

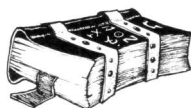
WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

Le Roi de l'Hiver



Introduction:

Cette aventure pour le Jeu de Rôle Warhammer mettra aux prises les personnages avec un redoutable seigneur du Chaos, fidèle serviteur du dieu Khorne. Cette aventure inspirée du premier chapitre du roman 'Mort ou Damné' est une tentative d'adaptation des aventures de la bande de Badenov en un scénario de jeu de rôle. Il sera le premier d'une campagne visant à adapter les autres aventures de la bande de mercenaires kislévites et nécessite un groupe d'aventuriers assez expérimentés et composé de combattants plutôt que de lettrés (si vous le souhaitez vous pouvez même reprendre les noms et carrières de la bande originale telle qu'elle est décrite dans le roman).



Préparatifs:

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de WJRF ainsi que du **Bestiaire du Vieux Monde**, le supplément **Le Tome de la Corruption** et ses informations impies peut s'avérer utile vu la forte présence des forces de l'entropie dans cette campagne. Il est également évident que ce scénario et ceux à venir ne sont pas juste un copier-coller des pages du roman, seules les idées de base ainsi que les personnages importants de chacune des étapes de la bande de Badenov sont reprises, le reste étant entièrement original. Finalement, toutes les aventures se déroulent dans la province d'Ostermark, ainsi les possesseurs du livre de Background, **Les Héritiers de l'Empire** seraient bien avisés de s'imprégner de l'atmosphère ainsi que de la mentalité et des coutumes de cette région de l'Empire. Une description abrégée de la région en est donnée ci dessous.

Vous pourrez retrouver les caractéristiques des monstres de chaque rencontre en fin de scénario pour une question de commodité. Il en va de même pour les éventuels PNJ importants.

L'Ostermark et les régions environnantes:

L'Ostermark est la région la plus orientale de l'Empire, située à la frontière sud du royaume nordique de Kislev et des forteresses naines des Montagnes du Bord du Monde.

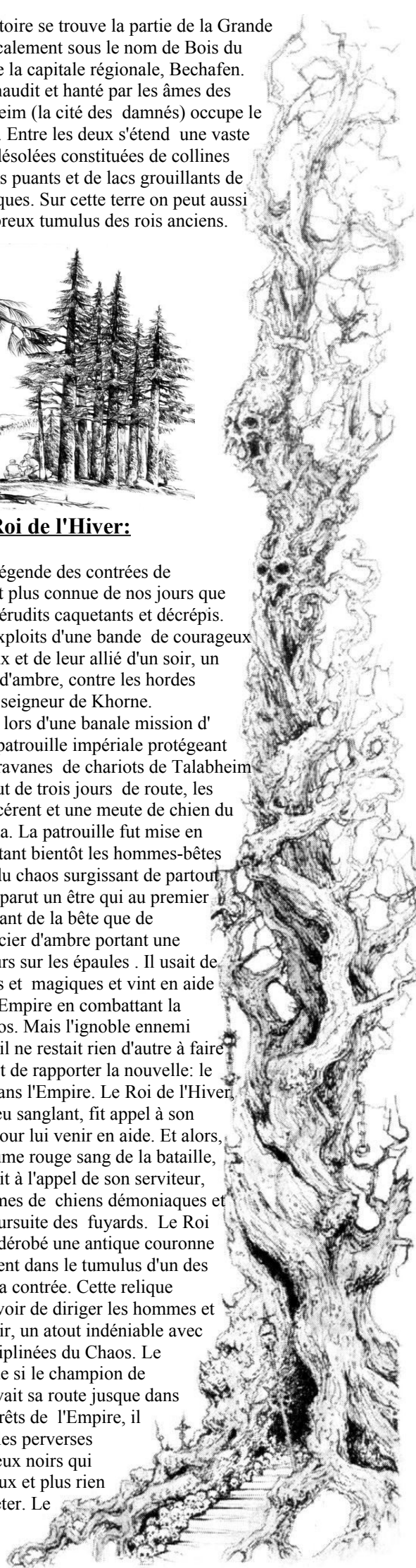
Le territoire est composé de vastes terres entourées par la Grande Forêt. Les hivers y sont rudes et glacials, la mi-saison boueuse et le blafard soleil d'été réussit à peine à réchauffer la terre et les habitants.

Au nord du territoire se trouve la partie de la Grande Forêt connue localement sous le nom de Bois du Griffon, siège de la capitale régionale, Bechafen. Le Bois Mort, maudit et hanté par les âmes des morts de Mordheim (la cité des damnés) occupe le sud du territoire. Entre les deux s'étend une vaste zone de landes désolées constituées de collines basses, de marais puants et de lacs grouillants de monstres aquatiques. Sur cette terre on peut aussi trouver de nombreux tumulus des rois anciens.



La saga du Roi de l'Hiver:

Cette ancienne légende des contrées de l'Ostermark n'est plus connue de nos jours que d'une poignée d'érudits caquetants et décrépits. Elle conte, les exploits d'une bande de courageux soldats impériaux et de leur allié d'un soir, un puissant sorcier d'ambre, contre les hordes maléfiques d'un seigneur de Khorne. Tout commença lors d'une banale mission d'escorte par une patrouille impériale protégeant un convoi de caravanes de chariots de Talabheim à Kislev. Au bout de trois jours de route, les ennuis commencèrent et une meute de chien du Chaos les attaqua. La patrouille fut mise en déroute, combattant bientôt les hommes-bêtes et les guerriers du chaos surgissant de partout. C'est alors qu'apparut un être qui au premier regard tenait autant de la bête que de l'homme, un sorcier d'ambre portant une lourde peau d'ours sur les épaules. Il usait de pouvoirs mortels et magiques et vint en aide aux soldats de l'Empire en combattant la vermine du Chaos. Mais l'ignoble ennemi était trop fort et il ne restait rien d'autre à faire que de s'enfuir et de rapporter la nouvelle: le Chaos arrivait dans l'Empire. Le Roi de l'Hiver, champion du dieu sanglant, fit appel à son sombre maître pour lui venir en aide. Et alors, à partir de la brume rouge sang de la bataille, le Chaos répondit à l'appel de son serviteur, façonna des formes de chiens démoniaques et les lança à la poursuite des fuyards. Le Roi de l'Hiver avait dérobé une antique couronne de commandement dans le tumulus d'un des anciens rois de la contrée. Cette relique conférait le pouvoir de diriger les hommes et de s'en faire obéir, un atout indéniable avec les forces indisciplinées du Chaos. Le sorcier savait que si le champion de Khorne poursuivait sa route jusque dans les profondes forêts de l'Empire, il pourrait unifier les perverses créations des dieux noirs qui hantaient ces lieux et plus rien ne pourrait l'arrêter. Le sorcier mena les survivants à un



cercle de pierres levées gravées de runes et de sceaux antiques. Les braves soldats combattirent comme des lions mais tombèrent un par un jusqu'à ce qu'il ne reste que le sorcier, il prit alors la forme d'un puissant ours et se jeta toutes griffes dehors sur la vermine du Chaos. Vaincu, le Roi de l'Hiver s'en fut, mourir dans les ténèbres, maudissant le sorcier et jurant que le combat continuerait dans la mort et au delà. Tel est la saga du Roi de l'Hiver comme elle s'est déroulée il y a trois siècles de cela. Et il est temps, à nouveau, pour le seigneur du mal de revenir affronter son vieil ennemi, et cela commence ce soir....



L'aventure:

L'auberge de l'Ours Ebouriffé

Cette aventure débute dans une auberge-relais ancienne et d'apparence très solide au coeur de la forêt du Griffon, en Ostermark, où les personnages, vieux habitués des lieux se reposent tranquillement devant une bonne chope de bière.

'Confortablement installés à l'une des grandes tables de l'auberge de l'Ours Ebouriffé, vous profitez du spectacle offert par les corps fins et fermes des deux serveuses de l'établissement, Magda la brune et sa compagne la blonde Helga.

Le bar occupe la majeure partie d'un des murs et de l'autre côté se trouve une large cheminée de pierre. Entre les deux se trouvent des bancs, tables et tabourets, ainsi que des habitants du cru, des soldats kislévites, des mercenaires épeistes et un groupe de nains qui fait bombance près du feu.

Dehors la neige de l'hiver tombe lentement entre les arbres et vous êtes bien content de passer cette veille du solstice d'hiver au chaud.'

Laissez les joueurs s'installer confortablement au coin du feu. S'ils le souhaitent, vous pouvez organiser quelques jeux de taverne classiques, tels que des parties de cartes, concours de bras de fer contre les nains, etc...

Puis lorsqu'ils se sentiront bien, faites entrer le commanditaire de la quête à venir. En la personne de Alrik Linsenmeier, le mage d'ambre, connu sous le nom de **Vieux de la Montagne** par les autochtones.

'Vous êtes confortablement installés, devisant gaiement avec Magda et Helga sur les genoux, lorsque soudain la porte de l'auberge s'ouvre à la volée, faisant entrer le froid glacial de l'hiver dans la pièce. Dans l'encadrement se dessine la silhouette d'un vieillard. Il s'avance dans la salle et vous pouvez enfin mieux le détailler. Son visage est parcheminé, témoignant d'une vie de privation, tout en trahissant une grande force

intérieure, et il porte une épaisse crinière de cheveux blancs et une barbe touffue. Sur ses épaules repose la fourrure d'un ours brun.'

Si les aventuriers se renseignent auprès des filles d'auberge, celles-ci peuvent leur apprendre que l'ancien n'était jamais descendu dans la forêt auparavant, même si tous les habitants le connaissent, l'ayant toujours vu, marchant dans les congères, là-haut dans les montagnes. Lorsqu'il les aperçoit, le vieillard se dirige immédiatement vers la table de vos joueurs. Il s'installe sans demander l'autorisation puis commence à raconter la Saga du Roi de l'Hiver, telle qu'elle est écrite ci dessus. Il est impossible de l'arrêter et son regard semble distant et enfiévré.

A peine a-t'il fini de raconter son histoire en proclamant que le Roi arrive, qu'une série de hurlements démoniaques se font entendre au dehors de l'auberge.

L'attaque des Hommes-bêtes



Les aventuriers auront juste le temps de saisir leurs armes, de mettre les filles à l'abri et de se joindre aux autres combattants de l'auberge, avant qu'une horde d'hommes-bêtes mutants et de centigors, armés d'épées et de torches ne lance l'assaut. Ils faut compter une vingtaine d'hommes-bêtes et six Centigors, accompagnés d'un immonde enfant du chaos, masse protoplasmique qui fera gagner automatiquement 1 point de folie à tous les Pj qui poseront le regard sur elle. Du côté des gentils défenseurs de la veuve et de l'orphelin, nous avons les personnages, dix mercenaires Kislévites, six mineurs nains et quatre épeistes impériaux. Au plus fort de la bataille, un Pj qui réussira un test de Perception (pensez à ajouter les éventuels bonus dûs aux talents des aventuriers) pourra apercevoir les deux champions du Chaos qui mènent l'assaut. En l'occurrence, il s'agit d'un Centigor élu de Khorne entièrement caparaçonné et qui manie une épée à double-lames, et d'un seigneur homme bête à l'aspect peu banal, son corps humanoïde est doté d'une tête draconique et ses bras se terminent par deux énormes griffes. En aucun cas, ces deux adversaires ne se joignent à la bataille en cours, ils se contentent d'observer et quittent les lieux si les personnages font mine de vouloir les attaquer (ils auront de toute façon l'occasion de les retrouver sur leur route plus tard dans l'aventure).

Si les aventuriers rencontrent quelques difficultés à venir à bout de leurs adversaires, vous pouvez sans hésitation faire intervenir Alrik, le mage d'ambre, qui usera de sa puissante magie pour repousser les abominables rejetons du Chaos (je pense notamment à affaiblir un peu l'Enfant du Chaos)

Une grande quête vous attend:

Une fois la bataille terminée et l'ennemi éliminé, le mage d'ambre s'approche des personnages en souriant. Il les prend à part et leur explique que les étoiles avaient prédit que comme trois siècles auparavant une bande de valeureux héros seraient désignés par le destin pour lui venir en aide. Si vos joueurs ne l'ont pas encore compris, il se présente comme étant le même sorcier qui a déjà défait le Roi de l'Hiver lors de la bataille avec les soldats impériaux.

Si vos joueurs se posent des questions quant à la vraisemblance d'une telle situation, rappelez leur que le Roi de l'Hiver avait maudit le sorcier à la fin de la première bataille, lui promettant avant de mourir

que leur affrontement se poursuivrait plus tard. La vie du sorcier a donc été magiquement préservée pendant tous ces siècles pour qu'ils puissent de nouveau se mesurer l'un à l'autre.

Le sorcier n'a rien à proposer en échange de leur aide aux aventuriers, et il faut espérer que vos joueurs ont une véritable âme de héros charitables sinon la partie risque de tourner court. Dans tous les cas, ils pourront conserver les trésors trouvés en cours de route, le vieillard n'ayant que faire des babioles purement matérielles.

D'après la légende, le Roi de l'Hiver tirerait son pouvoir de sa Couronne de Commandement, objet qu'il aurait découvert dans les entrailles obscures du tumulus d'un des anciens rois de la région, bien avant que Sigmar n'unifie son empire. Il faut donc contrer, ou annuler son pouvoir avant d'espérer l'éliminer pour de bon. Et pour cela, les héros vont devoir découvrir eux même un puissant artefact des temps anciens, le **Casque de Cristal de Niamod**.



Toujours d'après la mage, la seule personne qui pourrait les renseigner sur la localisation exacte de cet objet est une de ses connaissances, un elfe exilé de la forêt de Laureorn qui serait venu s'installer avec sa femme à l'intérieur d'une tour magique, dans le sinistre Bois Mort.

Les aventuriers n'ont plus qu'à se mettre en route pour le sud et le bois maudit, à la recherche de ce mystérieux elfe des bois, le vieux de la montagne les accompagnera tout au long de leur quête.

Quelques idées d'embûches

Au cours du voyage, vous pouvez confronter vos joueurs à la vie quotidienne des habitants de la province d'Ostermark. Vous éviterez le plus possible de les mettre face à des monstres errants, ils courront bien assez de risques à leur entrée dans le bois mort.

Au cours du voyage, une violente tempête de neige se lève, forçant le groupe à se réfugier dans un petit autel dédié à Taal et Rhya, il y a juste la place pour qu'ils y passent la nuit. Le problème est qu'un groupe de réfugiés kislévites fuyant la guerre dans le nord et essentiellement constitué de vieillards et de femmes se présente au même moment. Comment les joueurs vont gérer le problème ! Laisseront ils leur place aux malheureux ou les enverront ils à la mort dans la nuit glacée.....

*A l'approche d'un des petits villages de la province, les personnages vont pouvoir assister à l'enterrement d'un des villageois. Le seul hic est que le sus-nommé villageois n'a pas l'air décidé à rester dans sa tombe et qu'il surgit au milieu de la foule provoquant une panique indescriptible. Les Pj n'ont plus qu'à faire preuve une fois de plus de leur héroïsme légendaire en éliminant la goule. Ils y gagneront la reconnaissance des habitants et une récompense de 10 Couronnes d'Or de la part du prêtre de Morr local.

*Cette troisième rencontre pourrait mener les personnages vers une quête annexe n'ayant aucun rapport avec la mission du vieux de la montagne. Au détour d'un chemin, alors qu'ils s'approchent de la lisière du bois mort, les aventuriers font une macabre découverte. La pauvre ressemble à un messager impérial, il porte toujours son épée, son armure de cuir, une bourse pleine d'or ainsi qu'une impressionnante série de sauf-conduits signés par son maître. Un rapide examen du corps permettra de découvrir que le motif de sa mort est un trait d'arbalète qu'il a reçu en pleine tête. De plus les personnages pourront trouver sur le corps une missive extrêmement importante qui annonce

l'attaque imminente d'un village des environs par une meute d'hommes bêtes et de mutants ainsi qu'une demande d'aide. Trois solutions s'offrent alors aux joueurs, la première consiste à ne pas s'en occuper, la seconde à assurer la défense du village eux même et la troisième à rapporter la demande d'aide au noble le plus proche en espérant recevoir une récompense.

L'éventuel développement de cette partie de l'aventure est laissée aux bons soins du MD, libre à vous de choisir l'une des trois options présentées ci dessus voire même d'en développer d'autres de votre choix.



La Tour de Célehiir:

Célehiir étoile du soir est un garde éternel elfe sylvain expatrié de la forêt de Laureorn. En compagnie de son épouse, Dame Vidria tisseuse d'éclats, il est venu s'installer dans le Bois Mort pour tenter de calmer les esprits de la forêt. Ces derniers étant devenus mauvais depuis la chute du météore de malepierre ayant frappé Mordheim il y a de cela plus de cinq siècles maintenant. La tâche est colossale et Célehiir est bien conscient qu'il ne pourra ramener l'ordre seul, mais cela ne l'empêche pas de partir chaque jour chasser les monstres et abominations mutantes, tandis que sa femme tente de calmer les esprits sylvestres grâce à ses formidables dons magiques.

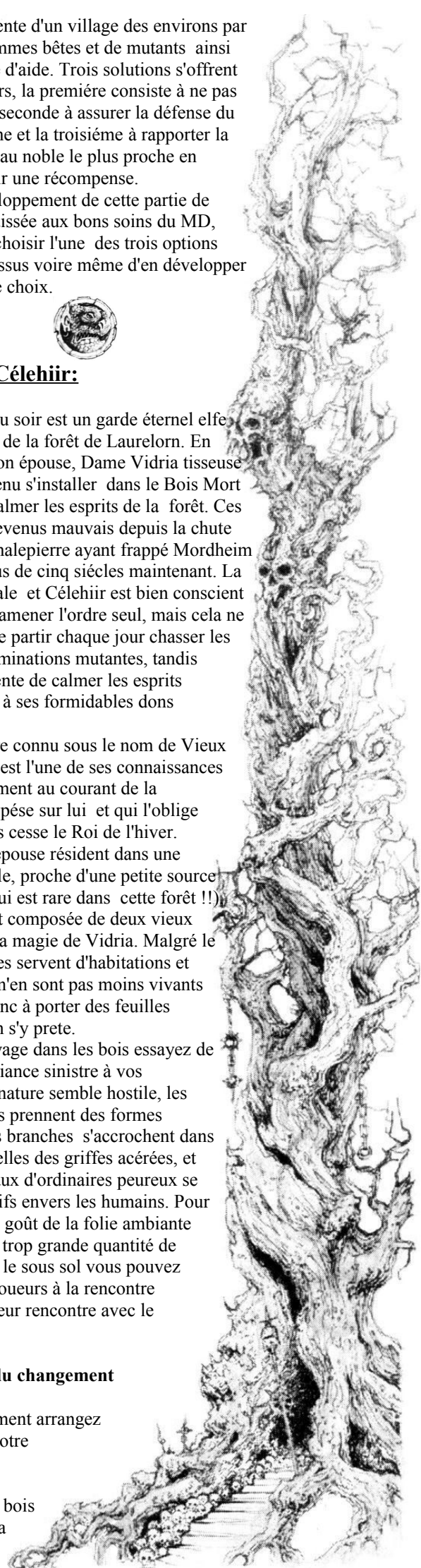
Le mage d'ambre connu sous le nom de Vieux de la Montagne est l'une de ses connaissances et il est parfaitement au courant de la malédiction qui pèse sur lui et qui l'oblige à combattre sans cesse le Roi de l'hiver.

Célehiir et son épouse résident dans une clairière naturelle, proche d'une petite source d'eau pure (ce qui est rare dans cette forêt !!) leur demeure est composée de deux vieux chênes liés par la magie de Vidria. Malgré le fait que les arbres servent d'habitations et soient creux ils n'en sont pas moins vivants et continuent donc à porter des feuilles lorsque la saison s'y prête.

Lors de leur voyage dans les bois essayez de donner une ambiance sinistre à vos descriptions, la nature semble hostile, les troncs des arbres prennent des formes distordues, leurs branches s'accrochent dans les vêtements telles des griffes acérées, et même les animaux d'ordinaires peureux se montrent agressifs envers les humains. Pour donner un avant goût de la folie ambiante générée par une trop grande quantité de malepierre dans le sous sol vous pouvez confronter vos joueurs à la rencontre suivante avant leur rencontre avec le couple d'elfes.

Le brouillard du changement

Pour cet événement arrangez vous pour que votre groupe de personnages pénètre dans les bois à la tombée de la nuit, l'ambiance



n'en sera que plus sinistre.

'Après vous être reposé un peu, vous vous appretez à vous enfoncer dans les profondeurs obscures du bois mort. Les rumeurs qui courent sur les dangers qui se cachent dans ses entrailles sont légions mais vous êtes de vrais héros et après tout c'est pour ça que vous avez embrassé la dure vie d'aventurier. C'est donc à la lueur vacillante de vos torches que vous franchissez l'orée du bois à la recherche de l'allié du vieux de la montagne.'

Après quelques heures de marche dans les bois, l'attention des personnages est subitement attirée par une brume collante qui monte du sol. Ce banc de brouillard qui semble briller de l'intérieur se dirige vers eux quoique les joueurs puissent entreprendre pour l'éviter. Une fois à l'intérieur, leur perception des choses et de leur environnement commence à changer radicalement, voici quelques exemples des délires propres au chaos véhiculés par les brumes: des écailles poussent à la place des feuilles des arbres, l'apparence physique de leur propre corps ou celle de leurs compagnons d'arme change radicalement pour prendre les formes les plus hallucinantes, des âmes gémissantes hurlent leur haine des vivants, les animaux ordinaires se mettent à parler et révèlent d'étranges secrets sur la destinée des personnages etc...

Les MJ qui possèdent le Tome de la Corruption peuvent se référer à cet ouvrage, notamment s'ils souhaitent faire muter leurs personnages joueurs ou leur faire gagner quelques points de folie.

Une fois sortis du brouillard, le reste de la nuit se passe calmement et les aventuriers peuvent établir un campement avant de reprendre la route et d'arriver chez Célehiir.

Chez les elfes

Au petit matin, le groupe arrive enfin chez les elfes sylvains. Ces derniers se montrent suspicieux au premier abord, jusqu'à ce que Dame Vidria reconnaisse le vieux de la montagne. La réaction des elfes se fait alors bien plus amicale et les aventuriers sont aussitôt invités à pénétrer dans l'étrange duo d'arbres vivants qui leur sert de demeure.

L'intérieur est relativement dérangeant pour des non elfes, tout ici est vivant et de petits animaux et insectes courent sur l'intérieur des murs tandis qu'une petite cascade d'eau claire coule depuis un trou dans le feuillage jusque dans une vasque de cristal transparent. Les aventuriers, aidés des remarques judicieuses du Vieux de la Montagne peuvent alors exposer leur quête aux deux elfes. Après un court instant de réflexions, Dame Vidria propose de faire quelques recherches dans sa bibliothèque, afin de découvrir des informations concernant le Casque de Cristal de Niamod et sa possible localisation. Ces recherches risquent de prendre un certain temps, et Célehiir propose donc aux Pjs de l'accompagner dans une chasse aux

monstres dans les profondeurs de la forêt. Les aventuriers peuvent se reposer durant la nuit afin de reprendre des forces et partir le lendemain à l'aube. Ils vont cependant être témoin de l'une des autres bizarreries du Bois Mort, un événement appelé La Colère des Esprits Tourmentés par les deux elfes.

La Colère des Esprits Tourmentés:

Cet événement se déroule en plein milieu de la nuit, alors que la plupart des personnages sont plongés dans un profond sommeil réparateur.

La nuit est tombée depuis longtemps sur la demeure de Dame Vidria et de Célehiir et vous dormez à poings fermés. Soudain, un concert de hurlements stridents se fait entendre depuis l'extérieur de la maison-arbre. Vous saisissez vos armes et vous précipitez dehors. Vous assistez à un spectacle comme vous n'en avez encore jamais vu de toute votre vie. Une masse grouillante d'esprit des bois tordus et de petits diables roux qui changent constamment de taille et de volumes est en train de produire le chant disgracieux qui vous a réveillé. Ils semblent attendre quelque chose !!!

Les aventuriers sont témoins de l'un des effets causés par la saturation en Malepierre du sol de la forêt. Les dryades et autres êtres féeriques sont devenus fous et n'aspirent qu'à une chose, retrouver leur état normal. Inconsciemment, ils se rassemblent régulièrement près de la demeure des deux elfes et lancent un appel à l'aide. Au cas où les joueurs auraient des idées homicides envers les dryades corrompus et les Spriggans (voir annexe2-nouveau monstre), dame Vidria les stoppera et leur expliquera qu'elle seule est en mesure de les calmer provisoirement, elle a cependant besoin de leur aide pour leur rendre leur santé mentale. Pour se faire, les aventuriers vont devoir se rendre à quelques kilomètres dans les bois et asperger un vieil Homme-arbre malade avec de la liqueur de rosée. Cet homme-arbre est en effet le chef des fées de la région et lui seul est capable de calmer ses enfants. Dame Vidria fournit à chacun des personnages une fiole de verre contenant un concentré de liqueur et leur indique l'endroit où se trouve l'homme-arbre. Elle même se charge de produire un contre-chant qui apaisera les esprits malades et permettra ainsi aux aventuriers de traverser la forêt tranquillement.

Equipés et prêts à partir pour une nouvelle échappée nocturne, vous traversez avec anxiété la masse des esprits enragés qui continuent de hurler malgré la douce chanson de dame Vidria. Tout autour de vous n'est que chaos et folie, des dryades au tronc malade couvert de champignons et de gros vers blancs utilisent leur pouvoir de métamorphose à votre passage et se transforment en horribles mégères qui vous menacent des pires supplices, les petits gnomes roux à la peau sombre gonflent et dégonflent dans un chaos indescriptible, comme des globules, certains incapables d'inverser leur transformation explosant dans des gerbes de viscères fluorescentes, dans le lointain vous percevez d'horribles craquements et vous vous demandez bien quelle monstruosité peut bien les produire...

La traversée du bois devrait se faire sans aucun problème, la plupart des esprits de la forêt étant regroupés autour de la maison des elfes. Vous pouvez cependant harceler le groupe avec des spriggans et des fées, plus taquins que méchants qui s'accrochent à leurs vêtements ou cheveux et dérobent leur équipement. Les aventuriers arrivent finalement à l'endroit décrit par dame Vidria. Il s'agit d'une petite clairière, au centre de laquelle se tient un homme-arbre corrompu entouré de spores crachés par de gros champignons en forme de bulbes spongieux et couvert d'épines noires. Si les héros tentent d'approcher de l'arbre sans prendre de précaution, les spores se mettent à tourbillonner de plus en plus vite et ils doivent tous faire un test d'Endurance -10% ou attraper la pourriture de Neiglish, une des pires maladies connues (WJDRF P.136). Le seul et unique moyen d'atteindre l'arbre au milieu de la clairière est de brûler les champignons et les spores qu'ils crachent en permanence. Un simple sort créant du feu ou l'emploi d'un peu d'huile et d'une torche suffira, les champignons étant particulièrement inflammables. Les héros n'ont alors plus qu'à lancer leurs fioles sur

l'arbre (test de CT -10% car même s'il est profondément enraciné et ne peut pour l'instant plus se déplacer, il bat encore des branches et tente de briser les fioles en vol). Si au moins deux fioles atteignent leur cible la transformation prend effet immédiatement et le vieil homme-arbre retrouve sa forme naturelle (celle d'un chêne), il s'extirpe du sol et après avoir hoché la tête en signe de remerciement se dirige vers la demeure des elfes pour calmer et soigner ses enfants.



Nos valeureux héros n'ont plus qu'à rentrer se coucher et espérer terminer paisiblement leur nuit. Alors qu'ils font retour vers la maison des elfes, vous veillerez à les faire croiser de petits groupes de fées et de dryades qui empliront l'air de doux parfums et de pétales de fleurs en guise de remerciements. Grâce à leur courage sans faille, ils viennent de purifier pour un temps une partie du Bois Mort (une infime partie, bien sur!!!)

L'Antre de la Bête:

La seconde mission qui attend les Pjs dans le Bois Mort consistera en une chasse à l'homme-bête. En effet depuis quelques temps, un nouveau chef s'est levé parmi eux, un monstre comme même Céléhiir n'en a jamais vu, doté d'une tête de dragon, de deux redoutables éperons osseux à la place des bras et mesurant près de 2,50 mètres de haut (cela devrait rappeler à vos joueurs l'un des deux chefs de la horde ayant attaqué l'auberge de l'ours ébouriffé). Il pense ne pas pouvoir en venir à bout seul, car le monstre est constamment escorté par quatre khorngors, vénérant le dieu du sang. Si les joueurs acceptent l'offre du garde éternel, ils se mettent en route au matin en direction du fort en ruines qui sert de base à la Bête et à sa harde.

Lors du voyage jusqu'au fortin en ruines qui sert de repaire à la bête, vous n'hésitez pas à faire de nouveau ressortir l'ambiance particulière du Bois Mort, de plus les apparitions et autres mutations bizarres auront tendance à être de plus en plus agressives et violentes au fur et à mesure que le groupe se rapprochera de sa cible, les animaux seront porteurs d'excroissances osseuses ou métalliques, de la sève semblable à du sang coulera des arbres etc...

Le fortin qui sert de base aux hommes-bêtes est constitué de deux bâtiments principaux en bois vermoulus, le tout protégé par ce qui reste du mur d'enceinte, effondré en plusieurs endroits. Les aventuriers n'ont plus qu'à mettre un plan au point pour pénétrer sur le site et éliminer la menace représentée par les hommes-bêtes. La préparation d'un plan visant à éliminer les quatre gardes du corps de la bête devrait être primordial et aider les Pjs à survivre à la confrontation finale, en effet, venir à bout des quatre Khorngors ne sera pas une chose aisée, et si par malheur leur chef devait se mêler au combat trop rapidement, le groupe ne s'en sortirait pas sans casse. La solution la plus simple consiste donc à analyser les tours de garde et les itinéraires empruntés

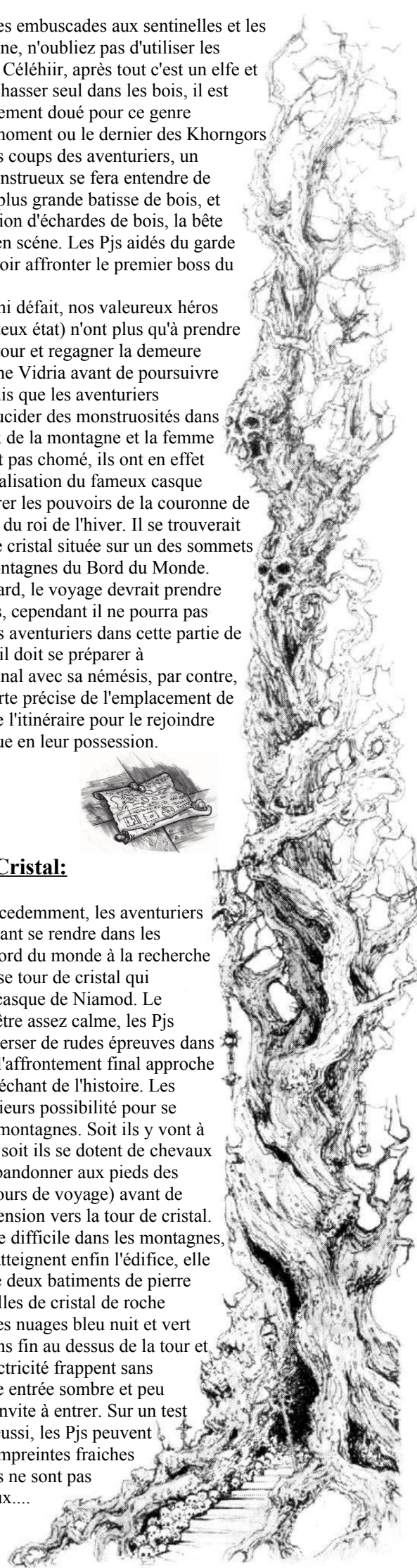
afin de tendre des embuscades aux sentinelles et les éliminer une à une, n'oubliez pas d'utiliser les compétences de Céléhiir, après tout c'est un elfe et il est habitué à chasser seul dans les bois, il est donc particulièrement doué pour ce genre d'exercice. Au moment où le dernier des Khorngors tombera sous les coups des aventuriers, un meuglement monstrueux se fera entendre de l'intérieur de la plus grande bâtisse de bois, et dans une explosion d'échardes de bois, la bête fera son entrée en scène. Les Pjs aidés du garde éternel vont devoir affronter le premier boss du scénario.

Une fois l'ennemi défait, nos valeureux héros (sûrement en piteux état) n'ont plus qu'à prendre le chemin du retour et regagner la demeure sylvestre de dame Vidria avant de poursuivre leur quête. Tandis que les aventuriers s'amusaient à trucider des monstruosités dans la forêt, le vieux de la montagne et la femme de Céléhiir n'ont pas chomé, ils ont en effet découvert la localisation du fameux casque capable de contrer les pouvoirs de la couronne de commandement du roi de l'hiver. Il se trouverait dans une tour de cristal située sur un des sommets des terribles Montagnes du Bord du Monde. D'après le vieillard, le voyage devrait prendre environ 30 jours, cependant il ne pourra pas accompagner les aventuriers dans cette partie de l'expédition car il doit se préparer à l'affrontement final avec sa némésis, par contre, il fournit une carte précise de l'emplacement de la tour, ainsi que l'itinéraire pour le rejoindre une fois le casque en leur possession.



La Tour de Cristal:

Comme cité précédemment, les aventuriers doivent maintenant se rendre dans les montagnes du bord du monde à la recherche d'une mystérieuse tour de cristal qui renfermerait le casque de Niamod. Le voyage devrait être assez calme, les Pjs viennent de traverser de rudes épreuves dans le Bois Mort et l'affrontement final approche avec le grand méchant de l'histoire. Les joueurs ont plusieurs possibilités pour se rendre dans les montagnes. Soit ils y vont à pieds (30 jours), soit ils se dotent de chevaux qu'ils devront abandonner aux pieds des montagnes (20 jours de voyage) avant de poursuivre l'ascension vers la tour de cristal. Après un voyage difficile dans les montagnes, les aventuriers atteignent enfin l'édifice, elle est composée de deux bâtiments de pierre couverts d'aiguilles de cristal de roche multicolores. Des nuages bleu nuit et vert tourbillonnent sans fin au dessus de la tour et des boules d'électricité frappent sans cesse le sol. Une entrée sombre et peu engageante les invite à entrer. Sur un test de Perception réussi, les Pjs peuvent distinguer des empreintes fraîches dans la neige, ils ne sont pas seuls sur les lieux....





Rez de Chaussé:

La pièce principale de cette étage est composée d'un vaste hall aux murs miroitants. Un escalier de verre monte vers le niveau supérieur. Deux maraudeurs du Chaos et leurs quatre chiens squelettiques gardent les lieux.

1er étage:

Le premier et dernier étage est constitué d'une salle en étoile. Au centre se trouve un palier ou débouche l'escalier du rez de chaussée et duquel partent cinq portes qui mènent à autant de pièces.

1- Cette pièce servait de chambre au mage qui occupait la tour il y a des siècles de cela. Il ne reste plus grand chose du mobilier d'origine et seul un grand coffre à moitié verrouillé a survécu aux ravages du temps. Un personnage compétent en Crochetage n'aura aucune difficulté à l'ouvrir (test facile). Le coffre contient 500 couronnes d'or et 4 potions de guérison.

2,3,4- Il s'agit de laboratoires du magicien, il n'en reste plus grand chose mais ils semblent avoir été fouillés il y a peu. Il n'y a rien d'intéressant à dénicher ici.

5- Ici se trouve la salle au trésor de la tour, en son centre, posé sur une colonne de cristal repose le Casque de Niamod, mais avant de l'obtenir, les aventuriers vont devoir venir à bout du Capri-Khorne, le terrible centigor de Khorne entre-aperçu lors de l'attaque de l'auberge de l'Ours Ebouarriffé. Juste avant de mourir, l'homme-bête soufflera dans une corne de bronze, comme un ultime signe de défi.

Grand-père Montagne

Une surprise attend les aventuriers alors qu'ils pensent avoir vaincu tous les obstacles de la tour. Lorsque le Capri-Khorne a soufflé dans sa corne, il a magiquement fait appel à une horde de maraudeurs des désolations du Chaos chargés de donner une bonne leçon à ses meurtriers.

Il va s'en dire que les Pjs n'ont aucune chance de venir à bout de la cinquantaine d'hommes invoqués et qu'ils se prennent une sévère

correction, juste avant de tomber dans l'inconscience, ils ont juste le temps d'apercevoir un énorme géant de pierre qui semble venir à leur secours.

Les personnages qui sont abandonnés par les adorateurs du Chaos sur les cimes enneigées reprennent conscience quelques heures plus tard. Exposés au froid, leurs chances de survie semblent nulles. Cependant, ils vont vite se rendre compte que tout n'est pas perdu. Grand-père montagne, un amical élémentaire de la terre leur vient en aide. Malgré tout, ses intentions peuvent ne pas apparaître évidentes au premier abord.



L'élémentaire s'est donné lui-même le titre de Gardien des Cimes. Il surveille les montagnes et élimine les forces maléfiques qui surgissent sur son territoire. Il est capable de parler aux montagnes et celles-ci lui disent où se niche le mal. Les montagnes lui ont appris la montée en force d'un grand mal venu du nord (le Roi de l'Hiver), elles lui ont aussi révélé l'arrivée des personnages dès qu'ils ont mis les pieds sur son territoire. Ayant assisté au combat entre les adorateurs du Chaos et les Pjs, il a de nouveau interrogé les montagnes qui lui ont révélé qu'ils étaient des gentilles peaux molles, pas des méchants comme ceux qui sont partis. Quand il est proche de la roche, il se confond avec la pierre et devient pratiquement invisible. Les Pj qui réussissent un test de perception le repèrent, sinon il révèle sa présence au moment où ils passent à côté de lui sans le voir. Grand-père montagne ressemble à un géant au corps constitué entièrement de la pierre la plus dure. (pour information, il s'agit d'un esprit créé par les montagnes elle-même pour les protéger, et en tant que tel il est immortel. Inutile donc d'essayer de le détruire, c'est impossible, ainsi aucune caractéristique n'est fournie pour ce PNJ)

Bonjour peau molle. Vous êtes loin de chez vous n'est-ce pas? Ne vous inquiétez pas, je ne vous veux aucun mal. Je suis connu sous le nom de Grand-père montagne par les vôtres et je suis le gardien de ces lieux. Les montagnes m'ont parlé de votre infortune et je suis venu vous aider.

L'élémentaire pose quelques questions aux personnages, il veut en apprendre un peu plus sur eux-même et sur leur mission, mais il veut surtout savoir qui sont les adorateurs du Chaos qui déambulent dans ses montagnes et si d'autres du même genre vont revenir l'embêter.

Qui sont ces méchants hommes qui se sont échappés? Et n'essayez pas de me tromper, je sais ces choses là!

Il connaît une bonne façon de venir en aide aux personnages. Il peut les ramener à la route qu'ils ont emprunté pour entrer dans les montagnes. Il leur offre également un bout de roche magique, un cristal rouge, qui leur indique toujours le nord et la présence des ennemis (le cristal tremble dans la main de son porteur lorsqu'une personne aux intentions malveillantes approche dans les dix mètres).

La confrontation finale:

Vous l'aurez compris, le scénario touche à sa fin. Ne reste plus en effet aux aventuriers qu'à rejoindre le Vieux de la Montagne au lieu de rendez vous convenu, un cercle de pierre dans les bois, et à jouer le dénouement de la bataille entre le bien et le mal. Lorsque les Pjs arrivent, le vieux de la montagne est en pleine invocation tandis que des hurlements sauvages se font entendre autour de la clairière. Soudain une masse de maraudeurs du Chaos (comptez en deux par Pj) menée par un personnage charismatique à l'armure ornementée de crânes et doté d'une couronne brillante fait son entrée sur les lieux. Les aventuriers ont juste le temps de remettre le Casque de Niamod au Vieux de la Montagne avant que la bataille finale ne s'engage. Au plus fort du combat, le magicien se transforme en ours et d'un puissant coup de gueule arrache la tête de son ennemi. Tous les guerriers survivants quittent alors le combat et fuient dans les bois où on ne les revit plus jamais.

Les aventuriers viennent de mener leur quête à bien et après avoir quitté le vieux mage d'ambre peuvent reprendre la route vers leur prochaine aventure.

Annexe:

Caractéristiques des monstres et PNJ

Homme-bête

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	44	35	26	25	25

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Perception, Pistage, Survie

Talents: Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés

Spécial: mutations

Armure: armure légère (veste de cuir)

Points d'armure: bras 1, corps 1

Armes: Arme à une main, cornes (dégâts BF-1)

Centigor

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	31	44	45	24	24	30	25

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	8	0	0	0

Compétences: Filature, Intimidation, Perception, Pistage +10%, Survie, Résistance à l'alcool

Talents: Armes naturelles, Maîtrise (armes de jet, armes de cavalerie, Menaçant, Sens aiguisés)

Spécial: mutations, armure pectorale

Armure: armure légère (veste de cuir)

Points d'armure: bras 1, corps 1

Armes: Arme à une main, cornes (dégâts BF-1), sabots

Enfant du Chaos

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	58	59	34	13	38	10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	28	5	5	8	0	0	0

Compétences: Perception +10%

Talents: Acuité auditive, Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Vision nocturne, Volonté de fer

Spécial: mutations (tirez 1D10 mutations)

Armes: tentacules, cornes, griffes, etc.....

Goule

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	0	37	45	34	18	31	5

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Perception, Survie

Talents: Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Spécial: Attaques empoisonnées

Armure: aucune

Armes: griffes

Khorngor

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	25	41	47	37	25	35	27

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	5	0	0	0

Compétences: Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation +10%, Perception, Pistage, Survie

Talents: Camouflage rural, Coups Puissants, Menaçant, Sens aiguisés

Spécial: mutations

Armure:

Points d'armure: corps 3

Armes: Arme à une main, cornes (dégâts BF-1)

La Bete

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	25	48	56	48	26	24	33

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	4	5	6	0	0	0

Compétences: Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie

Talents: Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés, Effrayant, Armes naturelles

Mutations: Griffes, Peau Coriace, Queue

Armure: Peau de Dragon

Points d'armure: tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes: Griffes Osseuses (dégâts BF+1)

Céléhiir, Garde Eternel du Bois Mort

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	43	28	33	42	50	31	28

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

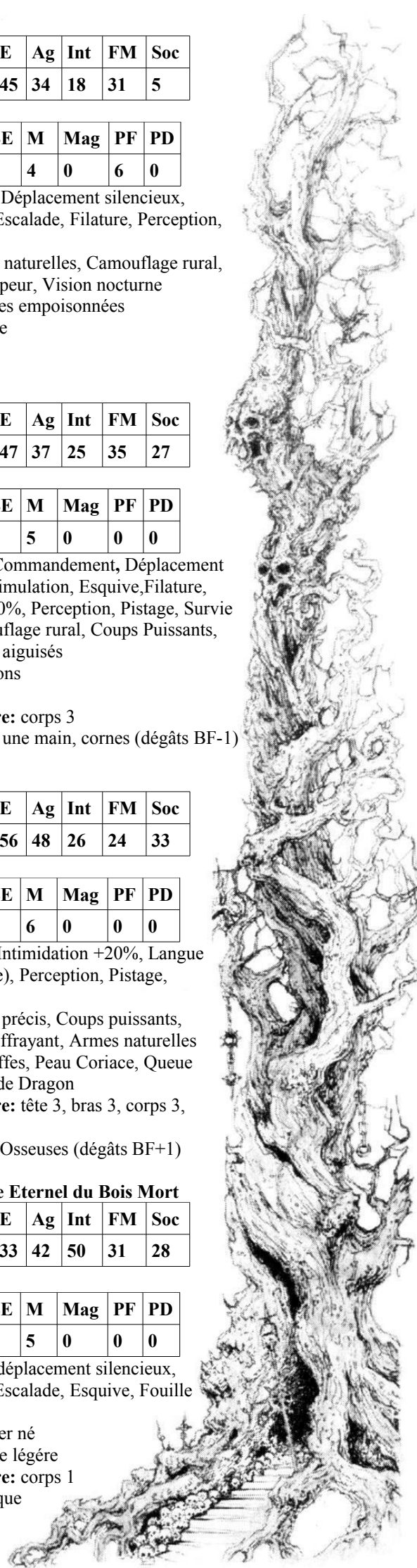
Compétences: déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille, Pistage, Survie

Talents: Guerrier né

Armure: armure légère

Points d'armure: corps 1

Armes: arc elfique



Maraudeur du Chaos

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	33	36	37	34	28	37	24

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	3	0

Compétences: Connaissances générales(Désolations du Chaos), Fouille, Languette(Tribale), Orientation, Perception, Survie, Soins des animaux

Talents: Coups précis, Maîtrise (fléau), Sens de l'orientation

Armure: armure légère (casque, jambières de cuir)

Points d'armure: tête 2, jambes 1

Arme: fléau, bouclier

Le Capri-Khorne

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63	31	47	55	34	24	30	25

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	22	4	5	8	0	0	0

Compétences: Filature, Intimidation, Perception, Pistage +10%, Survie, Résistance à l'alcool

Talents: Armes naturelles, Maîtrise (armes de jet, armes de cavalerie, Menaçant, Sens aiguisés)

Spécial: mutations, armure pectorale

Armure:

Points d'armure: tête 2, bras 2, corps 3, jambes 2

Armes: Arme à une main, cornes (dégâts BF-1), sabots

Annexe 2: Nouveau monstre

Spriggan:

Les spriggans sont de méchants gnomes des bois, dotés de la faculté de modifier leur taille à volonté. Ils parcourent les forêts en meutes et vivent du larcin et du pillage des communautés humaines et gobelinoïdes. Les spriggans ont la peau noire et les cheveux roux et sales qu'ils portent longs.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	0	17	15	54	18	31	15

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

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Perception, Survie

Talents: Effrayant, Vision nocturne

Spécial: Changement de Taille: un spriggan peut changer de taille à volonté, allant de la taille d'un petit enfant à celle d'un adulte.

Changer de taille lui prend une demi-action et provoque la peur

Armure: aucune

Armes: dague

Rédacteur: Baron Zéro le 28-10-2007

Correction: Freya Haukursson

Illustrations: GW, WOC, WW

