

## L'ENNEMI EXTERIEUR

Ce module utilise les rencontres proposées dans *Repose sans paix* (P.14 & 15) intitulées *Sur la route*.

### I. Introduction

**Yavawing** est l'**Elfe Noir** qui a prononcé l'incantation permettant au **Ver-Dragon** de venir dans le **Vieux Monde**. Lorsque la créature fut tuée par **Baramrin**, les forces chaotiques canalisées par **Yavawing** se retournèrent contre lui et il fut transformé en une terrible créature du **Chaos**. De son corps émanait une énergie causant des effets similaires à une *Malédiction de la mort vivante* sauf que la portée était de 96 m, que **Yavawing** ne contrôlait pas ce pouvoir et qu'un test de *FM* est nécessaire tous les 6 rounds pour y résister.

En découvrant cette malédiction, les **Elfes Noirs** obligèrent **Yavawing** et tous ceux qui avaient été contaminés à embarquer sur un bateau et à prendre le large. **Yavawing** est maintenant le capitaine d'un navire pirate peuplé de morts-vivants bien décidé à piller tout ce qu'il rencontre sur l'eau. En effet, une malédiction lancée par les **Elfes Noirs** l'empêche de regagner la terre ferme. Les navires de ses victimes sont pillés et leur équipage transformé en morts-vivants. Il croise actuellement dans les parages de **Marienburg**.

### II. La mission

En apprenant les exploits accomplis par les Héros de **Middenheim**, les autorités de **Marienburg** ont décidé de faire appel à eux par l'intermédiaire de **Toddbringer**. Ce dernier convoque donc les Héros et leur demande de se rendre au port de **Marienburg** où le **Chaos** ferait des siennes (Jour J).

### III. Le voyage pour Marienburg

Cf. *Sur la route* : **Emmaretta**.

Il faut 11 jours à cheval pour se rendre à **Marienburg**. C'est pendant ce voyage que les Héros vont faire la connaissance de **Emmaretta**. Cette dernière se rend aussi à **Marienburg** pour payer la caution de son amoureux. La pleine lune est en J + 12.

En chemin, les Héros sont attaqués par 3x **Orques Sombres**. Dès le début du deuxième round, les chats de **Emmaretta** se porteront au secours des Héros les plus en difficulté.

A l'issue du combat, un Héros réussissant un test d'*I* - 20 constatera que les deux chats ont jeté un regard à **Emmaretta** avant de disparaître dans la forêt.

### IV. Marienburg

Le groupe arrive à **Marienburg** en J + 11. Là **Emmaretta** se rend à la prison pour payer la caution de son ami alors que les Héros devraient se rendre au port. Là, ils sont reçus par l'intendant qui leur apprend qu'il y a quelques jours de cela, un vaisseau visiblement attaqué par des pirates a été aperçu dérivant au large de **Marienburg**. Lorsque les secours sont arrivés à bord, ils ont été attaqués par les cadavres de l'équipage qui se sont animés tels des **Zombies**. L'expédition de secours a fait brûler le navire et a décidé d'oublier cette affaire inexplicquée. Malheureusement, une semaine plus tard, un second navire dans la même situation a été retrouvé. Les autorités de **Marienburg** ont alors décidé de faire amarrer le navire au large et de demander de l'aide aux Héros de **Middenheim**.

Si les Héros se rendent sur le navire pour l'examiner, ils seront attaqués chacun par 1d6 **Zombies** jusqu'à une concurrence de 30. Ils ne sont pas soumis à l'*Instabilité* tant qu'ils sont sur le bateau. Chaque fois qu'ils infligent des dommages, il y a 50 % de chance de cause à sa victime une *Malédiction de la mort vivante* (P. 178).

Sur le navire, les Héros peuvent découvrir les choses suivantes pour chaque test d'*I* réussi :

- ⇒ Des armes ont été perdues par les pirates. Un test d'*Int* permettra de reconnaître des armes d'**Elfes Noirs**.
- ⇒ Un des passagers morts-vivants délire dans son coin. Il parle d'une sirène portant une épée et une bourse (blason de **Marienburg**) et un crâne de cerf (symbole de **Taal**). Dans sa souffrance entre la vie et la mort, il a en effet été contacté par **Johann Gespenst** qui appelle à l'aide.
- ⇒ Si l'un des Héros a déjà vu le **Ver-Dragon**, un test de *FM* lui fait ressentir une impression lui rappelant celle éprouvée lors de sa rencontre avec le monstre.

De retour à terre, les Héros devraient penser à rechercher le sanctuaire de **Taal** à **Marienburg**. Ils n'y trouvent rien car le sanctuaire auquel **Gespenst** fait allusion est l'ancien oratoire qui est maintenant abandonné et oublié de tous dans les marais à l'est de **Marienburg**.

### A. Les malheurs d'Emmeretta

Les héros devraient en être là de leur enquête au moment où ils retrouvent **Emmeretta** en pleurs. Elle leur apprend que le geôlier de **Klaus** à qui elle a remis son argent a déclaré par la suite n'avoir rien reçu et a refusé de libérer son bien aimé. **Emmeretta** supplie les Héros de l'aider et au besoin, elle leur avoue toute la vérité. En tant qu'envoyés officiels de **Middenheim** et seigneurs célèbres par leurs exploits, les Héros peuvent user de leur influence pour faire libérer **Klaus**. Ils peuvent aussi tenter de le faire évader.

Si les Héros libèrent **Klaus** et lui parlent de leurs problèmes, il leur apprend qu'en errant dans les marais à l'est de **Marienburg**, il a vu un oratoire de **Taal** à l'abandon. Une nuit, alors qu'il passait à proximité, il a ressenti une étrange impression de malaise et les chats qui étaient avec lui se sont soudainement enfuis.

### B. Un ami dans le besoin

Cf. *Sur la route* : Un ami dans le besoin.

Pour savoir ce qui se passe à l'oratoire, se rapporter à la rencontre ci-dessus. Le déroulement de cette histoire est modifié de la façon suivante.

Si les Héros donnent une sépulture décente à **Gespenst**, celui-ci leur demande comment les remercier. S'ils lui parlent de leur mission, il leur dit que depuis le mois de **Ulriczeit** 2513 (date de la mort du **Ver-Dragon**), il se passe de drôles de choses pour les morts. Comme si la mort elle-même était devenue une maladie contagieuse. Si certains Héros ont vu le **Ver-Dragon** ou viennent du monde de **Carohaise**, **Gespenst** s'adresse à eux en leur disant qu'il vient d'avoir une vision (causée par **Morr** qui n'apprécie guère que le chaos joue ainsi avec la mort) d'un symbole représentant une fleur étrange (**l'Herbe d'Or**). Il leur dit aussi que celui qui peut leur apporter la réponse est un de leurs compagnons d'aventures qui n'est pas avec eux actuellement et qui est destiné à devenir roi.

Il s'agit bien sûr d'**Albéric**. La seule façon de le rencontrer est de rentrer à **Middenheim**. Là, **Elbrech Elseher** peut contacter **Merlin** qui conduit les Héros au royaume de **Carohaise**. Le voyage **Marienburg Carohaise** se passe sans problème.

### V. Carohaise

A **Carohaise**, les Héros sont reçus par le prince **Albéric**. S'ils lui parlent du symbole de **l'Herbe d'Or**, il se souvient avoir déjà vu ce dessin quelque part. En cherchant dans la bibliothèque, ils trouvent une enveloppe sur laquelle **l'Herbe d'Or** est dessinée et à l'intérieur de laquelle se trouve un parchemin. Les indications notées sur celui-ci vont permettre de suivre la piste. Toutes les indications concernant le parchemin seront notées en fin de chapitre.

### A. L'escalier des Géants

Si les Héros ont compris la première énigme du parchemin, ils arrivent au pied d'un escalier gigantesque. Il y a une centaine de marches à escalader. Les Héros font un test toutes les 10 marches. Le pourcentage de

réussite se calcule ainsi *Dex* (x 2 si le Héros a *Escalade*) – 5 % par *Point d'Armure*. A chaque fois qu'un test est manqué, le Héros passe un

test de *Fat*. Le nombre d'échecs aux tests de *Fat* indique la fatigue du Héros et les malus subis.

Nombre d'échecs	CC	F	E	A	I	Dex
1 à 2	- 5	0	0	0	- 10	0
3 à 4	- 10	- 1	0	- 1	- 20	- 5
5 à 6	- 15	- 1	- 1	- 1	- 30	- 10
7 à 8	- 20	- 2	- 1	- 2	- 40	- 15
8 à 10	- 25	- 3	- 2	- 2	- 50	- 20

Alors qu'ils arrivent prêt du sommet, les Héros assistent à la scène suivante. En haut de la falaise se tient un **Géant** titanesque qui manie un énorme fouet. Un **Korrigan** tente de lui échapper mais le **Géant** l'attrape avec son fouet et le jette dans l'escalier. Le corps du **Korrigan** vient s'écraser près de l'endroit où se trouvent les Héros.

Ils causent la *Peur*. Comme le combat a lieu sur des marches, chaque fois que la ruade (attaque 4) touche, le Héros doit tester son *I* jusqu'à ce qu'il réussisse. Le nombre d'échecs indique le nombre de marches qu'il dévale. Il subit alors les dommages suivants : (soit y le nombre de marches dévalées)  $2y - 1d6$

### B. Les Hippogriffes

Les Héros peuvent recueillir les dernières paroles du **Korrigan** qui sont : « *Le Firbolg est... est le dernier... de la race des Géants... le plus terrible... tous mes os craquent... j'ai mal... Mes frères ! Mes frères enchaînés... dans les Cavernes Etincellantes... le secret... le secret...* ».

Les Héros sont alors attaqués par  $x - 1$  **Hippogriffes** (WJdRF P. 239) qui fondent sur eux.

### C. Le dernier Géant

Après ce combat, les Héros peuvent décider de se reposer un peu, ce qui annulera les éventuels malus d'*A* ou continuer en conservant les malus.

Arrivés au sommet, ils se retrouvent face au **Firbolg**.

Identité : Firbolg													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	63	55	8	8 (9)	100	50	7	34	44	34	44	44	34
<b>Equipement :</b> Epée +1 de E.													
<b>Informations :</b> Il cause la peur. Il tient une épée du bras droit et un fouet dans la main gauche. Chaque round, il porte 4 attaques d'épée et 3 de fouet (à moins que quelqu'un soit pris dans le fouet, dans ce cas, il donne des coups d'épées supplémentaires). Si le fouet touche, la cible a droit à un test d' <i>I</i> . S'il est manqué, on lance 1d6 pour savoir ce qui est pris et on se reporte aux indications de la page 127. Pour se libérer du fouet, le personnage doit réussir un test de $F \times 5$ ou couper la lanière (R : 6 / D : 30). Si le fouet est tranché à 3 reprises, il devient trop court pour être utilisé. Les localisations des coups portés sur le Géant son à +15. Pour chaque blessure subie par le Géant en un endroit différent, il perdra 1d4 points de B par round.													

Une fois le **Firbolg** vaincu, les Héros verront l'entrée des **Cavernes Etincellantes** dans la falaise.

### D. Les Elfes des Métaux

Des profondeurs des **Cavernes Etincelantes** émanent des bruits de pics et de pelles. Un escalier de pierre descend dans une grotte où des **Korrigans** enchaînés arrachent à la terre l'or, l'argent et les pierres précieuses. Si les Héros libèrent les **Korrigans**, le roi les remercie en leur donnant à chacun un lot de pierres précieuses (100 CO) et en leur indiquant le chemin de la **Colline Magique**.

### E. La Colline Magique

Les Héros arrivent sans encombre à la **Colline Magique** où deux splendides jeunes femmes s'affrontent dans une joute. Elles s'arrêtent en voyant les Héros et l'une d'elles propose à l'un des Héros de l'affronter dans une joute : un défi à lances courtoises. Les joutes se terminent lorsque tous les Héros ont été vaincus par la blonde ou lorsque celle-ci est vaincue par l'un des Héros. Le casque portée par la blonde empêche de voir son visage.

EQU : 320 / Tou : 90 / Des : (1d6 + 10) x 5

### F. Le baiser de la blonde

A chaque fois qu'un Héros est désarçonné, la blonde vient lui donner un baiser qui a le pouvoir de guérir toutes ses blessures (même les fractures). Le Héros doit cependant passer un test de Cd. Si ce test

échoue, avec une marge d'au moins 20, le Héros tombe amoureux fou de la blonde. Ce pouvoir de guérison et de séduction n'a aucun pouvoir sur une Héroïne.

Après la joute, les **Fées** se rendent dans la **Colline Magique** et la blonde s'écrie : « *Ouvre-toi tertre des Sidhs* ». La colline s'ouvre alors laissant le passage aux **Fées** mais pas aux Héros. Si ces derniers demandent comment faire pour pénétrer aussi dans la colline, la blonde leur dit : « *Si vous trouvez l'Herbe d'Or, vous aurez accès à la Colline Magique, Chevaliers* » puis le tertre se referme.

### G. L'Herbe d'Or

Dans la forêt proche se trouve un dolmen (test d'I - 20 pour le voir). Sous celui-ci se trouve une plante identique à celle figurant sur l'enveloppe du parchemin : L'**Herbe d'Or**. Si les Héros retournent à la colline en brandissant l'**Herbe d'Or** et en criant : « *Ouvre-toi tertre des Sidhs* (ou des **Fées**) », la colline s'ouvre.

A peine les Héros sont-ils à l'intérieur, qu'ils sont attaqués par trois **Revenants** criant « *Donnez-nous d'Herbe d'Or* ».

### H. Le char de combat

Chaque fois qu'un **Revenant** est tué, il y a 50 % de chance qu'un nouveau apparaisse à sa place. Ils cessent le combat si on leur donne l'**Herbe d'Or**.

Identité : Revenant													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-
Informations :													
Les <b>Revenants</b> (causent la <i>Peur</i> , les attaques ôtent un point de <i>F</i> pour 24 h).													

Les Héros arrivent dans une vallée paradisiaque où coule une rivière et où 4 jeunes et jolies filles dansent une farandole. Elles s'enfuient dans le bois à l'approche des Héros.

Aussitôt un char étincelant, tiré par un sanglier noir et conduit par 3 **Nains**, jaillit du verger et fonce sur les Héros.

Identité : Sanglier													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
7	63	0	4	4	20	60	3	-	30	34	34	34	-

**Informations :**

60 % de plaies infectées.

**Identité :** Nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	71	55	4	5	14	50	3	44	86	49	86	86	24

**Protection :** Armure de cuir**Informations :**

Ils tirent à l'arc (1d6 + 4) tant qu'ils sont sur le char, le sanglier donne une attaque de groin au passage.

Si on veut toucher les Nains, en cas d'attaque réussie, on lance 1d100. 0 à 40 : Nains / 41 à 60 : char (pas d'effet).

Les **Nains** ne peuvent pas renseigner les Héros. Tout ce qu'ils savent c'est qu'ils doivent empêcher les gens de l'extérieur de passer.

**I. Le Dragon du verger**

En suivant le chemin, les Héros arrivent dans un étrange verger où les pommiers portent à la fois des fleurs et des fruits. Un test d'*I* leur permet de voir une petite échelle appuyée à un petit pommier. Dans l'arbre se trouve un **Kobold**, occupé à cueillir des pommes. Si les Héros l'interrogent sur les **Fées**, il leur répond : « *Nous autres Kobolds, ne pouvons entrer dans le palais des Fées. Nous ne sommes que des serviteurs. Et le Dragon nous garde.* ».

A ce moment, un épouvantable rugissement se fait entendre (test de *Peur*) et la tête d'un **Dragon** hérissé de cornes apparaît au-dessus de la cime des arbres. Le **Kobold** met les Héros en garde en leur disant : « *Le Dragon est invulnérable à moins qu'il ne soit vaincu par lui même* ».

**J. Les cornes du Dragon**

Comme l'a indiqué le **Kobold**, la seule façon de blesser le **Dragon** est de lui arracher une de ses cornes ou piques et de le frapper avec. On peut couper une pique avec une arme tranchante (test de *CC* – 20 et infliger 17 points de dégâts en une fois) ou l'arracher à la main (test de *Dex* puis test de *F* x 8). Un Héros se battant avec une corne à un – 10 à la *CC* et à *I* ( $D = 2d6 + F$ ).

**Dragon** (P. 237).

**K. La fête des Kobolds**

A peine le **Dragon** est-il tombé, que des dizaines de **Kobolds** jaillissent pour acclamer les Héros. Il les invite alors à les suivre sous les racines d'un grand chêne pour fêter cette victoire.

Dans l'autre des **Kobolds**, les Héros sont reçus par une chanson :

*Vous êtes les rois de notre fête*

*Il en sera fait à notre tête*

*Mais manger d'abord notre quête*

*La table est prête*

*Que chantent les hachoirs*

*Que claquent les machoires*

Le menu est le suivant : Purée de larves de hannetons avec coulis de charançons et émincé de vers de terre grillés à la flamme courant d'air.

Si les Héros décident de manger, il leur faut réussir un test d'*E* ou tout vomir.

Refuser ou vomir un repas offert est une grave injure chez les **Kobolds**. Si certains Héros s'en rendent coupables, les **Kobolds** entrent dans une colère noire.

**L. La trahison des Kobolds**

Si les **Kobolds** sont furieux, chaque Héros reçoit 2d6 dards qui ont 20 % de chance de toucher la peau. Pour chaque dard ayant touché, il faut passer un test d'*E*. Pour chaque test d'*E* manqué, le Héros subit un malus de – 1 / - 10 dans toutes ses capacités sauf *B* et *A*. Si une caractéristique arrive à 0, le Héros perd conscience.



Pour sauver leur vie, les Héros peuvent prendre le roi des **Kobolds** en otage ou se frayer un chemin par la force ou l'agilité en réussissant au moins deux tests de  $F \times 10$  ou  $d'$  sur 3 dans un round.

Si les Héros sont vaincus, les **Kobolds** les abandonnent dans la forêt non sans avoir au préalable volé un objet magique à chacun d'eux (l'objet le plus beau).

### M. La reine des Fées

Les Héros arrivent finalement en vue d'un lac au centre duquel, sur un îlot, se dresse un château. Un pont de pierre relie l'île à la terre. Une fois sur l'île, les Héros sont entourés de **Gnomes** et de jolies femmes qui s'interrogent sur la conduite à tenir.

**Vivyan** la blonde, celle qu'ils ont combattue à la joute et sauvée par le passé de **Dodinel le Sauvage**, apparaît alors et souhaite aux Héros la bienvenue à **Sidh Brug Na Boinne**, le palais des **Fées** sous la colline. A nouveau, **Vivyan** peut soigner les Héros d'un baiser (*Cf. Le baiser de la blonde*). Elle leur révèle ensuite qu'elle la reine des **Fées du Pays d'En-Bas**.

### N. Le monde de Vivyan

Sur un traîneau emmené par signes, **Vivyan** fait découvrir les beautés de son monde où la lumière est toujours rose et bleue. Elle leur fait découvrir la grotte des pierres précieuses et ses vergers.

Si les Héros demandent à rencontrer *Celui contre qui la force ne peut rien*, elle leur présente **Lug**, maître du savoir, qui les défie dans une partie d'échecs.

### O. Echec et mat

Pour la partie d'échecs, on recalcule l'*Int* (éventuellement modifiée par la compétence *Jeu*) sur 20 (en divisant par 5). A chaque manche, chaque joueur fait un jet de  $d20$ , celui qui a la meilleur marge remporte la manche. Le premier qui remporte 5 manches avec 2 d'écart peut tenter le mat. Il fait alors un test à  $-4$  et l'adversaire doit faire un test avec la marge de réussite de l'adversaire ne malus. S'il échoue, il a perdu la partie. Si la mat échoue, l'attaquant perd une manche. **Lug** a 16. S'il est battu, il entre dans une rage folle.

Un ouragan balaie la grande salle dans un fracas de tonnerre, les Héros se sentent emportés puis il n'y a plus rien, que la nuit traversée d'éclairs.

Si un des Héros est battu par **Lug**, ils s'endorment dans l'inconscience.

Les Héros reprennent leurs esprits à l'extérieur, au pied de la **Colline Magique**. Là, ils retrouvent **Merlin** qui leur transmet les adieux de **Vivyan**. En effet, une **Fée** ne peut répondre à l'amour des humains. Elle leur souhaite bonne chance et veut qu'ils l'oublient. Tout Héros qui en était amoureux doit réussir un test de  $CI$  à  $-20$  ou subir  $1d6$  points de *Folie*. **Merlin** leur remet un parchemin de la part de **Vivyan**, ayant le pouvoir de détruire **Yavawing**.

Il leur dit ensuite qu'il doit les quitter car il a des choses importantes à faire (comme tout PNJ surpuissant qui se respecte !) et les téléporte dans un petit port sur la côte à l'est de **Mariembourg**.

## **VI. Yavawing**

Le navire de **Yavawing** est au large de ce port. Les Héros peuvent louer un bateau pour aborder la navire. Ils doivent penser à recruter quelques solides gaillards qui leur seront précieux pour la suite. Avec leur réputation, il ne devrait pas y avoir de problème.

Ils arrivent donc sans difficultés à aborder le navire de **Yavawing**. Les hommes d'équipage peuvent s'occuper des **Morts-Vivants** alors que les Héros doivent affronter un **Yavawing** transformé en **Mabrothrax** (P. 257).

Dès que les Héros arrivent sur le bateau, ils doivent passer un test de  $FM$  pour ne pas être affectés par la **Malédiction de la Mort Vivante**. Le navire est contaminé par la **Peste Noire** ; chaque Héros doit passer un test d' $E$  pour ne pas être contaminé (P. 82). Le **Mabrothrax** a aussi déchaîné un **Vent de Peste** en voyant le navire ennemi approcher. Aussi chaque Héros doit passer un autre test d' $E$  pour ne pas être affecté par la **Peste de Nurgle** (P. 318). En voyant la créature, chaque Héros doit passer un test de *Terreur*. Les attaques de la créature causent la **Peste de Nurgle**.

Pour vaincre le monstre, il suffit de l'occuper pendant un round alors que l'un des Héros lit le parchemin. A l'issue de ce temps de lecture, il doit dépenser 3d6 *PM* et réussir un test de *FM*. En cas d'échec, il faut passer un round supplémentaire à incanter, dépenser d'autres *PM* et repasser le test.

Si l'exorcisme réussit, le **Mabrothrax** et les **Morts-Vivants** redeviennent des **Elfes Noirs** qui, en remerciement, acceptent de laisser repartir les Héros et leur équipage.

<b>VII.Précisions</b>	<b>sur</b>	<b>le</b>
<b>parchemin</b>	<b>de</b>	<b>la</b>
<b>bibliothèque</b>		<b>de</b>
<b>Carohaise</b>		

*Celles qui permettent de mieux voir* : Marches géantes. Si les Héros y pensent, on pourra leur indiquer où elles se trouvent.

**Colline Magique** : Domaine des **Sidhs** (il suffit de le demander).

**Firbolgs** : Ancienne race de **Géants** (il suffit de le demander).

*Fin*

*Le 26/01/1990*

## LE PARCHEMIN DE LA BIBLIOTHEQUE DE CAROHAISE

*Puissant est celui qui parvient à invoquer le Ver-Dragon car la créature est son esclave. Mais malheureux est l'invocateur qui voit le Ver-Dragon tué. Il sera alors victime de la Malédiction de la Mort Vivante et tout son entourage en subira les conséquences.*

*Il existe cependant un moyen de conjurer cette Malédiction. Il faut pour cela se rendre où celles qui permettent de mieux voir sont taillées pour un Géant. Là, le Roi des Korrigans vous indiquera l'emplacement de la Colline Magique. Mais attention aux Firbolgs.*

*Une fois à la Colline Magique, il faudra rencontrer les Fées qui vous indiqueront comment les suivre.*

*Après avoir pénétré dans le Monde des Fées, il vous faudra trouver leur Reine qui vous fera affronter celui contre qui la Force ne peut rien.*

*Alors et seulement alors, Vivyan vous remettra le Parchemin. Lisez-le en vous tenant face au Monstre et la Malédiction sera levée.*

*Molder le Blanc*