

## RETROUVAILLES FRATRICIDES

### I. Background

En 2300, une communauté **elfe** s'est distinguée en allant combattre aux côtés des **Hommes** et des **Nains** pour repousser les créatures du **Chaos** de la **Norsca**. En dépit de cette guerre, un amour était né entre une jeune et douce **Elfe** nommée **Inga** et un valeureux guerrier **humain** : **Tulidane**.

Leur bonheur fut de courte durée car un jour, le groupe de **Tulidane** tomba dans une embuscade tendue par des **Trolls** (il semblerait qu'à cette époque, les **Trolls** de **Norsca** étaient moins bêtes que ceux rencontrés de nos jours dans l'**Empire**). Plus personne ne revit jamais **Tulidane** et ses hommes.

Ne voyant pas revenir son bien aimé et refusant de croire à sa mort, **Inga** qui était près d'accoucher partit seule à la recherche de **Tulidane**. Vaincue par le froid du nord, elle ne tarda pas à s'écrouler dans la neige.

Elle fut recueillie par une troupe d'**Elfes** qui la ramena au camp. Souffrant d'une forte fièvre, elle succomba deux jours plus tard en donnant naissance à deux fils : **Laat** et **Elgrun**.

Lorsque la guerre prit fin avec la défaite provisoire du **Chaos**, les **Elfes** se retirèrent dans la **Forêt des Ombres**. Ils y vécurent 50 années pendant lesquelles **Laat** et **Elgrun** grandirent et étudièrent. **Laat** fut très tôt intéressé par le culte de **Taal** alors que **Elgrun** s'était converti en secret à celui de **Nurgle** !

Lors d'un rituel manqué destiné au dieu de la peste, la peste de **Nurgle** s'abattit sur la communauté **elfique** ! Les **Elfes** périrent par dizaines et **Elgrun** comprit vite que les soupçons finiraient par se poser sur lui. Il avala alors un philtre de sa confection qui le fit

passer pour l'une des victimes du terrible fléau.

Laissant son frère pour mort, **Laat** accompagna les survivants vers un nouveau refuge, quittant à jamais la **Forêt des Ombres**. Mais la fatalité s'abattait sur les survivants de la communauté qui furent attaqués en chemin par un horde d'**Orcs**. Epuisés et démoralisés, les **Elfes** durent se résoudre à fuir alors que certains étaient tués ou capturés par les **Gobelinoïdes**. **Laat** fut parmi ces derniers.

Mais le fils de **Tulidane** ne pouvait admettre que tout se termine ainsi. Avant de savoir à quel funeste destin, les **Orcs** le destinaient, il parvint à s'enfuir au bout de trois journées d'efforts. Il essaya vainement de retrouver la piste des siens mais ces derniers avaient dissimulé leurs traces par mesure de prudence...

Ignorant l'emplacement du nouveau refuge, **Laat** décida de partir seul à l'aventure pour servir **Taal** et combattre le **Chaos**. Il vécut ainsi pendant ces 150 dernières années qui l'ont conduit à venir s'aventurer sur les terres de l'**Empire**.

De son côté, **Elgrun** a mis ce temps à profit pour progresser dans la voie du **Chaos** et tout particulièrement dans celle de **Nurgle**. Désormais, personne ne peut plus l'empêcher d'atteindre son but même si quelque part au fond de lui, il redoute d'avoir un jour à se retrouver face à son frère.

Identité : Laat (Elfe - Alignement Bon - 200 ans - 1m80 - Clerc 4 de Taal)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6*	47	52	3	4	11	86*	2	58	62	71	73	71	53

<p><b>Compétences :</b>                  Chant - Vision nocturne - Déplacement silencieux rural - Immunité aux poisons (Feuille de vérité - Lotus noir - Venin de serpent) - Identification des morts-vivants - Fabrication de parchemins - Emprise sur les animaux - Sixième sens - Chance - Langage secret forestier - Orientation - Législation - Langage secret classique - Incantations cléricales 1 à 4 - Course à pied* - Acuité auditive - Camouflage rural - Pictographie bûcheron - Alphabétisation - Linguistique - Théologie - Langue hermétique magikane - Sens de la magie - Fabrication de potions - Réflexes éclairs* - Equitation - Chasse - Pistage - Evaluation - Connaissance des parchemins - Eloquence - Méditation - Conscience de la magie - Incantation magie mineure</p>
<p><b>Points de magie :</b> 55  <b>Points de destin :</b> 4  <b>Protection :</b> Tête : 1 - Reste du corps : 2</p>
<p><b>Equipement :</b>                  Casque orné d'un crâne de cerf - Armure de cuir magique (1 de protection) - Hache à une main magique (double les dommages normaux) - Matériel de voyage standard - Arc avec 20 flèches - Bouclier - Cheval sellé et harnaché - Corde de 10m - Symbole religieux de Taal -</p>
<p><b>Sorts :</b>  <u>Magie mineure</u> : Apparition de petits animaux - Feux follets - Pare-pluie - Sommeil  <u>Niveau 1</u> : Rafale de vent - Aveuglement - Nuage de fumée - Main de feu  <u>Niveau 2</u> : Eclair - Coup de tonnerre - Séparation des eaux - Dessèchement des plantes - Incendie  <u>Niveau 3</u> : Effondrement - Conjuración d'un élémental - Souffle de feu - Ecran de flammes  <u>Niveau 4</u> : Haie d'épines - Evocation d'un élémental - Destruction des murs</p>
<p><b>Informations :</b>                  Laat a consacré sa nouvelle vie au service de Taal. Ses errances dans le Vieux Monde lui ont donné l'occasion de connaître la communauté des Humains qu'ils considèrent un peu comme un peuple d'adoption même si cette sympathie ne lui est pas toujours retournée. Depuis quelques mois, il est sur la piste d'un individu qu'il soupçonne être un redoutable sectateur de Nurgle. Laat est un véritable héros. Il est prêt à tous les sacrifices pour servir son dieu. D'un abord facile, il n'est pas nécessaire de le connaître longtemps pour l'apprécier.</p>

<b>Identité :</b> Elgrun (Elfe - Alignement Bon - 200 ans - Sorcier 4)													
<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
5	53	62*	3	4	9	100	2	71	71	77	74	71	57
<p><b>Compétences :</b>                  Acuité visuelle - Adresse au tir* - Piégeage - Jargon des voleurs - Spécialisation escrime - Langage secret classique - Identification des plantes - Connaissance des plantes - Identification des objets magiques - Fabrication de potions - Musique - Camouflage rural - Reconnaissance des pièges - Soins des animaux - Spécialisation pistolet - Langue hermétique magikane - Incantation magie de bataille 1 à 4 - Conscience de la magie - Identification des morts-vivants - Orientation - Déplacement silencieux rural - Pictographie bûcheron - Alphabétisation - Connaissance des parchemins - Méditation - Langue hermétique elfique - Chant - Pictographie braconnier - Coups puissants - Evaluation - Incantation magie mineure - Connaissance des runes - Connaissance des démons - Préparation de poisons - Fabrication de parchemins</p>													
<p><b>Points de magie :</b> 44  <b>Points de destin :</b> 4  <b>Protection :</b> 2</p>													
<p><b>Equipement :</b>                  Bouclier magique (2 de protection) - Epée magique (+1 aux dommages) - Paire de pistolets avec poudre - Arbalète avec 20 carreaux - Masque - Cheval sellé et harnaché - Bâton de sorcier</p>													
<p><b>Sorts :</b>  <u>Magie mineure</u> : Exorcisme - Malédiction - Ouverture - Zone de silence  <u>Niveau 1</u> : Vol - Force de combat  <u>Niveau 2</u> : Haine magique - Frénésie magique - Ralliement magique  <u>Niveau 3</u> : Transfert d'aura - Epée animée - Dissipation d'aura - Malédiction d'attraction des projectiles - Fuite  <u>Niveau 4</u> : Immobilisation - Explosion - Guérison des blessures graves</p>													

**Informations :**

Les connaissances magiques sur lesquelles Elgrun s'est penché, ont eu raison de sa santé mentale. Bien que ses recherches se soient surtout orientées du côté du culte de Nurgle, il n'est jamais devenu pour autant un véritable disciple du dieu de la peste. Ce dernier a cependant décidé d'utiliser la curiosité de l'Elfe pour qu'il serve ses noirs desseins. Contrairement à son frère, Elgrun n'a que mépris pour les humains. Il n'hésite pas à tuer pour servir son but, la vie des autres ne représentant rien pour lui. Le plus inquiétant, ce sont ses yeux gris acier qui donnent l'impression qu'il est capable de damner quelqu'un d'un simple regard.

## II. Les jours précédents

12/11 : **Laat**, toujours sur la piste d'un adorateur de **Nurgle**, arrive dans la région de **Middenheim**. **Elgrun**, qui sait que quelqu'un est sur sa piste, a engagé trois brigands pour le débarrasser du gêneur. Malheureusement pour eux, ils ne sont guère de taille à lutter contre **Laat** qui parvient sans mal à les vaincre. En les interrogeant, il apprend qu'ils ont été engagés par un **Elfe** qui n'apprécie guère d'être suivi. Avant de les envoyer accomplir leur mission, leur employeur leur a posé quelques questions sur le musée de la **Licorne** de **Middenheim** et leur a dit de le retrouver au 2 impasse du **Chat Noir** - 1<sup>er</sup> étage. **Laat** leur a alors conseillé de déguerpir et ne pas revenir dans le secteur, ce qu'ils se sont empressés de faire.

Pendant ce temps, à la tombée de la nuit, **Elgrun** pénètre dans le musée de la **Licorne**, tue les deux gardes et s'empare d'une relique qui semble délaissée dans une salle obscure : un sceptre.

13/11 : **Laat** arrive à **Middenheim** et apprend qu'un vol a été commis au musée de la **Licorne**. Il se rend sur place où il interroge le propriétaire et cherche des indices mais sans résultat. Dans l'après-midi, il se rend au 2 impasse du **Chat Noir**. Là, il a la surprise de se retrouver face à celui qu'il reconnaît aussitôt comme son frère ! **Laat** n'a guère le temps de se réjouir de ces retrouvailles car **Elgrun** l'attaque aussitôt. Mal remis de sa surprise et peu enclin à frapper son frère, le serviteur de **Taal** se fait blesser au bras droit et doit laisser son adversaire s'enfuir.

En fouillant l'appartement, **Laat** découvre un morceau de parchemin sur lequel 3 lignes ont été écrites : *L'île aux dolmens - Le repaire de la Méduse - La caverne du hibou*. Il décide d'aller se faire soigner chez le médecin le plus proche où il apprend que les noms inscrits sur le parchemin correspondent à des commerces de livres anciens. Il se rend ensuite à **La caverne du hibou** où il apprend, en questionnant le libraire que son frère lui a

acheté un livre intitulé **Le Sceptre de l'Avènement**. **Laat** comprend alors quels sont les projets de son frère et pense savoir comment y faire échec.

Le soir venu, il pénètre dans le musée du **Dragon**, neutralise les deux gardes d'un sort de **Sommeil** et s'apprête à s'emparer de la **Lyre de Manann**.

## III. L'arrivée des PJ

Selon le statut de vos PJ, ils pourront soit être convoqué directement par le Duc **Tödbringer** qui n'apprécie guère que l'on pille les musées de sa ville, soit par le propriétaire du musée qui aimerait bien récupérer son bien. Au MJ de trouver ce qui lui paraîtra le plus logique et quelle récompense motivera le plus ses joueurs. (*Je ne vais quand même pas tout faire ici!*). Nous sommes en milieu d'après-midi du 13.

### A. Le musée de la Licorne (secteur Westor - Sudgarten)

C'est bien entendu ici que les PJ débiteront leur enquête. En examinant les corps des gardes, ils pourront découvrir des traces de brûlures qui ne sont pas la cause de la mort car les victimes ont été égorgées. (**Elgrun a d'abord lancé un sort d'Explosion avant de terminer le travail à l'épée**). En interrogeant le propriétaire du musée, ils n'apprendront pas grand chose si ce n'est qu'un **Elfe** portant un grand manteau vert (**Laat**) est venu tôt ce matin lui poser des questions alors qu'il venait juste de découvrir le vol. Avant de partir, il lui a demandé où se trouvait l'impasse du **Chat Noir**. A part cela, il s'étonne du vol du **Sceptre** qui est loin d'être la pièce ayant le plus de valeur dans ce musée, d'ailleurs personne ne sait vraiment d'où il vient et quelle est son histoire.

### **B. L'impasse du Chat Noir (secteur de la Venelle)**

Cette impasse du secteur de la **Venelle** n'est pas très grande et questionnant les gens du coin, ils apprendront facilement que le seul **Elfe** que l'on ait vu dans le secteur, loge depuis peu au 2. Les habitants pensent qu'il devait être un peu fou car on trouve beaucoup de **Nains** dans ce secteur en raison de la présence de la chapelle de **Grungni** et que ce n'est vraiment pas la place d'un **Elfe**. Cependant son regard glacial dissuadait quiconque d'aller le lui faire remarquer et comme il ne parlait à personne... Si on leur pose la question, ils signaleront qu'il portait un grand manteau gris.

En fouillant l'appartement du 2, les PJ trouveront des traces de lutte ainsi que des tâches de sang sur le sol. Un test d'*Observation* réussi permettra de découvrir un morceau de parchemin. C'est celui trouvé par **Laat** qu'il a perdu lors de l'affrontement contre son frère. Si les PJ sont de **Middenheim**, ils sauront à quoi correspondent les 3 noms, sinon n'importe quel habitant en connaîtra au moins un.

### **C. Olaf Strumberg, le médecin (secteur de la Venelle)**

Les traces sang inciteront peut-être les PJ à aller voir le médecin du quartier. Ce dernier confirmera qu'en début d'après-midi, un **Elfe** gravement blessé au bras par un coup d'épée, est venu le trouver. Après s'être fait soigner, il a payé et est reparti.

### **D. L'île aux dolmens (secteur Westor - Sudgarten)**

Le libraire, **Dirk Heimdall** a reçu 4 jours auparavant, la visite d'un **Elfe** au manteau gris qui recherchait un grimoire intitulé **Le Sceptre**

**de l'Avènement**. Ayant un profond mépris pour les **Elfes**, il l'a fait savoir à **Elgrun** en lui disant que même s'il possédait ce livre, il refuserait de le lui vendre. L'**Elfe** lui a alors lancé un sort d'**Immobilisation** avant de lui infliger la balafre tout fraîche qui orne sa joue gauche (*Test d'Observation pour le remarquer*) avant de lui promettre de revenir le tuer s'il s'avisait de parler de lui à quiconque.

Le libraire est depuis mort de peur (*Test d'Interrogation pour le remarquer*) et ne dira rien de cette histoire aux PJ, préférant dire qu'aucun **Elfe** n'est venu dans sa boutique depuis longtemps. Cependant, si les PJ savent se montrer persuasifs, il finira par craquer et tout raconter.

### **E. Le Repaire de la Méduse (Altquartier)**

**Otto Wallendorf**, le libraire, apprendra aux PJ qu'il a bien eu il y a 2 jours, pour client un **Elfe** vêtu d'un grand manteau gris. Il connaît d'ailleurs son adresse : 6 rue de la **Sirène endormie (Altquartier)**.

**Elgrun** n'est pas venu ici car il avait déjà trouvé ce qu'il cherchait à **La Caverne du Hibou**. Il s'agit donc d'une coïncidence puisque **Eponthol Edriendil**, l'**Elfe** en question, n'a rien à voir avec l'enquête des PJ. Il s'agit d'un mercenaire en train de comploter un attentat envers la personne du duc **Todbringer**. Si les PJ se rendent à son adresse, ils interrompent une réunion. **Eponthol** laissera entrer les PJ puis, lui et ses amis tenteront de les neutraliser afin de savoir ce qu'ils savent exactement de leur complot.

Identité : Eponthol Edriendil													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	56	37	4	3	7	74	2	44	50	58	64	39	52
Compétences : Acuité visuelle - Danse - Esquive - Bagarre - Baratin - Alphabétisation - Eloquence													
Points de magie : 0													
Points de destin : 0													
Protection : Tronc et bras : 0/1													
Equipement : Vest en cuir - Epée													

<b>Identité</b> : Comploteurs (3)													
<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>CI</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
5	40	43	4	2	6	37	2	32	46	34	35	25	47
<b>Compétences</b> :													
Esquive - Coups puissants - Dressage - Equitation - Etiquette - Héraldique - Soins des animaux													
<b>Points de magie</b> : 0													
<b>Points de destin</b> : 0													
<b>Protection</b> : Tête et Tronc : 2 - Reste du corps : 1													
<b>Equipement</b> :													
Chemise de maille à manches courtes - Bouclier - Casque - Epée													

### F. La caverne du Hibou (Le Freiburg)

Mark Gruenwald, le libraire, apprendra aux PJ, qu'il y a 3 jours, un **Elfe (Elgrun)** est venu lui acheter un grimoire intitulé **Le Sceptre de l'Avènement** et cet après-midi, un autre **Elfe (Laat)** est venu lui poser les mêmes questions. Il ne possédait ce livre qu'en un seul exemplaire et ignore où s'en procurer un autre.

### G. Le temple d'Ulric (secteur d'Ulricsmund)

En menant leur enquête, les PJ apprendront qu'un exemplaire du grimoire se trouve dans la bibliothèque du temple d'**Ulric**. Les PJ pourront le consulter s'ils en demande l'autorisation. Ils pourront alors apprendre les informations suivantes.

Une légende raconte que des **Nains** voués au culte de **Nurgle**, avaient trouver le moyen de permettre la venue de leur dieu sur terre. Ils avaient pour cela forgé un sceptre qui, s'il était positionné en un lieu précis non cité dans le livre et planté dans la pierre sur laquelle il avait été sculpté, aurait permis d'ouvrir un portail au dieu du **Chaos**. Heureusement, une tribu d'**Elfe** avait appris leurs intentions et était parvenue à subtiliser la pierre avant que les **Nains** ne se livrent à leur funeste cérémonie. Depuis le **Sceptre** a disparu ainsi que la tribu des **Elfes**.

Si les PJ font appel au responsable de la bibliothèque, ce dernier réfléchira un moment puis reviendra porteur d'un autre livre. Il s'agit d'un registre consignait des événements historiques. Au chapitre concernant les affrontements de 2300 en **Norsca**, il est fait mention d'une tribu elfique qui a combattu aux côtés des **Humains** et des **Nains**. D'après les textes, les **Elfes** transportaient avec eux un coffre dans laquelle se trouvait une pierre qu'ils gardaient toujours

sous surveillance. On y parle aussi d'un valeureux guerrier humain nommé **Tulidane** dont le blason représentait une licorne. Après bien des exploits, **Tulidane**, que l'on surnommait le guerrier à la licorne, avait pris une **Elfe** pour épouse avant de succomber face à des **Trolls**. On ignore aujourd'hui ce qu'est devenu ce clan d'**Elfe** mais il est dit qu'un instrument magique appelé **La Lyre de Manann** serait le seul moyen de retrouver les anciens chargés de garder la **Pierre**. D'autres recherches permettent de découvrir que **La lyre de Manann** se trouve actuellement au musée du **Dragon** de **Middenheim** ! Le MJ fera durer ces recherches de façon à ce que l'information soit obtenue à la tombée de la nuit.

### H. Le Musée du Dragon (secteur Neumarkt)

Arrivés au musée du **Dragon**, malgré l'heure tardive, les PJ trouvent la porte ouverte. En pénétrant à l'intérieur, ils découvrent les deux gardiens endormis. La destin les fait arriver dans la salle principale au moment où **Laat** s'apprête à s'emparer de la **Lyre de Manann**. En les voyant arriver, l'**Elfe** leur demande de ne pas intervenir pour empêcher ce vol et leur dit qu'il doit mener à bien une mission dont l'avenir du monde est l'enjeu.

Pourquoi les PJ le croiraient-ils ? En l'observant, ils pourront constater qu'il porte un manteau vert (et non pas gris) et que son casque est orné de bois de cerf (symbole de **Taal**). De plus un *test d'Observation* à 1/2 leur fera remarquer le pendentif représentant une licorne qu'il porte autour du cou (qui lui vient directement de **Tulidane**).

Si les PJ ne se montrent pas agressifs, **Laat** se déclare prêt à collaborer avec eux et à leur raconter ce qu'il sait. Il passera seulement sous silence qu'il est le fils de **Tulidane** et que l'**Elfe** qu'ils recherchent n'est autre que son propre frère. Si les PJ décident de

l'accompagner, il acceptera à la condition qu'ils jurent de le laisser seul juge du destin de leur adversaire.

l'ancien village elfe où doit être jouée de la **Lyre de Manann** pour retrouver les gardiens de la pierre. Malheureusement, le trajet n'est pas sans danger et nos aventuriers vont rencontrer sur leur chemin 2x+2 **Xvarts** (Cf; *AD&D Fiend Folio P.96*) particulièrement hostiles.

### I. La Forêt des Ombres (3 jours de voyage)

Le lendemain, les PJ et **Laat** partent pour la **Forêt des Ombres** afin de retrouver

<b>Identité : Xvarts</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	10	14	2	2	4	36	1	35	54	37	26	50	34
<b>Identité : Chef</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	20	34	3	2	4	46	1	35	54	37	26	50	34
<b>Equipement :</b> Epée													
<b>Informations :</b> Ce sont de petits humanoïdes à la peau bleue et aux yeux oranges. Ils font partie d'une race située à mi-chemin entre les Gobelins et les Kobolds. Ils ont l'habitude d'enlever les voyageurs pour les torturer ou demander une rançon selon leur humeur. Ils vivent au cœur des forêts profondes ou dans des cavernes souterraines.													

Les **Xvarts** ont tendu un piège aux PJ. Un filet va tomber sur eux des frondaisons. Pour l'éviter, il faut réussir un *test d'I/2 ou I avec Esquive ou Sixième sens*. Pour se libérer du filet, il faut réussir un *test de Dex/2 ou Dex avec Evasion ou un test de F opposé à la résistance du filet de 6*. Un PJ pris dans le filet ne pourra pas combattre tant qu'il ne se sera pas libéré. Pendant ce temps, les **Xvarts** frapperont sur lui à +20 en CC.

Après cet affrontement, le groupe atteindra l'ancien village elfe dont il ne reste plus grand chose, le temps et la nature ayant fait leur ouvrage. Là, ils pourront passer une nuit tranquille. Le lendemain à l'aube, **Laat** jouera de la **Lyre de Manann**. Cela aura pour effet de faire resurgir une source souterraine qui donnera naissance à un ru. Ce dernier s'enfonce dans la forêt en direction de **Montagnes centrales**. Nos héros vont pouvoir suivre cette piste pendant deux jours.

### J. La brèche

Au matin du troisième jour, le groupe arrive dans une clairière. Là, le ruisseau disparaît dans une brèche assez large pour laisser le passage à des hommes. A l'entrée

de ce passage, ce trouvent deux **Elfes** anciens en train de se restaurer autour d'un feu de camp. Ils étaient membres de la tribu de **Laat**. Grâce au pendentif de la licorne, ils reconnaîtront ce dernier comme l'un des leurs et engageront une conversation en **Eltharin**. Ils ignorent où se trouve actuellement la communauté elfe mais ils savent que lors de son exil elle avait emprunté cette brèche. Ils ne parlent pas le **Reikspiel** mais **Laat** traduira pour les PJ en omettant ce qui concerne son passé ou celui de sa famille. Si un PJ parle l'**Eltharin**, il pourra apprendre ainsi quelques renseignements laissés à la discrétion du MJ.

#### Plan

Toutes les galeries sont plongées dans une obscurité totale. Etant la forme particulièrement riche en cavités, on ne peut voir les véritables issues des grottes de l'entrée de celles-ci. Il faut donc longer les murs pour trouver les passages.

1 La grotte aux Chauves-souris géantes : Sur le sol de cette grotte, les PJ découvrent de nombreux ossements d'animaux mais aussi de quelques humains. Peu de temps après leur entrée, ils sont attaqués par x/2 **Chauves-souris géantes**.

<b>Identité : Chauves-souris géantes</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
1	33	0	2	2	5	30	1	/	10	14	24	24	/

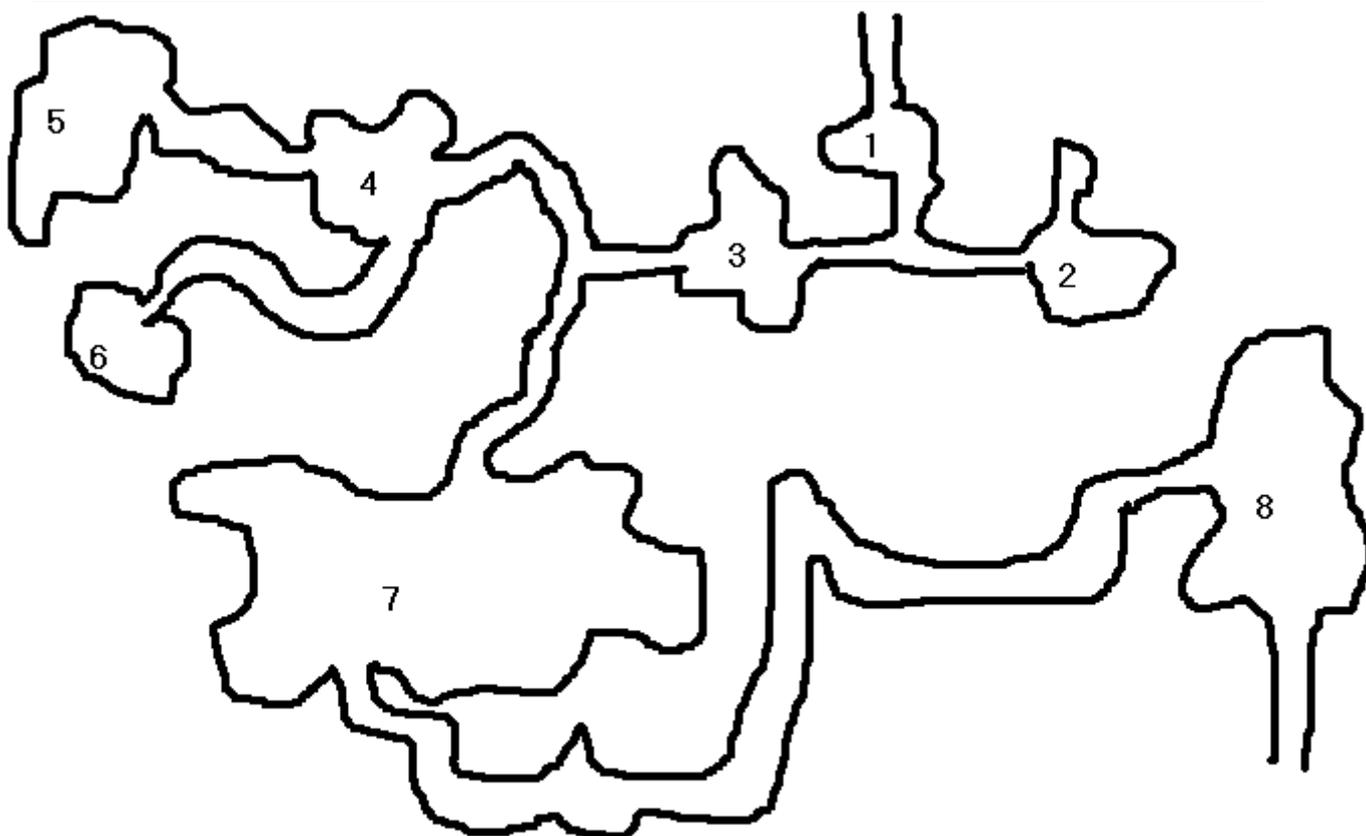
<p><b>Compétences :</b>                  I+10 au premier round                  35% de plaies infectées</p>
<p><b>Informations :</b>                  Cf. WH-JRF P.234</p>

De chaque côté de l'entrée du tunnel, un morceau de bois couronné d'un crâne de rat est enfoncé dans le sol. Un PJ ayant *Connaissance des runes* comprendra qu'il s'agit là de l'entrée d'un territoire **Skaven**.

communauté skaven a élu domicile. Lorsque les PJ arrivent, il y a là huit **Skavens** en train de dormir. Pour faire le tour de la grotte sans les réveiller, il faut réussir un *test d'I+20 avec Déplacement silencieux rural ou I/2+20 sans*. En cas d'échec, la marge multipliée par deux indique le pourcentage de chance que le bruit les ait réveillés.

2 Grotte des esclaves de la pierre du Clan des Moisis : C'est ici que ce clan de la

<b>Identité : Skavens</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14
<p><b>Compétences :</b>                  35% de plaies infectées</p>													
<p><b>Informations :</b>                  Cf. WH-JRF P.227</p>													



3 Grotte des Moines Pestiférés du Clan de Pestilen : En approchant de cette grotte, les PJ entendent d'étranges psalmodies. D'un peu plus près, ils constatent que la caverne est en fait un temple où huit **Skavens** célèbrent un

culte en l'honneur du **Rat Cornu**, le treizième dieu de la pourriture. En voyant cela, **Laat** demande aux PJ de le laisser s'en occuper. Il lance alors un sort de *Destruction des murs*. Les piliers du temple s'effondrent et les

**Skavens** se retrouvent ensevelis sous les pierres. Les quelques survivants terrorisés ne poseront aucun problème au groupe.

**4 Grotte des Magskaven :** Cinq statues de **Skavens** se trouvent dans cette pièce. Quelles que soient les actions des PJ, ils ne parviendront ni à les animer, ni à les déplacer

et pas d'avantage à les détruire. Ce n'est que si les PJ se rendent dans la grotte 6 qu'elles s'animeront et attendront nos héros à leur retour. Elles bloqueront la sortie du tunnel en se mettant à deux de front. De l'autre côté, seuls deux PJ pourront combattre à la fois au corps à corps. Les **Mageskavens** ont les mêmes capacités que les **Mageommes**.

<b>Identité : Mageskavens</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
7	42	40	3	4	14	74	2	57	1	18	24	74	12
<b>Protection : 1</b>													

**5 Grotte des Sorciers Ingénieurs du Clan de Skyre :** x+2**Devins gris** vivent dans cette grotte. Lorsque les PJ arrivent ici, les x+1 adaptes se jettent sur eux pendant que leur maître lance des sorts. Leur pouvoir magique leur a permis de "sentir" la venue des PJ et

donc d'être prêts à les recevoir. Les adaptes ont le même profil que les **Skavens** de la grotte 2. Le maître a ses caractéristiques mentales augmentées de 10 par rapport à ses élèves.

<b>Identité : Maître Devin Gris - Nécromant niveau 2</b>													
<b>Points de magie : 26</b>													
<b>Sorts :</b>													
Magie mineure : Malédiction - Exorcisme													
Niveau 1 : Destruction des morts-vivants - Main de la mort													
Niveau 2 : Arrêt de l'instabilité - Main de poussière													
Magie de bataille : Aura de résistance - Boule de feu													
<b>Informations :</b>													
Il porte une pierre noire pendue à son cou par une chaînette. Cette pierre lui permet d'augmenter sa puissance magique. C'est grâce à elle qu'il a senti venir les PJ. En outre ses sorts voient leur puissance se renforcer de +1 ou +10 selon les cas. Ainsi les sorts de dégâts infligeront un point de B en plus. En outre les jets de protection des victimes se font à -10. Malheureusement, cette gemme magique renferme de la Pierre Distordante et si elle est utilisée par une créature autre que Skaven elle provoque les effets contraires.													

**6 Grotte des Pierres Distordantes :** C'est là que les **Devins Gris** entreposent leur stock de **Pierres Distordantes**. Ici les émanations du **Chaos** sont telles que chaque PJ doit réussir un *test de Ex10* ou avoir toutes ses caractéristiques réduites de *1 ou 10 avec un minimum de 1 ou 10*. Les lanceurs de sorts devront réussir leur *test de FM* ou être privés de leurs *PM*. Les effets se maintiendront tant que les PJ ne seront pas sortis de la brèche. Il y a aussi un coffre contenant un parchemin (*Magie illusoire 1 : Action secrète*), 5 sous et

des *Bottes de saut* (taille humaine). N'oubliez pas que pour sortir de cette grotte, les PJ devront affronter les **Mageskavens** du 4.

**7 Grotte du Clan des Seigneurs de la Guerre :** x+2 **Skavens** guerriers sont en train de s'entraîner au maniement des armes. Afin d'éviter un affrontement général, le chef propose un combat singulier entre lui et un membre du groupe. Si aucun PJ ne se porte volontaire, **Laat** relève le défi.

<b>Identité : Chef Skaven</b>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	53	45	4	4	9	60	2	34	34	34	28	39	14
<b>Compétences :</b>													
35% de plaies infectées													

Bien entendu, si le chef **Skaven** est vaincu, les autres membres du clan ne

tiendront pas parole et attaqueront le groupe.

<b>Identité : Skavens</b>													
<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>CI</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
5	43	35	4	3	7	50	1	24	24	24	18	29	14
<b>Compétences :</b> 35% de plaies infectées													

### 8 Grotte des Assassins du Clan Eshin :

Cette grotte est particulièrement riche en stalactites et stalagmites. Six **Skavens** assassins qui ont observé ce qui s'est passé dans la grotte 7 se sont dissimulés dans l'ombre pour tenter de supprimer les PJ. Ces derniers seront surpris et n'agiront donc pas le premier round exceptés ceux qui, ayant *Sixième sens*, auront réussi un *test d'Int*. Les profils de ces **Skavens** sont les mêmes que ceux de la grotte 2 excepté que leurs armes ne causent pas de plaies infectées mais sont empoisonnées. Chaque fois qu'un PJ subit des blessures, il doit passer un *test de Ex10*. En cas d'échec, ses *CC*, *CT*, *I* et *Dex* baissent de 10. Lorsqu'une caractéristique atteint 0 ou moins, le PJ tombe dans le coma pour une heure (*test de FM* ou 1 point de Folie). Les caractéristiques ainsi perdues se régénèrent au rythme de 10 par heure.

Il est désormais possible de quitter la brèche.

### K. Le cañon

La brèche donne accès au fond d'un cañon. A la sortie du souterrain, la source refait surface et serpente au fond du cañon dans la direction du nord. Alors qu'ils progressent au fond du ravin, les PJ voient 8 cygnes blancs s'approcher d'eux. Ils tournoient un moment au-dessus d'eux puis volent jusqu'à la cime d'une des crêtes du ravin. Les cygnes sont des messagers de **Manann** qui tentent de mettre le groupe en garde du danger qui le menace. En effet, peu de temps après, un torrent furieux déferle du fond du cañon emportant tout sur son passage. Si les PJ ont compris l'avertissement des cygnes, il leur faut escalader les parois du ravin. Pour cela il faut réussir un *test de (I+Dex)/2+20 avec Escalade* ou *(I+Dex)/4+20 sans la compétence*. Un échec représentera une chute

de 2D4 mètres. Si les PJ sont encordés, le MJ doit déterminer si le PJ qui chute est retenu ou s'il entraîne son partenaire avec lui. Pour cela on oppose  $(Fx2)+2$  de celui qui retient à  $(E+F)$  de celui qui tombe. Si les PJ ont atteint le haut de la berge du ravin, ils pourront assister au spectacle dévastateur causé par le torrent. Si par malheur, ils sont restés au fond du cañon, les chances de survie sont quasi nulles. Les PJ ayant *Natation* auront 10% de chance de ne pas périr noyés, 5% pour les autres. Heureusement, il y a les *Points de Destin*.

### L. La transformation

Arrivés au sommet, les PJ assistent à un étrange spectacle : Tout doucement, les cygnes changent de forme et se métamorphosent en **Pégases**. Un *test d'Int* réussi permettra aux PJ de comprendre que les chevaux ailés les invitent à monter. Une fois qu'ils auront pris place sur le dos des **Pégases**, ceux-ci s'envoleront en direction du nord. Deux jours et quelques courtes haltes plus tard, les chevaux se posent sur la côte de la **Mer des Griffes**.

### M. Les criques

Le long de la côte, il y a six criques qui donnent accès à des cavernes naturelles. Quatre sont vides mais la troisième et la quatrième sont intéressantes.

La troisième crique : C'est le repaire d'un **Basilic**. Le MJ doit déterminer sur quel PJ se porte le regard du monstre. La victime a droit à un *test d'I/2* (ou *I* avec *Sixième sens*) pour pouvoir détourner son regard. Dans le cas contraire, il faut réussir un *test de FM* pour ne pas être pétrifié.

<b>Identité : Basilic</b>													
<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>CI</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
4	33	0	5	4	11	30	3	/	14	14	14	14	/

**Informations :**  
Cf. WH-JRF P.232

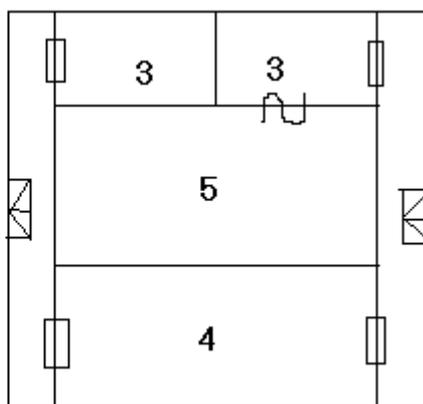
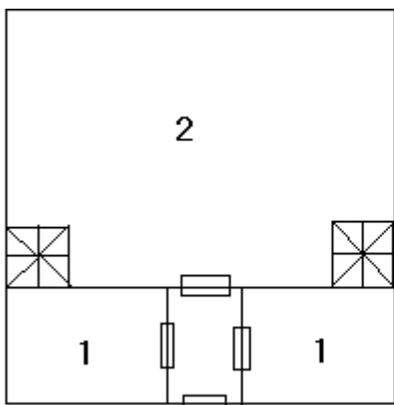
Pour combattre en détournant les yeux, on subit un malus de *25 en CC* alors que le **Basilic** gagne un bonus de *25 en CC*.

La quatrième crique : Elle est la plus grande de toutes et on y trouve de nombreuses traces prouvant qu'une communauté de personnes a résidé ici pendant quelques mois. En effet la tribu de **Laat** s'est arrêtée ici le temps que passe la période des grands froids. En fouillant les vestiges qui ont résisté au temps, un *test de I/4* permet de découvrir une sorte de livre de route. Si aucun PJ ne le découvre, c'est **Laat** qui le trouvera. Il est écrit en **Eltharin**. Il raconte le voyage des **Elfes** depuis la **Forêt des Ombres** jusqu'ici. Une carte

grossièrement dessinée retrace l'itinéraire des **Elfes** jusqu'à la crique. L'itinéraire est ensuite en pointillés, il longe la côte en direction d'**Erengard**. Vingt kilomètres plus loin dans cette direction, se trouve une forteresse.

### N. La forteresse

En s'approchant de la forteresse, les PJ découvrent rapidement que celle-ci est abandonnée et un peu en ruine. Pousser la grande porte d'entrée pour y pénétrer ne présente pas de grandes difficultés.



1 Salles des gardes : Ces salles étaient par le passé des salles de gardes comme le prouvent les râteliers et les armes rouillées qui s'y trouvent. Elles sont abandonnées depuis longtemps et sont recouvertes par la poussière et les toiles d'araignées. Il n'y a rien d'intéressant à y trouver.

2 Salle des festins : Cette salle richement meublée et décorée contient une grande table de banquet entourée de chaises recouvertes de lambeaux de velours rouges. Sur la table est disposé un couvert avec des chandeliers. Là aussi la poussière et les toiles d'araignées prouvent l'abandon du lieu. Deux escaliers en colimaçon permettent d'accéder à l'étage supérieur. L'ensemble couverts et chandeliers peut être estimé à 500Co. Cette pièce est cependant piégée. Lorsque quelqu'un marche en son centre, une pierre s'enfonce et déclenche un mécanisme qui

provoque la chute d'un lustre. *Test de I/2 (ou I avec Esquive)* pour l'éviter ou *1D6+3 de B*.

3 Chambres : Richement meublées, ces chambres envahies par la poussière et les toiles d'araignées ne contiennent rien d'intéressant. Celle de droite comprend cependant un passage secret sur le mur sud communicant avec la salle 5. Pour le découvrir, il faut réussir un *test d'I*. Pour chaque PJ découvrant le passage secret, le MJ fait un *test d'Int/2 (ou Int avec Reconnaissance des pièges ou Détection des alarmes magiques)*. Pour le désamorcer, il faut un *test de Dex/2 (ou Dex avec Reconnaissance des pièges)*. Le piège est déclenché avec une *marge d'échec supérieure à 30 au premier essai, à 15 au second et à 0 au troisième*. Si le piège se déclenche, il active une illusion : le PJ voit une image de la mort abattant sa faux sur lui. *Test de FM ou 1D3 points de Folie*.

4 Salon : Comme les autres pièces, celles-ci respire la richesse et l'abandon. Pendant que les PJ l'examinent, ils seront

attaqués par une **Apparition spectrale** (Cf; *AD&D Fiend Folio P.12*).

Identité : Apparition spectrale													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
8	0	0	0	6	25	93	1	0	0	26	0	0	0

**Compétences :**  
 C'est un mort-vivant à cheval entre deux plans d'existence. Elle a l'apparence d'un squelette revêtu de haillons. Elle peut se fondre avec le décor, se rendant pratiquement invisible, c'est pourquoi elle a 90% de chance de surprendre un adversaire (75% si la victime a Sixième sens). Elle enserre de ses mains squelettiques la gorge de sa victime (toucher automatique). Celle-ci doit passer un test d'Int. En cas de réussite, elle comprend que cette créature ne peut rien lui faire et n'a plus rien à craindre d'elle. Dans le cas contraire, elle doit passer un test de Ex10. En cas de réussite, la victime est paralysée par la peur pour 1D6 rounds. Sinon, elle subit 2D6 points de B avec 20% de chance de relancer sur un 6. Une personne tuée de cette façon se transforme en Apparition spectrale 2D4 heures plus tard.

5 La pièce secrète : Contrairement aux autres, cette pièce est simplement meublée : une table en bois et quelques chaises. Elle n'est pas non plus envahie par la poussière et les toiles d'araignées. Sur le mur sur, il y a une cheminée au-dessus de laquelle sont accrochés un heaume, un bouclier et une épée. Au moment où les PJ pénètrent dans la pièce, un rayon de soleil, filtré par le vitrail du plafond, vient éclairer ces instruments de combat. **Laat** réclame le casque car lui seul saura l'utiliser comme on le verra par la suite. Il ne peut être d'aucune utilité aux PJ. Les trois objets ont un point commun. Sur le sommet du casque, il y a un hippocampe, la poignée de l'épée a la forme de cet animal et ce dernier est gravé sur le bouclier.

L'épée possède la capacité de donner la *respiration aquatique* à celui qui la tient en main et elle *pare automatiquement une attaque par round sans faire perdre d'attaque*.

Le bouclier est +1 et donne le sort de *Marche sur l'eau 1D3 fois par jour*.

### O. La venue de Manann

Après avoir mis le casque, **Laat** demande aux PJ de le suivre sur la plage. Là, l'**Elfe** commence à entonner une étrange psalmodie. Au fur et à mesure que le rythme des paroles s'accélère, la mer est agitée de remous de plus en plus violents et **Manann**, le dieu des mers, apparaît alors sous sa forme humaine au milieu d'une gerbe d'écume. Cette venue cause la peur mais n'occasionne pas de *points de Folie*. **Manann** révèle au groupe le rôle qu'il a joué dans leur venue jusqu'ici. Il leur dit aussi que s'ils ne parviennent pas à contrer les plans de **Elgrun**, c'est l'existence

même du **Vieux Monde** qui est menacée. Il leur faut donc retrouver la communauté elfe. Pour cela, **Laat** n'aura qu'à se fier à son instinct qui sera guidé par le casque. Il n'y a que deux solutions pour éviter la catastrophe. Il faut soit empêcher **Elgrun** d'introduire le **Sceptre de l'Avènement** dans la pierre magique, soit, si les PJ arrivent trop tard, que **Laat** utilise ses grands pouvoirs magiques augmentés par le casque et la **Lyre de Manann** pour invoquer **Taal** qui seul, a une chance de pouvoir contrer **Nurgle**. Sur ces paroles, **Manann** retourne à son élément en souhaitant bonne chance à nos héros. En partant, **Manann** accorde une grâce divine au groupe et les PJ qui ne l'avaient pas seront désormais dotés de la compétence *Orientation*, les autres bénéficieront d'un *bonus de +10* dans ce domaine.

### P. Le long voyage

Pendant un long mois, guidés par **Laat**, les PJ vont voyager en direction de la **Norsca**. Le voyage est particulièrement éprouvant et le froid rend les choses encore plus difficiles. Chacun doit passer un *test de  $(10E+FM)/2$  ou subir un malus de 10 en CC, CT et I et 20 en Dex*. Un soir, à la tombée de la nuit, ils voient la lumière d'un feu de camp. En s'approchant, ils pourront voir qu'il s'agit du campement d'une troupe d'**Orcs**. Ces derniers sont au nombre de 5x. Les PJ peuvent décider de contourner le camp ou de l'attaquer. Dans le second cas, ils auront à faire à x+1 **Orcs** le premier round puis, tous les 1D3 rounds, 1D4 nouveaux **Orcs** arriveront, jusqu'à concurrence du total. En fouillant le campement des **Orcs**, ils pourront trouver 51/-4s

### Q. Le refuge des Elfes

Finalement les PJ arrivent en vue d'un grand cirque montagneux. **Laat** sentira alors qu'ils sont enfin arrivés à destination. L'ascension des montagnes sera longue et pénible mais ne nécessitera aucun test. En arrivant au village, les PJ constateront que tous les habitants sont plongés dans une sorte de transe. Celle-ci a été causée par le pouvoir du **Sceptre de l'Avènement**. Lorsque le groupe atteindra la place principale, ils réaliseront qu'il est trop tard ! **Elgrun** a déjà incrusté le **Sceptre** dans la pierre. Une étrange tornade de brumes mystiques se forme dans le ciel, annonçant la venue de **Nurgle**. En voyant cela, les PJ seront totalement paralysés, ils auront conscience de ce qui se passe mais seront incapables d'agir. **Laat** commencera alors une nouvelle incantation tout en jouant de la **Lyre de Manann**. Une seconde tornade se forme peu après dans le ciel, aussi blanche que la première était noire. Les deux tornades se mélangent alors formant un gigantesque cyclone gris alors qu'un vent terrible souffle sur le village elfe mettant à bas les habitations et que le **Sceptre de l'Avènement**, la pierre magique, le casque et la **Lyre de Manann** sont arrachés à **Elgrun** et **Laat**. Après quelques minutes apocalyptiques, les vents se calment et le cyclone disparaît dans le ciel emportant le combat des **Dieux** dans un autre

monde. Les PJ retrouvent alors la liberté de leurs mouvements.

### R. Le duel final

**Laat** demande alors aux PJ de le laisser lui-même régler ses comptes avec son frère sans intervenir, en leur demandant de laisser **Elgrun** libre de partir au cas où celui-ci l'emporterait. Après tout, maintenant, il n'est plus très dangereux. Les deux frères elfes ayant utilisés tous leurs *PM* pour leurs invocations, doivent donc s'affronter par les armes dans un duel à mort. Le MJ doit alors jouer normalement ce combat sans tenir compte des règles de fuite. Bien entendu, les PJ peuvent modifier ce final en intervenant mais ils doivent cependant bien comprendre qu'il s'agit là d'une affaire d'honneur et de famille qui les dépasse. Quant au voyage de retour jusqu'à **Middenheim**, il sera certes pénible mais sans gros problème.

## IV. Le duel divin

Ce que nos PJ ignore, c'est que le duel entre **Taal** et **Nurgle** a tourné en faveur du dieu du **Chaos**. Les premiers effets de tout cela ne surviendront que quelques mois plus tard et seront contés dans la seconde partie de cette aventure : **La roue de l'Existence**.

# FIN