

Partie I : L'Épée sacrée

I) La rencontre d'un magicien mourant

Vous errez à travers les rues du vieux quartier de Middenheim, le plus mal famé. Dépourvu de tout travail vous pensez que c'est le seul endroit où vous trouverez des aventures à votre hauteur. Le long du mur d'un bâtiment délabré vous découvrez dans la pénombre un message planté à l'aide d'une dague. Vous arrivez à le déchiffrer malgré l'obscurité :

Recherche:

Personnes aimant l'aventure et ne craignant pas le danger pour une mission des plus périlleuses. Vous recevrez une énorme récompense en cas de réussite. Vous adressez à l'intérieur.

(suivez la dague)

Après un examen plus détaillé du bâtiment vous découvrez qu'il n'y a ni porte ni fenêtre et vous vous demandez comment entrer.

Si les personnages ne proposent aucune solution effectuez un test d'Intelligence. S'ils le découvrent par eux même où grâce à un test ils enfonceront la dague ce qui fera pivoter le mur. S'ils ne trouvent pas, au bout d'un certain temps, une

trappe s'ouvrira sous leurs pieds ce qui les entraînera dans une chute de 3m (C.F. p 79).

Dans les deux cas :

Vous aboutissez dans une pièce sombre d'approximativement 10m sur 5m dont les murs sont couverts de parchemins et de signes étranges, au milieu se dresse un ancien bureau très massif recouvert de grimoire derrière lequel vous apercevez un vieux sorcier qui tousse énormément.

Profil du sorcier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	30	3	3	4	27	1	29	39	80	80	70	29

Sorts : Bataille niv 4 Points : 60

Il vous raconte son histoire :

"J'ai besoin de vous ; un sorcier nécromant, nommé Von Morgen m'a jeté un sort à l'aide d'une épée bénie par Shallya (p 202) dont il inversé les pouvoirs. Ce sort a accéléré mon vieillissement. Il vous faut me ramener cette épée afin de rompre le maléfice. Elle est enfermée dans une grotte de la forêt des ombres gardée par ce même sorcier. Je vous remettrai 120 CO à la réception et offrirai un superbe cadeau au plus brave d'entre vous. Vous aurez pour guide un halfeling nommé Trogo qui vous attend aux portes de la ville dans deux jours. Un dernier conseil lorsque vous aurez cette épée : NE VOUS EN SERVEZ PAS ! Elle deviendrait dangereuse. Vous êtes mon dernier espoir, il ne me reste plus qu'une semaine à vivre".

À chaque question le sorcier répondra d'une manière étrange et énigmatique. Il apprendra un ou deux sorts aux magiciens du groupe s'il y en a. Si les PJ tentent quelque chose qui pourrait paraître agressif le sorcier incantera le sort de l'explosion (C.F. p 160).



II Le voyage jusqu'à la forêt

Faites vivre à vos PJ quelques incidents (vols, rumeurs à propos de Von Morgen...) si le coeur vous en dit pendant les deux jours.

Deux jours plus tard vous vous dirigez vers les portes de la ville. Vous y trouvez sans difficulté Trogo un halfeling typique qui vous explique qu'il va falloir éviter les montagnes centrales et que le chemin est de 300 km il vous conseille donc de prévoir vos repas en conséquence (les PJ en auront besoin de cinq) et d'utiliser sa charrette.

Profil de Trogo: voleur de bétail													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	34	3	2	9	50	1	43	24	29	24	43	43

Taille : 1m18 Age : 38 Alignement : neutre
 - Cuisine ; Connaissance des plantes ;
 Déplacement silencieux urbain et rural ;
 Conduite d'attelage ; Lasso.
 - Couteau ; Bourse 13 CO ; Épée ; Charrette ;
 Cheval ; Corde ; Lanterne.

Si les PJ posent des questions à Trogo il répondra que le sorcier lui a juste indiqué l'endroit de sa mission et qu'il partira une fois la grotte atteinte.

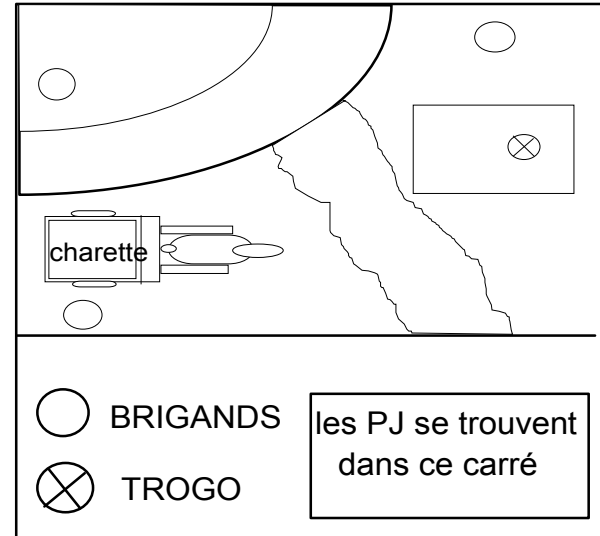
Votre voyage se divise en trois parties : la première vous allez voyager sur route pendant 200 km en 9h . Ensuite vous parcourrez 100 km de chemin accidenté en 6h. Enfin vous marcherez dans la forêt jusqu'à la grotte.

Après les 9 premières heures et avant de partir sur les pistes mal entretenues, vous vous arrêtez au bord de la route pour prendre un repas bien mérité. Soudain une voix rauque se fait

entendre derrière vous :

- Envoyez vos bourses par ici ou vous allez goûtez de nos gourdins.

Vous voyez 3 brigands placés autour de vous.



Brigands													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Coups assommants ; Déplacement silencieux urbain et rural.
 Veste en cuir ; Masque ; Gourdin.

Les PJ peuvent donner leurs bourses et les brigands s'en iront après les avoir ligoté et assommés pour 1D6 minutes. Si les PJ combattent, les brigands n'hésiteront pas à les tuer et si un brigand est tué les deux autres s'enfuiront.



Après cet incident de parcours vous reprenez le chemin . A l'orée du bois vous décider de vous endormir.

Si les PJ instaurent un tour de garde rendez vous au 4 ; sinon rendez vous au 1.

1 Deux morveux se dirigent vers les PJ afin de les voler.

Morveux													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	11	3	30	1	14	14	14	14	14	14	14

Effectuez 2 tests de discrétion à 30% pour chacun des morveux. S'ils sont positifs les morveux ont fait un bruit léger, alors les PJ devront réussir un Test d'Écoute à 10% (20% pour ceux qui ont l'Acuité auditive). Si les tests des morveux échouent les PJ devront réussir un test d'écoute à 40% (50% pour ceux qui ont l'Acuité auditive).

- Si les morveux sont repérés rendez vous au 2.
- Sinon rendez vous au 3.

2 Vous êtes réveillés par un bruit de pas et des petit rires et vous voyez deux morveux plongés dans votre sac. Il va falloir corriger ces voleurs.

Comme les morveux sont trop occupés à leur tâche il n'ont pas vu les PJ et ils sont donc considérés comme des cibles inertes pour le premier coup (C.F. p 118). Les morveux ne devraient pas poser de problème. Rendez vous au 4.

3 À votre réveil vous remarquez que vos économies et vos provisions ont été volées et vous repartez vers la forêt démoralisé.

4 Vous vous sentez prêts à affronter tous les dangers après cette bonne nuit réparatrice. Vous suivez maintenant Trogo à travers les broussailles de la forêt.



III La forêt des ombres

Vous vous enfoncez de plus en plus dans la forêt. La lumière commence à se faire rare à travers les épais fourrés. Le petit halfeling qui ne vous paraît pas rassuré, allume sa lanterne. Soudain vous

remarquez que quelque chose bouge dans un buisson devant vous; vous vous mettez en garde et 2 loups de meute jaillissent du buisson.

Loups													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

Les loups ont 20% de chance de causer des plaies infectées.

Les loups sont affamés car le sorcier de la forêt a utilisé tout le gibier facile pour ses expériences macabres. Ils n'abandonneront pas le combat à part pour un morceau de viande (ne pas prendre en compte la peur du feu).



Alors que l'obscurité se fait totale dans la forêt vous entendez des bruits étranges dont vous ne pouvez pas définir la provenance à cause de l'écho.

Un test d'observation (ou de Sixième Sens si un PJ a cette compétence : p 57) réussi par un PJ permettra à celui-ci de remarquer qu'ils sont suivis par plusieurs animaux dans les arbres. Ce sont 3 hommes-bêtes qui se situent à 5 mètres de hauteur, perchés sur des arbres. Un PJ peut viser l'un d'eux avec un arc, par exemple.

Si un projectile part, les Hommes-bêtes sauteront à terre et combattront sinon ils attendront de pouvoir prendre les PJ par surprise.

Hommes-bêtes													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Sujets à la frénésie (C.F. p 69)

Tout à coup 3 hommes-bêtes sautent

des branches les plus élevées et se retrouvent face à vous.

Le premier a sa tête comprise dans son torse et les deux autres ont des têtes d'animaux. Ils vous sautent dessus comme pour défendre leur territoire.

Si les PJ sont en difficulté un Homme-arbre leur viendra en aide en attaquant leurs ennemis par derrière. L'aventure risque de s'arrêter là pour Trogo. Dans ce cas, dans un dernier soupire il indiquera la route au PJ.

Homme-arbre													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	25	6	7	36	20	4	24	89	66	89	89	24

Sujet à la frénésie face au feu (éviter de lui montrer la lanterne)
 Parle l'Elfique Alignement : bon
 Provoque la peur aux créatures < 3m.

Si les PJ demandent à l'Homme-arbre de les suivre il refusera poliment en disant qu'il préfère rester tranquillement là où il est.

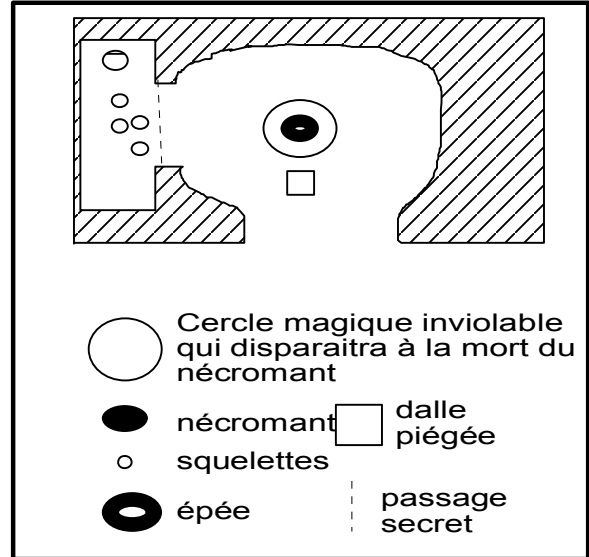
Vous apercevez enfin une lumière à travers les fourrés. Elle provient d'une grotte au milieu de laquelle une épée est plantée dans un rocher.

Trogo s'exclame, soulagé :

" C'est là, enfin ! Adieu messires ma mission est finie. " Et avant même que vous n'ayez pu lui parler votre guide s'en va en courant.



IV La grotte à l'épée



La grotte de 6m de diamètre a une drôle d'apparence : son sol est marbré de noir et de blanc, des têtes de mort sont gravés sur les murs et des crânes de tous types jonchent le sol. L'épée se trouve au milieu de la pièce.

Si les PJ courent vers l'épée il leur faudra un test d'Initiative réussi avec un malus de -20% pour éviter le coup de hache déclenché par la dalle piégée. (C.F. piège pendule p 80)

Si les PJ se déplacent à une allure normale le malus sera de 10%.

Si les PJ se déplacent à une allure prudente il ne subiront pas de malus.

Si le piège est déclenché :

Quand vous entrez dans la grotte vous entendez un déclic et vous sentez une dalle s'enfoncer légèrement sous vos pieds, et une hache qui était accrochée bascule et fonce en votre direction...

Vous vous dirigez vers l'épée mais vous êtes stoppés par un mur magique. Dès que vous le touchez, le mur Ouest pivote et vous découvrez 4 squelettes et leur maître nécromant qui vous crie :

" VOUS N'AUREZ JAMAIS CETTE ÉPEE ! AH AH AH AH ! (rire sadique) "

Nécromant : Von Morgen													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	30	29	60	29	60	10

Alignement : chaotique

Magie nécromantique niv 2 35 Points

Si ses squelettes se font mettre en pièce il invoquera un héros-squelette.

Il restera derrière sans combattre jusqu'à la mort du dernier squelette, après il utilisera ses pouvoirs normaux.

Squelettes													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	18

Ils sont sujets à l'instabilité (C.F. p 215)

Ils provoquent la peur, et causent des plaies infectées dans 35% des cas.

Héros Squelette													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	37	4	4	13	40	2	28	28	28	28	28	28

Alors que le sorcier s'écroule, le mur magique qui entourait l'épée se dissipe. Vous la retirez sans problème mais voilà que le sol se met à trembler et le rocher dans lequel reposait l'épée se met à glisser et ouvre un passage à travers le sol.

Chaque PJ fait un test d'Initiative afin d'éviter le rocher qui tombe du plafond et de sauter dans le trou (saut de 2 m).

Si les PJ utilisent l'épée, leur adversaire se désintègrera au premier toucher mais l'épée sera aussi détruite.



V Le funeste souterrain

Le numéro des salles et les descriptions font référence au plan de la fin.

SALLE 1

Vous atterrissez dans une petite pièce ronde d'un diamètre de 3m, éclairée par une torche du côté ouest. Il y a deux couloirs : un qui est long de 3m et qui mène à une porte vers l'Est et un autre de 2m qui mène à une porte vers le Sud.

Les PJ sont dans l'ancre de Von Morgen. Il a installé dans ce souterrain son laboratoire (à l'Est) et sa chambre (au Sud).

SALLE 2

Vous vous dirigez donc vers la porte Est, le couloir est assez étroit et lorsque vous arrivez devant la porte vous remarquez une tête de mort gravée sur la porte.

Si cette gravure suffit à décourager les PJ, ils retournent vers la salle ronde et partent vers le Sud sinon :

Ds que (le nom du personnage qui à ouvert la porte) ouvre la porte il se fait attaquer par un chien de guerre obstruant le pas de la porte.

Les PJ qui suivent dans le couloir pourront prendre le risque de frapper le chien. S'ils touchent :

- Avec une arme de contact ils ont 25% de toucher le chien.
- Avec une arme de jet ils ont 50% de toucher le chien.

S'ils manquent ils touchent obligatoirement le PJ en tête.

Chien													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Après avoir enjambé le cadavre ensanglanté du chien vous entrez dans une salle de 6m par 3 éclairée par deux torches. Près du mur nord se dresse une table de travail sur laquelle reposent une lettre ainsi que de nombreux alambics, fioles et autres bouteilles ; sur les fioles est dessiné le même dessin que sur la porte. Dans une armoire au nord-est on trouve des organes humains baignant dans du formol.

Cette salle est le laboratoire de Von Morgen, le liquide qui se trouve dans les fioles est la potion de Von Morgen qui entraîne un vieillissement ultra-rapide chez quiconque en boit. Si un PJ en boit il mourra en 6 mois en vieillissant et perdant 10% dans chaque caractéristiques tous les mois.

Il y a une lettre posée près des fioles :

Nous te remercions Von Mordred de nous avoir débarrassé de ce sorcier de malheur. Grâce à ton nouveau poison nous allons pouvoir venger la mort de notre chef. Bientôt Slaanesh règnera en maître.

Gloire à Ille

les D&D

et toute la secte du sceptre de Jade

Ille et D&D sont des termes qui se rapportent au culte de Slaanesh. Référez vous au suppléments qui abordent ce sujet.

Une fois que les PJ ont fini d'inspecter la pièce, il reviendront sur leurs pas puis se dirigeront vers la salle trois.

SALLE 3

Vous poussez la porte et entrez dans une salle de 4,5m sur 4,5. Il y a une porte à l'Ouest (qui mène à la salle 4) et une autre au Sud (qui mène à la salle 5). Contrairement aux autres pièces ces murs sont recouverts de tapisseries. Elles représentent des scènes morbides et particulièrement une sur le mur Est sur laquelle on voit un nain se faire dévorer par des goules. Sinon un lit est plaqué contre le coin nord-est et une armoire à l'opposé.

Les PJ ne trouveront rien de spécial dans cette pièce sauf s'ils arrachent la tapisserie du mur est ils trouveront cette inscription : " Il y a un passage secret dans le mur Ouest du repère des goules " mais cette inscription est à l'envers et il faudra un Test d'intelligence (bonus +20% vu la simplicité du problème) pour le découvrir. L'armoire ne contient que

des vêtements.

SALLE 4

Lorsque vous ouvrez la porte vous voyez un petit couloir de 2m qui mène à une salle sombre (torche obligatoire pour les humains).

Au bout vous entendez des grognements étranges.

Si les PJ ne font pas demi-tour :

Vous devinez une silhouette semblable à celle d'un chien mais lorsque la bête se retourne vous découvrez un monstre visage de reptile qui saute sur le personnage le plus proche.

Cette "chose" est une créature du chaos qui est un don de Slaanesh à Von Morgen.

Physique : C'est un gros chien couvert d'écailles, frénétique, assoiffé par le sang qui porte d'énormes griffes.

Alignement : Chaotique

Traits Psychologique : il est sujet à la *Frénésie* et cause la *Peur*.

Règles spéciales : il est sujet à la *Soif du sang*. S'il blesse ou tue un adversaire, et qu'il n'y a pas de danger immédiat, il doit effectuer un test de *Sang-froid* et s'il échoue, il commencera à dévorer sa victime. S'il est interrompu il combattra avec le double *d'attaque*.

Bête													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	40	0	4	3	8	20	2	-	50	50	14	60	-

La salle est ronde et étroite et il y a quelques ossements vers l'est et une issue dans le mur Nord.

Si les PJ empruntent cette issue :

Vous avancez de 3m dans le couloir qui tourne vers l'est et après 6m vous voyez une porte à droite..

Un PJ qui a la compétence Orientation saura que la porte mène à la chambre (SALLE 3).

SALLE 5

Vous vous apprêtez à pousser la porte quand vous entendez des bruits de "dévoration", comme si un animal était en train de dévorer sa proie déjà morte.

La salle est assez vaste. À droite vous voyez 5 goules en train de dévorer des restes de cadavres humains et autres. Pour le moment ils sont trop occupés à manger pour s'intéresser aux PJ. Mais le principal problème est que la seule porte que vous voyez se trouve derrière la pile de cadavres et qu'il va falloir déranger les goules.

Les PJ qui connaissent l'existence du passage à l'Ouest et ceux qui effectueront une recherche trouveront le passage vers l'Ouest et la salle 6.

Goules

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	-

SALLE 6

Vous dégagez les éboulis qui cachaient ce passage et après avoir traversé quelque mètres de couloir, un énorme chien saute à la gorge du joueur qui marchait en tête.

Chien

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Vous reprenez votre chemin et aboutissez dans une petite pièce carré et derrière une grille vous voyez un nain qui vous supplie de le délivrer. Il vous indique les clefs contre le mur et il vous raconte qu'il a été enlevé pour être utilisé comme cobaye par Von Morgen.

Nain : BillGrim soldat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	25	3	4	7	20	1	24	66	29	66	66	24

Vision nocturne : 30 m
 Exploitation minière
 Bagarre
 Coups puissants
 Désarmement

Esquive

Jargon des batailles

Le nain n'a ni armes ni armure.

Il y a des ossements qui bloquent un passage au sud-ouest.

SALLE 7

Après avoir déblayé les ossements de l'entrée vous vous engouffrez dans un étroit passage et vous arrivez dans une salle qui donne accès à une rivière souterraine. Il y a deux barques et.....une hydre ! Horreur !

Les PJ pourront courir jusqu'à la barque avant que l'hydre n'attaque. Réussiront, ceux qui n'ont pas subit la Peur (test standard).



En guise de conclusion

Cette rivière conduit nos PJ près de Middenheim.

Si les PJ ont encore l'épée ils la rapporteront au magicien :

" Merci ! Je suis sauvé ! Regardez cela ! "

Le magicien s'enfonce l'épée dans la poitrine et après un flot de lumière vous retrouvez au milieu de la pièce un homme d'une quarantaine d'années.

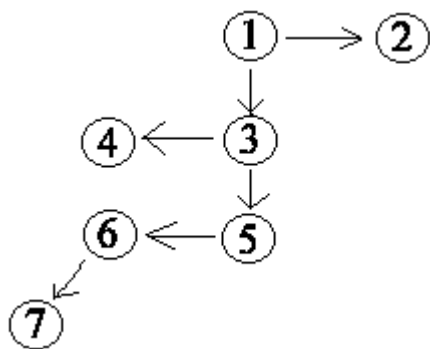
Le magicien remettra la somme prévu et donnera au PJ que vous pensez être le plus brave une épée magique qui cause 1 point de dommage supplémentaire.

Si les PJ, pour une raison ou pour une autre, n'ont pas l'épée ils verront le magicien dans un état déplorable ramper vers eux et mourir à leur pied, ce qui leur apportera 1D4 points de folie.

Si un PJ a bu le poison de Von Mordred le magicien le guérira.

Cette aventure devrait rapporter dans les 150 PE aux PJ.

Voici le plan du funeste souterrain :



Si vous voulez la suite de cette quête n'hésitez pas à m'envoyer vos idées en me contactant au Dallbill@aol.com
Le deuxième épisode est déjà terminé.

A BIENTÔT LES JOUEURS ! ;-)