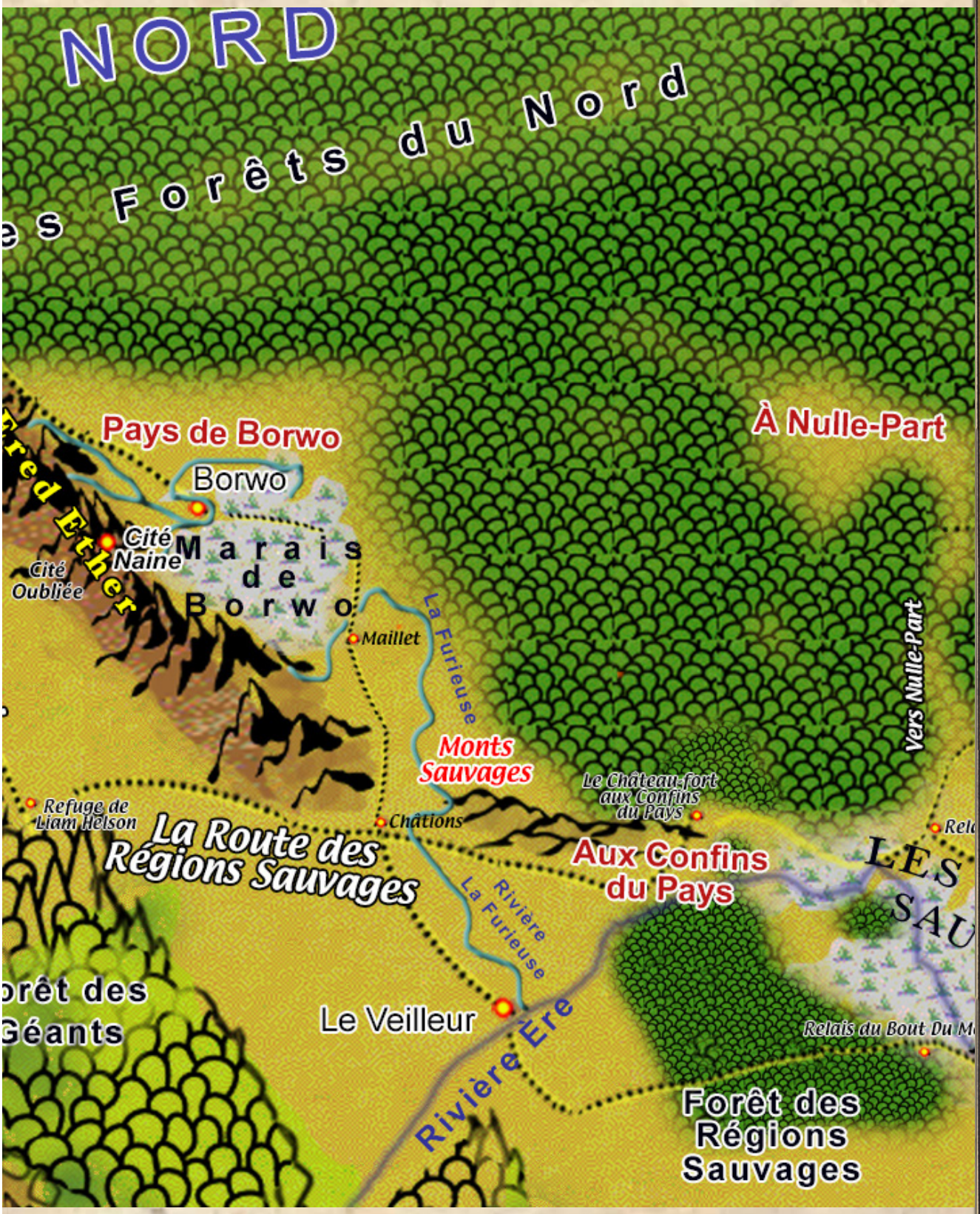


Dague en argent bénie de Kislev.

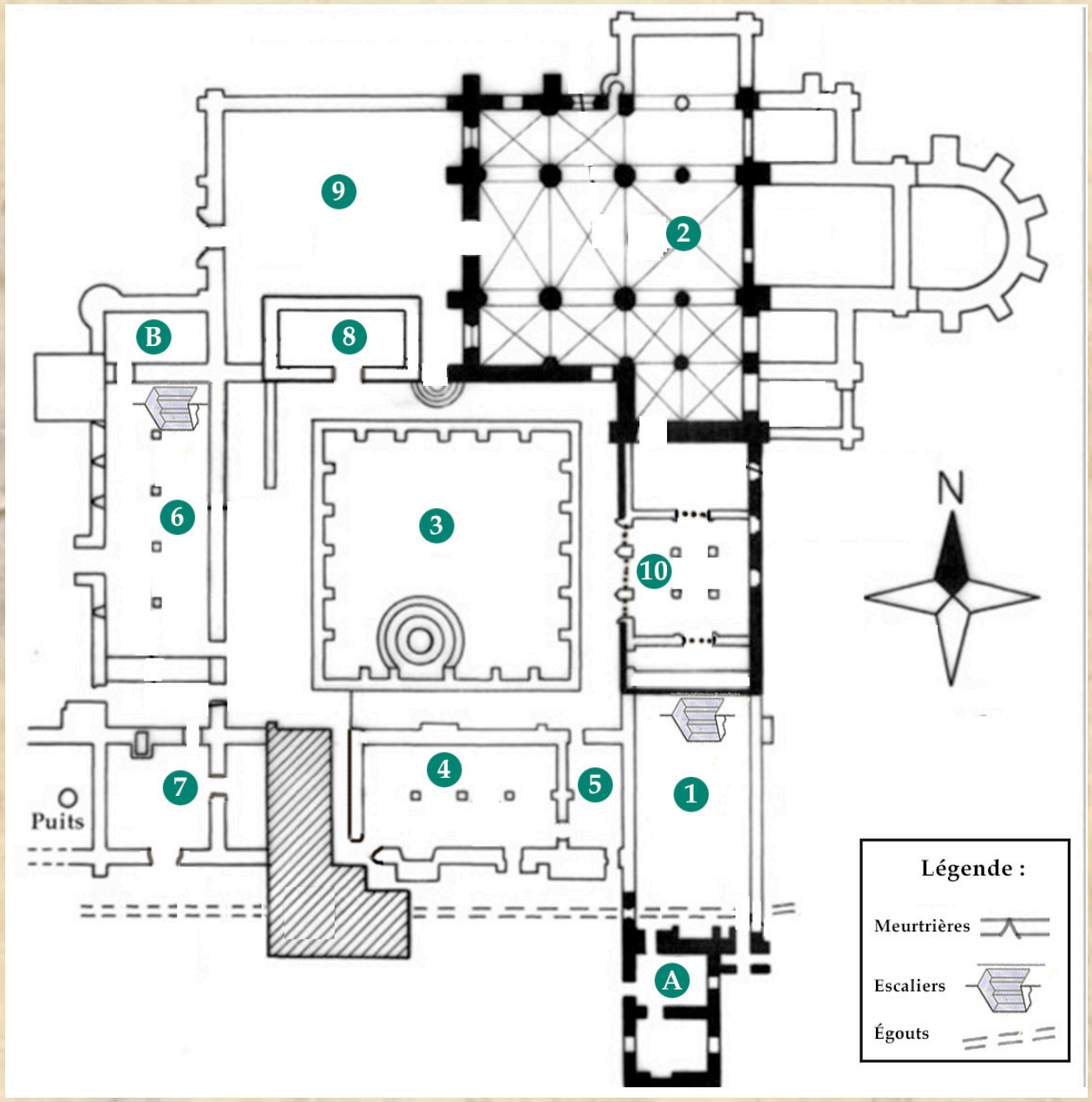
© Les aventuriers du 4e âge - Août 2016 - http://www.silmarion.com



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

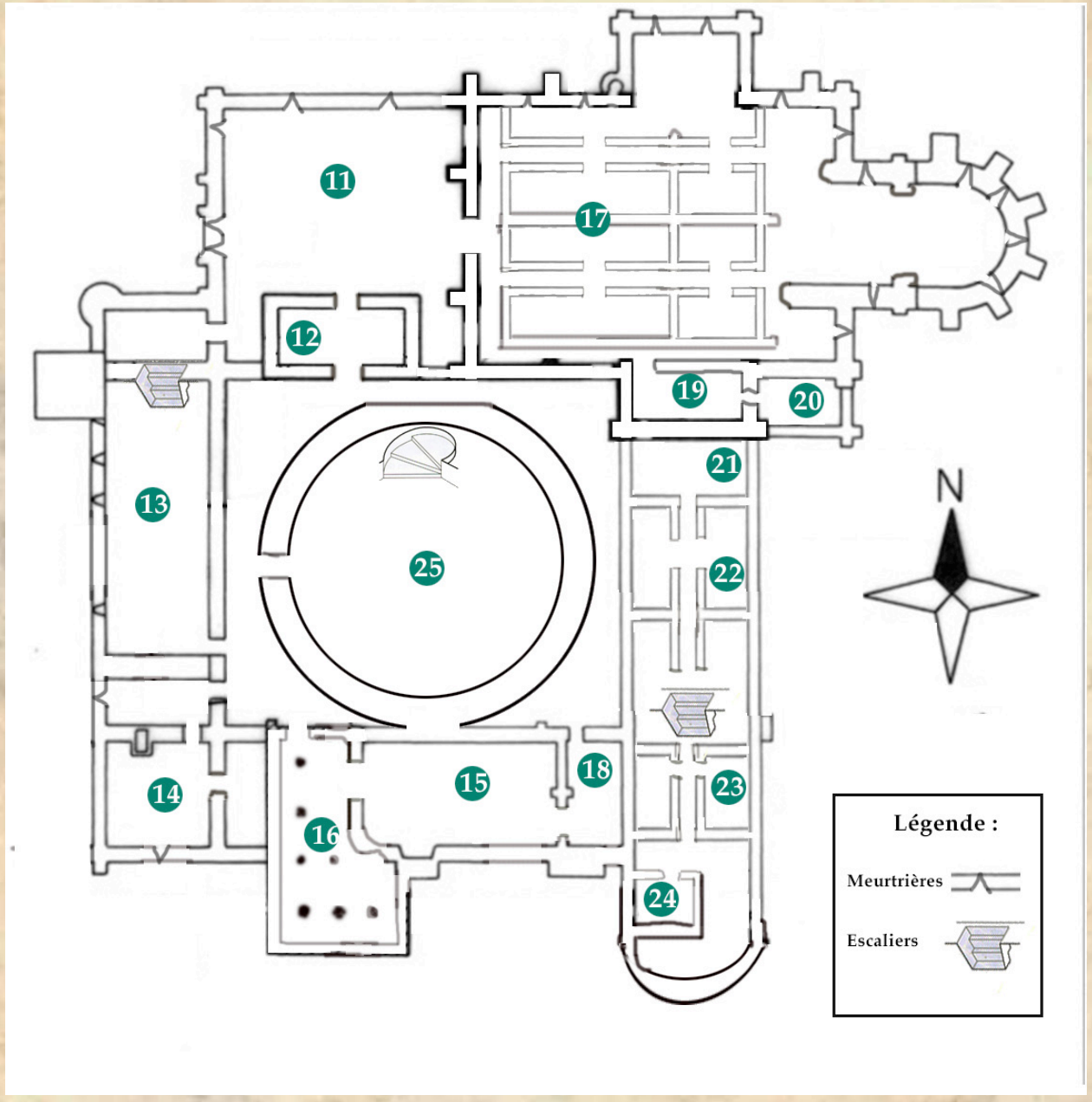


© Les aventuriers du 4e âge - Août 2016 - http://www.silmarion.com



Plan de l'infirmerie de Borwo - Rez-de-chaussée.

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



Plan de l'infirmerie de Borwo - Premier étage.

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

Infirmerie de Borwo - Légendes des rez-de-chaussée et premier étage.

Rez-de-Chaussée - Infirmerie, couvent et salle forte.

1 - Accueil

2 - La Chapelle

3 - Le cloître

4 - Le cuisine

5 - Le cellier

6 - Le réfectoire

7 - L'entrée principale, accueil

A - Entrée des urgences, salle des premiers soins

B - L'oratoire

8 - La salle des ablutions

9 - Le parvis

10 - La salle forte

Premier étage - La caserne

11 - Salle d'entraînement

12 - Salle de garde

13 - Cantine

14 - Poudrière

15 - Réfectoire

16 - Cuisine

17 - Dortoirs

18 - Salle de garde

19 - Chambre de Myladie

20 - La pièce secrète

Premier étage - L'infirmerie, a bibliothèque et la pharmacie

21 - Laboratoire

22 - La bibliothèque et le scriptorium

23 - Le séchoir à plantes et la salle des potions

24 - La chambre des invités d'honneur

25 - La tour du donjon

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

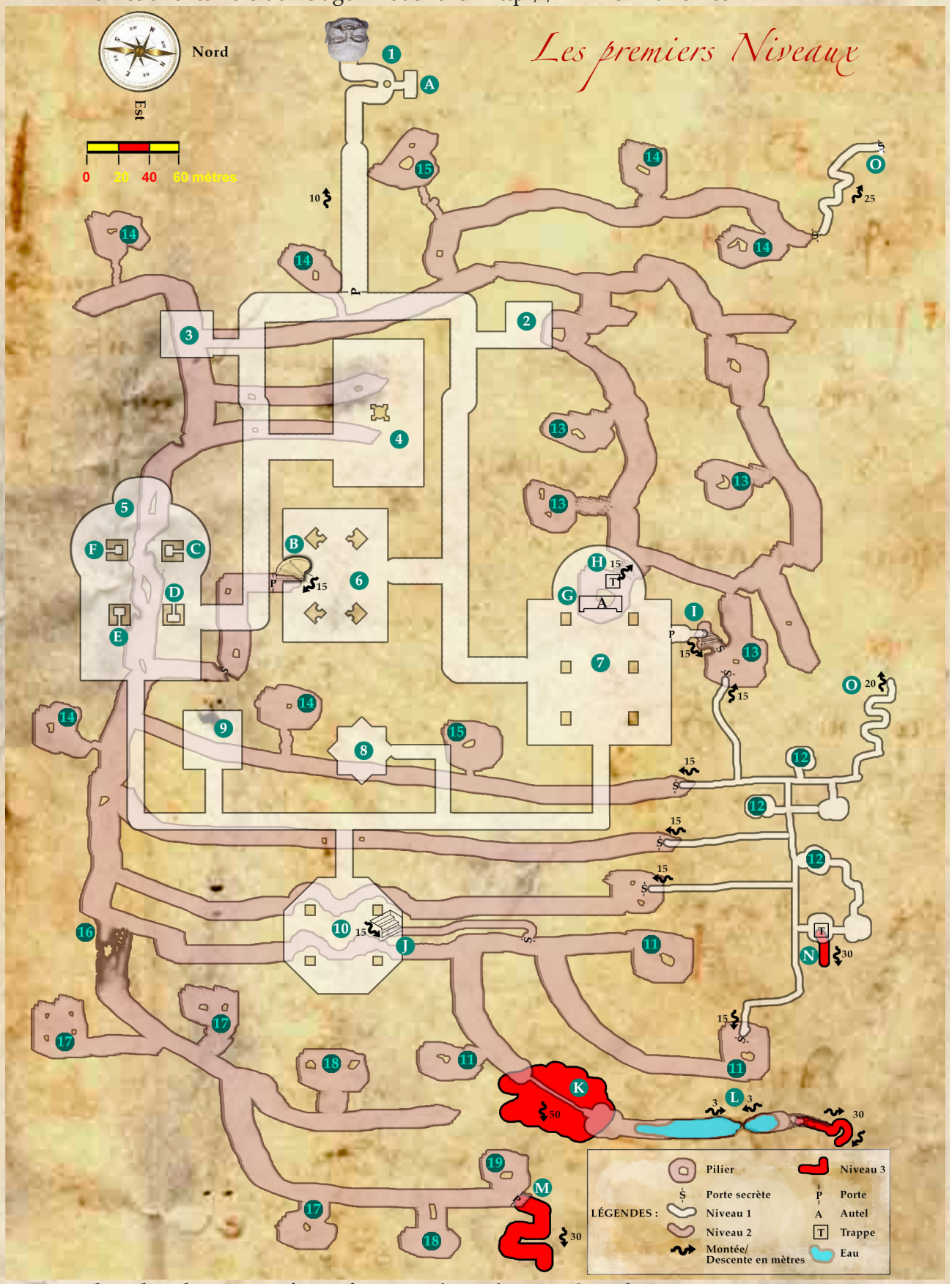
Plans de Volgrïm

Douze décembre : L'ancienne citadelle est au prise avec deux clans de Gobelins. Ce sont des Gobelins de la Nuit mais ils diffèrent par leurs accoutrements. Les uns adorent Gorle et les autres Morle.

Quinze décembre : Une patrouille m'a repéré, j'ai pu m'éclipser derrière la porte, mais je crois que leurs flèches sont empoisonnées.

Dix sept décembre : Si Toni ou Glandi trouve ma note, dites au Roi qu'un peu de ménage ne serait pas du luxe pour débarrasser nos anciennes dépendances. Adieu ! Volgrïm

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

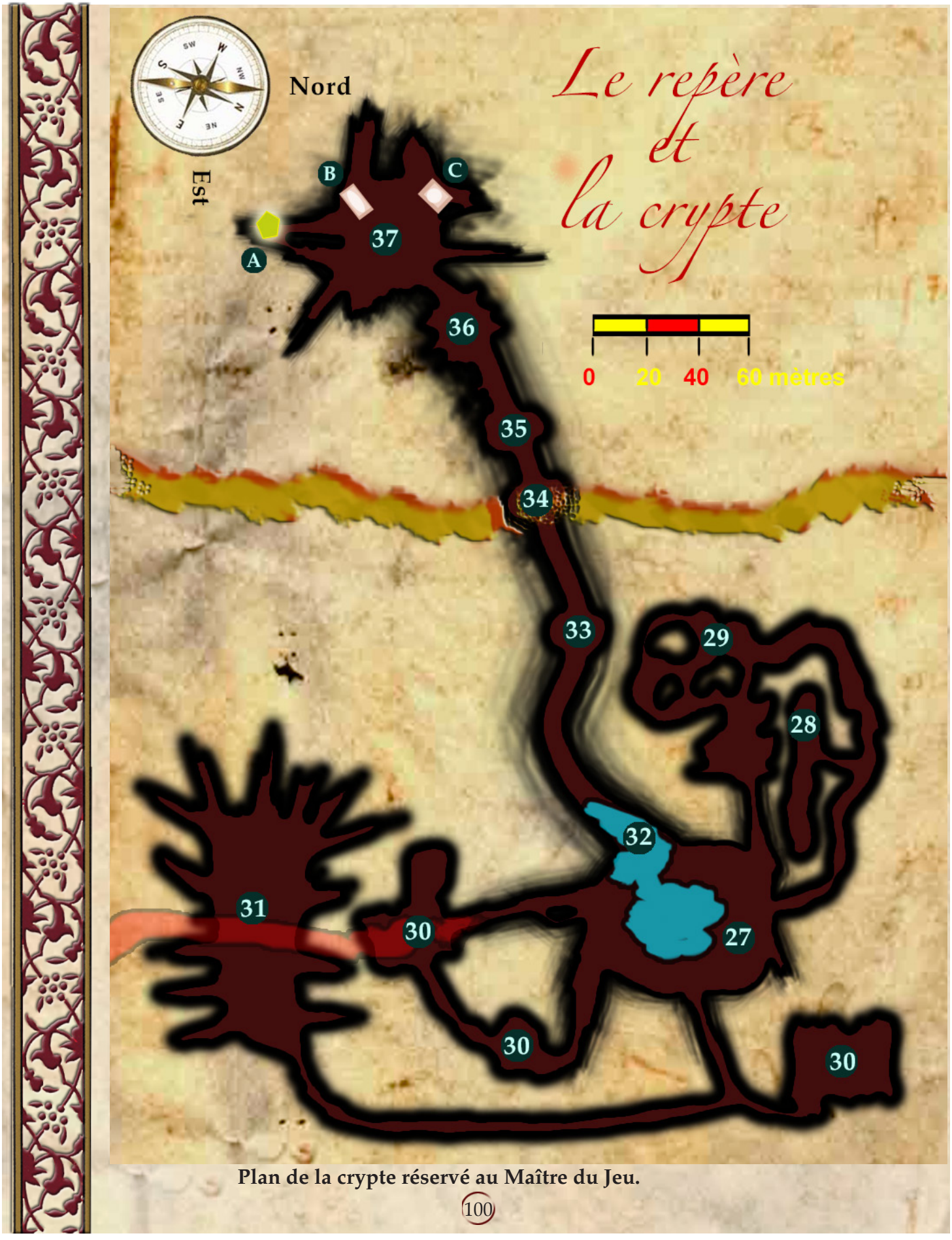


Plan des deux premiers niveaux réservé au Maître du Jeu.

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



Plan du troisième niveau réservé au Maître du Jeu.



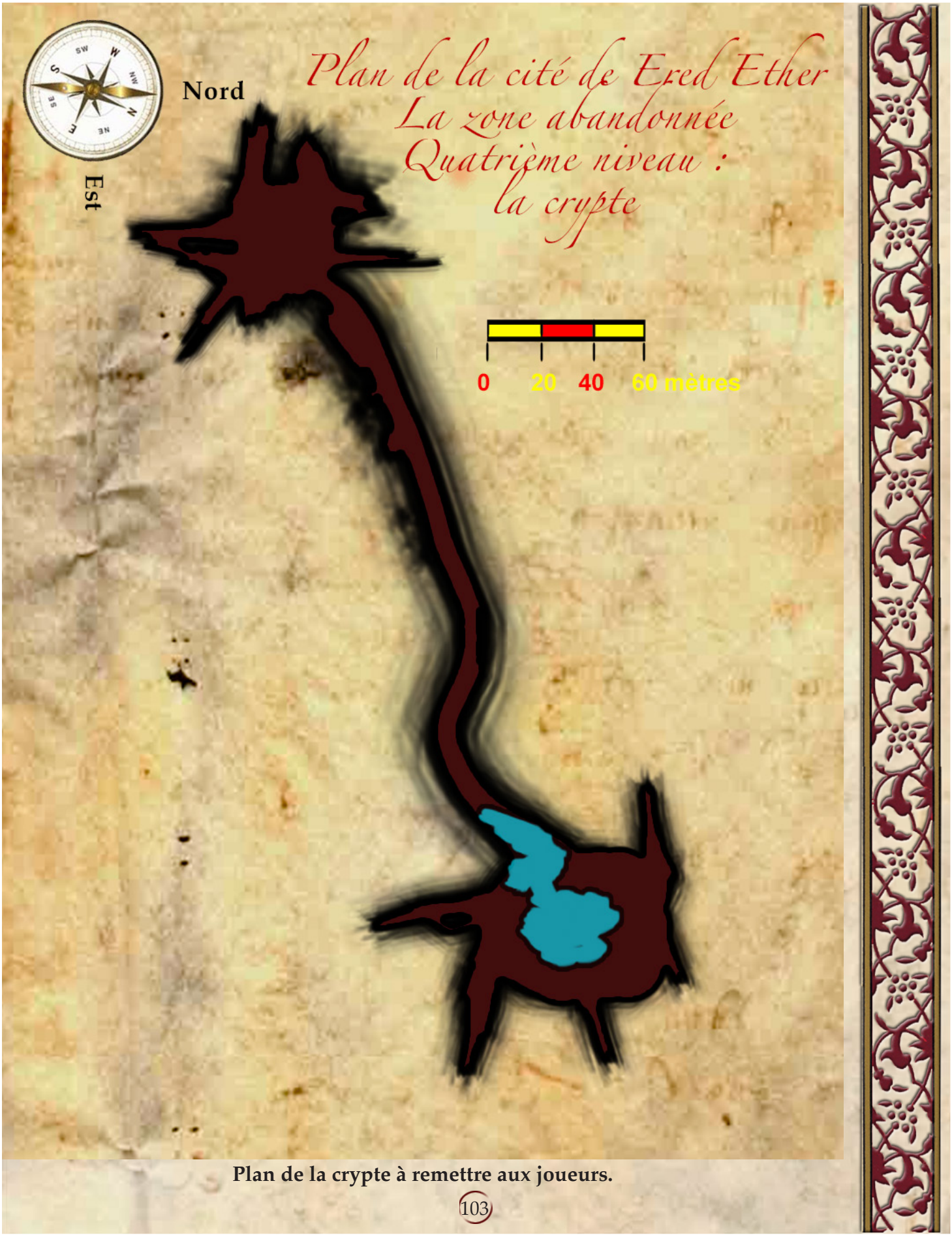
Plan de la crypte réservé au Maître du Jeu.



Plan des deux premiers niveaux à remettre aux joueurs.



Plan du troisième niveau à remettre aux joueurs.



Plan de la crypte à remettre aux joueurs.

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

Les rêves à remettre aux joueurs.

Le premier rêve d'Elya

Les rues de la cité sont vides, le vent souffle et gèle instantanément la moindre particule d'eau.

Il ne fait pas nuit, ce n'est pas le jour.

Les hommes et les femmes sont immobiles, figés dans les actions journalières. La rue s'étire et vos pas vous conduisent à un espace dégagé.

À droite, l'église avec ses clochers et ses gargouilles grimaçantes et alentour un chapelet de maisons entourant un vaste cimetière. C'est celui de Borwo.

Puis un grondement sous vos pieds. Le sol gelé se fendille et vous errez au milieu des tombes, alors que quelques secondes plus tôt vous étiez dans la rue.

Une ombre plane, invisible mais omniprésente.

Les gens autour de vous ont les yeux vides. Mais qui sont ils ? Certains semblent flotter, disparaissent sous le sol puis réapparaissent sans que les limites physiques ne les gênent. Une femme s'approche doucement, elle porte comme seul vêtement un linceul, blanc, presque translucide.

L'ombre au dessus prend forme. Une créature ailée qui brasse l'air et soulève des paillettes de givre et la neige au sol et dessus les pierres tombales.

Imperturbablement, la femme se poste devant vous et tend sa main, vague forme floue. Elle tient pourtant une poignée de terre meuble… Une odeur d'humus vous emplie les narines.

Un battement d'ailes plus proche... La créature est maintenant située juste au dessus, l'air froid fait claquer son linceul…

Puis la femme se met à chuchoter :
« *Le vent façonne la terre mais la terre arrête le vent* »

Puis elle projette au dessus de son épaule son contenu et à l'instant même tout disparaît.

L'environnement fait place à un sous bois ; l'air est frais et printanier. Sur une souche, une petite créature vous regarde, alors que vous êtes allongé sur les feuilles : une fée. Elle s'envole et se pose sur votre main gauche puis repart et disparaît dans la cime des arbres qui peu à peu s'estompe…

Vous vous réveillez.

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

Le second songe d'Elya

Dans une ruelle adjacente, la rue des Oublis (voir carte de Borwo dans le scénario « La forge de Vosgoroth ») une petite fille habillée en tenue de page : pantalon de velours rouge, chaussures rouges vernies à boucle d'or et veste à boutons dorés et chapeau de la même couleur ornée d'une plume de duvet blanche, tire votre pourpoint.

Elle semble marcher sur la neige fraîchement tombée… Aucune trace de pas et pourtant sans s'enfoncer elle lui sourit et lui tend une petite clef en or qu'elle glisse dans votre poche.
Puis sans un mot, elle franchit la place du Dernier Passage en chantant une comptine.

Les paroles de cette comptine se répètent inlassablement sur le même air et disent ceci :

« Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ouvrit la grande porte.
Il était un petit homme, avec sa clef d'or, qui ferma les quatre petites.
Dans la cité des petits hommes, la grande,
dans le Temple de la Lune, les quatre petites.
Il était un petit homme avec sa clef d'or. »

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

La troisième rêve d'Elya

« La vision atroce d'un sorcier surmontant une créature noire, ailée, aux pattes griffues, ornée d'une tête d'oiseau maléfique à la peau ridée et caparaçonnée de plates de métal noires.

Le personnage porte un long manteau de cuir noir et sa chevelure longue est entièrement rouge. Ses yeux glaçants sont dépourvus de pupilles comme ceux d'un cadavre.

Il brandit violemment une épée qui semble émettre des lueurs puis s'enflamme complètement comme pour donner un signal.
Puis il se couvre le visage de sa capuche et porte maintenant un masque comme celui d'un médecin, long et pointu le faisant ressembler à un étrange oiseau.

À ce moment là, un long bruit de trompe, suivit du lourd pas d'un tambour se met à battre, puis de longues clameurs de cris et de hurlements emplissent le rêve. Des êtres de toutes formes et de toutes tailles, certains ailés, d'autres bondissants à quatre patte comme des bêtes, humanoïdes à la peau grise armés de divers attirails de guerre frappent le sol. Enfin des créatures bestiales ornés de cornes rugissent en brandissant de lourdes armes…

Vous semblez physiquement tomber dans un espace vide, noir et le sorcier se tient debout au dessus du vide mais il est maintenant seul.

Puis de petites étincelles remontent par le bas de cet espace formant maintenant une nuée bienveillante qui vous entoure et fait cesser la chute vertigineuse. Le sorcier pourtant, reste immobile et sa présence maléfique est presque palpable. L'entité maléfique tend alors sa main ganté de rouge mais les étincelles de lumière prennent la forme de petites fées qui entoure complètement le joueur, comme une armure lumineuse.

Une voix mentale, douce mais pénétrante traverse son esprit :

« *L'eau combat le feu* »

Vous vous réveillez en sueur, le nez en sang et un mauvais goût de viande avariée dans la bouche. »

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

Le quatrième rêve d'Elya

« Un bruit inhabituel de grattement au dehors de la protection rocheuse naturelle, vient vous tirer de votre sommeille.

Le feu semble complètement éteint et au dehors la voûte céleste est constellée d'étoile. En fait il n'y a pas de feu, l'air est pur est chargé d'une forte odeur, comme si la nuit accentuait les fragrances de la faune endormie.

Vous êtes seul.

Une fois redresser, votre attention se porte sur le fait que vous êtes paré d'une imposante combinaison… Une armure magnifique mais qui ne semble pas peser. Elle luit de l'éclat de la lune et se compose d'éléments métalliques couvert de feuilles d'or et un surcot ou tabard avec une cape blancs immaculés, tressés de fils de mithril. Une arme ceint votre côté. Cette arme est d'une grande beauté et d'une légèreté déconcertante dans votre main.

Le bruit semble se rapprocher, une sorte de grattement, suivit d'une respiration…

Puis tout à coup, deux fentes rouges apparaissent, une paire d'yeux inquiétants ; une masse poilue masque l'entrée ! La chose se dresse sur ses pattes arrières et une gueule béante s'ouvre. Le faciès est mi homme mi bête, les pattes sont déformées comme si les mains s'étaient tordues pour ressembler aux membres d'un animal fantasmagorique.

La créature se jette sur vous gueule ouverte, griffes levées et instinctivement, vous brandissez votre arme.

Mais subitement le temps se fige ! Votre main est comme suspendu en l'air, face à la bête également stoppée dans son élan puis chose étrange, au dehors, les étoiles semblent encore plus nombreuses.
Tout à coup le ciel tombe littéralement avec une myriade d'astres qui se transforment en petites étincelles, bruissantes et aveuglantes, s'agitant comme un essaim à l'arrière du monstre.
Maintenant une vive lumière envahit la caverne et se masse autour de la créature. Elle l'enveloppe et consume littéralement sous vos yeux, la bête figée. Le sol, les parois, tout disparaît sous l'effet d'un basculement.

Le vide... La lumière... Vous semblez flotter… Puis une brise légère se lève. Vous êtes maintenant seul, dans un espace lumineux mais qui semble sans limite. Vous perdez vos repères. Le vent se met peu à peu à souffler et le son module des notes ; cette musique n'en est pas une, vous la comprenez. C'est un langage, une voix qui vous dit :

« *Le vent assèche l'eau* »

et une brusque bourrasque vous réveille pour de bon.

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

Le dernier rêve d'Elya

« Vous ressentez quelque chose de différent.

Vous êtes maintenant seul au milieu de la vaste salle, et vos compagnons ne sont plus là.

Les rayons continuent à converger vers le cube mais celui-ci est maintenant vide.

Puis, un frottement attire votre attention. Sur votre droite, la petite fille vous fait une révérence en baissant son chapeau et vous tend le petit œuf en souriant.

La sphère métallique s'élève en lévitation au dessus de sa paume tendue et se met à rougeoyer, puis la coquille, maintenant portée au blanc émet une chaleur perceptible et s'effrite. Une petite flamme flotte doucement près de vous. Sa chaleur est douce puis diminue et une forme se dessine : une petite créature de lumière, de la taille d'une fée mais constituée de flammèches, vole près de votre visage.

La créature s'approche de votre oreille et vous dit :

« *Le feu transforme la terre* »

Le rêve s'arrête et vous êtes à nouveau en présence de toute la troupe, qui s'affaire près du cube ; vous sentez un anneau d'or avec une pierre à votre doigt... une inscription elfique est delicatement gravée dessus :
« *Le feu transforme la terre* »

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

Les profils

Profil principal du Docteur Ribeynioul :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
41%	20%	30%	25%	40%	40%
65%	30%				

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	6	3	2	4	0
0	0				

Profil principal des deux Nains Toni et Glandil :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
46%	33%	33%	40%	23%
35%	42%	22%		

Profil secondaire :

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

Comme les gnomes, les Nains ont une Vision Nocturne portant à 30 mètres.

Les Nains sont armés de marteaux de guerre +1 et d'un petit bouclier rond +1.

Marteau de la Garde du Roi : encombrement 50 ; BF+1 ; arme percutante (page 106 du manuel de Warhammer v2).

Bouclier de la Garde du Roi : ce petit bouclier rond permet de dévier de bloquer les attaques et les tirs : -10% en CT et +10% en parade ; utiliser comme arme, défensive, il a un BF de -2 (table 5-4, page 108).

Profil principal Feanel:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
45%	67%	37%	52%	67%
45%	34%	46%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1,5	16	3	5	7
6	0	10		

Sorts et compétences détaillées page 12

Profil principal de Rorn :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
43%	51%	53%	46%	49%
45%	43%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1,5	16	5	4	6
0	0	2		

Lame de Vosgoroth : cette épée forgée dans la Forge de Vosgorth avant le réveil des dragons est une arme lourde à deux mains au BF+3 et encombrement de 200.

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

Profils des monstres

Profil principal des Zombies :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	10%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

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

Profil principal des Vouivres :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
51%	0%	64%	56%	16%
20%	40%	15%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
4(1)*	44	6	5	6 (12)*
0	0	0		

*Mouvement et combat au sol et () en vol.

Profil principal des Aigles Géants:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
67%	0%	63%	56%	43%
46%	43%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	28	6	5	6 (20)
0	0	0		

*Mouvement au sol et () en vol.

Profil principal des Gobelins montés sur les Vouivres :

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

Profil secondaire :

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

Les Gobelins ont une Vision Nocturne qui porte à 10 mètres.

Arc court : dégâts 3 ; portée 25 mètres et encombrement 75. Les flèches sont enduites de poison de Vouivre et inflige 2 points de dégâts supplémentaires (Page 108 du manuel Warhammer v2).
Sabre court d'abordage : demi-action ; BF-1 et encombrement 20 ; les armes sont enduites de poison de Vouivre et inflige 2 points de dégâts supplémentaires.
Grappin : action complète ; arme paralysante elle a une portée de 15 mètres.

Profil principal des sorciers montés sur les Vouivres :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
28%	30%	30%	31%	35%
56%	53%	45%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	3	3	2
2	5	0		

Orques Sauvages :

Profil principal des guerriers Orques :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
35%	35%	38%	45%	25%
24%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	12	3	6 (4)*	4
0	0	0		

*Avec et () sans peintures de guerre.

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

Profil principal de l'archer Orque :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	39%	35%	42%	28%
24%	30%	20%		

Profil secondaire :

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

Profil principal du Chaman Orque :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	25%	30%	35%	28%
30%	30%	20%		

Profil secondaire :

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

Les Orques sauvages n'ont aucun bien de valeur, mis à part quelques armes grossières en pierre taillées et des silex.

Profils détaillés en page 38 et 39

Profil principal des Chevaux de la Comté:

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	35%
10%	30%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
0	12	3	3	6
0	0	0		

Profil principal des Rats Géants :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
25%	0%	31%	30%	42%	14%
18%	5%				

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	7	3	3	6
0	0	0		

Règles spéciales sur les maladies, page 47.

Profil principal des Gobelins de la Nuit :

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

Profil secondaire :

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

*Page 227 du manuel Warhammer v2
Les Gobelins de la Nuit n'ont pas besoin de torches et voient dans l'obscurité.

Ils sont équipés d'arcs courts : demi-action portée 16/32 ; dégâts 3 et encombrement 75 et d'épées courtes : demi-action ; BF -1 et encombrement 20. Ils possèdent 1d4 sous chacun.

Règle spéciales sur les armes empoisonnées, page 56.

Profil principal des Araignées Géantes :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
38%	0%	41%	44%	60%
15%	35%	5%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
2	25	4	4	6
0	0	0		

Profil détaillé en page 57.

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

Profil principal des Chefs des deux clans :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	35%	35%	40%	30%
30%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	3	4	4
0	0	0		

Épée : dégâts : BF+1 ; arme de corps à corps valeur 7 couronnes d'or ; enc. : 30.

Profil principal, gardes du corps des chefs Gobelins de la nuit :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
30%	30%	30%	40%	30%
25%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	3	4	4
0	0	0		

Épée : dégâts : BF 1 ; arme de corps à corps valeur 7 couronnes d'or ; enc. 30.
Ils n'utilisent pas de boucliers. De part leur petite taille, bien que plus costauds que leurs congénères, les épées sont utilisées à deux mains.

Profil principal, Chamans des deux clans Gobelins de la nuit :

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

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	5	2	2	4
1	0	0		

Les Morts-Vivants de Grima

Profil principal des Zombies Humains :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	35%	35%	10%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

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

Profil principal des Morts-Vivants reconstitués :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	0%	44%	44%	12%
0%	0%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	4	4	4
0	0	0		

Règle spéciales sur les maladies, page 60.

Profil principal du Piège Gluant :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
25%	0%	0%	100%	10%
0%	100%	0%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	100	0	100	4
0	0	0		

Profil principal, les Novices :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
28%	30%	30%	31%	35%
56%	53%	45%		

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

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	13	3	3	2
2	5	0		

Leurs longues dagues sont très effilées : BF+2. Elles sont maudites (voir détails page 70).

Profil principal, L'entité rafistolée (salle des Novices) :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	21%	46%	45%	24%
10%	35%	10%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
4	24	4	4	5
0	0	0		

Profil détaillé en page 70.

Profil principal, Cathy Penneflamme :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
31%	21%	31%	31%	46%
35%	45%	45%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	18	3	3	6
0	0	∞*		

Les personnes hypnotisées doivent tenter un jet de résistance sur la Force Mentale.

Profil détaillé en page 71.

Profil principal des Vers Nécrophages :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
20%	0%	20%	20%	15%
15%	10%	15%		

Profil secondaire :

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

Profil principal des Vampires :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
68%	45%	64%	65%	68%
40%	70%	51%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	22	6	6	6
1	0	0		

Armes et profil détaillé en page 75.

Profil principal de l'Ogre Morphale (dédale près des appartements de Grima) :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
37%	26%	58%	56%	68%
20%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
3	30	5	5	6
0	0	0		

Grosse massue, BF-4.

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

Les épreuves :

Profil principal des Anguille :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
35%	0%	25%	25%	60%
15%	15%	10%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
1	10	2	2	12
0	0	0		

Profil principal du Golem de Terre :

CC	CT	F	E	Ag
Int	FM	Soc		
37%	0%	60%	60%	40%
15%	30%	20%		

Profil secondaire :

A	B	BF	BE	M
Mag	PF	PD		
2	40	6	6	4
0	0	0		

