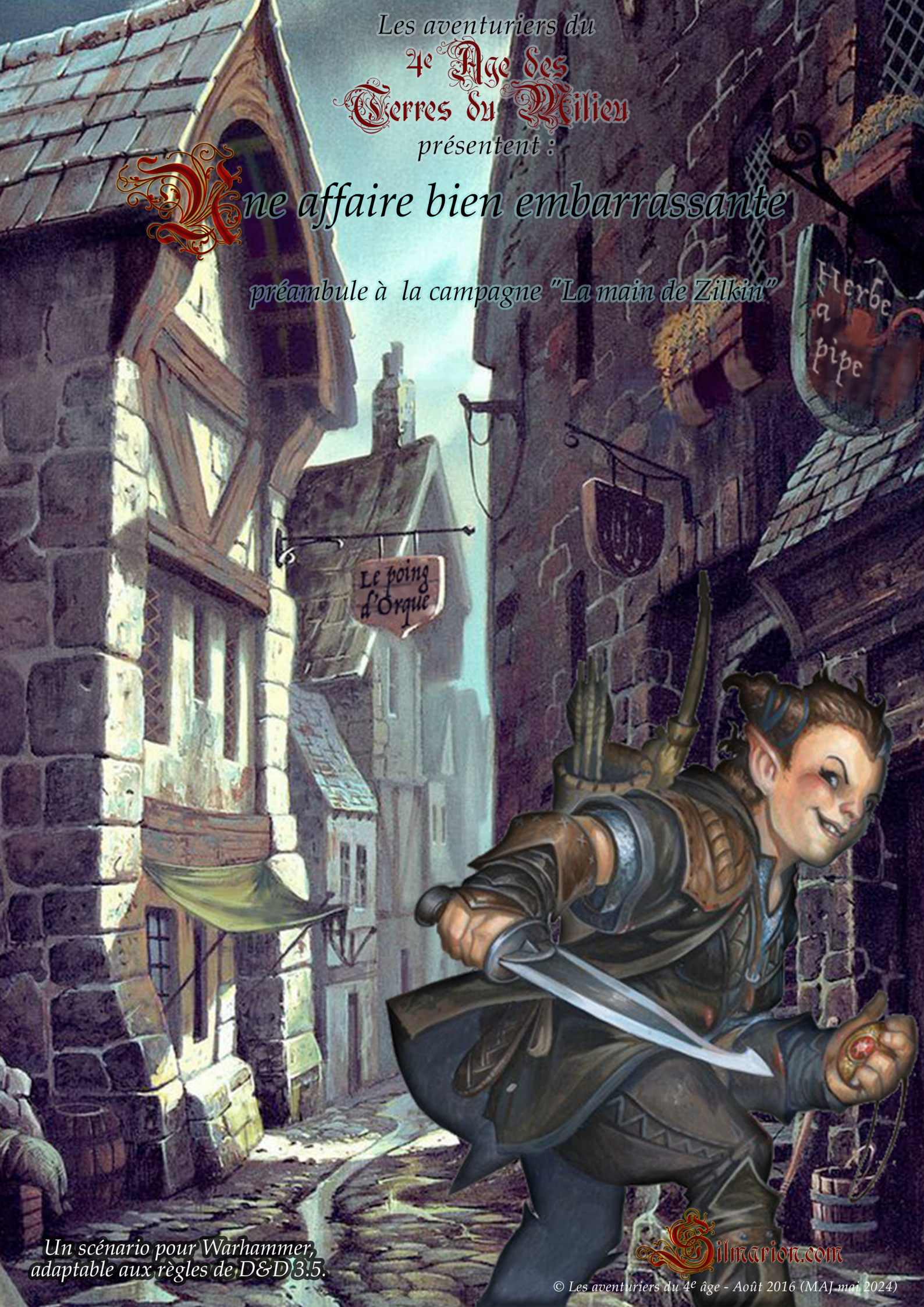


Les aventuriers du

4e Âge des Terres du Milieu

présentent :

Une affaire bien embarrassante

préambule à la campagne "La main de Zilkin"

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

Gilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Août 2016 (MAJ mai 2024)

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com



« Une affaire bien embarrassante » est un préambule à la campagne la Main de Zilkin. Ce scénario s'adresse aux joueurs débutants, avant même qu'ils ne s'équipent ou abordent la Magie, le maniement des armes et les carrières.

Les joueurs, au nombre de quatre, sont des orphelins recueillis et élevés au monastère des Oies Blanches dans la cité du Veilleur, tenu pas des sœurs de l'Ordre de Shallya avec à la tête de l'orphelinat, la mère supérieure sœur Euzanabias.

IMPORTANT

Le groupe doit obligatoirement être constitué de :
- un ou une jeune Hobbit(e),
- un ou une jeune humain(e),
- une jeune Elfe,
- un ou une jeune Nain(e).

Les actions de jeu et l'expérience acquise

À la fin d'une séance, le Maître du Jeu prend un peu de temps pour dresser un bilan de l'épisode et additionne puis transmet les points d'XP aux joueurs. Un tableau en haut de page permet d'attribuer ces points :
• Investigation et résolution d'énigmes.
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.
• Respect de son alignement.
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.
Le Maître du Jeu attribut ainsi, à chaque paragraphe des points : 5, 10 ou 15 XP suivant la difficulté ou la richesse de l'action accomplie par le joueur : facile, normale ou difficile.

Tour de jeu

Le Maître du Jeu demande aux joueurs de lancer un dé : le chiffre le plus élevé commence le tour, le plus bas le termine donnant ainsi le sens de rotation. Il peut décider de relancer cet ordre à chaque nouvel épisode et transitions ou le conserver.

Le début de l'aventure

L'histoire se déroule dans la ville Du Veilleur, construite sur les ruines d'une ancienne cité détruite au crépuscule du Troisième Âge. Nos joueurs ont été recueillis en bas-âge et n'ont aucun souvenir de leurs origines.

Le peu que leur ont raconté les nonnes du monastère sur leur passé, c'est qu'ils ont été déposés devant les portes du bâtiment, tous les quatre, il y a une vingtaine d'année, un même soir d'orage.

Si un cinquième joueu(euse)r fait partie de l'aventure, il ou elle a été remis entre les mains de l'Ordre et bénéficie des connaissances des sœurs en tant que jeune novice ; cela pourra concerner un ou une prêtre(esse) ou magici(enne)e du groupe.

De ce fait, les joueurs incarnent de jeunes adultes élevés ensemble parmi les orphelins. Les sœurs de l'Ordre de Shallya les ont éduqués dans la lumière de cette Déesse et leurs ont appris la langue commune, ainsi que celle de leur peuple d'origine afin que ces derniers puissent peut-être un jour, renouer avec leurs origines sans la barrière de la langue.

La vie au monastère, sous la bienveillance des religieuses, est tout à fait acceptable si ce n'est la présence parmi tous les enfants de six jeunes orphelins du même âge et perpétuellement en rivalité. Ce sont le Hobbit Joffrey Biltok mauvais comme une teigne, une Humaine Sophie Triperase vraie peste et faisant toujours des histoires accompagnée de sa faire-valoir une Naine, Solveig Bille-de-Bois. Un Gnome irascible, Philip dit Le Bubon et deux jumeaux Humains assez idiots, Igor et Tchekov Traverski, suivent bêtement le groupe. Joffrey, bien que haut comme trois

pommes, semble mener sa troupe au doigt et à l'œil. Ces voyous leurs mènent la vie dure s'estimant moins bien choyés par les sœurs et ne loupent aucune occasion pour leur jouer de vilains tours.

Parmi la quarantaine de jeunes pensionnaires, deux d'entre eux plus jeunes d'une année, se sont liés d'amitié au groupe : Trognon d'Pomme un Gnome toujours affamé et Jaine Tombéduciel une jeune Elfe.

Ce matin, sœur Euzanabias a réunis l'ensemble de l'établissement. Elle est accompagnée des sœurs qui l'aident à gérer cette petite fourmillière :
- Marmite, une Humaine toujours au quatre cent coups qui gère la cuisine et le linge.
- Rose la douce Elfe préposée au jardin ainsi qu'à l'éducation des voies de la nature et de la magie.
- Cancane, une Naine bavarde et forte en gueule qui n'hésite pas à donner des conseils dans le maniement du bâton ou le lancer de fronde au grand dam de sa supérieur.
- Sœur Euzanabias quant à elle, en plus de ses responsabilités, se fait un devoir de diffuser les préceptes de la Déesse Shallya.

Shallya est la Déesse de la Guérison, de la Compassion et des Naissances et tout acte de bonté est supposé être accompli en son nom. La mère supérieur s'occupe également d'ouvrir les enfants doué du don de la magie, aux arts des arcanes.

« Cette semaine se termine par le grand jour annuel les enfants et je voudrais que vous preniez chacun une tâche en charge pour le grand nettoyage de printemps et le départ des plus grands… »

La préparation de l'anniversaire

Comme tous les ans au premier équinoxe à la fin de l'hiver, le monastère fête les anniversaires, car ne connaissant pas les dates de naissances des orphelins. C'est le temps pour les plus grands de prendre leur envol.

La mère supérieure a mis tout le monde à contribution, petits comme grands : les pensionnaires sortent les matelas pour l'époussetage, passent le plumeau et préparent la grande salle pour le banquet d'anniversaire.

« Allez chercher de l'eau au puits ; vous reviendrez du jardin avec votre chargement pour le grand lavage des sols. Tout le monde est à sa tâche. »

Seule la bande à Joffrey Biltok traîne des pieds. Ils sont d'ailleurs assis sur la rampe en pierre, à l'extérieur, à maugréer sur leurs conditions d'esclaves. Seul Biltok est absent… Mais pas pour longtemps. Sortant du hangar du jardin, les joueurs aperçoive Sœur Cancane qui tient le jeune Hobbit par le col, sans qu'il ne touche le sol, une pipe encore fumante d'herbe de la Comté à la main…

« Biltok, on ne fume pas dans l'écurie ! Allez, zou ! confisqué et la blague à tabac aussi… »

Et en passant devant le reste de la troupe, elle donne un coup de pied à l'arrière train des jumeaux qui se prélasse sur la rambarde des escaliers et qui poussent le reste de la troupe en contrebas où croit un rosier épineux.

« Tu vas nous le payer vieille chouette ! Hurle le jeune Biltok, toujours suspendu à la poigne de Cancane, lâche moi buveuse de bière ! »

D'un magistral portée, elle le jette sur le reste du groupe qui bascule et s'extirpe douloureusement des épines d'un pied d'églantier.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com



La réaction des joueurs peut être charitable ou bien moqueuse.D ans tout les cas, la troupe adverse refuse de l'aide et sera même agressive vis à vis de l'extérieur. Leur amour propre en a pris un sacré coup.

En fin d'après-midi, tout le monde a rejoint sa chambrée, exténué après ce remue-ménage printanier. Les joueurs logent au troisième étage, six chambres, avec les garçons et les filles dans chacune des quatre grandes pièces et les plus jeunes, Trognon d'Pomme et Jaine Tombéduciel dans les deux plus petites du fond (voir le plan).

Dans l'une des deux chambres d'en-face, les joueurs entendent Biltok en pleine concertation avec sa bande. Si l'équipe adverse tend l'oreille, elle capte quelques bribes de paroles décousues :
« …avant qu'on se tire d'ici… » «… venger de tout ce qu'ils nous on fait subir… » « … préparer un coup… »

Puis ils perçoivent d'autres paroles plus étouffées :
« tu les a bien planqué ? » et encore … chut ! Ça craque dans le couloir… »

Puis la clique sort de la chambre des garçons où tout le monde était réunis et emprunte les escaliers…

Les joueurs ont juste le temps de rentrer dans leur chambre personnelle. Les voyous donnent un grand coup de pied dans l'une des portes accompagné d'un :
« C'est bientôt la fin des beaux jours les fayots ! On se retrouvera à l'extérieur… »

Pleine lune et nuit étrange

L'orphelinat est silencieux, tout le monde dort. Dans leur sommeille, les joueurs font d'étranges rèves :
- Un « toc, toc » sur le carreau de la fenêtre de la chambre, attire le regard de l'un d'eux. La pleine lune illumine la voûte celeste. Une silhouette se tient sur le rebord extérieur, puis la forme se transforme... un corps ailé, une tête de volatil, un bec. Un croassement permet d'identifier une corneille. Elle se tourne vers la chambre et affronte du regard l'observateur. Ses yeux luisent d'un vert étrange, puis l'oiseau s'envole dans la nuit. Le lendemain, un cailloux sera posé contre l'encadrement, avec un symbole gravé : *L'Eau pour l'Elfe ; le Feu pour le Hobbit ; la Terre pour le Nain et l'Air pour l'Humain.*
- Le joueur est dans la cour. La pleine lune illumine la voûte celeste. Il entend une voix dans la grange, un appel sous forme de chuchotement qui devient perceptible :
« Approche... N'ai pas peur [*Nom du joueur*], je te connais, ne sois pas effrayé. »
Dans la grange, rien... En sortant, le personnage ressent une présence au dessus : perchée sur le bras de la poulie du fenil, une corneille scrute la pleine lune, Elle se tourne alors et affronte du regard l'observateur. Ses yeux luisent d'un vert étrange, puis l'oiseau s'envole dans la nuit et laisse tomber un objet. Le lendemain, un cailloux sera posé près de la porte de la grange, avec un symbole gravé : *L'Eau pour l'Elfe ; le Feu pour le Hobbit ; la Terre pour le Nain et l'Air pour l'Humain.*
- Le personnage porte un seau au puits. La pleine lune illumine la voûte celeste. Une silhouette se tient sur la margelle, puis la forme se transforme... un corps ailé, une tête de volatil, un bec. Un croassement permet d'identifier une corneille. Soudain, elle se tourne et affronte du regard l'observateur. Ses yeux luisent d'un vert étrange. Une voix semble provenir de sa direction :
« Approche... N'ai pas peur [*Nom du joueur*], je te connais, ne sois pas effrayé. »
puis l'oiseau s'envole dans la nuit.
Le lendemain, un cailloux sera posé sur le rebord du puîts, avec un symbole gravé : *L'Eau pour l'Elfe ; le Feu pour le Hobbit ; la Terre pour le Nain et l'Air pour l'Humain.*
L'orage s'annonce, les soeurs appellent tout le monde dans la grande salle mais curieusement, le joueur n'arrive pas à suivre, il se précipite mais semble ne pas



avancer alors que tous les enfants entrent dans l'orphelinat. Il reste seul dans la cour et le vent se lève. Les portes se refemrent, et un éclair zèbre le ciel, puis la nuit envahit l'esdpace. Les nuages disparaissent et laisse place pleine à une pleine lune. Une silhouette se tient seul à quelques pas, puis la forme se transforme... un corps ailé, une tête de volatil, un bec. Un croassement permet d'identifier une corneille. En deux coups d'ailes, l'oiseau se pose sur le fronton de l'entrée et son regard semble luire d'un vert étrange. Une voix semble provenir de sa direction : « Approche... N'ai pas peur [*Nom du joueur*], je te connais, ne sois pas effrayé. » puis l'oiseau s'envole dans la nuit.
Le lendemain, un cailloux sera posé sur la rampe des escaliers, avec un symbole gravé : *L'Eau pour l'Elfe ; le Feu pour le Hobbit ; la Terre pour le Nain et l'Air pour l'Humain (voir symboles p14).*

Visite au temple de Shallya

Ce matin, les plus grands sont convoqués par Soeur Euzanabias :
« Vous serez bientôt libres de quitter notre foyer et voler de vos propres ailes. J'ai demandé à mes soeurs de prier Shallya afin qu'elle pose une main bienfaitrice sur votre chemin. Nous allons nous rendre au temple pour demander les bonnes grâce de notre déesse et vous placer sous sa protection. »

La bande à Biltok et le groupe de joueurs, se rendent alors au temple situé au sud-ouest de la ville.

Surmonté d'un dôme, ce temple mesure 20 mètres de long par 18 mètres de large. Il est précédé par une large avant nef envahit de mandiants, d'enfnat sen guenilles et d'estropiés. Des soeurs, habillées de toges immaculées, s'occupent des indigents : popotes, soins, etc.

À l'intérieur, l'édifice est percé de larges verrières. Le sols de terre battu est recouverts de jonchées odorantes : lavandes et herbes aromatiques. Dans les bas-côtés, des lits cachés du regard par des tentures, accueillent d'autres necessiteux.

Sous l'immensse dômes, dans le choeur, un autel imposant supporte la statue représentant Shallya. D'innombrables colombes animent la scène. Des disciples sont occupés à ramasser les fientes, mais aucunes ne souillent la statue qui semble taillée dans un marbre blanc étincelant.

Soeur Euzanabias demande à la troupe d'avancer vers l'autel et d'intercéder auprès de la Déèsse Shallya.

Près de l'autel, un seau rempli de petits cailloux est posé au sol.
« Prenez chacun une poignée et une seule de ces cailloux et agissez, chuchote la mère supérieur. »

Soeur Euzanabias, s'agenouille puis entre en prière. Un leger halo lumineux semble l'entourer. Une colombe se pose alors sur son épaule. Elle reste là, les mains jointes, dans un silence imperturbable. En plongeant la main dans le seau il empoigne 1d8 cailloux.

Si la bande à Biltok se rejouit de pouvoir balancer quelques cailloux sur les oiseaux, cassant au passage une verrière, les joueurs pourront agir en leur âme et conscience :

• Déposer les cailloux au pied de l'autel.
Le joueur ressent alors une douce chaleur envahir son corps. Il reçoit 1d4 faveurs de Shallya.

• Déposer les cailloux sur l'autel.
Le joueur ressent alors une douce chaleur envahir son corps. Il reçoit 1d4 faveurs de Shallya.

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

• Lancer les cailloux sur l'autel.
Le joueur ressent des picotements désagréables dans la main.

• Lancer les cailloux sur la statue.
Le joueur est traversé par une vive douleur dans le crâne qui lui cause 1 point de dégât.

• Déposer les cailloux au pied de l'autel.
Le joueur ressent alors une douce chaleur envahir son corps. Il reçoit 1d4 faveurs de Shallya.

• Lancer les cailloux sur un disciple, une colombe ou une personne du temple.
Rien ne se passe mais étrangement, les cailloux semblent avoir disparu en entrant au contact du sol.

• Remettre les cailloux à un disciple.
Ce dernier les remercie et les invites d'un geste dans la direction de l'autel, en leur rendant les cailloux.

• Glisser les cailloux dans une poche.
Rien ne se passe mais étrangement, les cailloux semblent avoir disparu.

• Donnez les cailloux à un pauvre.
Ce dernier les remercie et lur indique en silence la direction de l'autel, en leur rendant les cailloux.

Les faveurs de Shallya

En adoptant les préceptes de Shallya : charité, aides aux plus démunis, compassion, etc., les joueurs pourront utiliser ces faveurs à la discrétion du Maître du Jeu. Telle une rune, elle s'active alors, après une prière à la déesse Shallya. La pierre semble s'échauffer et le symbole apparait à sa surface.

Suivre un autre chemin, en étant égoïste, indifférent ou égocentrique, les faveurs disparaîtront peu à peu.

Sur 1d10 les joueurs acquièrent :
1 - Oeil de Shallya
2 - Rève de Shallya
3 - Perception de Shallya
4 - Clarté de Shallya
5 - Parfum de Shallya
6 - Ombre de Shallya
7 - Main de Shallya
8- Calme de Shallya
9 - Lumière de Shallya
10 - Boussole de Shallya

Une fois les faveurs reçues, Soeur Euzanabias sort de sa prière et leur dit :
« Je vois que Shallya a écouté certaines de vos prières. Je dois expliquer à ceux qui les ont reçu, ce qu'elles impliquent. »

• Oeil de Shallya affine l'accuité visuel de 1d4+1 M.

• Rève de Shallya accompagne parfois un songe d'un rève prémonitoire (test sur FM).

• Perception de Shallya averti d'un danger (test sur Int).

• Clarté de Shallya développe l'ouïe jusqu'à 1d4 +1 M.

• Parfum de Shallya accentue l'odorat sur une aire de 1d4+ 1 M.

• Ombre de Shallya renforce la discretion de 5% par niveau du joueur.

• Main de Shallya offre au joueur +1 B sur lui ou une cible, une fois par jour.

• Calme de Shallya donne la possibilité au joueur d'apaiser une créature par jour (test sur FM).

• Lumière de Shallya englobe une aire de 1d4+ 1 M d'une faible aura lumineuse.

• Boussole de Shallya, offre la direction ou la recherche d'une cible, une fois par jour.



Puis il est l'heure de rentrer à l'orphelinat.

Un vol et des accusations

L'orphelinat est calme car les enfants savent que le repas n'est servit que dans une heure. Par habitude, avant le repas, on lit, on s'exerce aux arts enseignés ou on étudie les ouvrages empruntés à la bibliothèque qui est située au second à côté du bureau de sœur Euzanabias.

Du reste, l'un des joueurs, porté sur les études, a emprunter un ouvrage sur l'histoire Du Veilleur ainsi que les plans attenants (plan en fin d'ouvrage).

Note au Maître du Jeu

Le Maître du jeu met à disposition le plan du monastère disponible à la fin du document pour aider les joueurs à se situer dans le bâtiment. Ce plan sera remis aux joueurs et se trouve dans un ouvrage de la bibliothèque actuellement entre les mains de l'un d'eux qui étudie l'histoire du Veilleur. Le Maître du Jeu en profite pour décrire l'histoire du Veilleur et donner plus de détails sur la Grande Bataille de la fin du Troisième Âge. Le document se trouve en fin de scénario.

Aujourd'hui, l'ancienne citadelle, en ruine, est bien surveillée, entourée de hautes murailles dans la Cité Interdite. Son accès est défendu par deux tours imposantes.

À l'heure du repas, la cloche de la salle commune retenti ; tout le monde est en bas, impatient et affamé. Au moment ou chacun prend place autour des tables, Marmite sort de sa cuisine les deux mains sur la tête et s'exclame :
« Mes tourtes… On m'a chipé mes tourtes ! »

Suivie d'un :
« …et un jambon sec, par une Cancane furieuse, qui sort à son tour de la cuisine. Le jambon que je surveillais depuis trois mois a aussi disparu ! Un scandale… Je voudrais bien savoir qui a volé cette merveille ! »

C'est l'occasion pour nos chevaliers blancs, d'exercer leur flair et de mener l'enquête ; trois tourtes et surtout un jambon presque maturité sont dans la balance.

Les indices :
- Trognon d'Pomme dit être descendu peu après le défilé très remarqué de la bande adverse :
« j'avais une terrrrrible envie et fallait qu'j'aille me soulager dans l'antre du dragon… et là, qu'est c'que j'vois : les autres qui causaient avec Marmitte, soit disant qu'elle lambinait et qu'ils avait faim… Bref, je suis pas resté jusqu'au bout car j'avais une priorité…»
« …ils étaient pas tous là… J'ai pas vu ni le Gnome ni le Hobbit… Je sais pas où ils se trouvaient… »
« Par contre, de la cabane d'aisance, j'ai entendu des pas et la porte de la grange… Et puis après je me suis dépêcher de rentrer… Pour pas manquer le repas. Dans la salle, les autres avaient déguerpit. Puis ensuite vous êtes tous descendu pour le repas.»
-À côté de la cuisine, la porte du cellier a été crochetée, car elle est fermée à double tour. Des traces de griffures sur le bronze du boitier, atteste d'essais infructueux avant le crochetage.
- Des caisses ont été poussées sous les jambons pendus, alors qu'il sont accessibles à taille humaine. Une corde pendante a été tranchée net avec une lame.
- Les voleurs ont tenté de dérober des bouteilles de vin posées sur une étagère hautes mais il semblerait que malgré un tonneau roulée à niveau, le vol ai échoué ; une bouteille brisée a répandu son nectar.
-Le Gnome Philip dit l'Bubon empeste le vin, ses vêtements semblent tachés.
-Les mains de Joffrey Biltok sont grasses et son paletot auréolé de traces de beurre.

-Les tourtes ont été cachées dans la grange ; Biltok veut faire accuser les joueurs et a voulu créer une diversion. Pendant que les joueurs enquêtent, il a fait déposer le jambon sous le lit gigogne de l'un ou l'autre des joueurs.

Au Maître du jeu, de déjouer les intrigues et les accusations portées par Joffrey qui ne manquera pas de venir dénoncer le groupe de façon fallacieuse.

Les frères Traverski vendront facilement le morceau si ils sont bousculés :
« Hé ho, nous on a rien fait, hein, on a juste suivit le chef… C'est lui qu'a tout manigancé »
« On dira rien ! Y'a le Gnome qui risquerait de nous frapper et on veut pas d'ennuis avec la famille Biltok, le frangin du Hobbit est pire ! »

Si les joueurs fouille les chambres, un butin, volé par la clique à Biltok est planqué sur l'une des armoires des deux chambrées occupées par les filles avec le portrait d'un certain Bjorn Doucesoie. Une clef est aussi cachée, siglée d'un W : celle de la porte arrière du Palais du Prince Warwick

Heureusement, la promiscuité avec le clan du méchant Hobbit s'est apaisée depuis leur quatorzième année quand les enfants ont commencé à se rendre dans les ateliers et laboratoire de la ville pour apprendre un métier. Même si nos joueurs ont toujours rêver d'aventures et de voyages il faut bien gagner sa vie.

Apprendre un métier



Il n'y a pas que le combat dans un jeu de rôle... Apprendre un métier ça peut servir et le Maître du Jeu trouvera sur silmarion.com à la rubrique « Atelier », un recueil sur les différentes professions et une nomenclature des articles, fournitures avec la progression dans un métier.

Ainsi, nos jeunes personnages, seront invités à se rendre dans leurs boutiques et ateliers respectifs. C'est l'occasion pour le Maître du jeu de noter leurs métiers et donner de courtes missions afin de les obliger à interagir avec des PnJ et vivre leurs premières aventures.

Aujourd'hui, c'est le jour des marchés qui n'a lieu que tout les deux mois. La ville est en ébullition avec différents marchés sur la Grand et P'Tite Place et un troisième sur celle du Marché ; chaque lieu a sa spécificité avec la vente de bovins et ovins, de fruits et légumes et enfin le marché aux volailles. Auberges et tavernes ne désemplissent pas pour ce grand évènements et les artisans ont besoin de l'aide de leur jeunes commis.

- Le joueur 1 travaille à la maison « Belles lettres et plumiers garni » du professeur Anselme Ripolin situé rue des Artisans.
- Le joueur 2 exerce « À la croûte brulante » chez Azelma Bellemiche avec viennoiseries et pains commerce établi rue du Temple.
- Le joueur 3 aide James Dombes, crieur public, gardiennage et vendeur de matériel de sécurité à la boutique « À l'œil » à la Montée Pénible.
- La joueur 4 aide à fabriquer plans et cartes auprès des époux Karl et Line Berg, papetiers et fabricants de velins « À La plume d'or » situé Montée aux Ânes.
- Vous pouvez attribuer un travail au joueur numéro 5 chez Gruthe Fineserbe, rebouteuse et commerçante en herbe, lotions réparatrices en tout genre à la boutique « Les cataplasmes du Veilleur » place des Gueuses.

Si certains événements sont rapidement réalisés, les autres joueurs peuvent se retrouver pour s'aider mutuellement ou prêter main-forte.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com



Mission 1 - L'exécrable Maître Pralin

« Tu dois livrer des fournitures à Maître Pralin, le pâtissier de la Rue Brodée d'Or, près du temple… Je n'ai pas le temps de m'y rendre en personne et il te remettra les 3 pièces d'argent qu'il me doit.»

Jérôme Pralin est propriétaire d'une grande boutique dans l'une des plus belles maisons Du Veilleur. Il a fait fortune dans le commerce des fruits, noix, noisettes et épices entre les cités de Borwo à Minion et au delà des mers, dans le Vieux Monde. Aujourd'hui très riche, Maître Pralin mène sa pâtisserie à la baguette… ou au rouleau et reste un personnage hautain et désagréable. Toujours luxueusement habillé et assez gros, il ne se gêne pas pour parler la bouche pleine. À ses pieds, deux chiens des bouledogues, aussi gras que leur maître, jappent dès que quelqu'un s'en approche.

La boutique est richement aménagée et met en avant une vitrine emplie de sucreries délicieuses ; des sacs d'épices, de fèves et des bocaux de pâtes de fruits, embaume l'atmosphère. Sur le poêle à charbon à l'entrée, allumé en cette fin de printemps, est posé un gobelet d'argent.
Maître Pralin, parti chercher l'argent du paiement, prétexte, après avoir fait emporter les articles livrés dans l'arrière boutique, qu'il manque quelque chose à la commande !
Au joueur de se défendre verbalement ; à la fin de la discussion, Maître Pralin, excédé, coupera court à la discussion et demande à deux de ses mitrons de sortir manu-militari, notre pauvre victime qui sera purement et simplement jetée dehors, roulant dans le caniveau central où un petit troupeau de cochons laissés en liberté vient de déféquer.

Maître Pralin, sort de sa boutique, un morceau de gâteau à la crème à moitié enfoncé dans sa bouche et postillonne :
« Tiens, maraud… Voici le prix de la commande et la prochaine fois n'essaie pas de m'arnaquer, sale petit voleur ! »
De l'autre main, le gros homme tient un gobelet d'argent dans son gant en cuir et en jette le contenu au milieu de la rue. Maître Pralin a l'habitude de chauffer des piécettes qu'il laisse sur le poêle pour les lancer aux mendiants, ce qui l'amuse beaucoup. Le joueur peut en faire les frais si il n'est pas attentif et risque de se brûler les doigts (+1 B). De plus, Il n'y à qu'une trentaine de sous : il manque 4 pièces de cuivre pour payer le total de 3 pistoles d'argent.



La scène se déroule devant les passants, dont certains font les gros yeux et marmonnent avec des réflexions sur la jeunesse mal éduquée d'aujourd'hui ou alors l'aide à se relever pour d'autres.

Mission 2 - Livraison au donjon

« Tu dois porter ces articles au donjon et les remettre en mains propres, au Lieutenant de la garde. Tiens ! Je te pose cette missive sur la pile, elle te sera utile pour pénétrer dans l'enceinte fortifiée du donjon. »

Le paquet est encombrant et le courrier simplement posé sur la pile. En arrivant près du porche d'entrée de la forteresse où stationne deux soldats, un coup de vent, fait s'élever dans les airs le précieux laissé-passé. Si malgré tout le joueur décide de convaincre les gardes, il se fera proprement remettre à sa place et si il insiste, un groupe d'hommes armés qui vient relever la garde, l'embarque. Le joueur finit dans un cachot de la forteresse.

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

Note au Maître du Jeu

N'hésitez pas à mettre en scène l'arrestation : un coup derrière la tête, le personnage qui se réveille dans une geôle humide et sa libération, si le joueur arrive à parlementer avec l'un des gardes en faction à la surface. Il vient parfois surveiller le détenu. Ses affaires lui sont restituées à l'issu de sa libération. Sur un tableau de la salle de garde est affiché un avis de recherche (voir page 29).

Quant au papier officiel, il a virevolté derrière la grille d'une propriété avec une grosse demeure haute et isolée au milieu d'un jardin en friche située Petit Passage. Les volets sont fermés à l'exception d'une fenêtre à l'étage.

Les grilles en fer forgé comme le portail, sont hautes de trois mètres et difficile à franchir. Le tout est hérissé de fleurs de lys acérées et rouillées.

La rue semble calme… Mais la proximité de l'entrée du donjon est sur le passage d'une troupe en arme toute les heures pour la relève de la garde entre le donjon et les tours de la Cité Interdite. Le papier est coincé dans la branche d'un vieux pommier à hauteur de cette fenêtre… Une fois un moyen trouvé pour pénétrer à l'intérieur et à grimper sur l'arbre, le joueur se trouve nez à nez avec deux yeux plantés au milieu d'une tête hirsute, qui apparait derrière les carreaux de la fenêtre. Une vieille dame hurle au malheureux de déguerpir. Le joueu(se)r pourra tenter d'amadouer la vieille dame et suivant les résultats, doit partir rapidement, de peur qu'elle alerte un passant ou pire une relève de la garde. Si la négociation est mieux avancée l'intru(se) est aimablement invité à venir prendre un thé… C'est la veuve d'un richissime marchand qui a disparu dans les Terres Sauvages. La veuve Esmeralda Doucesoie possède encore de riches tissus, stock de son défunt mari rangé sur de lourds rouleaux dans la grande maison ; parfois Esmeralda accepte d'en vendre un galon pour subvenir à ses besoins.
Elle raconte aussi que sa prudence est lié à un vol récent dans la maison.

À propos du butin

Un butin, volé par la clique à Biltok est planqué sur l'une des armoires des deux chambrées occupées par les filles avec le portrait de son défunt mari, Bjorn Doucesoie. Une clef est aussi cachée, siglée d'un W, celle de la porte arrière du Palais du Prince Warwick.

Mission 3 - Du rififi à la boutique

Le joueur vient juste de prendre son poste à l'atelier, quand soudain, il entend des paroles fortes dans la rue : son Maître prend à partie un Hobbit, que le joueur reconnait : Joffrey Biltok accompagné du Gnome Philip le Bubon :
« Petits garnements, rendez-moi ce que vous venez d'emprunter ! s'emporte-t-il contre Joffrey et le Philip.»
« J'ai rien fait vieux débris ! Lui lance Biltok, les bras sur les hanches et qui le toise du haut de son mètre et quelques.»

Discrètement, Philip le Bubon profite de l'altercation pour se glisser derrière le Maître artisan et tente de mettre la main sur la bourse de monnaie accrochée à sa ceinture. À l'ombre du perron, le joueur assiste à la scène…

Pendant que le Maître part chercher quelque chose dans la boutique, le joueu(se)r est prit à partie à son tour ; Philip le Bubon, malgré sa taille est très bagarreur. Joffrey, les bras croisés, n'intervient pas. En cas de combat à mains nues victorieux, il se sauve et laisse Philip entre les mains de l'artisan. Si le combat dure plus de trois tours, le Maître qui est partit chercher un manche à



balais, met fin au combat en le brisant par mégarde sur le crâne de son apprenti.
Philip Bubon :

CC	CT	F	E	Ag	Int
FM	Soc				
41%	21%	30%	20%	30%	31%
41%	25%				
Profil secondaire					
A	B	BF	BE	M	Mag
PF	PD				
1	8	3	2	4	0
0	/				

Mission 4 - Problème d'approvisionnement

« Peste soit ces ravitaillements en dent-de-scie ! Je n'ai plus de cet ingrédient, se lamente le Maître d'apprentissage de notre joueu(se)r. Pourtant, la commande doit être déjà au hameau fortifié, de l'autre côté de La Furieuse… La rivière ! Je ne comprends pas pourquoi nous n'avons pas été livré. Prend le mulet et part vite ! Demande au relais de diligences ; le hameau n'est qu'à une demi-heure de marche à l'Est seulement. »
« Il a beaucoup plus ces derniers jours ! Prends ces bottes de marche et la capuche de mon fils pour éviter de revenir trempé et malade… »

C'est la fin du printemps et il a effectivement beaucoup plus, tellement même que la rivière a débordé. Mais pire, alimentée par les fontes de neiges des Monts Sauvages, elle a dangereusement gonflé ces derniers jours. La Furieuse porte bien son nom : la rivière a emporté le pont qui a finit en tas de bois, contre les gros rochers au porte du hameau sur la berge opposée. De l'autre côté de la rive, des habitants sont d'ailleurs en train de treuiller à dos de cheval, les poutres hors de l'eau et un charpentier en équilibre sur l'une des piles du pont encore debout, fixe un début de passerelle.

Près du pont défait, la zone est dégagée. Le joueur découvre le panorama : au Nord, un petit bois est visible et au Sud, une plaine dégagée s'étend à perte de vue. À l'Ouest, sur le chemin qui mène au Veilleur, un toit apparait près d'un gros tilleul ; tout à l'heure, le joueur a pu l'apercevoir en arrivant par la route. Il n'y a pas âme qui vive de ce côté de la rivière.
La Furieuse est large à cet endroit d'une quinzaine de mètres.

En empruntant la route vers le Sud, un pieu fiché au sol sur lequel est posée une tête humanoïde aux crocs effrayants, fendu d'un fer de hache rouillé, surmonte un vieux panneau sur lequel est inscrit « Route du Sud des Terres Sauvages » avec le symbole d'une tête de mort explicite.

Une barque, qui a miraculeusement survécu aux secousses de la rivière déchaînée est bloquée près des piles du pont à deux mètres en dessous de cette rive.

Si le joueu(se)r tente de la dégager, il entendra les cris des personnes en train de manœuvrer et agiter les bras, mais impossible de comprendre à cause des remous infernaux du torrent. Au Maître du jeu de décider si l'embarcation une fois dégagée, se rue sur les flots avant de s'écraser violemment contre des rochers en aval avec ou sans l'imprudent…

Le bruit de l'eau empêche de se comprendre et le joueur doit faire preuve d'initiative pour ne pas rentrer bredouille ; plusieurs solutions existent pour franchir la rivière :
Fabriquer une embarcation en se servant des outils et corde à sa disposition dans l'une des sacoches de la mule.

Note à l'attention du Maître du Jeu

Les tourbillons de la rivière vont irrémédiablement faire chavirer l'embarcation ou la briser contre les



rochers ; à chaque tentative, le passager est jeter sur le mauvais côté de la rive et sort trempé de l'eau. Gelé et transit, il attrape la crève avec un malus pour la fin de la semaine.

Des solutions plus sures sont proposées : Fouiller un peu les alentours pour dénicher trois embarcations dont deux trouées, cachées sous un arbre près d'une cabane qui se dresse sur le haut du chemin un peu à l'écart. Dans la cabane, une autre longueur de corde d'une dizaine de mètres et deux tonneaux vides pourraient servir à amarrer l'embarcation. Il ya a également une ancre marine, des pointes et un marteau posés sur un établi. Un filet de pêcheur et des habits secs sont accrochés au mur.

Dans l'autre sacoche de la mule sont rangés une hachette, un jeu de fer à cheval et un sachet d'avoine.

Au risque de finir noyé ou écrasé contre les rochers, le mieux serait de l'amarrer ; il y a une longe de 6 mètres dans l'une des sacoches de la mule ou du matériel dans la vieille maison de pêcheur. Du côté de la route, sur les deux piles restantes du pont, trois morceaux de cordes sont noués pouvant former une plus longue d'une dizaine de mètres.

Les fers peuvent être noués à la corde pour réaliser un grappin ou donner du poids à l'extrémité de celle-ci, tout comme l'ancre qui se trouve dans la cabane.

En remontant la rivière, on aperçoit un petit bois. Les abords de la rivière sont beaucoup plus hauts et La Furieuse, plus profonde, se rétrécie à cet endroit. Les deux rives sont plus proches et l'espace mesure seulement 8 mètres de large.

De ce côté, un bosquet de trois aulnes se penche au dessus de l'eau, face à un énorme saule en face.

Mission 5 - Un peu de publicité

Cette mission, qui sera donnée à un éventuel 5e joueur, permet au Maître du Jeu de l'envoyer arpenter les rues de la ville et de croiser, le hasard faisant bien les chose, un autre joueur en difficulté ou en mauvaise posture avec sa mission.

Son maître lui demande de profiter du jour des marchés qui n'a lieu que tout les deux mois, pour allez jouer les hommes-sandwich (ou femme-sandwich) entre les trois marchés, celui aux bestiaux sur la Grand'Place, le marché aux légumes sur la P'Tite Place et celui au volailles sur la place du Marché.
« Faudra brailler et bien indiquer le nom de la rue de la boutique hein ! Et pense bien à vanter nos produits… Je compte sur toi pour me ramener des clients. Si tu es efficace, tu auras une récompense. »

Le joueur doit bien articuler, jouer son rôle de bateleur et dès le début, son maître le surveille depuis la fenêtre de l'étage :
« J'entends rien, fais un effort que diable, même ma belle-mère donne plus envie que toi… »

Le grand départ

Après cette journée de dur labeur, les joueurs sont de retour à l'orphelinat.

Nos compagnons et leurs six rivaux, sont les aînés des orphelins recueillis et élevés au monastère. En ce qui concerne la bande adverse menée par le Hobbit Joffrey Biltok, son grand frère Bazile, avait déjà joué des siennes et deux ans auparavant son départ de l'orphelinat avait été vécu avec un ouf de soulagement par la communauté. Aussi menteur et fourbe que son jeune frère il aura malheureusement donné le mauvais exemple.





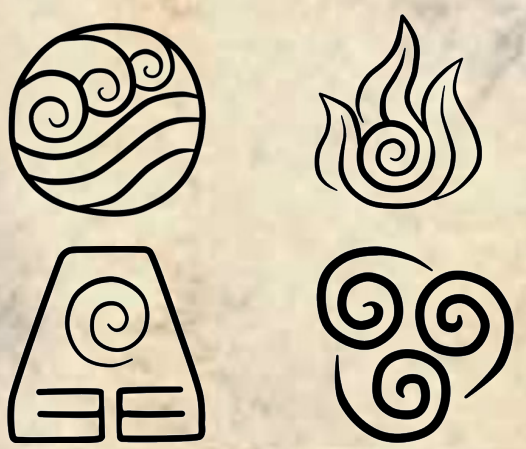
Mais heureusement demain, est un grand jour. En effet, nos jeunes novice célèbrent leurs majorités ainsi que les membres du groupe adverse. Le rêve d'aventure va pouvoir se réaliser. Malheureusement nos amis vont devoir poursuivre leur vie momentanément sans Trognon d'Pomme et Jaine Tombéduciel car la jeune Elfe et le Gnome ont une année de moins et doivent terminer leurs études au monastère et parfaire leurs métiers.

Les nonnes qui s'occupent du monastère ont éduqué nos futurs aventuriers et ont même décelées parmi certains, des aptitudes à l'art de la magie.

Discussion et réponses

D'après Cancane on ne sait pas grand-chose de cette nuit d'orage si ce n'est que des témoins ont aperçu la nuit même, une troupe de cavaliers encapuchonnés est revêtu de longs manteaux. Ils ont déposé les paniers devant la lourde porte du monastère et heurté le marteau de porte en s'assurant que quelqu'un viennent ouvrir puis se sont éclipsés au galop.

Rose a remarqué des marques qu'elle connait. En plus d'avoir été trouvé tout les quatre ensemble, ils possédaient une caractéristique commune :



Les symboles visibles sur les pierres et sur les coffrets : L'Eau pour l'Elfe ; le Feu pour le Hobbit ; la Terre pour le Nain et l'Air pour l'Humain.

nos jeunes aventuriers avaient chacun sur la paume un symbole différent, une sorte de pigmentation naturelle qui s'est estompée avec l'âge. Elle se rappele bien avoir vu les signes des quatre éléments mais ne se souvient à qui ils étaient assignés. À la question si les berceaux ont été conservés, ils ont été remisés au grenier et possèdent chacun leur symbole respectif.

L'annonce du banquet d'anniversaire

Ce soir-là, la mère supérieure a rassemblé tous les orphelins dans la grande salle pour leur annoncer les grandes festivités du lendemain et le départ d'une dizaine de ses pensionnaires dont font partie les joueurs. Un invité surprise se trouve parmi eux. Tout le monde le connaît, car il a l'habitude de venir tous les ans à pareille époque pour fêter le départ des plus grands. Ce vieil homme barbu, habillé de pied-en-cape d'un long manteau coloré et d'un pardessus au teintes pastels, la tête souriante, toujours affublé d'un drôle de chapeau, se nomme Papu ; mais les orphelins l'appelle tous affectueusement papy.

Le vieil homme a l'habitude de présenter un spectacle féerique et pyrotechnique à l'issu du grand banquet, dans la cour intérieure près du potager et les enfants on hâte de terminer le repas et d'aller se coucher… Les plus grands aussi, pour la fête et le banquet du lendemain.

La mère supérieur annonce :
« Demain c'est le grand jour, il faut aller dormir. »

Le dernier jour

La journée se déroule tranquillement, chacun est à sa tache et tout le monde se retrouve pour la soirée tant attendue.

Pour ce dernier journée parmi eux, la mère supérieure Euzanabias est accompagnée

des sœurs Cancane, Marmite et Rose. La none principale est très émue et souhaite à la fin de la soirée une vie merveilleuse et méritée pour nos jeunes adultes mais elle les met en garde surtout en tournant le regard vers l'autre clique sur les attraits faciles d'une vie dispendieuse…
« Joffrey, ton grand frère Bazile, avait déjà joué des siennes avant son départ il y a deux ans. Aujourd'hui il semblerait qu'il ait choisit une voix cahoteuse. J'espère que tu ne suivras pas son chemin ! »

Néanmoins elle souhaite à tous de trouver la sagesse, malgré le rire moqueur de Sophie Triperase sous le regard narquois du Hobbit et de sa troupe.

Le repas savoureux se déroule dans la bonne humeur et Papu fait littéralement danser les couverts alors que les enfants cherchent du regard quelques fils invisibles.

Au dessert, sœur Euzanabias a tout de même une dernière chose à dire à l'assemblée. Ses acolytes ont déposés quatre petits coffrets sur la table. Elle prend la parole :
« Ce sont les affaires qui se trouvaient près des berceaux de nos jeunes orphelins la nuit où ils ont été déposés… Je vous les remettrais demain matin lors de votre départ. »

Note au Maître du Jeu

Au quatre coffret, s'ajoute un médaillon qui appartenait au cinquième joueur. Au Maître du Jeu d'inventer un destin particulier, comme l'hériti(ère) perdue de riches seigneurs ou un bébé caché pour un lourd secret, etc. Une recherche dans la bibliothèque permettra peut-être de découvrir que l'emblême est celui, suivant sa race :

- Pour un Halfeline, de la maison Grandecasserole dans la province du Moot.
- Pour un Humain de la seigneurie de Castelrieur à Brionne en Bretonnie.
- De la famille Ordiel d'Athel Loren pour une Elfe.
- Du clan Forge d'Airain de Karak Norn au sud des Montagnes Grises pour un personnage de race Naine.

Biltok et ses quatre acolytes grimacent et font une moue dédaigneuse empreinte de jalousie. L'un des jumeaux demande d'ailleurs si eux aussi n'avait pas quelques affaires lorsqu'ils ont été emmené ici ; le Bubon insinue que :
« ...Dans cette prison, nos affaires ont certainement été revendues. »

Le meneur du groupe, Joffrey le Hobbit haut comme trois pommes, propose même un arrangement :
« Hé, les minables... On ne partage pas ? Sous les rires moqueurs de ses acolytes, allez cinquante-cinquante… Cinquante pour moi et cinquante pour mes collègues ! »

Vous pouvez laissez les joueurs répondre à leurs rivaux, dans la mesure du correcte ; si la discussion semble prendre une mauvaise direction, une déflagration surprend tout le monde. Les plus petits crient de frayeur : le vieux Papu vient d'exercer l'un de ses tours et une fumée épaisse s'envole jusqu'au plafond.

Sœur Euzanabias profite de la diversion pour calmer l'assemblée et Papu roule de gros yeux d'où une lueur semble vaciller aux creux de ses pupilles, faisant taire les jeunes insolents de la clique à Joffrey Biltok ; ils sont comme tétanisés…

La mère supérieure claque des mains :
« Allez les enfants, tout le monde dehors pour le grand spectacle de Papy Papu. »

La petite foule, toute excitée, a vite oublié l'altercation et le spectacle démarre dans la cour, sous les lampions tendues entre les arbres du verger.

Comme d'habitude les feux d'artifices prennent des formes inattendues et de fantastiques étincelles s'élèvent dans le ciel en prenant des formes aussi bizarres qu'étranges. Parfois, des oiseaux de feu semblent s'envoler dans le ciel ou alors se répandent au sol en une myriade de papillons multicolores provoquant des Hoooo ! et des Haaaaa !



Le médaillon qui sera remis à un éventuel cinquième joueur.

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

À la fin du spectacle, la mère supérieur demande aux enfants de rejoindre leurs chambres.

Agitations nocturnes

Les chambres des grands se trouvent dans le grenier. Les moyens dorment au troisième étage, et les plus jeunes au second. Les derniers pensionnaires, souvent des poupons, sont sous la surveillance des sœurs, au premier étage près du bureau de la mère supérieures.

Cette nuit-là, l'un des joueurs, celui qui possède une meilleure perception, est réveillé par le craquement du plancher du grenier…

Le Maître du jeu peut laisser le joueur réveiller ses camarades ou prendre l'initiative de jeter un œil ; au bout d'un certain temps des pas dans le couloir sont perceptibles et empruntent les escaliers… Pour avoir le cœur net, pas le temps de s'habiller. Les nuages cachent la lune et il fait noir comme dans une mine. Si les joueurs utilisent les bougeoirs de la chambrée, ils entendront un
« Y'a de la lumière en haut… »

Cela peut obliger les joueurs à souffler leur chandelle avant d'entendre un :
« Mais non, regarde, tu vois bien qu'y fait aussi noir que les latrines du Mordor… Écoute, tout l'monde dort.»
« Taisez vous les jumeaux ! on va s'faire repérer… »

Le couloir du grenier est encombré d'un bric-à-brac de vieilles jattes en gré. Les escaliers conservent des piles d'anciennes casseroles mises au rebut. Les joueurs, dans l'obscurité, devront réaliser un test d'habilité pour éviter les obstacles, ceux ayant une vision nocturne réussissant automatiquement leur jet.

Les piles de gamelles et les vieilles cruches risquent de produire un vrai ramdam si un investigateur butte dessus et répand les piles d'objets en équilibre. Dans le cas contraire, nos quatre amis, maintenant rejoint par Jaine et Trognon d'Pomme, entendent distinctement des bruits de pas au niveau des plus jeunes… au premier étage. Arrivés sur place, il aperçoivent une lumière, une chandelle est posée au sol, près de la porte du bureau de sœur Euzanabias.

La porte, bien que poussée est ouverte ; d'habitude, le bureau est toujours fermé à clef. À l'intérieur, une ombre se dessine derrière le grand secrétaire sur lequel sont posés trois coffrets ; cette ombre est penchée au dehors, une jambe à l'extérieur. De la fenêtre du bureau déjà ouverte, l'ombre s'enfuit par la fenêtre sans bruit.

Note au Maître du Jeu

Laissez les joueurs agir à leurs façons :

- Prévenir les sœurs qui dorment au même étage mais ils devront s'expliquer pourquoi ils rodaient à ce niveau du couloir en pleine nuit.
- Sauter de la fenêtre, en sachant qu'elle se situe à plus de deux mètres du sol à l'aplomb du potager (la terre meuble vient d'être bêchée). Les joueurs lancent 1d4 pour calculer les dégâts : de 1 à 3 les funambules s'aplatissent sans problème sur la terre retournée du jardin, en un gros tas informe ; le premier à avoir sauter bénéficie d'un malus de 50% sur les dégâts.
Par contre, chevilles foulées en cas de lancé de dé critique avec un résultat de 4. Les pyjamas sont crottés dans tous les cas…

Pendant ce temps, l'ombre a disparu.

La porte de la grande bâtisse est grande ouverte. Quelqu'un vient de la tirer sans la refermer. Les occupants savent qu'elle reste ouverte même la nuit, pour permettre aux résidents d'utiliser les latrines au fond de la cour ; « l'antre pestilentielle du dragon » comme l'appelle les enfants qui préfèrent utiliser un pot de chambre plutôt que de mourir d'asphyxie. C'est pour cela que l'entrée n'est jamais fermée. De plus la lourde porte cochère qui donne dans la rue est fermée à clef.

Les joueurs peuvent choisir de regagner leurs chambres même si un tour de ronde ne donnera rien. Des traces de terre devant le perron de l'entrée puis difficilement décelable du fait du manque de



lumière dans la grande salle ne seront visibles que le lendemain.

Depuis le hall d'entrée, on entend la voix de Papy Papu une lanterne à la main et qui demande :
« Qui va là ? »

Après cette courte nuit, sœur Cancane leur demande de se rendre rapidement dans le Grand réfectoire. Le jour n'est pas encore levé et ce réveil brutal n'augure rien de bon. La mère supérieure et les sœurs sont encore en chambre de nuit et Papy Papu porte son bonnet de nuit sur la tête.

Sœur Euzanabias est perturbée :
« Jamais un vol n'a eu lieu sous mon toit et en l'espace de quelques jours, un second larcin vient d'avoir lieu. »

Tout le monde comprend qu'une rapine a eu lieu. Elle leur demande ensuite de rejoindre leur chambre pour s'habiller et de revenir d'ici une demi-heure dans son bureau.
«Nous parlerons en toute sécurité. J'ai confiance en vous et j'ai une mission à vous confier. »

Une demi-heure plus tard, débarbouillés et rassasiés par un petit déjeuner copieux préparé par Marmite, le groupe se trouve devant la porte de la mère supérieure. Dans le couloir le vieux Papu arrive à son tour et tend son bras pour leur ouvrir.

Les arrivants se retrouvent en compagnie de la Mère Supérieure et ses nonnes. Sur la table, il n'y a plus que trois coffrets… tous s'explique. La mère supérieure est désolée et présente ses excuses au jeune orphelin volé. La sœur est intimement persuadée que cela peut être le geste d'un jeune coquin qu'elle abrite sous son toit.

Marmitte est catégorique :
« Je suis la première debout habituellement, pour préparer le petit-déjeuner. La bande à Biltok a levé discrètement le camp à l'aube, affirme-t-elle. Ils semblaient pressés et sont partis sans demander leurs restes. Je les ai aperçu depuis le perron de l'entrée, tout les six, se glissant par le porche d'entrée et sortir dans la rue en catimini… Comme des voleurs, c'est bien le cas de le dire ! »
« On connait les voleurs : la clique de ce diable de Biltok, souffle sœur Cancane. Ils suit la trace de son grand frère !»





Papu par contre déclare :
« Ces voleurs ne sont peut être pas ce qu'on pense… Certes les petites mains qui ont agit sont coupables, mais je me demande si il n'y a pas derrière, un commanditaire. Ces gamins, sont tout justes bons à joueur les voyous de bas-étage et je doute qu'ils savent ce qu'ils ont volé. »

Il sort alors de sa poche une petite peau de cuir :
« Voyez ce que j'ai trouvé près de la grange ; ce cuir froissé ressemble avec le reste de lien, à un message envoyé par dessus la propriété… Comme si on l'avait attaché à un poids… Une pierre par exemple. »

Sur le cuir, on peut lire :
« Agissez cette nuit, le doigt se trouve dans la boite au symbole de feu »

Si elle n'est pas encore récupérée, une clef siglée d'un W accompagnait aussi le message, celle de la porte arrière du Palais du Prince Warwick.

Si les joueurs demandent des explications sur ce doigt, Papu reste évasif et demande à rester discret :
« Quand il sera temps, vous serez peut-être mis au courant ; de plus les murs ont des oreilles… »

Sœur Euzanabias garde tout de même le sourire :
« Nous avons tout de même trois des quatre coffrets que j'ai précieusement conservé jusqu'à aujourd'hui. Vous découvrirez sans peine à qui ils appartiennent. »

Sur chaque couvercle, un symbole en marqueterie est similaire à trois des quatre symboles incrustés sur la paume de nos joueurs ; seul celui du Hobbit, dérobé, avec le symbole du feu est manquant.

Sœur Rose prend congé :
« Je vous laisse momentanément, car je dois récolter quelques herbes avant votre départ, et leur demande, quand vous irez dire au revoir à vos amis l'Elfe et le Gnome, vous passerez consulter mon manuel de jardinage… Je connais ces symboles… j'ai déposé mon livre dans la bibliothèque. »

Les symboles représentent les quatre éléments : l'Humain(e) est marqué(e) par le symbole Air, le ou la Nain(e) le symbole Terre, l'elfe par la marque de l'Eau et le Hobbit par le Feu ; c'est d'ailleurs le coffret de ce dernier qui a été dérobé.

Quant à un éventuel cinquième joueur, bien que ne faisant pas partie de ce dessein, il sera une aide précieuse pour la suite de cette campagne ; le Maître du Jeu pourra lui donner un rôle secondaire ou l'associer au mystère en modifiant le scénario et l'adapter. Par exemple, il peut recevoir la compassion de Shallya qui l'accompagnera tout au long de l'aventure.

Sœur Euzanabias remet les quatre clefs avec les trois coffrets aux joueurs ; ils mesurent une quinzaine de centimètres de long.

Si on lui demande ce que contenait le dernier coffret volé, la mère supérieure leur explique qu'un mot accompagnait les landaus avec la demande explicite de ne pas les ouvrir. Ce message était scellé d'un sceau véritable de son Ordre. Les servantes de l'ordre de Shallya ne doivent pas désobéir aux vœux de leur Déesse et c'est ce qu'elle ont fait pendant toutes ces années en conservant précieusement les quatre boites d'ébène.

Dans les boites, les joueurs découvrent une enveloppe contenant un vélin vierge ainsi qu'une poignée de monnaie : 1d10 pièces de cuivre.

Euzanabias a le souvenir que seul le coffret volé, parmi les quatre, sonnait d'un bruit de roulement dans la boite avec le tintement de piécettes, contrairement aux trois autres qui ne doivent contenir que de la monnaie :
« Les boites doivent contenir de la monnaie mais le coffre volé semblait contenir en plus un objet comme une longue pièce, cylindrique sans doute et relativement lourde ; ça ballottait. »

C'est ce qu'elle à senti et entendu lorsqu'elle a rangé les boites dans son bureau.
« Je vous suggère de fouiller l'orphelinat, si sœur Euzanabias n'y voit pas d'objection, déclare Papu. »



« J'allais vous le proposer, répond elle, je dois amener des enfants au temple de Shallya ce matin. »

Investigation

Les joueurs utilisent la compétence Fouille ou leur Intuition pour fouiller une pièce, déterminer la valeur d'un objet et s'orienter dans la nature.

Du côté du jardin

Si les joueurs fouillent près du potager, ils se rendent compte que les traces de pas ont été effacées par leurs propres empreintes. Du reste, sœur Marmitte est en train de pester tout en remuant avec un râteau, la surface du jardin piétiné :
« Ha la la mes beaux légumes ! C'est pas du boulot ça, on dirait qu'une troupe de sangliers est venue chercher des truffes… »

- Une corde de fortune, confectionnée par des lanières de couvertures, pendouille aux barreaux du garde-fou de la fenêtre.
- Une petite pièce de bois d'ébène se trouve sous les feuilles d'un gros chou probablement issue du petit coffret.
- Un morceau de métal qui ressemble à une petite serrure tordue gît dans le rayon des poireaux.
- Une enveloppe contenant un vélin vierge identique est trouvé entre deux rangées de radis.
- Quelques pièces de monnaies, 1d6 sous, sont éparpillées dans le potager.

Dans la grange

La grange sert à ranger une vieille calèche et sert d'abris pour les deux mules. On y trouve aussi une boite de vieux outils, des tonneaux vides, des ustensiles usagers et sous un tas de vieux chiffons, une cache a été aménagée dans le sol sablonneux avec l'aide d'une vieille caisse enterrée. En levant le couvercle, on peut trouver :
- Un caillou avec une corde et un carré de cuir sur lequel est inscrit :
« *Tenez-vous prêt à agir, je vous transmet la date et l'heure par le même moyen* »
- Un sac contenant trois bouteilles de vin dont deux qui ont viré à l'aigre, une miche de pain rassie et une épée courte toute rouillée, collée à son étui en cuir.
Si elle n'a pas encore été récupérée, une clef siglée d'un W accompagnait aussi le message, celle de la porte arrière du Palais du Prince Warwick.

L'espion de la grange

Un éternuement se fait entendre dans les combles de la grange. Une échelle en bois permet d'accéder à la réserve d'avoine, trois mètres plus haut. Si les joueurs tentent de monter, une forme humaine, encapuchonnée dans un long manteau, disparaît lestement en sautant par la lucarne qui donne sur le toit qui permet le peu de lumière du jour d'éclairer l'endroit. Des bruits de pas sont audibles sur les bardeaux de châtaigniers, puis la forme est complètement hors de vue en empruntant les hauteurs de la toiture du bâtiment principal.

Dans le bâtiment principal

Les traces de pas et de terre s'arrêtent dans le hall, mais en cherchant bien, des restes de terre du jardin et quelques brins d'herbes sont visibles dans les escaliers, jusqu'au grenier.

Les deux chambres de la clique à Joffrey sont presque vides… Leur départ semble précipité.

Dans la chambre des garçons les joueurs peuvent trouver différents objets :

- Des chaussettes oubliées sous le lit
- Une bourse avec 2 sous accrochée au montant d'un des lits gigogne.
- Un sac de voyage, contenant une paire de botte.
- Les restes d'une couverture lacérée et découpée ainsi que deux ou trois lanières, sont roulés en boule sur une chaise.
- Une dague glissée dans un étui aux initiales suivantes : « B. B. » est cachée sous un matelas d'un des lits gigognes ainsi qu'un autre carré de cuir et une lanière avec cette indication :
« N'hésite pas à l'utiliser en cas de pépin, je l'ai bien aiguisée »



Du matériel est camouflée sous une latte du plancher :

- Une sacoche en cuir avec des crochets, une lime à fer, un pain de cire dans lequel une empreinte a été formée (en forme de clef), un lingot d'étain et une clef non taillées.

Comme dit précédemment, une clef est aussi cachée, celle de la porte arrière du Palais du Prince Warwick, siglée d'un W.

Dans l'autre chambre occupée par Sophie Triperase et Solveig Bille-de-Bois, les investigateurs découvrent derrière la corniche de l'armoire, un butin composé de plusieurs couverts en argent avec des paires de gobelets, assiettes et couverts gravés de deux initiales richement ouvragées : « E. D. et B. D. »

Cette vaisselle est accompagnée d'un petit portrait peint à l'huile, recouvert d'une couche de poussière. Si on le nettoie un peu, un personnage luxueusement habillé pose devant une table sur laquelle sont représentés de riches étoffes déroulées. Un nom dans un cartouche noirci par le temps est visible après nettoyage. En enlevant la crasse, on peut lire : « Bjorn Doucesoie ». Bjorn est le mari d'Esmeralda Doucesoie et sa veuve sera certainement ravie de récupérer l'argenterie et plus contente encore, le portrait de son mari disparu.

Dans le couloir du grenier, cinq grosses jattes en gré sont alignées contre le galandage des chambres ; dans l'une d'elles, marquée par des traces de doigts dans la couche de poussière du couvercle, sont cachés les restes du coffret brisé… La dernière jatte contient une fiole remplie d'un liquide jaune enroulée d'un parchemin à l'écriture étrange qui semble vaciller sous les yeux de son porteur si il n'est pas bercé dans les arts magiques : c'est une fiole de diminution de taille et un parchemin de magie mineure de niveau 1, Alerte (voir p. 37).

Le départ de l'orphelinat

Les nonnes souhaitent un bon départ aux joueurs. La mère supérieure, remet à chacun de l'argent :

« Voici l'argent que vos Maître d'apprentissage vous ont remis ; ils ont été contents de vous et espère que vous voudrez bien travailler à la boutique… ».

Note au Maître du Jeu

N'hésitez pas à créer un déséquilibre dans les sommes reversées aux joueurs et laissez le hasard décider de l'ordre des joueurs sur 1d6 :

- Joueur 1 : 1d10 quart de sous de cuivre
- Joueur 2 : 1d10 demi sous de cuivre.
- Joueur 3 : 1d10 sous.
- Joueur 4 : 1d4 pistoles d'argent
- Joueur 5 : 1d100... de boutons de culottes

Le cinquième joueur, qui n'est pas concerné par le contenu des coffrets peut être un(e) novice au monastère et reçoit des mains de sœur Euzanabias un sachet de petits cailloux colorés qui s'avèrent, après analyse auprès d'un joaillier, être des pierres semi-précieuses. Au joueur de savoir négocier le bon prix et ne pas se faire rouler. Les pierres ont une valeur comprise entre 1d4 pistoles à 1d2 couronnes d'or.

Marmite a préparé un nécessaire de survie qu'elle distribue individuellement composé de leurs gamelles et couverts en bois avec une ration de fer pour chacun et un panier garni :
« Ce sont des rations pour les mauvais jours… dit-elle, ainsi qu'une miche de pain, un saucisson et un cruchon de vin… Buvez avec modération. Boire ou bondir, il faut choisir. »

Cancane à son tour, donne à chacun une couverture, six bougies et une boite d'amadou et glisse discrètement une topette d'eau de vie à chacun :
« Vous connaissant, j'ai bien peur que vous ne vouliez parcourir le vaste monde sans prévoir l'essentiel… Si vous séjournez en ville, pensez à vous équiper. Ce ne sont pas vos sandales qui résisteront aux sols rugueux des chemins et vos tenues de toile qui vous protégerons des attaques de la nature… Vous trouverez votre bonheur dans les boutiques de la ville et ce n'est pas le choix de bonnes adresses qui manquent : Au Forgeron Qui Frappe, à Tricathlon, Au Bazar De l'Aventurier ou encore Au Vrac en Cuir. »
Rose prend à part l'un ou les joueu(se)rs bercé(es)

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

dans les sciences de la nature pour terminer la transmission des premiers savoirs ainsi que les fioles. Elle a ramené du jardin un panier avec des plantes, mais apporte aussi des fioles qu'elle destine aux joueu(ses)rs initié(e)s à la nature et à celui doué du don des arcanes. Herbes et fioles servent à soigner :

- Fioles de soin, une dose permet de recouvrer 1d10 points de blessures.
- Les herbes permettent de confectionner cinq doses de tisanes pour cinq personnes et restituent 1d4 points de fatigue et soignent pour 1d6 points de blessures après une nuit complète de repos.
- Elle donne une petite bouilloire en fer, une gibecière et une serpette à celui ou celle qui s'intéresse au domaine botanique.

Mais Sœur Rose a pensé aussi aux autres joueurs en remettant de lourds bâtons de marche à chacun et taillés à la bonne mesure :
« Un solide et court bâton pour notre Nain(e) ; un long et souple bâton pour notre Elfe ; une badine robuste pour l'Humain(e) et ce petit, là, pour accompagner les pas du courageu(se)x Hobbit(e). »
Bâton : BF 2 - Assommante et Défensive (enc. 50).

La mère supérieur demande aux joueurs bercés dans l'art des arcanes de s'approcher leur transmet les derniers savoirs de la magie commune et remet les précieux parchemins de sort.

Enfin, sœur Euzanabias embrasse sur le front le cinquième joueur en lui assurant la protection de Shallya ; la lumière du jour semble plus intense et au moment ou un raie de lumière vient frapper son visage : une colombe immaculée apparait de nulle part et vient se poser sur l'épaule de la jeune personne.

Le Maître du Jeu peut décider ou non si le symbole de Shallya accompagne le cinquième joueur tout au long de l'aventure, réapparaissant à intervalles réguliers sous la forme d'une colombe ou pour venir réconforter le groupe. Si le joueur est un mage, il peut embrasser la magie de Shallya.

Avant qu'ils ne prennent congés, Papy Papu leur met la main sur l'épaule :
« Dès que vous serez dehors, venez me rejoindre à l'Auberge du Poing d'Orque ; les chambres sont confortables, la casserole toujours pleine et c'est pas trop cher.»

Pérégrination dans les égouts

Avant de quitter l'orphelinat, le Maître du Jeu à sous sa main en fin de document (p.49), une visite des égouts du Veilleur. Cette mini aventure peut se jouer lorsque le groupe de joueurs n'est pas au complet ou à la suite du deuxième jour. Cette exploration est facultative mais permet d'étoffer la visite de la cité, côté entrailles souterraines.

Au Poing d'Orque

L'auberge est située près de la porte Sud de la cité ; l'ambiance est chaleureuse. Norbert La Gamelle et son épouse Amélie Bécha accueillent nos jeunes avec affections :
« Vous n'seriez pas les pensionnaires de l'Oie Blanche par hasard ? Annonce l'homme... Mais si, ils correspondent à la description, vieux débris… Lui répond sa femme, occupée à couper des oignons. »

Elle se retourne et poursuit :
« Papu vous a réservé vos chambres, elles sont au premier. Si vous avez faim, il reste du ragoût et Norbert a mis en perce une bière Naine...
« Dont vous me direz des nouvelles… Coupe Norbert. Allez ! si vous payez la semaine d'avance, je vous offre ma tournée, sa femme souffle, ivrogne ! et se remet à sa cuisine.»

Les tarifs sont les suivants : 1 sou la nuit ; 1 sou le repas ; 1 sou la pinte. Objets au coffre : 1 sou / jour. Forfait possible pour l'hébergement : 5 sous la semaine ; 15 sous le mois. Tout matériel non réclamé après 1 an et 1 jour, sera la propriété du Point d'Orque : Panneau, p. 30.



Le mystérieux Papy Papu



Les clients du Poing d'Orque

Les joueurs découvrent un établissement bien tenu avec deux Nains attablés, une personne mystérieuse au bar, deux Humains à une autre table et un voyageur bien habillé qui arrive après eux.

- Deux Nains brasseurs qui viennent livrer leurs bières aux auberges et tavernes :
« Dis-donc Gemini, t'as entendu c'qu'on raconte au Nord ? Des Peaux-vertes qui se s 'raient aventurer près d'la grand route… »
« Dis-donc Gymir, t'aurais pas un peu les chocottes ? M'étonne pas, vous les Nains du clan des Nattes-grises, préférez rester à la taverne quand ça chauffe qu'au dehors… Me font pas peur les vilains. J'en ai écrabouillé autant que les doigts d'la main et d'pieds de tout mes ancêtres jusqu'à la troisième génération…»
« Gemini tu n'es qu'un vantard ! Ressert nous une bière plutôt et arrête tes bêtises, on a encore une taverne à livrer en fûts de bière… »

- Assise au comptoir, une Humaine mystérieuse, habillée d'une grande cape de couleur vert sombre, la capuche continuellement rabattue sur son visage, mange une pomme.

L'humaine n'est pas bavarde. Un quartier de pomme planté sur la pointe de sa dague, elle ne daigne même pas rabattre sa capuche si on tente de lui parler et reste fuyante :
« Que veux-tu gamin ? Tu ne devrais pas rentrer à ta maison ? C'est l'heure du goûter. »
« Si tu t'entêtes à vouloir converser avec les grandes personnes, je vais devoir te couper la langue pour retrouver le silence… »

Dans son dos, une arme longue et fine au pommeau sphérique d'entrelacs argentés sur métal noir, glissée dans un étui noir mat et un mousquet à sa taille n'incite pas à poursuivre la conversation.

- Deux habitués discutent à une table :
« C'est quoi c't'histoire de trous au cimetière Anselme ? Y'a des taupes ? »
« Bhaaa, j'en sais rien Kurt, dis le second, mais l'Bourgmestre nous a envoyé r'boucher les terriers… P'tète des affaissements d'terrain, avec toutes ces anciennes galeries de c'qu'on raconte du temps d'avant, de la vieille cité et des histoires des héros d'autrefois, quoi… »
«Au fait, l'bourgmestre et toute la haute se rendent au bal organisé par le Prince Warwick. »
«J'ai entendu ça... Moi c'est l'intendant qui m'plait pas trop. Ce Marquis de Boule ce Stephen Burne... Déjà eu à faire à lui pour dégager des tonneaux... Ça puait... Pas net ce type. En ville on en raconte des bonnes sur son compte, et baissant la voix, ...trucs louches, bruits bizarre la nuit... Enfin j'dis ça, pas envie de perdre mon boulot, tant qu'il paie...»

- Un homme élégant, se pose au comptoir pour se rafraîchir le gosier. D'accès facile, surtout si on lui paie un coup à boire, les joueurs pourront aisément apprendre qu'il est marchand de vins et liqueurs fine :
« Je suis de passage Au Veilleur pour livrer du Nectar de Dorwinion* au palais du Prince Warwick… Pour la grande réception et le bal masqué donné en son sein. C'est l'anniversaire du fils aîné des Warwick, le jeune Isanophore et tout le gratin Du Veilleur sera présent. (Il tire de sa poche une carte) C'est le sésame pour entrer. » (voir p. 30)
**Le Dorwinion est mentionné dans Bilbo le Hobbit comme le lieu d'où provient le vin spécial du Roi-Elfe Thranduil, et les tonneaux transitent par la rivière de la Forêt Noire vers Esgaroth sur le Long Lac (voir carte des Terres du Milieu).*

Enfin, Norbert La Gamelle est tout à ses godets et son zinc qu'il lustre avec une vieille peau de chamois en répondant toujours aux questions par des réponses en langue de bois :
« Vous savez, je ne sors que rarement de mon gourbis… » ou « Trop de travail, plus qu'un métier la taverne, un sacerdoce… » et encore « Peut-être, je sais pas, j'en entends tellement… »

Notre au Maître du Jeu

Les joueurs ne sont pas sensés tout apprendre des manigances du Marquis de Boule, du rôle joué par l'entourage des joueurs, notamment le vieil homme qu'ils connaissent sous le nom de Papu et



de la mystérieuse Humaine pas très bavarde de la Taverne.

Stephen Burne Marquis de Boule est bercé dans l'art occulte. Il profite de l'état de faiblesse du jeune Prince pour utiliser un lieu proche de la Cité Interdite et tente de créer un pont entre les plans. Son but consiste à créer les conditions nécessaires au retour de Karak Gorum, l'ancien maître de Minas Angul, aujourd'hui détruite. La cité Interdite est aujourd'hui totalement fermée et protégée par une haute muraille. L'accès se fait par une porte protégée par deux tours avec une garnison de soldats, les veilleurs.

Pour arriver à ses fins, le Marquis recherche une enveloppe corporelle pour accueillir l'âme déchue du sombre sorcier. Les joueurs vont découvrir peut à peu, au cours de cette campagne, les tenants et les aboutissants du complot qui se trame autour d'eux et le rôle qu'ils vont jouer dans la lutte qui se déroule entre le bien et le mal.

Les membres de la bande à Biltok au service de Stephen Burne Marquis de Boule ne sont attirés que par la cupidité et ne connaissent pas les conséquences de leurs actes. À la fin de ce premier scénario, les enveloppes contenant les vélins vierges issues des coffrets en bois, seront emplies d'une belle écriture, les conviant à se rendre à la ville de Minion. C'est le lien entre ce préambule et le premier volet de la campagne intitulée « Visite guidée en Pays Sauvage » (documents p. 38 à 42).

La nuit tous les chats sont gris

Papu les rejoint le soir et frappe à leurs chambres. Il fera le point avec les joueurs et leur demandera si ces derniers ont pu collecter des informations sur le vol et les conseillera pour s'équiper et mieux appréhender leur nouvelle vie. Le Maître du Jeu, par la voix de Papu donne quelques conseils à nos jeunes novices :
« Avez-vous eu le temps de vous équiper ? »
« N'hésitez pas à collecter discrètement des informations sur l'affaire qui nous préoccupe et à laisser traîner l'oreille. »
« De mon côté, j'ai aperçu Joffrey qui sortait de La Taverne de la Gourgandine, située sur la P'Tite Place… Il y a fort à parier que la bande crèche pas très loin… Il y a bien la maison Au Chaleureux Accueil à proximité, mais je n'ai pas mes entrées dans cette antre de la luxure. »
« En traînant un peu, j'ai remarqué que la Taverne et la maison close ne sont vraiment actives qu'à la nuit tombée… Dans l'immédiat, je vous conseille d'aller vous équiper. Que les enchanteurs étudient les parchemins remis par Rose, cela vous permettra d'être prêt à user des arcanes que sœur Euzanabias vous a transmise si le besoin s'en fait sentir.
Pour ceux qui se sentent l'âme d'un guerrier, achetez-vous de bonnes armes, solides et qui vous correspondent. Et puis, avant de vous blesser ou de transpercer par mégarde vos collègues, je vous conseille d'aller un peu vous exercer et d'étrenner vos nouvelles acquisitions auprès du Marquis Brunelo Clemenccini dans son école d'escrime. »
« Après cela, ce soir, essayez de vous rendre sur place et si vous trouvez un moyen de rentrer, vous pourrez peut-être en savoir plus sur ce que trame Joffrey et peut être récupérer votre dû. »
« Soyez prudents et essayez de rester discrets. Je vous retrouve ce soir pour faire le point.»

Au Chaleureux Accueil - Dames de compagnie

Les joueurs vont devoir user de stratagème pour approcher du Chaleureux Accueil. Deux énormes malabars, des eunuques, gardent la porte. Seul les hommes et le public majeur sont autorisés à entrer. Le bâtiment est composé d'un hall avec bar et lumières tamisées ; des sofas moelleux accueillent les clients qui peuvent consommer quelques délicates boissons aphrodisiaques avant de monter avec une belle.

La tenancière, Dame Reine-Claude, son mari Dédé La Sardine et le comptable Valentin Nouillard gèrent l'établissement. Un troisième eunuque surveille discrètement les lieux, près du comptoir.

Joffrey et les garçons de la bande, logent dans les combles. Les chambres sont payées par Stephen Burne, Marquis de Boule en échange de services. Le jour, la bande au complet, se retrouve à la Taverne de la Gourgandine.



© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

La Taverne de la Gourgandine

La Taverne de la Gourgandine est le repère des joyeux fêtards Du Veilleur ; les dames de petites vertus y exercent leur art pour les fils de bonnes familles dévergondés et les époux volages.

Sophie Triperase, et Solveig Bille-de-Bois sont hébergés dans une chambre au grenier, payée par le même Marquis.

Si les joueurs filent Sophie et sa collègue ou alors Joffrey, Philip et les frères Traverski, ils seront aperçu à l'entrée du Palais du Prince Warwick. Un homme bien habillé discute avec eux. Il est l'intendant du Prince Isanophore Warwick. C'est Stephen Burne, Marquis de Boule.

Des traiteurs vont et viennent et des artisans amènent tentures et podium pour les festivités du lendemain soir.

Note au Maître du Jeu

N'hésitez pas à mentionner l'événement du lendemain soir et laissez vos joueurs glaner des informations sur le Marquis de Boule. Ce dernier a mauvaise réputation et semble avoir l'ascendant sur le jeune Prince. Le personnel du palais, les artisans qui vont et viennent, se plaindront du personnage : hautain, avare, parfois décrit comme pernicieux voir louche pour certain : il colporte une odeur de souffre.

Le soir Papu leur rend une dernière visite. Il aura devancé les joueurs et a entre les mains des invitations pour le bal du lendemain soir :
« Trouver des vêtements un peu plus voyant, des tissus bigarrés par exemple et de la poudre de riz, pour le visage. Pensez aux perruques… Et aux masques. Surtout les masques ! Vous ne devez pas être reconnus. »
Puis après ces recommandations :
« Je dois à présent vous laisser. Je dois me rendre dans le Nord… Des affaires importantes à régler… Peut-être que nos chemins se croiseront à nouveau, dit il avec un sourire en coin. »

Soirée costumée

Le bal sera l'occasion d'approcher les pontes Du Veilleur, le Bailli Claudius et son épouse Isabeau et les bourgeois de la ville avec notamment Maître Pralin. Le jeune Prince Isanophore Warwick a le regard absent. Il est accompagné par le Marquis Stephen Burne qui ne le lâche pas d'un pouce et répond à sa place aux sollicitations des invités ; le Marquis lui demande de remettre son masque et fait signe à un garde de s'approcher.

Une troupe d'invités, accapare la table des petits fours. Mal fagotés, déguisés à la limite de l'acceptable. C'est la clique à Joffrey Biltok.

Profitant de la musique et des premiers pas de danse, le Marquis, leur fait signe et la petite troupe monte en sa compagnie au premier étage. De son côté, le garde raccompagne le Prince dans la cour intérieur du palais et le duo disparait derrière une porte. Dans la cour, les serviteurs vont et viennent.

Accessible par un double escalier en marbre, le premier étage est composé d'un bureau et d'une chambre sur le côté droit de l'aile et d'une seconde chambre. Séparée par le large couloir une porte à double battants s'ouvre sur une immense bibliothèque au milieu de laquelle trône une table recouvert de vieux parchemins. Tout autour des étagères supportent de vieux grimoires.

Les joueurs captent une discussion derrière la porte du bureau. Par le trou de la serrure, le Marquis est visible, assis à un secrétaire ; il discute à la troupe : « …demande encore plus de cadavres et plus frais… pas comme la dernière fois... le maître doit investir une enveloppe décente. »

En bas, la fête se termine ; la musique cesse et les invités au bal quittent peu à peu le palais. Le Marquis donne l'ordre à la bande à Joffrey de redescendre :
« À plus tard et soyez discrets ! »

Les sombres expériences du Marquis

La troupe à Biltok prend congé. Si les investigateurs poursuivent la filature, ils les surprennent équipés



de pioches, pelles et tonneaux. La clique à Joffrey se rend à l'esplanade du cimetière et extrait un cadavre fraîchement mis en terre, le glisse dans le tonneau et le ramène discrètement au Palais. Le Marquis de Boule accompagné par deux gardes, fait entrer la petite troupe par une porte arrière du Palais.
Elle donne dans la cour intérieur qui est vide à cette heure. Le groupe pénètre à l'angle opposé, dans une cave. Les gardes restent dans la cour postés devant les escaliers qui mènent dans les profondeurs du palais.

Gardes :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	33%	41%	30%	38%	28%	30%

Profil secondaire

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

Lance :
dégâts : BF 0 ; portée : 8 ; 1/2 action ; valeur 10 couronnes d'or ; encombrement : 50.
Armure complète de cuir.
Points d'Armure : 1, tête : 1.
Armes : dagues BF-3, enc. 10.
Dotation : lanterne, 2d4 sous.

La cave est vaste, découpée de plusieurs salles en enfilade où sont entreposés tonneaux, cagettes de fruits et claies de légumes. La dernière pièce, est aménagée en laboratoire pour les sombres expérimentations du Marquis de Boule.

Deux lanternes éclairent la salle voûtée et il est facile de se cacher pour entendre la discussion et observer discrètement dans l'ombre.

La cave est un lieu d'expérimentations, remplie de corps qui baignent dans des tonneaux de saumure. Le jeune Prince Isanophore Warwick est allongé sur un lit miteux, les yeux hagards, la main posée sur le tuyau d'une pipe à eau posée sur un guéridon.

Les frères Traverski ont roulé le tonneau, l'Humaine et la Naine sont postées derrière Joffrey et Philip à son habitude, fouine près d'un bureau en essayant de voler quelques chose.

Toisant le Marquis, Biltok demande à être payé :
« Cui là est frais d'à peine deux jours… Vaut au moins le double. »

Stephen Burne s'emporte un peu :
« Rien n'est trop beau pour refaire renaître le Maître ! Vous serez payé et grassement si le processus arrive à son terme.»

Puis il prend une canne et frappe violemment sur le crâne du Bubon :
«... J'ai dit que vous seriez payez en temps et en heure ! Sortez le corps et posez le sur la table...»

L'expérience se met en place. Le Marquis verse dans le gosier du cadavre, le contenu d'une fiole et se pose devant un lutrin sur lequel est ouvert un vieux grimoire. Il commence à lire et psalmodie une sorte d'incantation dans une langue inconnue. La troupe à Biltok se recule comme avertie par quelques précédentes expériences. Le corps est secoué de soubresauts et un filet de bave commence à couler de la bouche du mort. Ses membres se raidissent et le cadavre commence à s'animer.

Si les joueurs laissent l'expérience allez jusqu'à son terme, l'âme de Karak Gorum va tenter d'investir sa nouvelle enveloppe corporelle. Encore faible, Karak Gorum tentera de prendre possession psychiquement d'un ou de plusieurs membres du groupe.

Dans tout les cas, dès que les joueurs tenteront d'arrêter le processus, le Marquis de Boule se sauve par un tunnel dérobé, caché par une étagère de vieux cruchon. Le passage qui traverse sous la rue, donne dans la cité Interdite. La troupe à Biltok est armée de pelles et de pioches.



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

Joffrey Biltok :

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

Profil secondaire

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

Dague de lancer :
dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 2 couronnes d'or ; encombrement : 10.
Armure : gilet de cuir.
Points d'Armure : 1.
Armes : dagues BF-3, enc. 10

Philip Le Bubon :

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

Profil secondaire

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

Pioche :
dégâts : BF -2 ; valeur 2 pistoles ; enc. : 20.

Sophie Triperase :

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

Profil secondaire

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

Pelle :
dégâts : BF -3 ; valeur 2 pistoles ; encombrement : 20.

Solveig Bille-de-Bois :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	10%	25%	25%	15%	22%	15%	5%

Profil secondaire

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

Pioche :
dégâts : BF -2 ; valeur 2 pistoles ; encombrement : 20.

Igor Traverski et Tchekov Traverski :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	16%	35%	44%	19%	20%	15%	50%

A	B	BF	BE	M	Mag
1	4	5	5	4	0

pelles :
dégâts : BF -3 ; valeur 2 pistoles ; encombrement : 20.





Une fois débarrassé de la clique à Biltok, les joueurs sentent un courant d'air s'échappant de derrière l'étagère amovible à moitié ouverte.

Dans la cour de la Cité Interdite, les joueurs aperçoivent l'ombre du Marquis de Boule qui grimpe quatre à quatre les marches d'une tour éventrée d'où seules sont visibles à la lueur de la lune, les escaliers. Le fuyard monte jusqu'à la plus haute salle, une esplanade à ciel ouvert du fait de sa toiture à moitié effondrée.

Seul au milieu d'une salle embarrassée par les gravas, le Marquis se tient au milieu d'un pentacle au sol à moitié effacé. Aux cinq pointes de l'étoile, des braseros brûlent et une fumée épaisse à l'odeur âcre s'en échappe, éclairant d'une lumière blafarde les murs en ruine de la haute tour. Il a entre les mains un parchemin et récite une formule sur un ton guttural.

Les lignes du pentacle s'illuminent d'une lugubre lumière verte quand les joueurs débarquent à l'étage et dans un grondement terrifiant, un maelström grossit en son centre. Une forme apparait, floue et une main griffue franchie la nappe vaporeuse et tourbillonnante, semblant ouvrir un passage comme une porte. Un pied bestiale, poilu, aux griffes inquiétantes, pose son pied à l'extérieur. Un démon mineur vient d'en franchir le seuil.

Démon mineur :

Jepètéjeroth, démon mineur invoqué :

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

Compétence : Esquive, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol.
Règles spéciales : mutations du Chaos. Munie de petites ailes membraneuses il est peut bondir.
Armes : Ses griffes (BF-1) sont des armes efficaces.

Note au Maître du Jeu

Laissez le combat se poursuivre le plus longtemps possible entre le démon et les joueurs. Le Marquis continue à psalmodier et si il est neutralisé, tout s'arrête instantanément ; le démon prend à partie le groupe dès qu'il pose le pied dans ce plan.

Au moment le plus délicat, la dame à la capuche, aperçue à la taverne où loge nos aventuriers, apparait du haut de la toiture éventrée.
« Écartez-vous les mômes ! Laissez faire les professionnels ! »

Elle glisse le long d'une fine corde fixée au pan d'un haut mur de la tour, exécute un roulé-boulé entre les jambes du démon et pique le Marquis de sa rapière en plein cœur :
« et hop ! Voilà, c'est réglé ! »

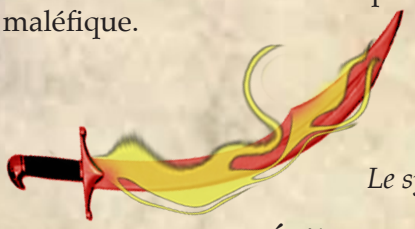
Dès que le Marquis tombe au sol, le pentacle s'efface et le démon semble happé par une force extérieure et disparaît comme aspiré dans un autre plan. Un puissant courant d'air aspire la terrible créature en même temps que l'épaisse puanteur dégagée par les faux et fait s'éteindre les braseros.

Dans une semi-obscurité, la dame retire sa capuche et salut les joueurs :
« Vous ne devriez pas restez ici. Le barouffe va certainement attirer les veilleurs en charge de surveiller ces lieux… Et toute cette lumière et ces fumées nauséabondes ne vont pas plaider en votre faveur. Nous sommes dans la Cité Interdite et nulle personne ne doit pénétrer ces lieux impies. Les soldats qui vont rappliquez ne connaissent pas encore le passage secret que vous avez emprunté… Vite ! Sauvez-vous. »

Puis, la dame rabat à nouveau sa capuche, défait le filin encore accroché qu'elle fixe à un escarpement près du vide, puis disparaît à nouveau, lestement, en sautant dans la nuit. Dans le vide, elle lance au groupe :
« Vous avez reçu du courrier ! »

Si un joueur un peu curieux prend le temps de fouiller le corps du Marquis, il se rend compte dans la semi-obscurité que son cadavre et ratatiné comme vide de toute substance. Sur lui, une potion contenant l'étrange liquide verdâtre, deux bagues un collier et une bourse avec d10 couronnes, 2d10 pistoles et 3d10 sous.

Le collier porte un sombre médaillon avec le symbole d'une épée recourbée avec des flammes. Les deux bagues sont serties de pierres précieuses, un rubis et une opale. Si le joueur portent les bijoux il aura des visions. Au Maître du Jeu d'évoquer une sensation terrible, l'environnement qui devient floue, un malaise qui saisit peu à peu le joueur et la sensation de sentir la présence d'une entité maléfique.



Le symbole du médaillon

Épilogue

Le bruit dans la Cité Interdite, normalement vide est silencieuse, a très vite éveillé l'attention des gardes qui stationnent dans les deux tours à l'entrée de la muraille. Une cohorte, flambeaux à la main, s'approche de la vieille tour et il s'en faut peu pour que nos joueurs ne soient capturer, avant de disparaître dans le passage camouflé qui conduit à la cave du palais.

Le jeune Prince est toujours allongé sur sa paillasse. Si il est ramené à la raison, il explique que le Marquis était l'intendant à la maison des Warwick. Il a été embauché par son père pour gérer les affaires familiales, ici même, dans les Terres Sauvages. Ses parents sont originaires du Vieux Monde au delà des mers plus au Sud. Il comprend maintenant que le Marquis l'a entraîné sur la pente glissante des plaisirs de l'opium et s'en veut d'avoir laissé Stephen de Boule jeter l'opprobre sur le nom de son illustre famille :
« Je vous remercie pour tout ce que vous avez fait et vous demande pardon. J'ai honte et je ne voudrais pas que mes parents soient mis au courant de tout ceci. Je vous promet de rentrer dans le droit chemin. »

« Je ferais sceller le passage qui mène à la Cité Interdite, et dorénavant serais plus attentif aux personnes qui m'entourent. »
Dans les tavernes, aux coins des rues, les discussions vont bon train et le Maître du Jeu, rapporte aux oreilles des joueurs ce qui s'est passé la nuit dans la Cité Interdite, par la bouche des badauds :

« Ma voisine m'a rapporté qu'un trou avait été pratiqué dans la tombe de Joséphin Braillard, le bûcheron... Oui, tu sais, celui qui s'est pris l'arbre sur la tête qu'il coupait. »

« Mon cousin qui sert comme veilleurs à l'ancienne cité maudite, m'a dit que son sergent avait trouvé un cadavre momifié dans la vieille tour ; encore le corps d'un malheureux déterré du cimetière... »

« Le jeune Prince Warwick organise une grande soirée pour collecter des sous à l'attention des pauvres de la ville... Une bonne chose qu'il ait mis à pied ce sale rat de Marquis... »

« Parait que L'orphelinat des Oies Blanches a perçue une somme rondelette pour subvenir aux besoins des orphelins... Ca s'rait un don du Prince Isanophore Warwick. »

Pour leurs parts, les joueurs découvrent le courrier dans les enveloppes. Le message est disponible en fin de document du prochain épisode « **Visite guidée en Pays Sauvage** ».

C'est aussi l'occasion pour le Maître du Jeu de distribuer les points d'expérience et de laisser les joueurs se poser des questions sans qu'il réponde. L'intrigue doit grandir graduellement et donner envie aux joueurs de poursuivre l'aventure.



L'un des coffrets des orphelins...

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com



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

La Bande à Bazile

Bazile Biltok : 50 couronnes
ou mort : 10 couronnes

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

Le Shériff, Romuald Blazon
Officier général de Minion.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Les tarifs du Poing d'Orque



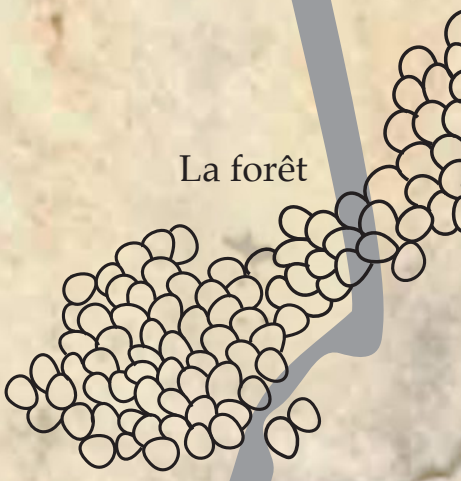
Le carton d'invitation





Vue générale du Veilleur



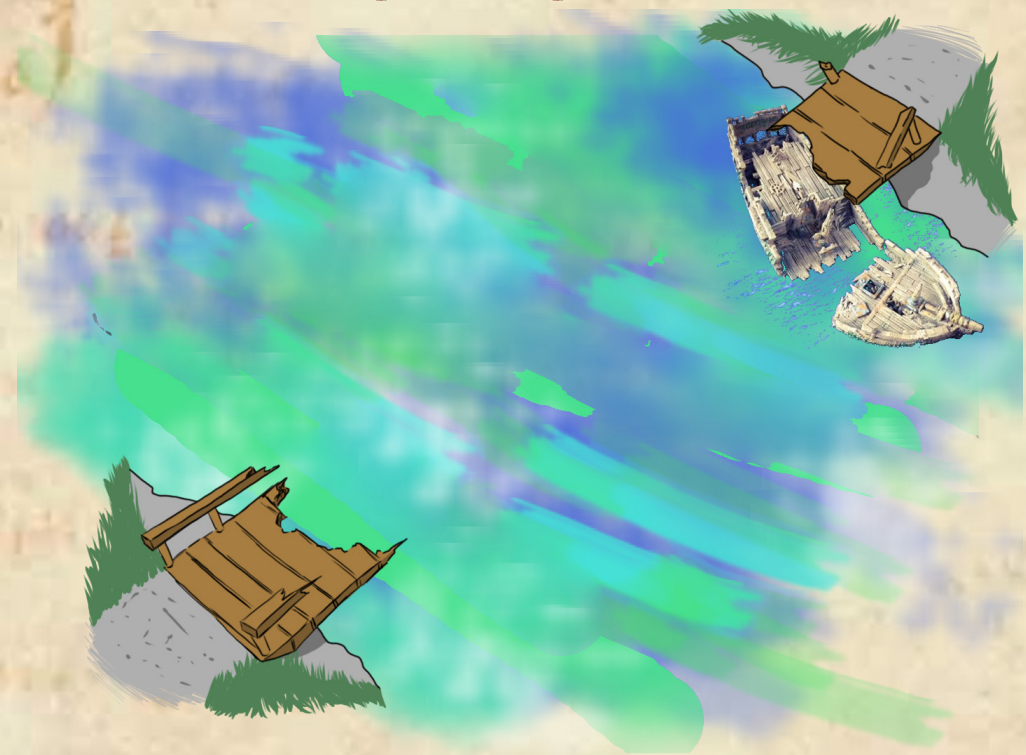


La Furieuse

La forêt

Le hameau

Le pont emporté



© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Le Veilleur





1 - L'orphelinat « Les Oies Blanches »

2 - Casernes

3 - Écuries

4 - Cité interdite

5 - Palais du Prince Warwick

6 - Hôtel de ville

7 - Garnison de la Garde des Veilleurs

8 - Auberge Le Poing D'Orque

9 - Dispensaire

10 - Marché couvert

11 - Au Forgeron Qui Frappe

12 - Tricathlon : Camping & Excursions

13 - Écuries

14 - Au Bazar De l'Aventurier

15 - Au Vrac en Cuir

16 - Hôtel du Carrosse d'Or

17 - Auberge du Cancrelat Obèse

18 - Pension de Mamy Belou

19 - Taverne de la Gourgandine

20 - Palais de Maître Pralin

21 - «Au Chaleureux Accueil» - Dames de compagnie

22 - Scierie

23 - Hall aux bouchers

24 - Auberge À la Pie Voleuse

25 - Thermes

26 - Tannerie

27 - Faïencerie

28 - Auberge du Mitron Habile

29 - Relais de Poste

30 - Bibliothèque

31 - Cave «Au Pochtron Bien Rempli»

32 - Le four banal

33 - Le pigeonnier

34 - Brasserie «Le Rôti au Miel»

35 - Blanchisserie & Couture «Au Fil de Soie»

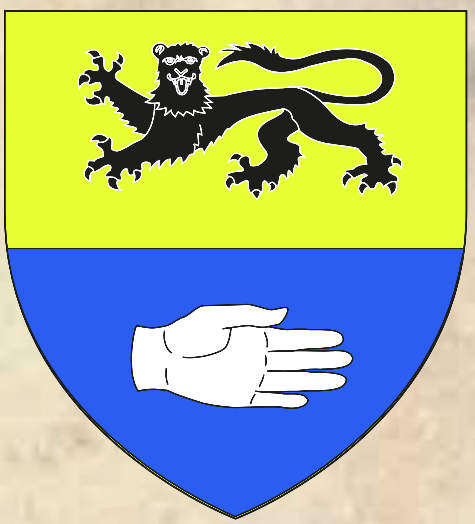
36 - Garnison du Nord

37 - Garnison du Sud

38 - Donjon

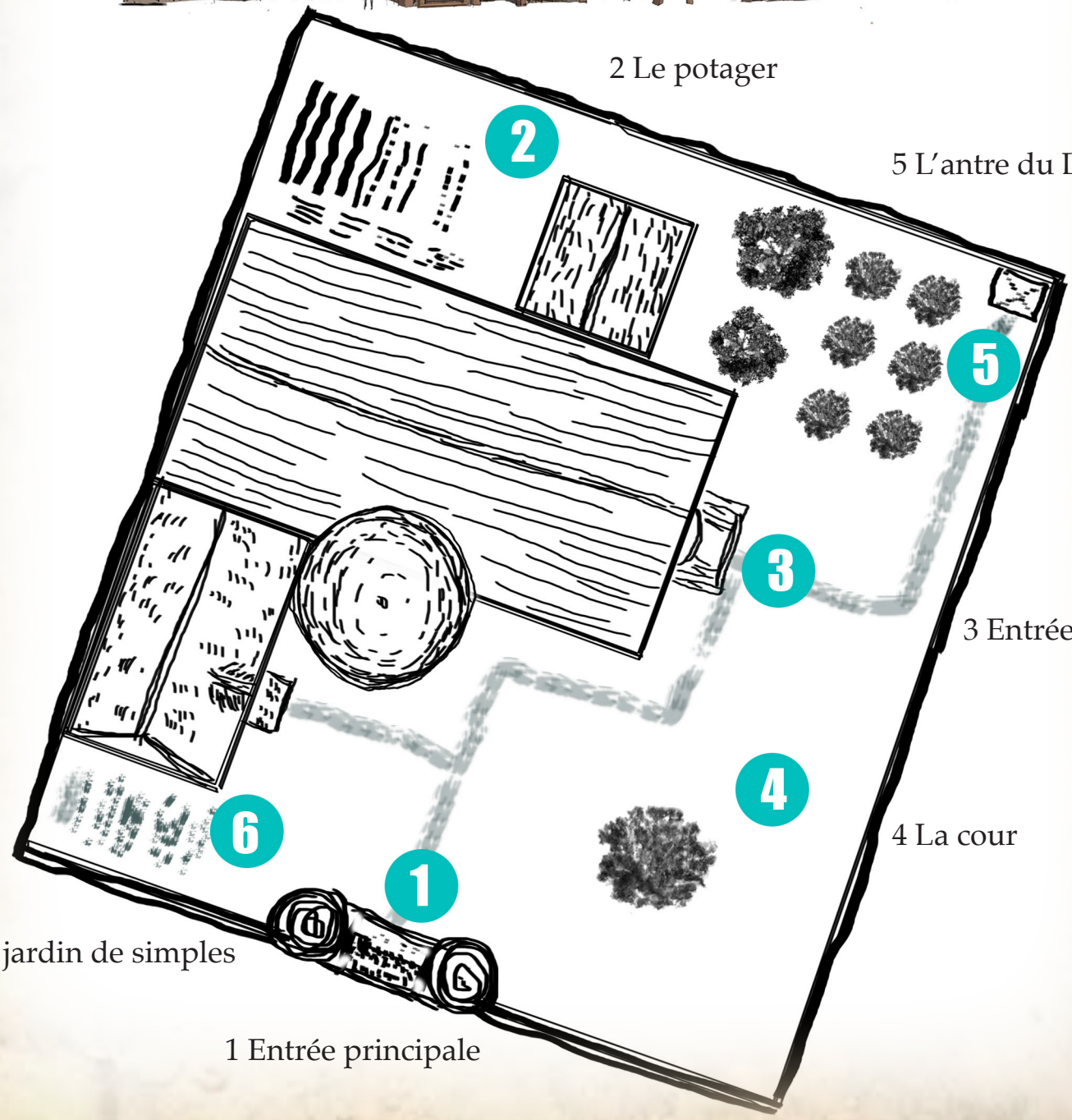
39 - Temple de la Déesse Shallya

40 - Palais du Marquis Brunelo Clemenccini



L'orphelinat « Les Oies Blanches »





2 Le potager

5 L'antre du Dragon

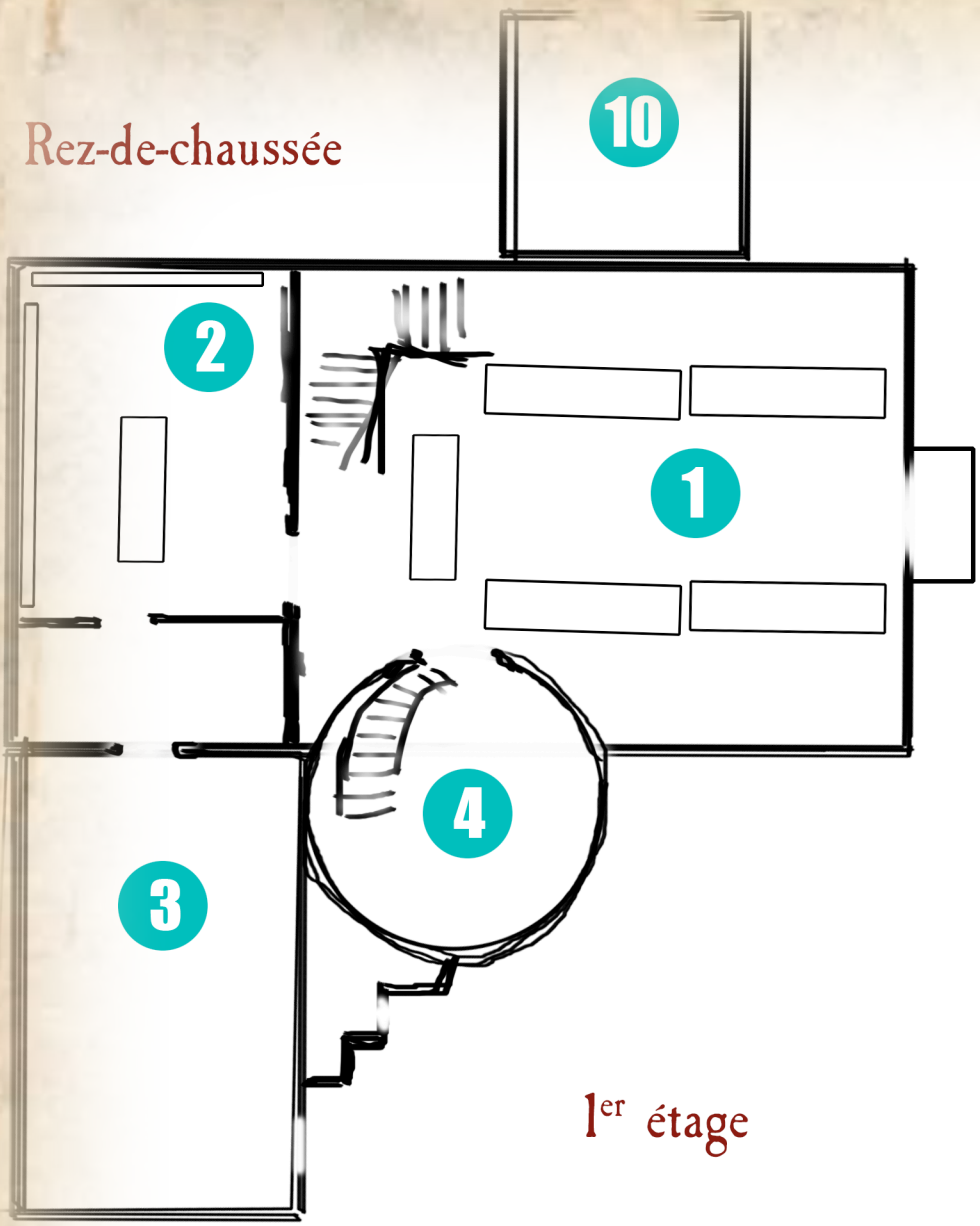
3 Entrée

4 La cour

6 Le jardin de simples

1 Entrée principale

Rez-de-chaussée



1 Le réfectoire

2 Les cuisines

3 Le cellier

4 La tour

5 Bureau de sœur Euzanabias

6 Pouponnière

7 Bibliothèque

8 Chambre des sœurs

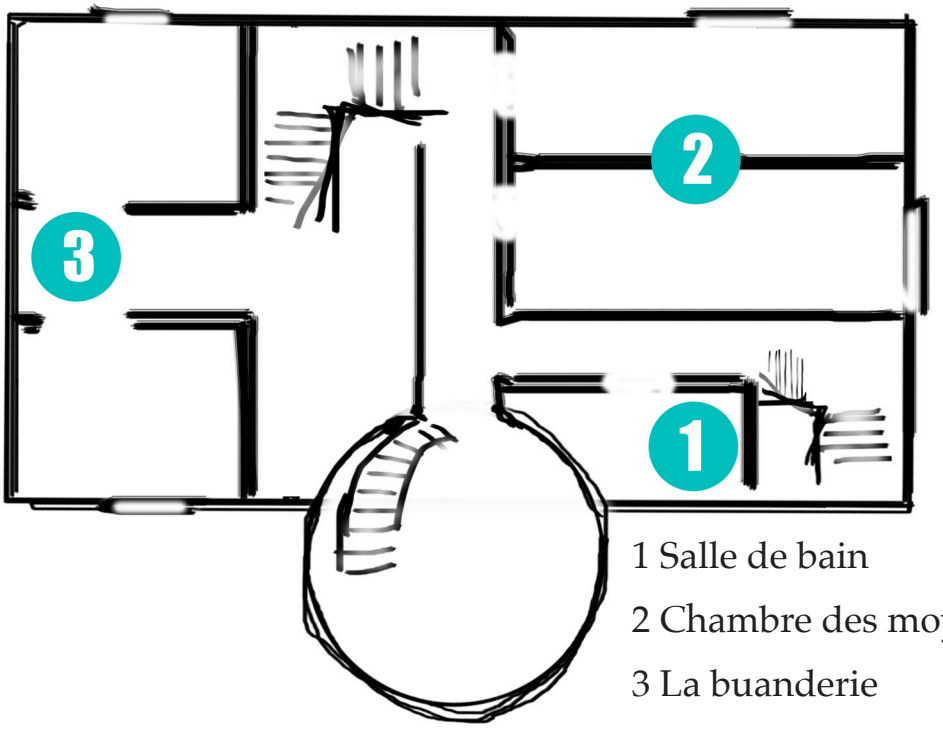
9 Chambre de sœur Euzanabias

10 La grange

1er étage



2nd étage



1 Salle de bain

2 Chambre des moyens

3 La buanderie

4 Chambre de Biltok et les garçons

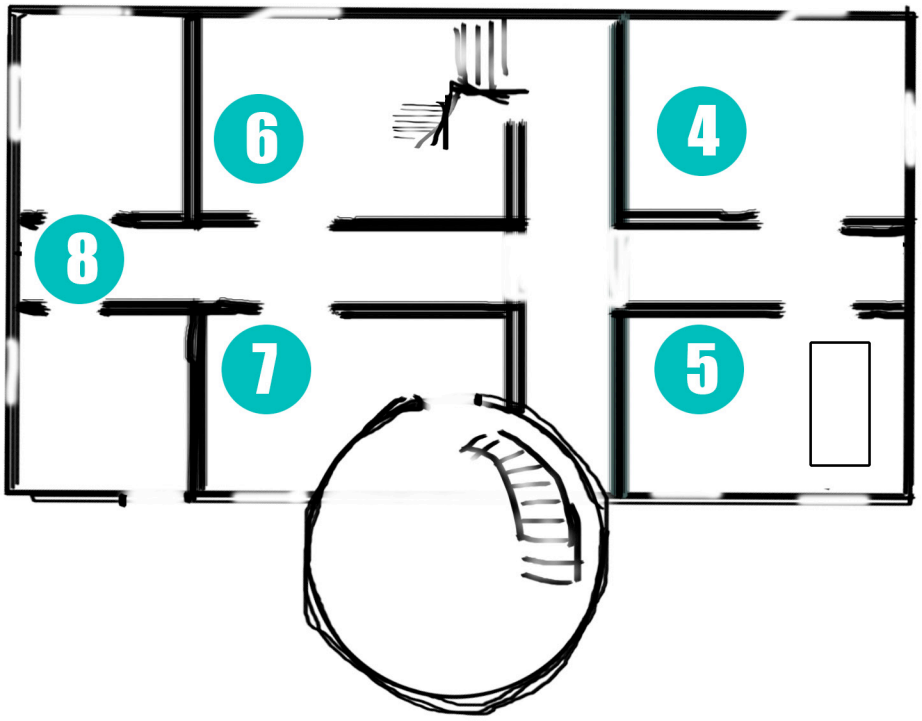
5 Chambre des joueurs

6 Chambre de Sophie et Solveig

7 Chambre des joueuses

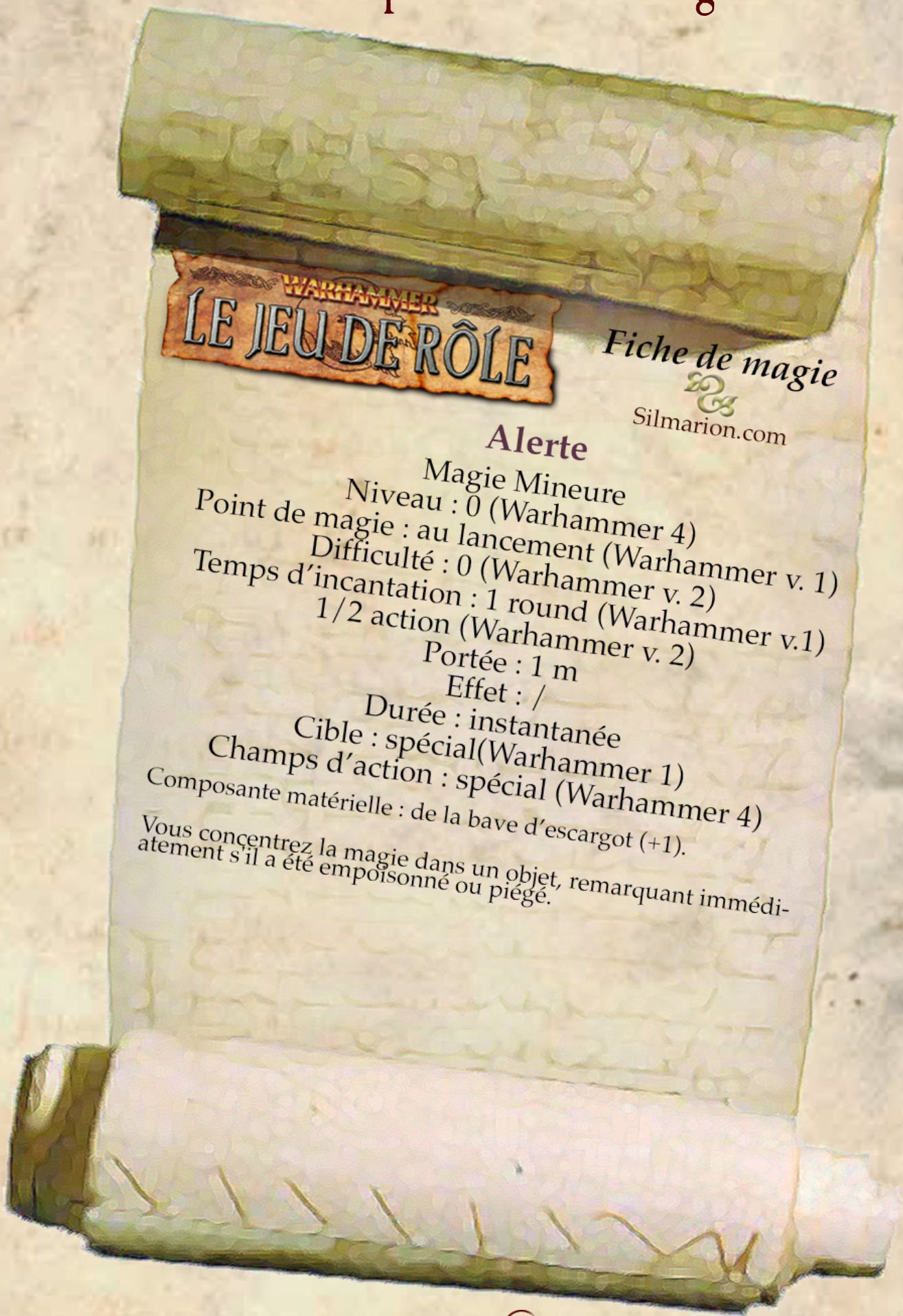
8 Chambres de Trognon et de Jaine

Grenier



© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Le parchemin de magie



WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Fiche de magie

Silmarion.com

Alerte

Magie Mineure
Niveau : 0 (Warhammer 4)
Point de magie : au lancement (Warhammer v. 1)
Difficulté : 0 (Warhammer v. 2)
Temps d'incantation : 1 round (Warhammer v.1)
1/2 action (Warhammer v. 2)
Portée : 1 m
Effet : /
Durée : instantanée
Cible : spécial(Warhammer 1)
Champs d'action : spécial (Warhammer 4)
Composante matérielle : de la bave d'escargot (+1).

Vous concentrez la magie dans un objet, remarquant immédiatement s'il a été empoisonné ou piégé.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Lettre Hobbit

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

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

Votre place dans la voiture est déjà réglée.

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

E.G.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Lettre Elfe

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

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

Votre place dans la voiture est déjà réglée.

E.G.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Lettre Humain

Vous êtes impérativement invité à vous rendre à la ville de Minion au 22 de la Ruelle tordue.

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

Votre place dans la voiture est déjà réglée.

E.G.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Lettre Nain

Demain matin, rendez-vous à 7h30, seul, au relais de diligence du cheval à six pattes.

Prenez les places pour vous et vos amis en direction de Minion ; réglez pour votre groupe à l'abris des regards...

E.G.

© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

Lettre cinquième joueur

Demain matin, suivez le groupe. Ne parlez à personne. Restez un peu à l'écart des autres afin de ne pas éveiller les soupçons.

Montez dans la voiture au relais de diligence, en direction de Minion.

E.G.

Plan auberge n°1 - Rez-de-chaussée



Plan auberge n°1 - 1er étage



Plan auberge n°2 - Rez-de-chaussée



Plan auberge n°2 - 1er étage



© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

La tour dans la cité interdite



À propos du culte de Shallya

Shallya est la Déesse de la Guérison, de la Compassion et des Naissances et tout acte de bonté est supposé être accompli en son nom. C'est probablement la divinité la mieux aimée du Vieux Monde, puisque presque tous ses habitants passent par ses Temples ou reçoivent les bons soins de ses Prêtresses à un moment ou un autre de leur existence. Du fait que le culte a toujours refusé de s'impliquer dans les fluctuations de la politique, il est devenu l'une des œuvres de charité favorites des riches aristocrates et marchands ; les Prêtresses se montrent remarquablement habiles à utiliser cette manne afin qu'elle profite au mieux à tous les nécessiteux. La plupart des Temples de Shallya que l'on trouve partout, des plus petits villages aux immenses cités sont décorés très simplement car les dons qu'ils reçoivent sont utilisés à soulager les tourments des affligés.

Selon sa réputation, Shallya écoute les prières de ceux qui sont dans la plus grande affliction et les aide car son amour est immense. Il arrive pourtant que les personnes dont les enfants, tombés subitement malades, et mort en dépit de leurs prières, n'en soient pas si sûres. On dit que Shallya est la fille de Véréna et de Morr et qu'elle est là pour tempérer les rigueurs de la mort et celles de la justice par sa compassion. Comme elle ressent les souffrances de tout ce qui vit, elle est perpétuellement en pleurs. Selon certaines légendes, ses larmes seraient même capables d'émouvoir son père et c'est pour cette raison qu'il refuserait de la voir ; il connaît trop bien le danger qu'il peut y avoir à céder à ses supplications et à permettre aux morts de revenir. Selon d'autres légendes, son père a interdit à Shallya d'aider plus d'une personne à la fois de crainte que plus personne ne meure.

Chaque Temple de Shallya est exceptionnellement bien organisé. Chacun y connaît ses responsabilités et les structures hiérarchiques y sont parfaitement définies. Ceci leur permet de réagir en périodes de crises et de prendre en charge les dizaines, sinon les centaines, de suppliants qui arrivent chaque jour. Toutefois, le culte en tant que tel n'a aucune politique ou plan d'action défini. Shallya ne se préoccupe que de soulager les maux individuels des personnes ; elle ignore les grandes stratégies.



La colombe, symbole de la Déesse Shallya

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.

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 B.
-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, -1 B.

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.



Aparté souterraine

Lors d'une corvée dans les toilettes de la cour, celles que tout le monde nomme « l'antre du dragon », un joueur semble entendre un gargouillis dans l'infâme trou puant. Le bruit s'amplifie et en se penchant près du bord, deux yeux globuleux l'observent. Le plus effrayant est la petite main qui s'extrait de la vase puante et qui se pose sur le rebord. L'entité de petite taille, est malgré-tout trop grande pour franchir la lunette des latrines et disparaît dans un bruit spongieux, dégageant un jet de gaz nauséabond.

Demande de renseignements

Les sœurs seront dubitatives et ne prennent pas au sérieux le témoin de cet étrange évènement. De plus elles n'utilisent pas les latrines communes car un conduit est spécialement aménagé depuis leurs chambres respectives vers l'évacuation de la ville.

Le phénomène se répète à plusieurs reprises, parfois deux yeux observateurs, d'autres fois une petite main qui émerge et tâtonne sur le rebord. Puis la créature disparaît, accompagnée d'une grosse bulle qui se forme dans la masse spongieuse des latrines diffusant une odeur pestilentielle.

Trognon et Jaine ont également remarqués cet étrange phénomène :
« J'ai voulu lui jeter un caillou déclare Trognon, et j'ai bien faillis me prendre un jet puant en retour ! »

Interrogée, Marmite leur rit au nez :
« Des yeux dans le fond des latrines ? Oui, pourquoi pas... Des sortes de grenouilles qui auraient eu la curieuses idée d'aller pondre dans cette puanteur. N'importe quoi. Ne serait-ce pas plutôt encore une de vos ruses pour éviter la corvée de nettoyage ? Allez oust ! Et laissez moi préparer le déjeuner. »

Cancane n'est pas plus attentives au récit :
« Par la barbe de Gimli, si vous n'étiez pas de jeunes personnes à la solide réputation, j'aurais parié que vous avez mis en perce un tonneau de ma meilleur bière ! Vos n'auriez pas fumer de l'herbe à pipe du père Papu par hasard ? Le vieil homme laisse parfois traîner sa blague à tabac. »

Euzanabias, de son côté, fronce simplement les sourcils émettant un simple :
« Curieux... Votre histoire rocambolesque ne m'évoque rien. Vous n'avez pas de fièvre au moins ? Si vous continuez à avoir ces hallucinations collectives, je vous conseille de demander un remède auprès de sœur Rose. Dans l'immédiat, je n'ai pas trop le temps pour ces histoires farfelues. Je dois préparer la visite au temple de Shallya demain. »

Sœur Rose est moins affirmative :
« Votre histoire me suggère quelques Crotelins, Chiasseux ou bien un spécimen de Grattemorve...

Elle les invite à se renseigner auprès de Gunther Pelleforte, au bureau du service sanitaire qui se trouve à l'hôtel de ville sur la Grand'place (N° 6 sur le plan du Veilleur).
« Vous devriez lui en parler et déjà jeter un œil dans la bibliothèque si vous pouvez en apprendre un peu plus sur ces bestioles. »

Recherches écrites

Un ouvrage intitulé Bestioles domestiques et autres créatures des chaumières par Steven Plaza, liste les animaux de la maison, des plus classiques au plus inquiétantes :
Furet voleur de firandises, souris à dent de lait porteuse de pièce, chat gratteur de porte, genette furtive mais aussi escargot à deux têtes mangeurs de crottes de nez, chauve-souris cantatrice qui endort les enfants, lutin et farfadet, etc., et dans la section sous-sol, cave et fosse septique, la description des peuples des égouts :
« On connait plusieurs créatures qui se complaisent à côtoyer nos évacuations. Le Crotelin est le plus petit des trois. De couleur verte avec des auréoles marrons, il vit dans la vase et s'en nourrit. Parfois le Crotelin profite d'une nuit sans lune pour venir chiper quelques pots de chambre et compléter son régime.
Le Chiasseux n'ai guère plus grand mais plus massif. Il se complaît dans les vastes réseaux de nos villes, à la recherche d'un coin chaud et bien fourni en excréments pour développer sa colonie. Bien qu'inoffensives, ces deux créatures peuvent très vite se reproduire, jusqu'à envahir de larges zones



souterraines si elles sont régulièrement alimentées par les déjections de la cité.
Le Gratemorve est plus rare. Il mesure 80 centimètres de haut et de couleur verte. La créature possède quatre bras et une seule jambe mais peut compter sur sa puissante queue pour bondir et nager. Il préfère nicher dans les mines Naines et leurs grandes cités souterraines se repaissant des fanges humides des évacuations. Parfois le Gratemorve, du fait de sa couleur verte, est confondu avec un Gobelin. Il peut alors finir sous le fil de la hache d'un Nain se soulageant dans les latrines après quelques lampées de bière. »

Visite à l'hôtel de ville

Gunther Pelleforte est actuellement absent. Sa secrétaire Ginette Plumard est assise à un petit bureau ; elle évoque un léger problème dans le égouts de la ville mais ne rentre pas dans les détails. Elle indique seulement l'entrée principale, sur la Grand'place :
« C'est derrière la fontaine, une grille en fer forgée... »

Aux joueurs de ruser et d'essayer de trouver un moyen d'entrée dans les égouts.

Le bureau des services sanitaires

Différents éléments sont à portée des joueurs à condition de créer une diversion auprès de Ginette :
- Un plan des égouts du Veilleur est étalé sur le bureau principal, qui semble être celui de Gunter.
- Un exemplaire de Bestioles domestiques et autres créatures des chaumières par Steven Plaza est posé sur la carte, ouvert à la page des peuples des égouts.
- Sur le mur, des clefs sont accrochées derrière une boite grillagée et fermée par une petite serrure facilement crochetable. Ce sont les sésames pour ouvrir les grilles d'accès aux égouts : voir plan. Seules les clefs des grilles et celle de l'accès par la fontaine de la Grand'place sont absentes.
- Un courrier de la société minière informant le bureau de la venue d'une équipe de dératisation prévue demain en renfort et qui peut être une solution de repli si les joueurs se font passer pour les égoutiers en mission.
- Des lampes tempêtes avec une bouteille d'huile posée sur une caisse.
- Cette même caisse contenant des filets lestés et de longues cannes articulées permettant la capture de petits animaux.
- Des tenues complètes de cuir bouilli et apprêtées de goudron imperméabilisant ainsi que des paires de bottes hautes et étanches.
- Des fioles d'huile essentielle de menthe ainsi que des mouchoirs.
- Des boites de rations et des cruchons d'eau de vie de prune bouchés à la cire avec une étiquette qui indique « Désinfectant pour pieds, bouche et remontant ».

Note au Maître du Jeu

Attention, la prune titre à 60° et risque de vite mettre hors d'état de nuire un quidam portée sur la bouteille.

Accès aux égouts

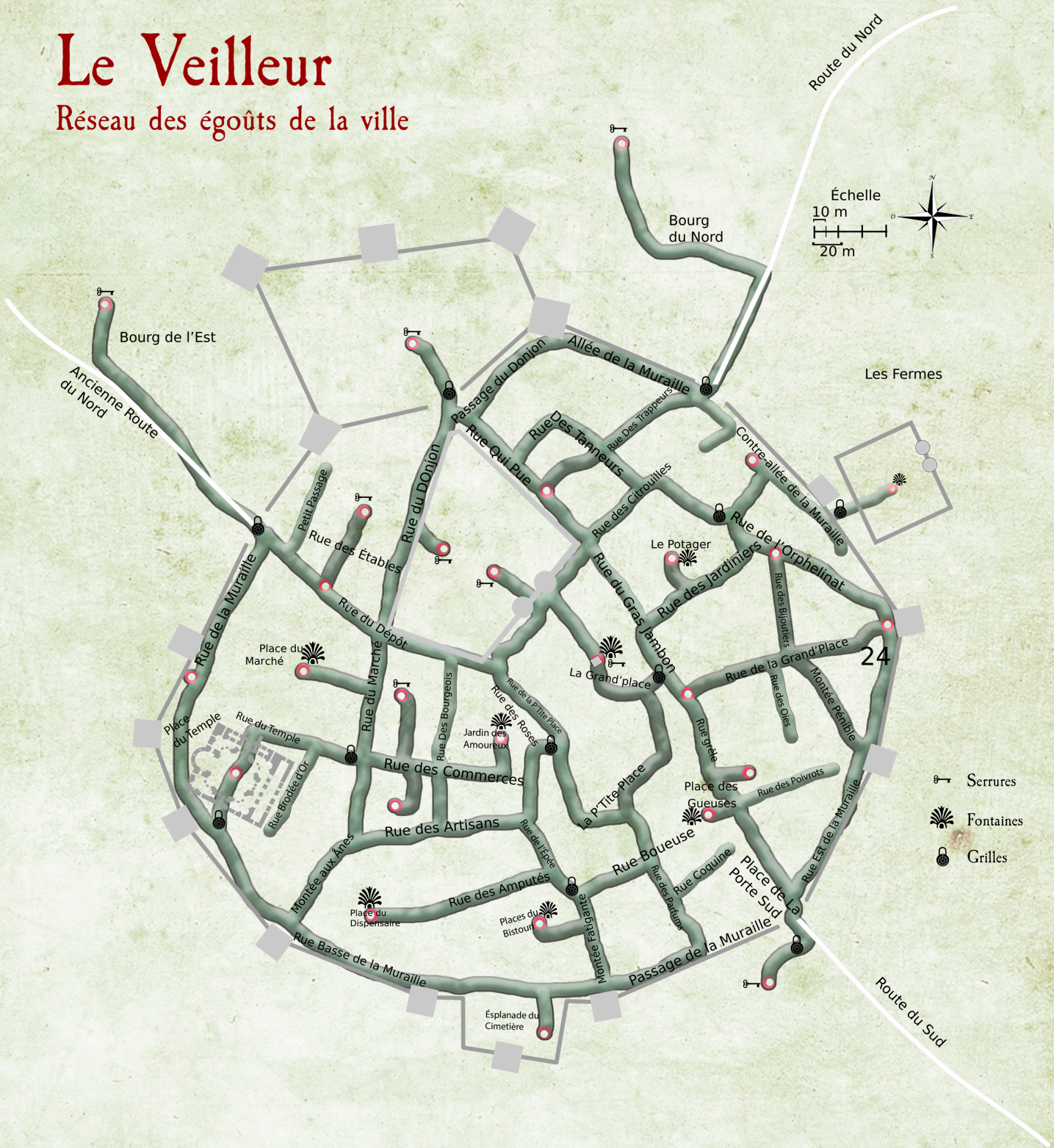
Si les joueurs trouvent le moyen d'accéder aux égouts, ils découvrent de larges galeries voûtées de 3 mètres de larges avec en leurs centres un conduit d'évacuation des eaux usées de la ville peu profond. Les égouts ont été creusés à 4 mètres de profondeur. Ils peuvent emprunter à pieds secs ce vaste réseau grâce aux deux sections latérales larges d'une cinquantaine de centimètres.

L'endroit est humide et très sombre. Parfois, un rai de lumière vient briser l'obscurité et les joueurs peuvent alors entendre les bruits lointains de la vie citadine en surface. Ce sont les conduits verticaux des eaux pluviales, d'une largeur de 20 centimètres seulement. Dans le dédale, l'odeur est forte mais si les explorateurs ont récupéré les mouchoirs, ils peuvent les imprégner d'huile essentielle de menthe. Dans le cas contraire, des malus sont à ajouter en plus de ceux liés à l'obscurité ambiante si les joueurs entreprennent des actions.

Les rats sont nombreux et déambulent sur le chemin. Attention aux maladies. Il n'est pas

Le Veilleur

Réseau des égoûts de la ville



© Les aventuriers du 4e âge - Septembre 2018 (MAJ mai 2024) - http://www.silmarion.com

raisonnable de vouloir attraper ces rongeurs. L'eau de vie permet de désinfecter une morsure ou éviter qu'une plaie ne s'infecte.

Plan des égouts

Les joueurs vont très vite croiser Gunther Pelleforte crotté jusqu'aux oreilles et si ils sont habillés en tenue d'égoutier, il les abordera directement en ces termes.
« Ha, vous voilà. Je savais que les renforts de Minion arriveraient d'ici un ou deux jours, mais je vois que vous avez été rapides. Très bien !
On est un peu envahi par des Crotelins là dessous. Autant ne pas affoler la populace. Peu de gens de la surface s'imaginent comment les égouts sont nettoyer. Je crois que ces foutus bestioles se plaisent bien ici-bas, à croire que les habitants du dessus soient bien nourris. Vous devez opérer rapidement. J'ai repéré trois nids importants : sous la fontaine de la place du Marché, à l'aplomb des tanneries à la rue qui Pue et sous la place du Dispensaire.
Si vous ne les avez pas pris, j'ai mis de côté les filets et le matériel dans une caisse de mon bureau.
Vous devez attraper quelques spécimens et réduire les colonies. Tachez de pas trop les abîmer ; ces bestioles sont prisés dans le milieu des égoutiers. Je vous en donnerais 10 sous par tête. On dois en livrer à la ville de Borwo plus au nord d'ici pour nettoyer leur réseau. Bon je vous laisse, je vais allez prendre un bain... Bon courage et à plus tard. Je vous donnerez votre dû quand vous m'aurez ramené une dizaine de bestioles vivantes.
Ha ! J'oubliais : si il vous reste un peu de temps, j'ai aussi entendu du bruit entre les Rue du Donjon et du Gras Jambon vers les portes souterraines de la Cité Interdite. Allez jeter un œil et faites moi un rapport après votre chasse souterraine. »

Si les joueurs n'ont pas les clefs des grilles, il y a 50% de chance qu'elle soient fermées. Le voleur du groupe doit user de dextérité pour crocheter les grilles. Il n'a droit qu'à 1d6 tentatives au risque de coincer définitivement le penne des lourdes serrures.

Place du Marché

En parlant du fait d'être « un peu envahi », Gunther a sous estimé la prolifération des Crotelins. Que ce soit sous la Place du Marché ou sous la Rue qui Pue, des dizaines de spécimens déambulent dans les fanges de l'égout. Les joueurs devront rester silencieux car le bruit et la lumière des lanternes font fuir immédiatement en une armada de petits êtres bondissants, la faune locale. Dans leur fuite, les créatures dégazent et les explorateurs se retrouvent pris dans un nuage toxique de méthane. Le brouillard verdâtre retombe peu à peu au sol mais a le temps de causer 1d4 points de B pendant trois tours.

Rue qui Pue

Si les joueurs abordent la rue qui Pue avant le passage de la place du Marché sans précaution, les créatures agissent pareillement. Depuis ces deux passages, les Crotelins s'enfuit dans le dédale souterrain sous la place du Dispensaire.

Place du Dispensaire

Sous la fontaine de la place du Dispensaire, un escalier non indiqué sur le plan et camouflé derrière un pilier, conduit sous une vaste salle 10 mètres plus bas. C'est un collecteur qui amène les eaux usées des différentes galeries du réseau vers une faille plus profonde située en son centre. Arrivé en bas, un bruit sourd est audible : une rivière souterraine charrie les flux vers la Furieuse la rivière plus à l'est de la ville.

La salle ovale mesure une vingtaine de mètres de long sur une quinzaine de large. À deux mètres de haut, des bouches réparties tout autour déversent les eaux usées des différents lieux des égouts. Une immense coupole repose sur de solides piliers. Toutes les créatures qui on fuit se sont rassemblées dans la vaste salle. Il ne reste plus qu'à utiliser les filets pour en capturer quelques unes. Une solide grille au sol, empêche l'accès à la rivière souterraine.



Crotelin :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10%	10%	10%	10%	25%	15%	10%	40%

Profil secondaire

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

Dégazage :
Dégâts : 1d4 ; dure trois tours. Asphyxiant et lacrymogène.



La Cité Interdite

En empruntant les rues du Donjon ou du Gras Jambon, les égoutiers en herbe entendent un son étouffé. En prêtant l'oreille ils discernent une mélopée provenant d'un lieu proche. Les accès à la Cité Interdite sont condamnés par de lourdes portes en bronze. Un motif représente un entrelacs. Ecrit en langues Naine, Elfique et Humaine un avertissement explicite dit ceci :

« Au-delà de cette porte vécut et mourut celui qu'on nommait Karak Gorum. Détourne ton regard étranger et repart sans te retourner. »

Au toucher, la porte émet une légère vibration. Le joueur semble entendre une voix. Lui seul perçoit ces quelques mots :
« Approche étranger, n'ai pas peur. Ouvre et libère ton âme. »

Peu à peu la sensation se fait douleur et le joueur ne peut défaire son regard de la lourde porte. Il gagne 1 point de folie et perd 1d10 points de blessure si ses compagnons l'arrachent de sa torpeur.

Le chant semble alors plus proche, comme si il provenait de derrière la lourde cloison en airain.

Retour à la surface

De retour au bureau des services sanitaires, les créatures livrées et le rapport remis à Gunther Pelleforte, ce dernier les remercie et sort une caissette de fer de son bureau. Il en extrait les 10 sous par tête et remet la somme aux joueurs. Par contre Gunther sera dubitatif quand aux bruits et aux chants. Pour lui, cela a sans doute à voir avec les légendes concernant la Cité Interdite.
« Vous savez, nous les gens Du Veilleur on connait tous ces histoires anciennes... Je pense que moins on en sait mieux on s'porte. Allez, prenez vos sous et merci pour l'aide. »

En sortant de l'hôtel de ville, le groupe, voit débarquer un chariot avec trois Nains, un Hobbit et un Humain, qui se gare devant l'entrée. Ils sont habillés en égoutiers. L'un des Nains vocifère :
« Allez les gars, on décharge le matériel. Monsieur Pelleforte à besoin de nos services la dessous. On aura droit à 1 pièce d'argent par tête... »

Extrait du livre *Bestioles domestiques et autres créatures des chaumières*
par Steven Plaza

Peuples des égouts

On connait plusieurs créatures qui se complaisent à côtoyer nos évacuations. Le Crotelin est le plus petit des trois. De couleur verte avec des auréoles marrons, il vit dans la vase et s'en nourrit. Parfois le Crotelin profite d'une nuit sans lune pour venir chiper quelques pots de chambre et compléter son régime.

Le Chiasseux n'ai guère plus grand mais plus massif. Il se complaît dans les vastes réseaux de nos villes, à la recherche d'un coin chaud et bien fourni en excréments pour développer sa colonie. Bien qu'inoffensives, ces deux créatures peuvent très vite se reproduire, jusqu'à envahir de larges zones souterraines si elles sont régulièrement alimentées par les déjections de la cité.

Le Gratemorve est plus rare. Il mesure 80 centimètres de haut et de couleur verte. La créature possède quatre bras et une seule jambe mais peut compter sur sa puissante queue pour bondir et nager. Il préfère nicher dans les mines Naines et leurs grandes cités souterraines se repaissant des fanges humides des évacuations. Parfois le Gratemorve, du fait de sa couleur verte, est confondu avec un Gobelin. Il peut alors finir sous le fil de la hache d'un Nain se soulageant dans les latrines après quelques lampées de bière.