

Les aventuriers du
4^e Âge des
Terres du Milieu
présentent :

Les enfants de *Blasson*

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

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4^e âge - Mai 2025





Ce scénario pour Warhammer Fantasy JDR 4e édition est calibré pour un groupe de 3 à 5 aventuriers de niveau débutant ou intermédiaire. Il peut se jouer peu après la sortie de l'orphelinat des Oies Blanches.

Synopsis

Le paisible village de Blasson est en état de siège. Les villageois, terrorisés, ont dressé des barricades et brandissent des armes de fortune. Dans la nuit, un raid de Gobelins a semé le chaos, tué trois habitants, et surtout, kidnappé cinq enfants du village.

Le bailli local, accablé, implore les aventuriers de l'aider. Un témoin affirme que les Gobelins sont partis vers le château du Vieux Bast, un ancien bastion en ruines. Il faudra braver les galeries sombres, déjouer les pièges, affronter les monstres... et surtout, sauver les enfants.

1. Arrivée à Blasson

- Ambiance : village barricadé, tension palpable. Trois corps, recouverts d'un drap on été déposé sur un bûcher. Dans le temple de Frère Loric, des femmes du village soignent des habitants blessés par armes blanches et par projectiles.
- Interaction : les villageois sont méfiants voire hostiles au premier abord.
- Après avoir rompu la glace, le bailli Emmerich demande l'aide du groupe.
- Témoignage : Olda, une vieille fermière, dit avoir vu des silhouettes partir vers le château.

Les villageois

Deux gardes armés d'épées, portant armure de cuir, ont déjà patrouillé jusqu'à l'orée de la forêt près du château. Hans Altmann l'ancien et Klaus Becker le jeune, ont aperçu une forme dans le ciel près des tours du château. Ces fiers soldats portent tous les deux les marques d'un farouche combat : griffures au cou, oreille bandée,

bleus au visage. Le plus jeune s'appuie sur un bâton, quand à l'ancien, son plastron porte encore l'empennage d'une flèche. :

« Ce projectile empoisonné a bien faillit me tuer, si ce n'est l'intervention de Greta et de Leoric qui m'ont soigné juste avant de passer de vie à trépas. »

Il est très faible et ne tient debout que par conviction pour la défense du village :

« Nous avons été mandaté par le bourgmestre de Borwo, la cité plus au nord, car des mouvements de Peaux-Vertes avaient été signalés dans la région. Notre présence et le courage des villageois a permis d'éviter un massacre. Mais pendant que nous étions occupé à défendre le village, des espions se sont introduits par le nord du village est ont enlevé des enfants. »

Le forgeron, Haraldin, Nain robuste, parle de Gobelins particulièrement malins et surnois. Il en a étripé un avec son tison et fracassé la tête d'un second ; pour lui, cette razzia n'a pu être organisée par ces demi Peaux-vertes. Il connaît les mœurs de cette engeance :

« Jamais ils ne s'aventureraient en pays ennemie sans que quelque chose ou quelqu'un les contraigne ou pousse à agir ainsi. »

Oskar Holzhauer le menuisier du village fabrique des arcs depuis sa tendre enfance et porte le même avis que le forgeron. Il a du reste réussi une belle prise en testant un projectile assommant : un Gobelins, l'œil enflé est enchaîné à la potence au centre du village. Notre Robin des Bois possède d'autres projectiles de sa fabrication dans son atelier.

Greta Krautweber, les bras croisée, une faucille de bronze à sa ceinture ceignant une robe noire à capuche, porte un long bâton d'ébène orné d'un croissant ; un liquide verdâtre semblable au sang des Peaux-vertes a séché sur l'emblème signe de sa dextérité au maniement de cette arme. Ses yeux vairons semblent briller d'une lueur surnaturelle.



Frère Leoric, prêtre de Sigmar porte fièrement un lourd marteau tâché d'un liquide poisseux et verdâtre. Une ancienne et vilaine cicatrice barre son visage donnant à son œil droit un aspect vitreux. Son bras est bandé et il boite sévèrement. Il les invite à venir prier au temple avant leur départ.

Emmerich, Bailli de Blasson (PNJ allié)

Carac : CC 35 | CT 30 | F 30 | E 30 | I 35
| Ag 30 | Dex 35 | Int 40 | FM 40 | Soc 50

- Vieil homme loyal, dépassé par les événements.
- Motive les joueurs en promettant une récompense... qu'il ne possède pas vraiment. Il pourra éventuellement accorder une petite avance sur le matériel dont le groupe aura besoin.

Si les joueurs acceptent de l'aider, il donne une lettre patente aux membres du groupe :
« *C'est une accréditation pour bénéficier d'une remise si vous désirez vous équiper. Les ruines du château sont à 3 heures de marche en empruntant la route à travers la forêt.* »

Forgeron de Village

Race : Nain

Carrière : Artisan (Forgeron, Niveau 2)

Nom : Haraldin

- Compétences : Métier (Forge), Évaluer, Endurance, Force, Résistance à l'alcool
- Talents : Robuste, Résistant, Fort, Travailleur acharné
- Équipement : Marteau de forge, tablier en cuir, outils, armure de cuir, 1d10 couronnes

Profil MJ :

M : 4 | CC : 35 | CT : 25 | F : 45 | E : 45 |
I : 30 | Ag : 25 | Dex : 35 | Int : 30 | FM :
35 | Soc : 30 PV : 13 | Destin : 1

Haraldin sera courtois avec le Nain du groupe et lui parle du gisement. Il sait que ses ancêtres exploitaient une mine qui

s'étendait sous le château. Elle fut abandonnée il y a des lustres pour une obscure raison que ses aïeux ne lui ont jamais révélée. Il prétend qu'il reste un filon non exploité. D'après la légende, le minerais serait très riche, près d'un tiers de fer pur être extrait pour un bloc de minerais brut.

Herboriste - Sorcière Villageoise

Race : Humaine

Carrière : Apothicaire / Sorcière (Niveau 1)

Nom : Greta Krautweber

- Compétences : Soins, Connaissances (Herbes, Magie), Langue magique, Perception, Discrétion
- Talents : Sens de la nature, Résistante à la magie, Incantation, Instinct magique
- Équipement : Sac d'herbes, potions de soins rudimentaires, bâton noueux, capeline

Profil MJ :

M : 4 | CC : 25 | CT : 30 | F : 30 | E : 30 |
I : 40 | Ag : 30 | Dex : 35 | Int : 40 | FM :
45 | Soc : 35 PV : 10 | Magie : 1 | Destin : 1

Si le/la personnage lettré(e) du groupe la questionne elle le/la mettra en garde :

« *N'approchez des ruines qu'avec prudence. Il m'arrive de parcourir la forêt de Bast près du château éponyme pour ramasser lichen, champignons et cueillir des herbes.* »

Elle met à disposition quelques ingrédients si le/la joueu(se)r décide de lui prêter main forte. Si il/elle est porté sur la magie elle lui remettra un artefact et la priera de cueillir des giroles noires du bois de Bast pour l'offrir à Elysée. Elle n'en dira pas plus.

Greta remettra trois doses de pommades, pour désinfecter les morsures et deux fioles d'un liquide répugnant, pour soigner les maladies :

« *Les profondeurs du château sont viciées et ces ingrédients pourraient vous être utiles en tant qu'adepte de Shallya.* »



Si l'occasion se présentait, elle demande de lui ramener des herbes de la forêt de Bast, du lichen cavernicole lumineux, de la graisse de Fouisseur des Eaux Noires ou bien encore du sang de rat Géant. Sur ce sujet, la aussi elle reste vague...

« Pour les herbes et le lichen cela me permettra de réassortir mon stock mais pour les derniers ingrédients, utilisé comme anti-poison, si vous revenez bredouille, je serais rassurée ; tant pis pour moi si c'était le cas, mais je préfère que vous ne croissiez pas ces créatures. »

Menuisier

Race : Humain

Carrière : Artisan (Menuisier, Niveau 1)

Nom : Oskar Holzhauer

- Compétences : Métier (Menuiserie), Artisanat, Endurance, Évaluer, Perception
- Talents : Méthodique, Résistant, Travailleur acharné
- Équipement : Scie, maillet, outils, planches, vêtements de travail

Profil MJ :

M : 4 | CC : 30 | CT : 25 | F : 35 | E : 40 |
I : 30 | Ag : 30 | Dex : 40 | Int : 35 | FM : 30
| Soc : 30 PV : 12 | Destin : 1

Il informe qu'à l'orée de la forêt de Bast, près des ruines, d'anciens ifs plantés en des temps immémoriaux pour les archers des temps anciens, narguent tout bons fabricant en archerie. Il donnerait cher pour récupérer de beaux spécimens de bois d'if, branches ou tiges de différentes tailles.

Jeune Garde de Village

Race : Humain

Carrière : Soldat (Niveau 1)

Nom : Klaus Becker

- Compétences : Parade, Intimidation, Perception, Connaissance (Empire), Endurance
- Talents : Vigoureux, Ténacité, Forma-

tion aux armes (corps à corps)

- Équipement : épée à une main, bouclier, gambison, casque, insigne local

Profil MJ :

M : 4 | CC : 35 | CT : 30 | F : 35 | E : 35 |
I : 30 | Ag : 30 | Dex : 30 | Int : 30 | FM : 30
| Soc : 25 PV : 11 | Destin : 1

Vieux Garde Expérimenté

Race : Humain

Carrière : Vétéran (Niveau 3)

Nom : Hans Altmann

- Compétences : Commandement, Parade, Intimidation, Connaissances tactiques
- Talents : Sang-froid, Robuste, Formation aux armes (toutes), Chef naturel
- Équipement : Épée bâtarde, armure usée (cuir + plaques), cape du régiment

Profil MJ :

M : 4 | CC : 45 | CT : 35 | F : 40 | E : 45 |
I : 35 | Ag : 30 | Dex : 30 | Int : 40 | FM : 40
| Soc : 35 PV : 15 | Destin : 1

Tavernier

Race : Humain

Carrière : Bourgeois (Tavernier, Niveau 2)

Nom : Bruno Tourtel

- Compétences : Charme, Commérages, Évaluer, Résistance à l'alcool, Baratin
- Talents : Tchatcheur, Éloquence, Robuste, Ami de tout le monde
- Équipement : Tablier, clés de la taverne, chope personnelle, argent de caisse (2d10 pistoles d'argent, une bourse cachée avec 4 couronnes d'or)

Profil MJ :

M : 4 | CC : 30 | CT : 25 | F : 35 | E : 40 |
I : 35 | Ag : 30 | Dex : 30 | Int : 35 | FM : 35
| Soc : 45 PV : 12 | Destin : 1



Bruno Tourtel le Tavernier est un pleutre. Il veut bien servir des tournées mais ne participe pas à la conversation si les aventuriers lui pose des questions. Il peut à la rigueur proposer la chambre commune pour 1 sou la nuit par personne. Il n'aime pas trop que des étrangers puissent venir troubler son petit commerce local. Il n'a pas d'enfants et l'histoire des enlèvements ne le concerne pas. Il ne veut pas entendre parler d'accréditation et de ristourne :

« Les affaires sont les affaires... »

Si les joueurs veulent manger, Bruno Tourtel n'accorde aucune réductions. Il daignera simplement indiquer le vieux sentier, un raccourci qui contourne la forêt et le château de Bast : « Éviter de traverser cette forêt, elle est maudite. Si vous voulez vous constituer quelques provisions, vous passerez vers l'ancien verger et l'ancien étang seigneurial qui regorge de poissons. Si vous êtes pas trop manche, avec une ligne et des appâts vous devriez pouvoir prendre quelques belles pièces, depuis le temps que la poiscaille n'a pas vu l'ombre d'un filet... Le sentier est un peu à l'écart de la route. Il y a une ancienne borne Naine en pierre qui indique son entrée. C'était un chemin qu'empruntait les mineurs d'autrefois ; l'endroit est sûr. »

Il a été soudoyé par un étrange personnage, Kher Grunkan, pour envoyé les secours dans une mauvaise direction.

Prêtre de Sigmar

Race : Humain

Carrière : Clergé (Prêtre, Niveau 2)

Nom : Frère Leoric

- Compétences : Théologie, Intimidation, Charme, Commandement, Connaissance (Magie divine)
- Talents : Foi inébranlable, Don de la parole, Résistant à la corruption, Incantation
- Équipement : Marteau de guerre, robe bénite, icône de Sigmar, parchemins, livre sacré

Profil MJ :

M : 4 | CC : 40 | CT : 25 | F : 40 | E : 40 | I : 35 | Ag : 30 | Dex : 30 | Int : 40 | FM : 45 | Soc : 40 PV : 13 | Magie : 1 | Destin : 1

Il posera sa main imposante sur l'épaule de l'Halfeling :

« Une si frère créature mais qui ne manque pas de courage. Vient avec moi... »

Au temple, il lui remet une épée courte glissé dans un fourreau et reliée à une ceinture, une veste en cuir clouté équipée de sa capuche épaisse avec une paire de gants adaptés à une petite corpulence (1 aux bras, tête, torse et mains) :

« Mon brillant jeune adepte portait cette armure lorsqu'il avait 12 ans. Aujourd'hui il est parti dans le vieux Monde pour servir l'Empereur... Tiens, prend ça, tu en auras besoin. »

Il remet au groupe, 4 petites boîtes rondes en bois. Elles contiennent 2 doses d'onguent : « C'est avec cet antipoison que j'ai soigné Hans l'ancien. Je connais la perfidie de ces créatures et la pointe de leurs flèches sont très souvent recouvertes de poison mortel. Voyez ! Montrant une pointe enduite d'un liquide pâteux verdâtre... N'y touchez pas, la moindre blessure au contact de ce poison s'insinue par le sang... C'est la mort assurée si vous n'y appliquez pas d'antipoison. »

Dépôt

Il est tenu par un couple d'Halfelings, Magguy et Albon. On y trouve un peu de tout, corde, conserves, lampes, briquet, sac, fruits et farine. Leur fille, Elsa, a été enlevée et si les aventuriers s'engagent à libérer les enfants, ils leur accorderont une ristourne.

- (A) Porte Sud
- (B) Porte Ouest
- (C) Porte Est
- (D) Porte Nord

Blasson

- (1) Temple
- (2) Taverne
- (3) Tour de garde



- (4) Menuiserie
- (5) Forge
- (6) Dépôt
- (7) Écuries

- (8) Herboristerie
- (9) Boulangerie
- (10) Boucherie
- (11) Cellier

(A)

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.					

2. Marche vers le Château

- Forêt dense et menaçante de l'extérieur.
- Lieu calme et serein de l'intérieur.
- À l'autre bout, vue sinistre sur le château en ruines, partiellement envahi par la végétation.

2.1 Le sentier oublié

La route poursuit son chemin à travers la forêt. Si les joueurs décident de suivre les indications du tavernier, il découvrent l'ancienne borne Naine et peuvent longer la forêt, sur un chemin de hautes herbes. Il coupe effectivement à travers champs et les marcheurs rejoignent en deux heures, l'ancien verger à l'orée de la forêt.

Une mule, portant un licol, broute paisiblement des trèfles sous un pommier. Elle porte encore un harnais et deux sacoches vides. Une entaille récente est visible sur le flanc.

Des cerisiers proposent en ce mois de mai, une belle récolte de fruits. Pommiers et poiriers sont en fleurs. Malheureusement, un magnifique prunier vient d'être sauvagement abattus par des bûcherons sans vergogne. Les traces sont fraîches et l'arbre traîné a aplati la végétation. Elles mènent au château de Bast dont on aperçoit les deux tours. Mais les marques s'arrêtent au milieu des herbes où l'arbre coupé semble avoir été abandonné.

Le sifflement de flèches les rappellent bien vite à la réalité : une embuscade de Gobelins prend le groupe par surprise. Retranchés derrière leur tronc d'arbre, 4 archers décochent des flèches sur les aventuriers. Les flèches qui tombent près des joueurs sont enduites d'un liquide verdâtre (test de FM et risque d'empoisonnement).

Au bout de deux tours, à cours de munitions, ils détalent et disparaissent dans les

hautes herbes en évitant la forêt dans un rire grinçant.

Le sentier longe ensuite la forêt de Bast et à gauche dans un replis du paysage, des saules trempent leurs longues branches dans l'eau limpide d'un étang. Les mouches de mai sont happés par des bouches voraces, de magnifiques carpes, tanches et petits poissons, chassent à la surface. Depuis l'étang, le sentier retourne vers la forêt et rejoint la route.

2.2 La forêt de Bast

Contrairement à ce que le groupe pourrait craindre, aucun danger ne vient troubler la traversée de cette étendue forestière. Dès l'entrée sous les frondaisons un calme apaisant envahi le groupe qui regagne 1 pv pour chacun et +1 en FM. Parfois des chants mélodieux lointains et des petits rires rassurent le voyageur. L'orée des bois est recouverte de fleurs : muguets, jonquilles, narcisses et sous le couvert des chênes plusieurs fois centenaires un herboriste y découvrira de la flore diverse avec profusion de giroles noires du bois de Bast.

Table de butin de cueillette

d20	Trouvaille	Effet (jeu / usage)
1	Muguet toxique	– antipoison
2	Fougère mâle	Ancien vermifuge – peut soigner infestation ou corruption larvaire
3	Oxalis petite oseille	Comestible, rend 1 PV si en infusion chaude
4	Lamier pourpre	R é d u i t fièvres légères, utile en décoction
5	Ortie fraîche	Peut servir en cataplasme contre les ecchymoses



6 Lierre terrestre Aide respi-
ratoire douce – annule pénalité de souffle
pendant 1h

7 Stellaire (mouron blanc) C o -
mestible, effet placebo si en grande quanti-
té

8 Aspérule odorante Calmant lé-
ger – bonus +10% au test de Sommeil ou
Concentration

9 Anémone sylvie Belle mais
toxique – peut servir à un contre-poison

10 Ail des ours Désinfectant naturel
– accorde +10% aux tests de Soins

11 Actée en épi Sédatif doux, mais
dangereux si mal dosé

12 Violette odorante E x p e c t o -
rante, utile contre effets de gaz ou souffle

13 Berce commune Tige comes-
tible, bon aliment de survie (+1 PV en repos
long)

14 Trompette de la mort Délicieuse –
bonus de moral si cuisinée en groupe (+5%
Soc)

15 Girolle Valeur marchande 1 pistole
d'argent le panier (prisée par taverniers ou
nobles)

16 Pied-de-mouton A n t i f o n -
gique : contre les maladies une fois séché

17 Marasme des Oréades, ingrédient
pour potion de vigueur ou anti-fatigue

18 Sceau de Salomon Racine mé-
dicinale : soigne 1 blessure grave (bonus
soins +10%)

19 Aspérule odorante (Galium odora-
tum) : utilisée dans la liqueur de mai, et les
onguents anti-poison

20 Clitocybe dealbata : petit blanc
toxique, muscarinique utilisé pour soigner
certaines maladies graves

Un herboriste ou druide expérimenté pour-
rait transformer certains en potions anti-
poisons et onguents de soins.

Cette forêt est protégée par un puissant
charme. C'est un lieu magique et aucune
créatures du Chaos ne s'aventure en ces
lieux.

La source

À la sortie de la forêt, près de la route, une
source d'eau rafraîchissante contenu dans
une vasque en pierre et goûtant lentement
par une borne de marbre blanc permet de
remplir l'équivalent de 4 gourdes (3 doses
par gourde). La source n'est pas très active
mais l'eau, merveilleusement bonne, rend
1 pv de vie en cas de blessure et 1 dose à
50% de chance de désinfecter une plaie
souillée par une maladie ou un poison.
Une inscription elfique est gravée sur la
borne de pierre blanche immaculée et qui
ne semble ni envahie par les mousses ni par
les lichens :

*« Que cette eau pure te lave des impuretés et te
rende la santé »*

La rencontre avec le Sorcier

En sortant de la forêt ils aperçoivent les
ruines du château. Un peu plus loin un
spectacle désolant les accueillent : un cha-
riot est retourné avec cinq petites créatures
assissent sur le timon, en train de se reposer.
La fumée d'un feu et deux corps allongés
près de là sont visibles depuis la route. Dès
qu'elles aperçoivent le groupe, les bestioles
détalent en direction des ruines du château
proche laissant leur butin en les narguant
d'un rire aigus : pas de doute ce sont bien
des Gobelins.

À l'arrière du véhicule, un jeune homme
portant toge d'apprenti et grimoire sous



le bras apparaît l'air soulagé. Il porte à son poignée gauche une ficelle et remercie les aventuriers :

« Heureusement que vous êtes arrivé à temps car je ne sais pas quel sort ces Peaux-Vertes me réservaient. Mes compagnons de route n'auront pas eu cette chance... »

Ce sont les cadavres d'un homme et d'une femme dont les regards semblent terrifiés ; ils emportent avec eux le cauchemar d'une mort horrible, (bien qu'il ne semble porter aucune blessure physique après inspection attentive).

Crisore Fiquelame

Jeune Mage — En réalité, Sorcier Maléfique

- Type : Humanoïde – Lanceur de sorts (magie noire déguisée)
- Description : Semble être un apprenti idéaliste et naïf, mais maîtrise des sorts interdits sous une façade charmeuse.

Profil :

M 4 | CC 30 | CT 25 | F 30 | E 30 | I 40 |
Ag 35 | Dex 40
Int 50 | FM 45 | Soc 45 | PV 11 | Magie 2
| Corruption 3+

Capacités et traits :

- Faux Innocent : +20% en Baratin et Tromperie lorsqu'il feint la vulnérabilité
- Langue Magique, Canalisation, Incantation
- Talents : Sens du mensonge, Présence trompeuse, Résistant à la peur

Sorts :

- Flamme de Dhar (1) – 1d10+3 dégâts, visible seulement par les mages
- Ombre fuyante (1) – Donne -20% pour être détecté ou suivi
- Main glacée (0) – Sort mineur : inflige 1

point de dégât et fatigue la cible (-10% CC)

Secrets / Astuces MJ :

- Se fait passer pour un élève en fuite ou orphelin doté de dons magiques
- Peut corrompre un PJ via une proposition de « pouvoir partagé »
- Son grimoire est enveloppé de runes masquées (test d'Int ou Connaissance Magie pour les révéler)

Crisore Fiquelame, anagramme de Sorcier Maléfique

Le vrai visage de ce jeune et charismatique apprenti magicien apparaît sous les traits d'un Sorcier du Chaos. De son vrai nom Kher Grunkan, cette créature n'est autre qu'une enveloppe de ce qui jadis a été un Humain, ancien lieutenant de Karak Gorum. Son enveloppe charnelle n'est qu'une image qu'il renvoie. Un pacte convenu avec un Démon Majeur lui permet de contrôler son aspect cadavérique de mort-vivant vieux de plus de 250 ans.

Il a élu domicile sous les profondeurs du château. Il siège au niveau inférieur parmi le clan des Skavens. Les Peaux-Vertes le craignent et lui apportent le butin de ses razzias notamment cette prise : des enfants destinés à maintenir sa jeunesse éternelle à l'occasion d'un rite sacrificiel.

Grimoire de Lorian – « La Langue de l'Ombre »

Le petit livre relié en cuir noirci qu'il porte avec lui est marqué d'un symbole d'Aqshy stylisé pour faire croire à une formation légitime et un grimoire de sorts. À l'intérieur, les runes changent légèrement de forme selon l'observateur. Les pages dégagent une chaleur sourde, mais l'encre semble frémir à la lumière de la lune.



Sorts contenus :

1. Main Glacée (Magie mineure)

Une aura glacée entoure la main du lanceur.

Effet : Inflige 1 point de dégât (ign. armure), -10% CC à la cible jusqu'à son prochain tour.

2. Flamme de Dhar (Magie Noire – 1 point)

Un feu sombre jaillit, visible uniquement par les créatures sensibles à la magie.

Effet : 1d10+3 dégâts, ignore armure magique. Si la cible est magique ou mutée : +1 corruption.

3. Ombre Fuyante (Magie Noire – 1 point)

Le corps du lanceur devient trouble et indistinct.

Effet : -20% aux tests de Perception ou Pistage pour le localiser pendant 1d10 rounds.

4. Murmures Persistants (Magie Noire – 2 points)

Des voix chuchotées hantent la cible.

Effet : Test de FM opposé – si échec, la cible subit -10% Int et FM pour 1d10 minutes. Peut provoquer un test de peur si déjà paniqué.

5. Caresse du Néant (Interdit – 2 points)

Une énergie noire s'enroule autour d'un cœur encore chaud (ingrédient requis).

Effet : Drain de 1d10 PV à une cible vivante à 10 mètres (test d'Endurance pour réduire de moitié). Soigne le lanceur d'autant. Gagne 1 point de Corruption.

Objets liés au grimoire :

- Sceau de cuivre ancien : utilisé pour tracer un cercle de protection... ou d'invocation.
- Marque-page en peau gravé d'un alphabet inconnu (langage chaotique simplifié).

Écriture piégée :

Si un PJ tente de le lire sans préparation

magique, test de FM ou gagne 1 point de Corruption et est désorienté 1d10 minutes.

Les recommandations du Magicien

Kher leur déconseille de s'aventurer dans les ruines du château. Il leur promet une bourse de 1d4 couronnes d'or si il font demi-tour. Si les joueurs refusent cette proposition, Kher hausse la tête :

« À vos risques et périls. Alors si j'étais vous, j'irais explorer les ruines des deux tours, c'est par là haut que j'ai entendu les cris des enfants... (même si aucun des joueurs n'a parlé des enlèvements...) »

Il prend congé et souhaite bonne chance aux joueurs puis repart en direction du sentier dans les hautes herbes en évitant la forêt.



Les deux visages de Kher, le Sorcier Maléfique

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.					

3. Exploration du Château du Vieux Bast

Trois niveaux explorables et une quatrième bloquée :

- Souterrains (galeries gobelines, cellules)
- Niveau intermédiaire (pièces effondrées, repaires gobelins)
- Tours supérieures (repaire des Harpies)
- Niveau inférieur, antre du sorcier Kher Grunkan et du clan Skaven (cette partie n'est pas développée dans cet épisode, un accès étroit et en partie comblé empêche d'y accéder. Voir zone 6)

Dangers

- Trappes, chutes, galeries étroites
- Patrouilles gobelines
- Un Ogre mercenaire nommé Krunk, garde les enfants enfermés.

4. Combat Final et Sauvetage

- En sous-sol, les enfants sont retenus dans des cachots verrouillés.
- Les aventuriers doivent vaincre Krunk, neutraliser ou faire fuir les gobelins.
- En option : les Harpies attaquent si les aventuriers explorent les tours ou font trop de bruit.

Objectifs des PJ

- Gagner la confiance des villageois
- Retrouver et sauver les enfants
- Survivre au château et à ses horreurs
- Affronter ou éviter les Harpies
- Décider du sort de Krunk : tuer, négocier, ou convaincre ?

Récompenses possibles

- Gloire locale et gratitude du village
- Objets récupérés dans le nid des Harpies et dans les souterrains
- Arme ou armure prise à l'Ogre

- Bonus de réputation et points d'expérience

Carte du Château du Vieux Bast

Le château du Vieux Bast, bien que partiellement en ruines, conserve une structure complexe propice à l'exploration. Voici une description des principaux niveaux et zones :

1. Niveau Supérieur : Les Tours et le Donjon

- Tours des Harpies : Nids des Harpies, accessibles par un escalier en colimaçon branlant. Les Harpies attaquent si dérangées.
- Donjon Effondré : Ancienne salle de garde, désormais en ruine. Possibilité de trouver des objets anciens ou des indices sur les Gobelins.

Harpies du Vieux Bast

Elles sont les yeux et les oreilles du Sorcier c'est pour cette raison que Kher convainc le groupe d'explorer les tours pour éviter aux joueurs d'aller fourrer leurs nez dans les galeries souterraines.

Carac : CC 45 | CT 35 | F 35 | E 30 | I 40
| Ag 50 | Dex 45 | Int 20 | FM 30 | Soc 10

- Mvt : 6 (vol)
- Traits : Vol, Attaques en groupe, Charognard, Cri perçant (Test FM ou -10 Agilité pendant 1 round)
- Comportement : attaquent ceux qui montent dans les tours ou s'approchent de leur nid (où elles gardent des ossements, objets brillants...)



Table d'Événements Aléatoires au niveau supérieur (1d20)

d20 Événement

1 Éboulement soudain : un pan de mur ou plafond s'effondre. Réussir un test d'Agilité (+0) ou subir 1d10 dégâts.

2 Cri d'un enfant : un appel à l'aide se fait entendre, mais il provient d'un endroit inaccessible. Véritable piste ou illusion ?

3 Gobelins curieux : 1d3 gobelins explorateurs arrivent par un tunnel adjacent, surpris.

4 Piège rudimentaire : fil tendu déclenchant une cloche, alertant les gardes à proximité.

5 Vestiges oubliés : une fresque décrépie ou un vieux symbole impérial émerge du mur.

6 Souffle malsain : un souffle d'air nauséabond (toxicité légère). Test d'Endurance (+0) ou gagner la condition Malade.

7 Tunnels glissants : une zone inondée rend le sol traître. Tests d'Agilité (-10) pour éviter la chute.

8 Piétinements lointains : des bruits lourds retentissent — peut-être l'Ogre en patrouille ?

9 Chauves-souris agitées : une nuée de petites chauves-souris est dérangée. Rien de mortel, mais elles effraient. Test de FM ou Fuite (1 round).

10 Armes rouillées : les restes d'une ancienne escouade impériale, avec un objet utile si fouillé.

11 Trace sanglante : une traînée de sang va vers un tunnel... puis disparaît brutalement.

12 Grotte instable : test d'Intelligence (+20) pour remarquer les fissures avant de passer — ou risque d'effondrement.

13 Embuscade gobeline : 1d4 gobelins embusqués attaquent depuis des trous dans les murs.

14 Tremblement de terre mineur : tout tremble brièvement. L'eau goutte du plafond. Ambiance renforcée.

15 Objets brillants : un tas d'objets volés attire l'œil — un leurre placé près d'un piège. Test de Perception pour repérer le piège.

16 Ossements humains : un squelette de soldat, encore équipé d'une bourse et d'un carnet détrempé.

17 Graffiti gobelins : des messages moqueurs et des dessins gribouillés donnent des indications trompeuses.

18 Hurlement inhumain : un cri résonne dans les tunnels, sans explication. Test de FM ou gagner Effrayé pendant 1 round.

19 Insectes nécrophages : un essaim dérangé attaque brièvement. Test d'Agilité pour les éviter ou subir 1d5 dégâts.

20 Rencontre avec une meute de rats mutants avec un chef de meute « alpha ».

Rats Mutants

Type : Bête – Mutation chaotique

Description : Un rat difforme, à moitié chauve, avec un œil supplémentaire ou des membres surnuméraires. Sa peau est couverte de plaques, de crocs tordus ou d'excroissances.

Profil

M 6 | CC 40 | CT 0 | F 40 | E 40 | I 30 |
Ag 30 | Dex 20
Int 15 | FM 20 | Soc 5 | PV 12 | Points de
Destin 0



Capacités spéciales :

- Morsure mutée : 1d10+4 dégâts, test d'Endurance ou contracte une mutation mineure (MJ décide de l'effet, délai narratif possible)
- Résistance du Chaos : +10% aux tests contre poison ou magie
- Cause la Peur chez les animaux normaux ou PNJ faibles (à la discrétion du MJ)

Rat Alpha – Chef de Meute

Type : Bête intelligente – Menaçant

Description : Plus gros et plus intelligent que les autres, ce rat est partiellement dressé par les Skavens ou muté. Il pousse des cris gutturaux pour organiser les assauts.

Profil :

M 6 | CC 45 | CT 10 | F 35 | E 35 | I 40 |
Ag 40 | Dex 25
Int 25 | FM 30 | Soc 10 | PV 14 | Points de Destin 0



Rat mutant

Capacités spéciales :

- Cri de Meute : Une fois par combat, tous les Rats Géants alliés gagnent +10% CC et I pendant 2 rounds
- Tactique animale : Peut diriger une attaque coordonnée – si 3+ rats attaquent la même cible, celle-ci subit un malus de -10% pour esquiver/parer
- Attaque à deux griffes : 2 attaques par round (1 morsure, 1 griffe)
- Butin (en option) : Restes de trophées Skavens (crocs, collier d'os, clou rouillé marqué du Chaos), fragment de rune impie ou d'artefact infecté

2. Niveau Intermédiaire : Cour et Bâtiments Annexes

- Cour Principale : Envahie par la végétation, avec quelques traces des Gobelins.
- Anciennes Écuries : qui semble avoir été transformées en dortoirs pour les Gobelins mais depuis longtemps abandonnées.
- Chapelle Dévastée : Lieu de rituels gobelins, des symboles étranges y sont gravés, mais là encore les lieux ont été désertés.

Voici une table d'événements aléatoires (1d20) pour l'exploration des étages en ruine du château du Vieux Bast. Elle permet d'ajouter du danger, du mystère et de l'ambiance lors des déplacements dans les salles ouvertes, effondrées, ou à moitié envahies par la végétation.

Table d'exploration des étages en ruine (1d20)

d20 Événement

- 1 Plancher pourri : un PJ marche sur une dalle pourrie. Test d'Agilité (+0) ou chute dans l'étage inférieur (1d10 dégâts).
- 2 Nid de corbeaux agressifs, pensant défendre leur territoire (1d6 attaques de becs, -10 Sociabilité à cause des marques).



3 Brume soudaine traverse la pièce. Les torches vacillent, et une silhouette floue semble les observer...

4 Trésor oublié : sous un tas de gravats, une boîte rouillée contient une bague en argent, 1d6 pistoles.

5 Harpie solitaire : blessée ou séparée du groupe, elle défend son nid féroce. Trésor caché (petites babioles brillantes).

6 Chambre du commandant effondrée. Des papiers illisibles, mais une dague de qualité (non magique).

7 Pluie battante tombe à travers une fissure du toit, rendant le sol glissant. Test d'Agilité pour tout déplacement rapide.

8 Statue brisée : un ancien buste de Sigmar gît au sol. Si redressé (Force +10), accorde +1 FP temporaire (1 heure).

9 Échos trompeurs : les voix des PJ résonnent, mais ne leur reviennent jamais exactement. FM -10 temporaire.

10 Piège oublié (ancienne défense) : carreau de baliste miniature déclenché par un fil. 1d10+3 dégâts si échec Ag (-10).

11 Livres moisies : la bibliothèque en ruine cache un manuel de tactique militaire (+10 Intuition pendant 1 combat si lu).

12 Trappe dissimulée vers les galeries gobelines. Peut être découverte (Perception -10).

13 Chemin branlant : un couloir suspendu menace de s'effondrer. Test collectif d'Intelligence pour traverser prudemment.

14 Charognards : 1d4 Rats Géants se nourrissent d'un corps. Fuiront sauf si acculés. Le corps porte un vieux parchemin.

15 Miroir ancien : fissuré, mais magique. Un PJ y voit brièvement un reflet possédé. Gain de 1 corruption si observé longtemps.

16 Odeur de soufre : laisse présager une magie ancienne ou des Harpies proches. Aucune cause visible immédiate.

17 Cris stridents en provenance des tours hautes. Les PJ gagnent ou perdent 1 FP selon leur réaction (courage ou panique).

18 Symbole hérétique gravé dans le mur. Peut être effacé (Théologie +0), sinon cause 1 point de corruption.

19 Effondrement partiel : le plafond lâche, bloquant un couloir derrière les PJ. Test de Force pour dégager ou faire demi-tour.

20 Objet hanté : une lanterne posée sur une table s'allume seule. Elle éclaire très fort, mais attire 1d3 Harpies en 1d4 tours...

3. Souterrains : Galeries et Cachots

- Entrée des Galeries : Dissimulée sous une dalle fissurée dans la cour.
- Galeries Gobelines : Réseau de tunnels étroits, piégés et patrouillés.
- Cachots : Lieu de détention des enfants, gardés par l'Ogre Krunk.

Gobelins des Galeries

Compétences principales : Discrétion 42%, Mêlée (Basique) 35%, Perception 40%

Carac : CC 35 | CT 30 | F 30 | E 30 | I 30 | Ag 40 | Dex 32 | Int 25 | FM 30 | Soc 20

- Armure : armure de cuir (1 PA)
- Armes : dagues rouillées ou petites lances
- Traits : Fuyards, vision nocturne, embusqués



Salle Dallée (Zone 1)

Description générale

Cette salle, taillée dans la roche mais recouverte de dalles de pierre polie, tranche avec le reste du réseau gobelin. Elle semble dater d'une époque révolue de l'ancien Âge, probablement utilisée comme poste de garde ou salle d'archive. Les murs sont partiellement effondrés, des fissures suintent l'humidité, et des toiles d'araignées couvrent les coins.

Un symbole ancien effacé est encore visible sur l'un des murs, gravé dans la pierre — à moitié rongé par le temps. Un vieux parfum de moisissure et de graisse animale imprègne l'air.

Mobilier et objets

- Deux tables renversées et verrouillées, sur lesquelles sont encore visibles des cartes en lambeaux.
- Une armoire éventrée contenant des

papiers illisibles, mais aussi :

- Un petit coffret en fer fermé (piégé, voir ci-dessous).
- Une bourse oubliée avec 12 pistoles et 1 pierre semi-précieuse (valeur : 10 co).
- Une torche magique fixée à un mur éclaire faiblement, mais ne produit pas de chaleur. (Effet : lumière constante, objet mineur magique).
- Deux chaises en bois cassées.
- Un amoncellement de caisses vides contre le mur sud (passage secret).

PNJ présents

- Gribz, gobelin sournois (voir fiche plus bas), se cache derrière un meuble pour piéger les intrus. Il est en éclaireur, seul, mais armé.
- Grotteux, une créature difforme (gobelin malformé, simple d'esprit), enchaîné à un mur. Il crie si on s'approche, alertant d'autres gobelins dans les galeries proches (en renfort 1d4 en 3 rounds).





Gobelins des Galeries

Compétences principales : Discrétion 42%, Mêlée (Basique) 35%, Perception 40%

Carac : CC 35 | CT 30 | F 30 | E 30 | I 30
| Ag 40 | Dex 32 | Int 25 | FM 30 | Soc 20

- Armure : armure de cuir (1 PA)
- Armes : dagues rouillées ou petites lances
- Traits : Fuyards, vision nocturne, embusqués

Piège dans la salle

- Le coffret en fer contient un mécanisme à aiguille :
- Déclencheur : ouverture sans désamorcer déclenche le piège.
- Effet : test d'Agilité (Dextérité) +10 pour éviter l'aiguille empoisonnée.
- En cas d'échec : subir 1 point de blessure + test d'Endurance (+0) ou gagner la condition Empoisonné pendant 1d10 minutes (malus de -10 à toutes les actions).

Fiche rapide de Gribz, Gobelins Sournois

CC 37, Ag 45, Dex 40, I 35, FM 30

- Arme : dague rouillée (+4 dégâts)
- Compétences : Discrétion 50%, Embuscade, Piégeage 35%
- Traits : Fuyard, Lâche, Peut être interrogé s'il est capturé (sait comment éviter Krunk)

Passage en pente (Zone 2)

Description générale

Ce couloir, plus large que la moyenne, descend en pente douce sur une vingtaine de mètres. Il est taillé grossièrement dans la roche, avec un sol inégal, humide, et partiellement glissant à cause de mousses

brunâtres et d'eaux stagnantes. Les parois sont couvertes de griffures et de symboles gobelins tracés au charbon ou au sang séché. Des stalactites pendent du plafond par endroits.

L'atmosphère y est lourde, et l'air devient plus chaud et fétide à mesure que l'on descend.

Particularités

- Lumière : aucune lumière naturelle. Une torche ou une source magique est nécessaire pour ne pas subir un malus de -20 aux tests de Perception.
- Résonance : le passage amplifie les sons. Un chuchotement porté par le vent peut se faire entendre sur tout le tunnel. Toute discussion normale attire l'attention de gobelins à proximité.
- Pente traîtresse : test d'Agilité (+20) requis si les PJ courent ou combattent ici — risque de glisser et tomber (1d5 dégâts + chute au sol).
- Une fosse camouflée par des branches recouverts de mousses et d'une fine couche de terre, s'ouvre sur 2,50 mètres de profondeur. Elle ne semble pas avoir été placée là pour blesser mais pour capturer d'éventuels fuyards (enfants). Au fond, un aventurier piégé peut trouver une poupée d'un enfant du village, celle d'Elsa.

Usage stratégique sur 1d6

1 Embûches : les gobelins ont jeté des déchets ou des tessons pour créer des obstacles sonores.

2 Lieux d'embuscade : une meurtrière naturelle dans le mur permet à de petits gobelins de tirer des fléchettes ou de lancer des cailloux à distance sans être vus.

Test de Perception (-10) pour repérer une meurtrière avant d'y passer.

3 Traces visibles : un PJ attentif (Perception +0) peut remarquer des empreintes de bottes lourdes (celles de l'Ogre Krunk), indiquant qu'il est passé ici récemment.



4 Des traces de pas passent de pares et d'autres de la fosse piégée.

5 Un gobelin en vadrouille portant un sac tombe nez à nez avec les aventuriers. Il le lâche et se sauve. Le sac contient des pommes.

6 Un joueur glisse dans la pente (1d5 dégâts + chute au sol).

Éléments à découvrir

- Cache dissimulée : une petite cavité dans un recoin contient un amulette en os (totem gobelin) et 1 potion artisanale (effet : +10 Endurance pendant 10 minutes, mais donne la nausée après).
- Inscription cryptique (en langue gobe-line) : « *Le grand ventre garde les petits cris* ». Indice que Krunk garde les enfants captifs.

La Niche (Zone 3)

Description générale

Cette pièce, creusée en partie dans l'ancien mur d'enceinte, est partiellement effondrée s'ouvrant sur le niveau supérieur. Un éboulis de pierres forme un amas encombrant dans le coin nord. L'endroit dégage une atmosphère plus froide que le reste du sous-sol, comme si un souffle glacé filtrait à travers les fissures du plafond.

Le sol est dallé, mais fendillé, avec des traces de griffures irrégulières — trop grandes pour être des rats. Un recoin obscur dans la paroi sud-ouest a probablement servi de cachette ou de recoin de repos à une créature.

Éléments à découvrir

- Cache derrière les gravats : Test de Perception (-10) pour repérer une bourse de cuir dissimulée contenant :
- 1 potion artisanale (effet aléatoire : soins 1d10 ou hallucinations légères pendant 10 minutes, 50/50)

- Une amulette cassée de Sigmar (objet de foi – inutile en l'état, mais réparable)
- 5 pistoles et un anneau d'étain gravé d'un nom oublié : Elyséa
- Gravure ancienne à moitié masquée par la pierre : « *Qu'ils ne franchissent pas le mur...* ». Aucun autre contexte.
- Test d'Astuce ou Intuition : remarquer que les griffures ne sont pas récentes — mais les pierres déplacées récemment pourraient l'être...

Créature de la niche : La Veilleuse de Pierre

Description

La Veilleuse est un esprit tourmenté, ancré à la Niche depuis des siècles. Ancienne épouse du châtelain, elle fut enterrée vivante et hante encore ce recoin, invisible à la lumière du jour mais éveillée par le bruit, les torches, ou l'intrusion prolongée.

Sous sa forme visible, elle apparaît comme une silhouette féminine faite de poussière, de suie et de pierre fendue, les yeux vides et noirs comme des puits. Si le contact se noue, elle se révèle comme une belle femme du nom d'Elyséa de Téraille. Elle fut l'épouse d'un prince redouté, Agmond de Téraille qui du fuir sa forteresse, chassé par une armée du Roi du Nord il y deux siècles du fait de ses agissements (voir scénario Mystère à Maillet). Elle n'en dira pas plus mais certifiera que cet endroit est dorénavant un refuge pour le groupe. Si on lui offre les champignons de la forêt elle indique une cache.

Des champignons phosphorescent et d'étranges vers luisants illuminent alors la pièce. Une aura magique permet de soigner 1 point de blessure par heure. Une archive du temple à Blason évoque cet événement. Au village, Greta et Leoric en ont déjà pris connaissance.



Caractéristiques

Type : Esprit / Mort-vivant (Solitaire)

CC 45 | CT — | F 35 | E 40 | Ag 45
Int 30 | FM 50 | Soc — | Mouvement : 5
Points de Vie : 18 PA : 1 (spirituelle, uniquement contre les attaques non magiques)

Compétences et Traits

- Discrétion (Souterrains) 55%
- Intimidation 45% (chuchotements lancinants)
- Vision nocturne, Intangible, Terreur 1, Immunité au poison, aux critiques, et aux effets mentaux
- Fantôme spectral : apparaît soudainement derrière un PJ distrait (test d'Intuition pour éviter l'effet de surprise)
- Attaque spéciale – Étreinte du Froid
Test de CC 45, portée 1 m
- Dégâts : 1d10+3, ignore l'armure non magique
- Effet secondaire : test d'Endurance (+0) ou gagner la condition Ralenti pendant 1d5 rounds (gèle le sang)
- Une fois par combat : peut émettre un cri spectral (FM +0 ou être Perturbé)

Tactique et comportement

- N'attaque pas immédiatement : elle observe silencieusement les PJ qui entrent dans la Niche.
- Si elle est provoquée, entendue ou qu'on tente de piller la cache, elle attaque violemment, mais disparaît si on détruit l'amulette de Sigmar trouvée sur place.
- Peut être apaisée avec un test de Théologie ou Prière réussi (FM ou Intuition +10) ou après l'offrande des champignons de la forêt.

Récompense possible

Si la Veilleuse est apaisée et non détruite, elle guide les PJ par un murmure vers un

trésor scellé ou un chemin caché dans le château (ex : trappe oubliée ou cache de la garnison).

Médaillon de Sigmar - «Lumière de la Foi»

Un lourd médaillon en argent terni représentant le marteau de Sigmar, incrusté d'un fragment de pierre de comète.

Effet magique : Une fois par jour, le porteur peut invoquer la Lumière de la Foi : une lumière sacrée jaillit du médaillon, dissipant les ténèbres magiques dans un rayon de 6 mètres et infligeant 1d10 dégâts d'énergie sacrée à toute créature impie (démon, mort-vivant, sorcier du Chaos) dans la zone (test d'Endurance +10 pour réduire les dégâts de moitié).

Effet passif : Accorde +10% aux tests de Commandement contre des cultistes ou des hérétiques si le porteur est prêtre de Sigmar ou a la Foi.

Utilisation : Peut être porté par un prêtre, un templier ou tout personnage pieux (avec un effet réduit pour les autres).

Épée de l'Ost de Reikland

Une épée bâtarde d'apparat, au pommeau en forme de griffe impériale.

- Qualité : Excellente (pas de malus d'usure)
- Spécial : +1 en dégâts contre les mutants
- Valeur : 30 Co environ

Dagues du Chasseur de Vampire

Dagues de lancé en argent au nombre de trois, portées sur une ceinture baudrier ventrale en soie elfique.

Longues et effilées elles portent une inscription elfique : Piqûres de Vampire. Ce sont des dagues enchantées.



- Dégâts : +5 en CT 1d4+2 en CC 2d10+2 contre les Vampires.
- Valeur : 10 CO pièces et 35 Co l'ensemble avec baudrier elfique

Bâton de rapidité

Bâton vermoulu de petite taille portant pommeau en forme d'escargot sculpté

Tenu en main par un Halfeling, la fibre du bois semble redevient dense et lourde faisant place à un réel bâton de combat. L'escargot se meut en bronze.

- Effet : si un Halfeling le tenant en main tente de fuir, sa vitesse est M+2 pendant 2 tours.
- Dégâts : 1d4+1 (si tenu en main par un Halfeling)
- Valeur : 10 CO

Écu de fer

C'est un bouclier Nain de belle facture.

- Effet : si un Nain l'utilise, protection +2 contre les Peaux-Vertes.
- Armure :
+1 bras, torse et visage
+2 bras, torse et visage contre une attaque Peau-Verte
- Valeur : 10 CO



La Vieillesse de Pierre, l'esprit qui hante la Niche du château

Flacon de larmes de Myrmidia

Une fiole en cristal contenant un liquide doré.

- Effet : Potion de guérison rare – restaure 1d10+Bonus d'Endurance PV
- Valeur : 15 Co, difficile à reproduire

Parchemin de prière (usé)

Un parchemin sacré en Reikspiel ancien. Peut être utilisé une seule fois par un prêtre pour un test d'Incantation gratuit sans dépense de point de Magie

Sort Mineur Offensif : Étincelle Ardente

Type : Magie mineure

Niveau : 0

Portée : 8 mètres

Cible : 1 créature visible

Durée : Instantanée

Temps d'incantation : Demi-action

Ingrédients : Un éclat de silex (facultatif, +1 au test d'Incantation)

Effets : Vous projetez une petite étincelle brûlante vers un ennemi. Elle s'écrase dans un éclair de lumière et une odeur de soufre.

Inflige 1 point de dégât, ignorant l'armure mais pas l'Endurance.

La cible doit réussir un test de Résistance (Endurance) ou être aveuglée pendant 1 round (les attaques contre elle gagnent +10%).

Chapelet de bénédictions

Petites perles en bois gravées, portées à la ceinture.

Effet : donne un bonus de +10% aux tests de Résistance à la peur si tenu pendant une prière.

Utilisable une fois par séance (réinitialisation après repos long ou prière dans un temple).



Richesses diverses indiquée par Elysée

Une petite bourse cachée cousue dans un manteau usé contenant 5 pierres semi-précieuses (valeur totale : 2 Co) et 4 couronnes d'or impériales (Co), 11 pistoles d'argent (Pa) et 45 pièces de cuivre

Un carnet en cuir noir crypté contenant des confessions d'hérétiques (potentiel levier narratif ou preuve dans une intrigue religieuse) aux armes d'un prince Vampire.

Cavernes Partiellement Inondées (Zone 4)

Ambiance et description

Ces cavernes sont basses de plafond, humides et noyées sous une eau stagnante d'environ 50 cm de profondeur. La roche y est lisse par endroits, comme polie par le passage de l'eau, et percée de fissures naturelles. De petites stalactites gouttent en permanence. Des bulles émergent parfois à la surface, comme si quelque chose bougeait sous l'eau. L'odeur est épaisse et fétide, mêlant moisissure, vase et chair en décomposition. Le silence est total, mais brisé par les rares clapotis — qui ne viennent pas toujours des PJ...

Créatures aquatiques : Fouisseurs des Eaux Noires

- Nom : Fouisseurs des Eaux Noires
- Petites bêtes serpentoïdes, d'1 mètre de long, avec une bouche circulaire hérissée de crochets. Camouflées dans la vase.
- Comportement : Attaquent par surprise ceux qui marchent lentement ou sondent le fond. Test de Perception -10 pour repérer leurs nids (amas de boue grumeleuse).

Caractéristiques

CC 40 | Ag 35 | F 30 | E 25 | FM 20

- Attaque : Morsure (1d10+3, perçante, chance de maladie, voir table aléatoire des maladies)
- Spécial : attaque surprise si non détecté (initiative +20)
- Fragiles seuls, mais agissent en meute (2d4 individus)
- Fuiront si un tiers est tué

Dangers et conditions

- Déplacement difficile : tous les déplacements sont à moitié vitesse ; test d'Agilité requis pour ne pas tomber en cas de course.
- Eau fangeuse : impossible de voir sous la surface sans lumière et test de Perception (-20).
- Écume rougeâtre : indique la présence d'un nid de Fouisseurs tout proche.

Vestiges et trouvailles

Des objets reposent dans la vase ou flottent partiellement, issus de malheureux gobelins — ou d'autres créatures tombées dans ces eaux.

Ossements

- Plusieurs squelettes de gobelins démembrés, certains avec les os rongés.
- Un bras humain avec un bracelet d'orfèvre encore accroché (valeur : 20 pistoles à 1 co)

Rats Géants

Des rats géants sont occupés à ronger un reste cadavre : grande créature mais indéfinissable, ailée...

Type : Animal – Nuisible agressif

Nombre typique : 1d10+2

Taille : Petite

XP : 5 ; 10 ou 15	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, éloquence, 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.					

Comportement : Furtif, agressif par faim ou en meute

Moral : Fuit si seul ou blessé sévèrement

- Compétences : Discrétion (Souterrains, Urbain), Perception (+10%), Esquive
- Talents : Attaque Furieuse (morsure), Sens aiguisés (ouïe, odorat), Fuite (fuit à 2/3 PV perdus sauf en meute)
- Attaques : Morsure infecte : 1d10+3 dommages (Pénétration 0)

Sur un 6 ou + naturel aux dégâts, test de Résistance : en cas d'échec, risque d'infection

Table aléatoire de maladies

d10 Maladie Effets

1 Fièvre des Égouts -10% Perception et Agilité, agit en dernier / jour

2 Grippe Putride Test d'Endurance chaque matin : sinon -10% tous tests Soc et Dex

3 Chaleur Noire 1d10 PV non réduits par armure / jour, incubation 1d3 jours

4 Colique Rouge Le PJ doit réussir un test d'Endurance à chaque repas ou vomit, -10% Ag

5 Ulcère de la Gueule Empêche de parler clairement : -20% Charme, aucune incantation orale

6 Œil Gluant L'un des yeux s'enflamme, test d'I ou -10% CT et Perception

7 Peste Noire Voir fiche plus haut – létale si non traitée

8 Rouille des Os F et E -10%, le PJ boîte ou geint, test de FM pour ignorer la douleur

9 Souffle Sifflant-1 point de Magie

temporaire, -20% à FM pour les incantations

10 Pourriture du Sang Gain de Corruption quotidien, résistance aux soins magiques

Matériel récupérable

- Bourse percée contenant encore 6 sous et une dague rouillée
- Casque nain cabossé avec runes effacées (protège comme un casque léger)
- Trousse de soins trempée : inutilisable à moins d'un test de Métiers (Herboriste -10) pour en récupérer des composants
- Un flacon de parfum elfique scellé (bonus +10 Sociabilité si utilisé proprement — rare et commercialisable)
- Pierre à aiguiser
- Sceptre gravé, semi-englouti dans une crevasse. Il brille légèrement au contact de l'eau. Origine magique possible (non identifié sans Connaissances : Magie ou objets magiques).

La salle commune (zone 5)

Zone vivante, bruyante, crasseuse, constamment en mouvement.

Disposition

Une vaste caverne naturelle agrandie à coups de pioche, d'enclumes et d'explosifs artisanaux. Des troncs couchés, des tissus crasseux tendus sur des piquets, et même des pans de tentes volés forment des abris grossiers. Le sol est couvert de paille moisie, d'ossements, de détritrus, de pots de boue, et d'une odeur à vous retourner l'estomac.

De petites lanternes rouillées ou des torches plantées dans des crânes diffusent une lumière rougeâtre et fumeuse, projetant des ombres grotesques sur les parois de pierre suintantes.



Population

- Mâles adultes (6–10) : souvent armés ou à moitié, prêts à défendre leur antre. Certains dorment, d'autres jouent aux dés avec des os humains.
- Femelles (3–5) : plus trapues ou plus âgées, souvent plus rusées. Elles dirigent les jeunes, hurlent sur les mâles ou fouillent les affaires des autres.
- Petits gobelins (1d6 enfants) : sales, à demi nus, farceurs ou peureux. Ils se cachent dans les fentes ou chapardent aux PJ si non surveillés.

Mobilier et objets

- Tapis miteux et haillons cloués aux murs
- Caisses volées de Blasson (vêtements, casseroles, jouets)
- Feux de cuisson mal maîtrisés (fumée étouffante), où rôttissent rats, oiseaux, voire une botte garnie
- Totems en os et crânes accrochés dans des coins (rituel mineur goblin)
- Un coffre verrouillé sous une couche de chiffons (test de Perception +10) contenant :
- Une demi-douzaine de bijoux volés
- Une bouteille de vin elfique vidée et remplie de vinaigre
- Une dague enchantée (maléfice : cause douleur au porteur si humain)

Ambiance

- Bruit constant : ricanements, disputes, hurlements, grincements de dents, grognements
- Parfum infernal de graisse brûlée, moisissure, crasse et urine
- Une harpe cassée utilisée comme trône par une vieille gobeline qui se prend pour une cheffe

Comportement

- Peu agressifs au départ si en sur-nombre, mais hostiles en cas de menace

ou intrusion armée

- Les PJ peuvent négocier... s'ils parlent goblin, ou par des gestes
- Un ou deux gobelins savent quelques mots de Reikspiel
- Possible échange d'informations ou de « cadeaux » contre une faveur (rat géant capturé, munitions, nourriture)

Utilisation en jeu

- Lieu idéal pour des rencontres sociales tendues
- Possibilité d'exfiltrer un enfant goblin ou obtenir une clef de zone ou info sur Krunk, les Harpies, ou la salle secrète
- Peut dégénérer en baston généralisée si les PJ sont maladroits

Tunnel étroit (zone 6)

Le bras du couloir est fermé par une lourde palissade : troncs grossièrement taillés et intriqués entre eux, par de lourdes chaines. Un ancien panneau de bois à moitié effacé, est cloué sur le bois. Écrit en langue Naine il indique « *Ce qui gît dessous n'est pas du roc, mais du mensonge affamé.* »

Une porte scellée par un lourd cadenas de fer, ouvre sur un court passage.

Le couloir est très vite encombré de roches et de gravats. Une main squelettique et séchée tient encore en main un piolet. Le reste du cadavre si il est dégagé, révèle le corps d'un Nain avec une bourse contenant 1 pistole d'argent et 3 pièces de cuivre. À son cou, une chaîne d'acier est passée à une rune : elle peut en outre être apposée par un forgeron sur une arme pour l'améliorer : +1 dégât.

Parmi les blocs de pierre, des petites roches plus lourdes et d'un gris brillant s'avèrent être du minerai de fer. Un grand sac de cuir accroché au mur permet de charger 30 kilos de minerai avec un malus de M-2. Hans pourra en tirer un tiers en lingot de fer.



Investigation

- Un souffle d'air parvient d'une galerie inaccessible (trop étroite pour un Humain adulte) et située dans le fond du bras.
- Des restes d'ossements et une légère lueur verte semble émaner de cette galerie mystérieuse.
- Des poils drus sont collés à la paroi.
- Le sol a été récemment remué comme si il avait été rebouché sous les amas de pierre.
- Une aura maléfique, du Chaos peut-être, se fait ressentir près de cette galerie.
- En creusant le sol meuble, une tête de Gobelin à moitié dévorée la bouche ouverte comme hurlant à son découvreur, est mise au jour. Le reste du buste est comme la tête, dévoré par de multiples dents acérés : 1 sou traîne au sol.

La galerie d'aération mène 2 mètres au dessus d'un sombre souterrain. Ce couloir donne dans une zone occupée par un clan Skaven. Si un joueur de petite taille réussissait à s'y glisser, test de FM : sentiment de peur et de dangers imminents. Bruits insolites, cris de rats, parfois un hurlement lointain et effrayant. Des lueurs étranges sur les parois sont diffusés par des torches à la flamme verdâtre. Un sentiment d'effrois traverse peu à peu l'esprit de l'observateur.

Les carrefours (zone 7)

Cet embranchement de couloirs est défendu par deux palissades hérissées de pieux acérés. Une lumière et des voies se font entendre derrière. Il y a une dizaine de Gobelins stationnés ici.

- Tables et tabourets
- Cruchons de vin aigre, vaisselle en bois
- Râtelier avec 3 arcs courts et 1d20 flèches
- Tonnelet contenant une mixture visqueuse pour empoisonner 20 pointes

de flèches (poison létale en 6 heures par contact avec une plaie)

- Clef du cadenas de la zone 6 (manufacture Naine)

Le Cachot / Tanière de l'Ogre (Zone 8)

Voici la description détaillée du cachot (Zone 8 : Tanière de l'Ogre), là où les enfants de Blasson sont retenus prisonniers :

Description générale

Située à l'extrémité d'un couloir tortueux et surchauffé, cette salle est en partie creusée dans la roche naturelle, en partie consolidée par de vieux murs de pierre effondrés. L'air y est chaud, moite et vicié, saturé d'odeurs de viande, de transpiration et de déjections.

Une fosse centrale sert de lit à l'ogre : un amas de peaux de bêtes, de chiffons sales, d'ossements et de restes de nourriture. L'endroit est éclairé par une lanterne suspendue à une chaîne, volée à un aventurier, qui diffuse une lumière jaune huileuse.

Un ancien grillage de fer forgé scelle une cellule rudimentaire au fond de la salle, contre la paroi nord. Les barreaux sont rouillés, mais solides, et verrouillés avec un système de chaînes et de cadenas que l'Ogre garde accroché à sa ceinture.

Les prisonniers

- 6 enfants de Blasson, âgés de 5 à 12 ans, sont enfermés dans cette cellule.
- Tous sont épuisés, sales et affamés, mais vivants.
- Le plus âgé, Bertin (12 ans), tente de rassurer les plus jeunes. Il pourrait aider les PJ si libéré.
- Une petite fille, Elsa, a vu l'ogre cacher une clef de secours dans une jarre vide près de la fosse.



Occupant principal

- Krunk, l'Ogre Mercenaire
- Krunk dort ici entre deux rondes.
- Si les PJ sont discrets (Test de Discrétion Opposé à Perception 35), ils peuvent surprendre l'ogre endormi.
- Krunk est pragmatique : il n'aime pas les gobelins, mais est payé en viande.
- Il pourrait être intimidé, négocié ou soudoyé (nourriture, promesse d'un combat ou défi plus grand...).

Krunk, l'Ogre Mercenaire

Carac : CC 55 | CT 25 | F 60 | E 60 | I 25
| Ag 30 | Dex 25 | Int 20 | FM 35 | Soc 10
Points de Vie : 35

- Armure : peaux épaisses, armure partielle (PA 2 corps, bras)
- Armes : Massue énorme (2 mains, dégâts +8, impitoyable)
- Traits : Grand, Résistant, Cause la Peur
- Motivation : payé en viande par les Gobelins — peut être amadoué, ou trahi.

Objets et mobilier

- Caisse de nourriture volée (pommes pourries, fromage moisi, os)
- Vieux sac d'équipements pillés : bottes trop grandes, veste cloutée (taille ogre), épée brisée
- Pot en céramique : contient la clef de secours du cachot (indice donné par Elsa)



Plan du cachot



- Graffiti d'enfants griffonné sur les murs de la cellule : symboles, jeux, noms gravés
- Un journal détrempé (appartenant à un aventurier disparu) sous le lit de l'ogre. Lisible en partie, il contient une carte fragmentaire du château.

Déclenchement d'alerte

- Si l'ogre est alerté ou crie, 2d6 gobelins des tunnels arrivent en d'ici 1d4 tours.
- Les enfants paniquent si un combat éclate près d'eux : test de Commandement ou Intimidation pour les faire rester calmes ou fuir selon la stratégie des PJ.

Objectif des PJ

- Libérer les enfants en récupérant la clef ou en forçant la porte de la cellule (test de Crochetage ou Force -10).
- Éviter de blesser les enfants pendant le combat (zone étroite et mal éclairée).
- Décider du sort de Krunk : élimination, négociation, ou abandon.

Salle secrète oubliée (Zone 9)

Accès caché

La salle est dissimulée derrière un pan de roche fissuré dans un cul-de-sac. Un test de Perception (-10) ou Intelligence (Connaissances : Ingénierie +0) permet de repérer un courant d'air suspect et une pierre légèrement désalignée.

Une fois découverte, les PJ doivent pousser un mécanisme dissimulé (test de Force ou de Métiers : Maçonnerie) pour faire coulisser une dalle, révélant un ancien passage étroit, couvert de racines, menant à la salle.

Description générale

La salle mesure environ 6x6 mètres. Contrairement au reste des tunnels, elle a été maçonnée avec soin : le sol est en pierre

blanche, fissurée par le temps. Des symboles anciens ornent les murs. Un autel en pierre noire, fendu en son centre, trône au fond.

L'air y est froid et sec, comme coupé du reste des souterrains. Un silence surnaturel y règne, étouffant les sons.

Mobilier et contenu

- Autel rituel : gravé d'inscriptions en Reikspiel archaïque — il aurait été utilisé par un culte disparu ou un ordre secret.
- Test de Langue (Classique ou Théologie) pour déchiffrer : il est dédié à Sigmar, mais détourné pour retenir un esprit.
- Coffret scellé (piégé) contenant :
 - 1 potion de soin antique (+1d10 PV)
 - 1 médaillon d'obsidienne (objet magique - donne +10 FM contre la Peur tant qu'il est porté, mais susurre des paroles incompréhensibles la nuit)
- Squelette recroquevillé en armure de cuir noirci. Il tient une dague runique (magique, dégâts +1, brille près des créatures surnaturelles).
- Livret de notes en partie illisible — il parle de « *gardiens sous la pierre* » et du « *sang des innocents nécessaire à la jeunesse éternelle* ».

Effet surnaturel

- Toute personne restant plus de 5 minutes dans la salle sans bénédiction ressent une pression mentale croissante.
- Test de FM (+0) chaque minute passée après la 5e : en cas d'échec, gain de la condition Perturbé (Effrayé pendant 1d5 rounds à la sortie).

La mosaïque

Dissimulée derrière une dalle fissurée et envahie de racines étranges et calcinées, se



trouve une mosaïque murale antique, intacte malgré les siècles.

Le Visage Double

Au centre, s'étend une immense figure de deux mètres de haut, d'une beauté inquiétante. Elle montre un visage coupé verticalement :

Moitié gauche : un jeune homme élégant, aux traits fins, aux yeux rêveurs et à la chevelure brune ornée de feuilles dorées — il sourit légèrement, entouré de fleurs, de constellations et d'un croissant de lune.

Moitié droite : un crâne noirci, rongé de flammes violettes, dont l'orbite unique brille d'un éclat rouge sang. Des veines d'obsidienne fendent cette moitié, et un souffle d'ombre semble s'échapper de sa mâchoire béante.

Les deux moitiés sont parfaitement fusionnées, mais l'effet est dérangent. Le regard du visage double vous suit dans la pièce. Un jet de FM peut être exigé pour éviter un frisson de terreur.

L'Œil de N'kresh

Sous le visage, entre ses mains tendues, se trouve un artefact rond représenté en relief : un miroir cerclé d'os et d'éclats de cristal noir. Il est orné d'un œil vertical, ouvert, dont la pupille est une gemme rouge sang.

Des fils d'ombre peints en noir s'échappent de l'œil pour rejoindre les coins de la mosaïque, comme si la pièce elle-même en était infectée.

Le Démon

Au sommet de la scène, planant au-dessus du visage double, une silhouette démoniaque domine :

Elle a quatre bras, une peau gris cendre, et un visage indistinct couvert de runes.

Deux de ses mains tiennent des chaînes brisées, les deux autres tendent vers l'œil, comme pour en sortir.

Autour de lui, une pluie d'enfants stylisés tombent dans une gueule noire ouverte sous ses pieds.

Un texte en langue obscure (chaos ou ancien elfe noir) court le long du cadre, mais en Reikspiel ancien, on peut déchiffrer un avertissement à demi effacé :

« Celui qui nourrit l'œil sera à jamais regardé. »

Utilisation en jeu

Lire l'inscription peut exiger un test de Langue (ancien) ou de Magie.

Tenter de toucher l'œil provoque une vision chaotique ou un flash du passé de Kher.

Des traces de griffures récentes ou de suie fraîche peuvent indiquer que quelqu'un s'est récemment attardé ici.

Autres objets

Les PJ y trouvent un indice majeur sur l'histoire du château avec un vieux texte relatant un procès, celui d'un prince, seigneur de Teraille et Comte de Bast, banni car suspecté de sorcellerie. Il était accusé en outre d'enlèvement d'innocent, se nourrissant du sang des êtres pur pour prolonger son existence.

Un artefact, une orbe est capable d'effrayer les Harpies.

Le médaillon ou la dague peuvent être très utiles — mais ils attireront peut-être des créatures sensibles à la magie noire...



Table des effets étranges (1d10)

Voici une table d'effets étranges (1d10) pour la salle secrète oubliée (zone 10), à utiliser si les PJ y dorment, y méditent, ou y retournent plusieurs fois. Elle renforce l'ambiance mystique, corrompte et ancienne de la pièce.

d10 Effet

1 Un PJ entend son propre nom murmuré dans la pénombre. Aucun son audible pour les autres.

2 La torche ou lumière magique vacille et s'éteint sans explication. Elle refuse de se rallumer pendant 1d10 minutes.

3 L'un des PJ rêve d'un rituel sanglant mené dans la salle, et se réveille avec 1 point de Fatigue.

4 Un sang spectral suinte lentement de l'autel, puis disparaît à la lumière. Rien ne reste si l'on tente de le récupérer.

5 Une ombre humanoïde traverse lentement le mur du fond, sans interagir, puis disparaît. Aucun effet mécanique — mais angoissant.

6 Un PJ ressent une poussée de puissance : il gagne +10 FM pendant 1 heure, mais devient Perturbé dès qu'il est seul.

7 L'esprit piégé dans la salle tente un contact télépathique : « Délivre-moi... ou subis ma douleur ». Test de FM ou subir 1 point de Blessure mentale.

8 L'autel pulse brièvement comme un cœur, et une voix enfantine murmure un avertissement cryptique : « Ne réveillez pas ce qui dort. »

9 Le médaillon d'obsidienne s'active tout seul, émettant une lueur verte malsaine pendant 1d10 minutes.

10 Tous les PJ ressentent une déjà-vu surnaturel : le décor semble leur être familier. Pendant 24h, chacun gagne +10 à Intuition dans ce lieu, mais souffre de cauchemars (pas de récupération naturelle la nuit suivante).souvent plus rusées.

Le retour au village

Après avoir délivré les enfants, le groupe doit ramener les otages à la surface. Elsa se ravie si un joueur a retrouvé sa poupée.

Bertin explique que :

« L'Ogre n'était pas la pire créature. Une fois, un homme est venu, accompagné de trois Gobelins qui tremblait en sa présence. Il semblait jeune et portait une robe de mage. Puis comme l'Ogre ne voulait pas obéir à sa requête, le jeune homme s'est mis en colère, et son aspect a changé. Même Krunk a pris peur. J'ai demandé aux enfants de mettre leurs mains devant leurs yeux car il s'est mué en quelque chose de mauvais. Je me suis évanouie et quand je suis revenue à moi, il était parti et l'Ogre tremblait dans un coin de la pièce. »

Les retrouvailles

Au village, l'arrivée se déroule dans le brouhaha et la liesse, les rencontres sont émouvantes. Les enfants et leurs parents s'embrassent en pleurant.

Au milieu de la place du village, une Peau-Verte se balance au bout d'une corde.

Bien que les villageois ne soient pas riches, chacun se cotise et place dans un chapeau qu'ils font tourner, leur maigre richesse : 48 sous de cuivre et 12 pistoles d'argent.

Greta Krautweber utilise la récolte glanée dans la forêt pour concocter des potions :

« Allez vous reposer à la taverne... Ce sont Magguy et Albon qui tiennent dorénavant les lieux. Bruno Tourtel a quelques peu déserté le village. »



Le soir, elle revient avec ses préparations et offre à chacun :

- 1 potion de soins +1 pv
- 1 onguent antipoison
- 1 cataplasme désinfectant contre les maladies
- 1 pommade pour soigner les plaies
- 5 bandages
- 3 gâteaux coupe-faim (correspond à trois rations)

Frère Léoric donne au lettré du groupe

- 1 parchemin de sort de bénédiction « Courage »
- 1 potion de résistance contre la peur

Il remet aux autres joueurs :

- 1 fiole d'explosion : 1d10 dégâts / zone circulaire de 3 m
- 1 fiole d'eau sacrée : zone circulaire de 3 m contre les morts-vivants
- 5 flèches à pointes d'argent marquées du sceau de Sigmar
- 1 paire de bottes haute en cuir clouté : +1PA pieds et jambes

L'histoire de Kher

Si les joueurs évoque leur rencontre avec un jeune mage, et la présence de la mosaïque, alors Frère Léoric leur parle du Pacte des Ombres :

« Une légende raconte qu'un jeune mage du nom de Kher fit un pacte avec un démon pour maintenir son apparence d'éternelle jeunesse il y a 250 ans. Il fut le lieutenant d'un puissant sorcier du nom de Karak Gorum, celui-là même qui fut défait à la fin du 3e Age. Après la chute de sa citadelle par une coalition d'Elfes venues de la forêt des Géants, d'Hommes du Nord et de Nains de la montagne de Ered Ether, les armées de Karak Gorum furent battues. Le jeune Kher pris alors la fuite emmenant avec lui un puissant artefact capable d'invoquer un démon. La légende raconte qu'il doit pourvoir à sa jeunesse en échange d'enfants. »

Emmerich le Bailli prend alors la parole :

« Je ne sais pas si nos enfants auraient pu participer à de telle ignominie, mais je demande-

rais, à Hans et à Klaus dès qu'il seront sur pied d'aller faire un rapport aux instances militaires de Borwo. Si vous voulez en connaître plus, je vous invite à visiter la bibliothèque de l'Ordre de la Lumière Éternelle au village de Maillet ; demandez à Alma Terrenoire, elle devrait pouvoir vous renseigner »

Emmerich offre à chacun une médaille en bronze aux armes de Blasson et les fait citoyen d'honneur du village. Il accompagne ces présents par une bourse de cuir qui contient 4 couronnes d'or :

« Tenez, c'est la bourse que portait sur lui ce traître de Bruno Tourtel. Hans le vieux garde expérimenté, l'a surpris le soir même de votre départ, en curieuse compagnie. Il discutait derrière la palissade avec une petite créature... Celle là même qui pend au gibet du village. Quand à Tourtel, il a été chassé et ses biens confisqués. »

Si les aventuriers ont récupéré du bois de if, Oskar Holzhauser, s'empresse de les emmener dans son atelier :

« Ce sont de belles longes de bois. Les tiges feront d'excellents arcs courts ou des flèches. Les grands bois seront fendues, collés et reliés entre-eux pour produire des arcs longs de belle facture. Le bois devra sécher dans mon atelier au moins 6 mois avant de pouvoir être travaillé. Mais j'ai du stock et je vais vous monter 1 arc court et 1 arc long d'ici 1 heure. »

Effectivement, 1 heure plus tard, le menuisier revient avec deux arcs et deux carquois contenant 10 flèches chacun ainsi que deux flèches assommantes.

Haraldin le forgeron ne manquera pas de remarquer la rune trouvée dans la zone 6. Il évoque le clan Herdhoïn de ses ancêtres tiré d'un vieux livre Nain (Voir page32).

Devant le sac de minerai il s'exclame :

« Par tous les dragons de la terre, voici donc de la belle matière à cuire dans mon four ! Si vous êtes encore là demain, vous repartirez avec un gros lingot de fer du clan Herdhoïn, le meilleur métal de la contrée ! »

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.					

Le père de Bertin, Pierrick, s'approche des joueurs. Il a perdu son épouse lors de l'assaut des Peaux-Vertes. Il demande simplement aux joueurs de déposer le collier d'ambre que portait Léona son épouse, sur l'autel du temple de Shallya au Veilleur et de prier pour son âme. Puis il sort de sa poche un petit carnet noirci par le temps et le remet au groupe :

« C'est un livre de connaissance. Je ne sais ni lire ni écrire. Il appartenait à Léona. Avant de mourir, elle m'a expressément demandé de le déposer à la bibliothèque de l'Ordre de la Lumière Éternelle au village de Maillet et de le remettre en main propre à Alma Terrenoire. »

Épilogue

Si la poupée d'Elsa a été retrouvée, le lendemain avant de partir, la fillette vient toquer à la chambre des aventuriers. Elle pose sa poupée sur la table, l'ouvre délicatement et dit :

« Tenez, j'avais volé ça à Krunk... C'est pour vous remercier de m'avoir délivré moi et mes camarades. »

Puis elle dépose sur la table un petit sac en velours et dit au-revoir à la troupe.

Le sac contient un objet en ivoire, une canine d'Ogre sertie d'une petite pierre brillante, percée et attachée à un cordon.

Dent de l'Ogre Krunk

- Le porteur bénéficie d'un bonus de +1 en Force
- Valeur : 15 couronne d'or



Dent de l'Ogre Krunk



L



Plan des ruines du château de Bast (H : tours, repaires des Harpies)

Le Destin Souterrain des Nains Herdhoïn

Autrefois, le clan Herdhoïn était renommé dans les régions sauvages de l'est, notamment pour un filon découvert dans les galeries de Bast, d'où ils extrayaient un minerai à la pureté inégalée de son fer rouge, un minerai dense et éclatant, capable de conserver sa solidité même après des enchantements. Le marteau d'azur du Thane Herdgrim, forgé dans ce métal, était dit capable de briser le roc et l'os d'un seul coup.

Pendant des lustres, les tunnels prospérèrent. Mais un jour, ils creusèrent trop profond.

Il y a un peu plus de cent ans, un filon exceptionnel, baptisé le Nerve du Monde, fut découvert. Obsédés par sa richesse, les Nains négligèrent les signes : les grondements creux, les rats plus gros que des chiens, les symboles grattes sur les murs par des griffes...

Puis, un pan entier de la mine s'effondra. Plus de la moitié du clan disparut dans les abîmes.

Quelques survivants hagards revinrent à la surface des semaines plus tard, le regard éteint, leurs barbes rongées par l'humidité et la peur. Tous racontèrent des récits fragmentés mais similaires : des hommes-rats, aux yeux luisants, armés de machines étranges, surgis des ténèbres. À leur tête, un sorcier au visage double ~ moitié jeune et éclatant, moitié rongé et cadavérique ~ guidait la horde. Il chuchotait dans une langue que les runes naines ne pouvaient transcrire.

Depuis, les mines de Herdhoïn sont scellées, leur accès marqué d'un avertissement runique :

« Ce qui gît dessous n'est pas du roc, mais du mensonge affamé. »



Petits rappels sur l'encombrement

Les personnages peuvent porter Force x 10 points d'encombrement maximum, sauf les Nains qui peuvent porter Force x 20.

Si le seuil est dépassé, les personnages perdent 1 point en Mouvement et 10% en Capacité de Combat et Agilité par tranche de 50 points d'encombrement au-dessus du maximum.

La menue monnaie peut compter pour 5 en encombrement par tranche de 50 pièces de monnaies, les pièces d'or, métal pourtant plus lourd, sont plus petites et plus fines.

Le taux de change

1 pièce d'or ou couronne, correspond à 20 pièces d'argent ou pistoles. 12 pièces de cuivre ou sous, correspondent à 1 pistole.

Lumières

L'éclairage a une durée est une action différentes suivant les combustibles. Il peut-être vu par d'autres (de moitié par temps brumeux ou suivant la clarté de la lune) :

Type	Portée	Durée
Allumette :	1/2 m	1 round
visible à 12 mètres		
Bougie	3/6 m	2 heures
visible à 26 mètres		
Feu de camp	8/16	variable
visible à 70 mètres		
Lampe	4/8	4 heures
visible à 26 mètres		
Lanterne	8/16	4 heures
visible à 70 mètres		
Vision nocturne	15/30 m	constant

Faim et soif

Les aventuriers peuvent être confrontés à la faim et à la soif.

Après 3 jours sans manger ou 2 jours sans boire, ils doivent lancer un test d'endurance (+10%) et risquent de perdre 1 pv.

-4e jour de faim ou 2e de soif, test d'Endurance normal.

-5e jour de faim ou 3e de soif, test avec malus de -10%.

-6e jour de faim et 4e de soif, test avec malus de -25%.

-7e jours de faim et 5e de soif, -1pv.

Un chope ça va, trois...

Effet de l'alcool : nombre de verres possible = Bonus d'Endurance. Après, le soûlard doit réaliser un test de résistance à l'alcool ou test d'Endurance avec malus de -20% pour ceux qui n'ont pas l'aptitude. Si le buveur rate son test, alors des malus s'ajoutent à la CC, CT, Agilité et Intelligence. Glissant peu à peu dans la beuverie, les 4 tests ratés conduisent à :

-1er test raté : -10%.

-2e test raté : -20%.

-3e test raté : -30%.

-4e test raté : -40%.

Suivant l'alcool, des malus peuvent s'ajouter :

	Au 1er test	Au 2e	3e
Bière :	aucun	-10%	-25%
Ale et vin :	-10%	-25%	-35%
Alcool fort :	-25%	-35 %	-55%

Après le quatrième test raté, le buveur est ivre-mort et s'effondre.

À chaque action, une demi-action est nécessaire pour rester concentré.

Les effets de l'alcool s'estompent après 1d10 heures - Bonus d'Endurance ou 1d10 heures (minimum 4 heures) si vous êtes ivre-mort, après 4 tests ratés.