LA QUETE DES ROYAUMES ELFIQUES

I. La quête du héros

A. Introduction

Tout au long de l'histoire, les épisodes seront datés en jour par rapport à la date où **Laat** est de retour à **Marienbourg**.

A force de longues et périlleuses recherches, les **Elfes Noirs** du **Nouveau Monde** pensent avoir mis au point une incantation qui leur permettra d'invoquer l'une des plus puissantes créatures du chaos. Ils décident de tester le fruit de leurs recherches loin de chez eux sur **Golthin Island** au cœur du **Grand Océan Occidental**. Cela leur permettra par la même occasion de porter un terrible coup à l'un des fiefs de leurs ennemis héréditaires : les **Elfes Hauts**.

En –45, la flotte des **Elfes Noirs** navigue vers **Rohad**, la ville de **Golthin Island** où ils ont décidé de débarquer. C'est aussi à cette date que **Laat** et l'équipage qu'il a engagé à **Marienbourg** se dirige vers **Rohad** pour rendre visite à son cousin **Baramrin**, duc de **Rohad**. Un navire des **Elfes Noirs** repère celui de **Laat** et se lance à l'abordage. **Laat** et son équipage sont sur le point d'être vaincus lorsque le **Demi-elfe** invoque un **Elémental d'Eau** qui leur permet de prendre la fuite avec quelques survivants et prisonniers **elfes noirs**. **Laat** interroge ces derniers et apprend leur but. Il fait alors faire demi-tour à son navire pour regagner **Marienbourg**. Le voyage est long et difficile, et seuls **Laat** et 6 de ses hommes arrivent vivants au port le 0.

Gravement blessé et très affaibli, **Laat** loue un chariot et se fait conduire à **Middenheim** où il arrive le 25. Il est aussitôt reçu par **Toddbringer** qui écoute son histoire et décide de l'aider à lutter contre le chaos. Pour cela, il fait appel aux Héros qui sont convoqués au palais où ils sont mis au courant des événements pas **Laat** et **Toddbringer**.

B. La mission

Le 25, les Héros apprennent les intentions des **Elfes Noirs**. **Laat** leur demande de se rendre à **Rohad** pour y aider **Baramrin**, le seul **Elfe** en mesure de renverser la situation. Il leur révèle aussi que s'il ne s'est pas trompé, le monstre en question ne pourrait être tué que par une arme bien précise : une épée légendaire. Mais, il ignore où se trouve.

C. Le voyage pour Marienbourg

Laat n'est pas en état d'accompagner les Héros qui ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes. Le voyage pour **Marienbourg** dure du 25 au 45, et ne pose aucun problème. Arrivés à **Marienbourg**, les Héros peuvent louer sans difficulté un navire et un équipage pour **Rohad** grâce à une lettre portant le sceau de **Toddbringer**.

D. Le voyage pour Rohad

Ce voyage se déroule du 45 au 90. Le 70, une immense créature aquatique ressemblant à une baleine passe à proximité du navire et manque de le faire chavirer. Tous les Héros présents sur le pont doivent réussir un test de *I* ou tomber à l'eau où rodent deux **Requins de Vamora**.

Identité : Requin de Vamora													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	50	-	3	4	23	61	1	-	20	6	17	18	-

Pour se battre sous l'eau, les héros subissent un malus de 20% en *CC*, *CT* et *I*, de 2 en *F* et ne peuvent pas utiliser efficacement d'armes contondantes. Ces malus sont réduits

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

de moitié si les Héros ont la compétence *Natation*. Le reste du voyage se passe sans problème. Les **Requins de Vamora** fuient dès qu'ils sont blessés sauf si du sang s'est répandu dans l'eau suite à un coup critique infligé à un Héros. Comme prévu, les marins ne feront pas accoster le navire à **Golthin Island** et les Héros peuvent parcourir les 2 derniers kilomètres jusqu'à **Rohad** en barque.

E. Rohad

Lorsque les Héros approchent de **Rohad**, ils découvrent que la ville fortifiée est assiégée et que les **Elfes Noirs** ont monté des tentes tout autour. De jour, il est impossible de traverser le camp des **Elfes Noirs** sans tomber sur une patrouille. La seule chance que les Héros ont de pénétrer à **Rohad** est tout d'abord de prévenir les **Elfes Hauts** de leur venue. Il leur faudra ensuite profiter de la nuit pour traverser les lignes ennemies. Pour ne pas se faire remarquer, il faudra passer un test de *(I + Cl) / 2* avec *Camouflage rural* ou *Déplacement silencieux rural* (divisé par 2 sans aucune de ces compétences ou à +20 avec les deux compétences). En cas d'échec, ils ont (20 + marge d'échec)% de chance d'être repérés. Dans ce cas, ils seront interpellés par une patrouille de 4 **Elfes Noirs**. Tous les 1d6 rounds, si le combat n'est pas fini, 1d4 **Elfes Noirs** supplémentaires viendront se joindre au combat jusqu'à un maximum de 20 (soit 24 en comptant la patrouille).

Identité : Patrouille Elfes Noirs													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	51	44	4	3	7	70	1	43	43	66	66	43	43

Ils portent une cotte de maille qui leur protège tout le corps sauf la tête. Si les Héros sont sur le point d'être vaincus, les **Elfes** de **Rohad** tenteront une sortie pour leur permettre de regagner la cité. Cette tentative a 80% de chance de réussite. En cas d'échec, les survivants seront capturés et enfermés dans des petites cages individuelles en bois pour servir d'éventuelle monnaie d'échange.

Si les Héros sont vainqueurs, les **Elfes** ouvriront les portes de la cité pour leur permettre d'entrer.

Si les Héros sont arrivés discrètement jusqu'aux remparts, à eux de prouver leur bonne foi aux **Elfes** pour qu'ils ouvrent un passage secret dans les murs de la forteresse.

Une fois dans **Rohad**, les Héros seront conduits auprès de **Lador**, le grand chambellan. Ce dernier pourra leur donner les informations suivantes :

⇨ Depuis 0, les **Elfes Noirs** ont attaqué et assiégé **Rohad**.

⇨ Le 60, **Baramrin**, duc de **Rohad**, est parti pour **Thiarlomin**, capitale de **Golthin Island**, pour y chercher des renforts.

⇨ Le 85, **Melinel** (la mère de **Baramrin**) et sa fille **Elonien** sont parties à leur tour pour **Thiarlomin** car **Rohad** menace de tomber et un repli général sur la capitale est envisagé.

Les Héros n'ont pas le choix, pour poursuivre leur mission, ils doivent rallier **Thiarlomin**. Pour quitter **Rohad**, ils ont le choix entre deux solutions. Ils peuvent soit emprunter un passage secret et retraverser les lignes ennemies au profit de la nuit ou bien utiliser un vieux souterrain qui ressort dans la forêt. **Lador** les met cependant en garde sur cette deuxième solution car une terrible créature rôde dans le souterrain. Si les Héros choisissent cette deuxième solution, ils se retrouveront face à un **Hulker** au détour d'un couloir. La seule façon de passer est de vaincre le monstre.

Identité : Hulker													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	70	-	6	5	37	25	3	8	16	24	35	6	-

F. Rencontres sur Golthin Island

Pour chaque jour de simple voyage, les MJ lance 1d6. Sur un résultat de 1, il lance alors 1d12 et se reporte à la table suivante.

1 – 2	3d6 **Morveux**
3	1d3+1 **Zoats**
4 – 5	1d3 **Corneilles Noires**
6 – 7	1 **Silver Warrior**
8 – 10	2d4 **Gator Men**
11 –12	1d6 **Archer Bush**

Il se passe beaucoup de choses actuellement sur **Golthin Island**. Si le MJ le souhaite, **Lador** aura pu indiquer aux Héros quels types de rencontres ils peuvent faire pendant leur quête.

1. Morveux

Identité : Morveux													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	27	27	2	1	3	40	1	14	14	14	14	14	14

Les **Morveux** de **Golthin Island** sont un peu plus résistants que leurs cousins de l'**Empire**. Ils sont tellement nombreux et peu dangereux que les **Elfes Hauts** ont renoncé à les exterminer.

2. Zoats

Identité : Zoat													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
7	59	25	5	5	18	50	2	43	89	89	89	89	43
Points de magie : 31 **Points de destin :** 0 **Protection :** 3 sur le corps et l'arrière train, 1 ailleurs													
Equipement : Armes gravées d'une « rune de chaos et de taille ».													
Sorts : Niveau 1 :Guérison des animaux, Contrôle des animaux Niveau 2 : Agressivité végétale, Averse de grêle Niveau 3 : Zone de pureté, Drain des puissances telluriques.													
Informations : Druide 3													

Si cette rencontre est obtenue, les **Zoats** ne se manifestent pas tout de suite. Ils suivront discrètement les Héros et viendront à leur aide s'ils sont attaqués par des créatures du chaos pendant le reste du voyage. Ils n'utiliseront leurs pouvoirs magiques que si cela leur semble indispensable. Après le combat, ils pourront éventuellement converser avec les Héros si ces derniers parlent **Zoat**, **Elfe** ou **Druidique**. Ils ne leur apprendront cependant rien de nouveau et les quitteront pour reprendre leur chemin.

3. Corneilles Noires

Identité : Corneille Noire													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	33	0	3	3	11	40	3	-	29	10	29	29	-

Elles causent la *peur* et sont sujettes à l'*instabilité* (tirer 1d6 tous les 10 rounds, sur un résultat de1, relancer le d6 et se reporter à la table P. 215).

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

Ces créatures ont été emmenées par les **Elfes Noirs** qui les ont lâchées sur **Golthin Island** pour qu'elles y causent le plus de ravages possibles.

4. Silver Warrior

Identité : Silver Warrior													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	75	62	3	6	25	52	2	81	20	26	46	22	13

Il sont armés d'épées magiques causant +1 de dommages. Ils peuvent devenir invisibles à volonté. Ils gagnent toujours l'initiative le premier round de combat. Celui qui les combat quand ils sont invisibles subir un malus de 20% à sa *CC*. Ils sont vêtus d'une cotte de maille qui leur donne une *protection* de 1 sur tout le corps. Une fois détruits, ils se dissolvent entièrement.

Ces créatures ont été crées il y a bien longtemps par les **Elfes Hauts** qui les ont lâchées sur l'île avec pour mission de détruire toute créature intelligente armée en dehors des **Elfes Hauts**.

5. Gator Man

Identité : Gator Man													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	50	55	6	4	27	52	1	66	21	17	27	23	8

Ces créatures auraient été crées par un sorcier du chaos. On ignore la raison de leur présence sur **Golthin Island**. Ce qui est sûr, c'est qu'elles sont nombreuses et dangereuses. Les **Elfes Hauts** ayant décidé de les exterminer, elles sont actuellement en guerre contre tout ce qui ne fait pas partie de leur race.

6. Archer Bush

Identité : Archer Bush													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
2	0	17	1	2	7	23	1	0	0	0	0	20	-

Ces plantes lâchent un jet d'épines lorsque des proies passent à leur portée. Elles peuvent faire jusqu'à 3 jets par jours. Chaque jet comprend 1d4 épines (faire un jet de toucher indépendant pour chaque épine).

G. Le voyage pour Thiarlomin

Le chemin qui conduit à **Thiarlomin** traverse tout d'abord la forêt de **Rohad**, puis les monts **Thalion** près de l'embouchure du **Sillion** et la forêt des **Egarés**. Cette dernière porte ce nom car le chemin y est très difficile à suivre, les fausses pistes sont nombreuses et tous les arbres se ressemblent étrangement. Les Héros ayant pu se reposer quelques jours à **Rohad**, ce voyage a lieu du 95 au 107. Arrivés dans la forêt des **Egarés**, le MJ fera un test d'*Orientation* pour chaque Héros. Sur une réussite avec une marge supérieure ou égale à 20, le Héros a trouvé le bon chemin et en est certain ; sur une réussite inférieure à 20, le Héros a trouvé le bon chemin mais n'en est pas sûr ; sur un échec inférieur ou égal à 30, le Héros n'a aucune idée du chemin à prendre ; sur un échec supérieur à 30 mais inférieur ou égal à 50, le Héros a trouvé un mauvais chemin et pense que c'est le bon ; sur un échec supérieur à 50, le Héros a trouvé un mauvais chemin et est certain qu'il s'agit du bon. Si les Héros ont suivi le bon chemin, ils arrivent à l'orée du bois. En cas d'erreur, ils errent sans fin jusqu'au moment où ils entendent le son d'un cor. S'ils le suivent ils arrivent aussi à l'orée du bois où se trouve une cabane de chasseurs **elfes**. Ces derniers les reçoivent avec hospitalité et leur permettent de

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

se restaurer et de prendre quelques provisions avant de poursuivre leur voyage. Ils ont en effet vu passer **Baramrin** le 67 et **Melinel** et **Elonien** le 92. Nous sommes alors le 104.

H. Thiarlomin

Les Héros atteignent la fabuleuse cité de **Thiarlomin** le 107 au soir. Jamais les Héros n'ont encore vu une ville d'où se dégage tant de beauté et de grâce, tout en conservant une impression d'extraordinaire puissance. Ils sont bien reçus et on leur promet une entrevue avec le roi **Thingol III** pour le 108 dans l'après-midi. Le 108 au matin, les Héros peuvent visiter la merveilleuse cité **elfique**. En début d'après-midi, ils sont reçus par **Thingol III** qui, après avoir écouté le récit de leurs aventures, leur apprend les faits suivants :

⇨ Le 70, **Baramrin** arrive à **Thiarlomin**. Il est reçu par **Thingol III** et lui demande son aide pour protéger **Rohad** de la menace des **Elfes Noirs**.

⇨ Le 72, au cours d'une cérémonie officielle, le **Heaume Elfique** (un heaume qui a été porté par les plus grands héros de **Golthin Island** à chaque fois que la situation était critique) est remis à **Baramrin**.

⇨ Le 74 au soir, **Baramrin** est surpris par **Morios** dans les appartements de la femme de ce dernier, **Alvina**. Un combat s'est alors engagé entre les deux **Elfes** et **Baramrin** a tué **Morios**.

⇨ Le 75, **Baramrin** devait comparaître devant **Thingol III** pour répondre de ses actes mais il a préféré prendre la fuite. Le roi ignore où il s'est rendu.

⇨ Le 95, **Melinel** et **Elonien** sont arrivées à leur tour à **Thiarlomin**.

⇨ Le 100, **Melinel** et **Elonien** partent avec une escorte pour **Thiramon** où elles pensent que **Baramrin** s'est rendu.

C'est tout ce que **Thingol III** peut apprendre aux Héros. Il leur propose cependant de passer une nouvelle nuit à **Thiarlomin** pour se reposer avant de repartir.

1. Visite nocturne

Pendant la nuit, le Héros ayant la plus forte *Soc* entend frapper à sa porte. C'est **Sylvia**, une **Elfe** particulièrement ravissante qui vient le voir pour lui faire d'importantes révélations. Elle reconnaît avoir eu une liaison avec **Baramrin** (qu'elle connaît depuis des années) et est certaine qu'il est innocent de la faute dont on l'accuse. Elle sait où il s'est rendu et promet aux Héros de le leur révéler s'ils parviennent à prouver l'innocence de son bien-aimé. Tout ce qu'elle peut dire pour aider les Héros, c'est que **Morios** convoitait depuis des années le **Heaume Elfique** et qu'il n'avait pas caché son indignation quand il fut remis à **Baramrin**.

2. La véritable histoire

Lorsque le **Heaume Elfique** fut remis à **Baramrin**, **Morios**, jaloux, décida de tendre un piège au duc de **Rohad** pour s'en débarrasser et que le heaume lui soit remis. Il a alors écrit une lettre, signée **Alvina**, dans laquelle elle déclare avoir des révélations capitales concernant la survie du **Rohad** à faire à **Baramrin** à qui elle demande de lui rendre visite le 74 au soir dans ses appartements. Le soir, le duc de **Rohad** se rend au rendez-vous mais **Morios** qui l'attendait, le surprend et l'attaque. Au cours du combat, **Baramrin** tue son adversaire. Ne voulant pas perdre de temps avec un procès, il s'enfuit le 75 au matin.

3. L'enquête des Héros

En fouillant les appartements que **Baramrin** a occupé, on peut trouver dans les affaires qu'il a laissées, la « lettre d'**Alvina** ». Celle-ci est écrite en **Eltharin**. Si les Héros ne connaissent pas cette langue, **Sylvia** pourra la leur traduire (Annexe 3).

Si les Héros vont voir **Alvina** sans parler de la lettre, elle leur dire la vérité, c'est à dire qu'elle ignore la raison pour laquelle **Baramrin** lui a rendu visite. S'ils lui parlent de la lettre, elle niera l'avoir écrite. S'ils la lui font voir, elle dira que ce n'est pas son écriture et fera voir d'autres textes écrits par elle. Un test d'*Int* réussi permet de voir que les deux écritures sont sensiblement différentes. Les Héros pourront demander à voir des lettres écrites par **Morios**. Un test d'*Int / 2* réussi permettra de découvrir qu'il y a des points communs avec elle de la lettre adressée à **Baramrin**.

Le 109 au soir (jour de l'enquête), les Héros devraient avoir prouvé l'innocence de **Baramrin** grâce à la lettre. **Sylvia** leur révèle alors que **Baramrin** lui avait confié qu'il comptait se rendre à **Balaglin** ou vivent les plus farouches combattants **elfes** de **Golthin Island**.

4. Le retour de l'escorte

Le 110 au matin, quelques **Elfes** qui avaient constitué l'escorte de **Melinel** et **Elonien** reviennent à **Thiarlomin**. Ils sont en sang, complètement épuisés et certains semblent même avoir perdu la raison. L'un d'eux peut encore raconter ce qui s'est passé. Lorsqu'ils sont arrivés à **Thiramon**, ils ont été attaqués par une créature de cauchemar : un monstre long de plus de 50m avec un corps de ver et une tête et des pattes de dragon. Certains furent déchirés sous les coups de griffes et de dents du monstre alors que d'autres étaient entourés par un brume étrange qui les faisaient atrocement souffrir dans leur corps et leur esprit. **Melinel** fut dévorée par les flammes crachées par le monstre. **Elonien** disparut au cours de la bataille mais certains affirment l'avoir vue comme hypnotisée par le monstre alors que les traits de son visage changeaient peu à peu. Le monstre repartit finalement et après avoir recherché et rassemblé les survivants, les **Elfes** revinrent à **Thiralomin**. Cela se passait le 105. Il est temps pour les Héros de partir pour **Balaglin**.

I. Le voyage pour Balaglin

Ce voyage se déroule du 110 au 115. Il ne présente aucun problème particulier si ce n'est peut-être quelques rencontres aléatoires.

J. Balaglin

Lorsque le 115, les Héros arrivent à **Balaglin**, ils découvrent une scène de bataille. 5 **Elfes** dont 2 sont déjà tombés sont aux prises avec x + 3 **Trolls**.

Identité : Troll													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

Les **Trolls** causent la *Peur*. Tous les 6 rounds, ils régénèrent 1 *B*. Si les *B* sont inférieurs ou égal à 5, le **Troll** ne peut plus combattre ni se déplacer. Un coup critique dans le corps inflige 1d3+10 de dégâts sans tenir compte de l'armure. Les armes et armures non magiques sont alors détruites.

Si les Héros aident les **Elfes** de **Balaglin** à vaincre les **Trolls**, ils seront conviés dans leur village où ils pourront leur donner les informations suivantes :

⇨ **Baramrin** est arrivé à **Balaglin** le 80 alors que la ville était aux prises avec une armée d'**Elfes Noirs**.

⇨ **Baramrin** a combattu aux côtés de ses frères de façon exceptionnelle du 80 au 100 et rares furent les **Elfes Noirs** survivants qui parvinrent à prendre la fuite.

⇨ Le 100, **Baramrin**, à la tête de 30 **Elfes** de **Balaglin** est reparti pour **Rohad** en passant par la route d'**Amonliande**.

Il faut deux jours aux **Elfes** de **Balaglin** pour rendre aux Héros tous leurs points de *B*. C'est donc le 117 qu'ils peuvent repartir pour **Amonliande**.

K. Le voyage pour Amonliande

Ce voyage se déroule du 117 au 122. Il ne présent lui non plus aucun problème particulier si ce n'est, bien sûr, les risques des rencontres aléatoires.

L. Amonliande

Le 122, les Héros sont dans les monts **Thalion** de l'ouest et ils arrivent au pied d'**Amonliande**, la plus haute montagne de **Golthin Island**. Ils découvrent alors un homme vêtu d'une robe et d'un étrange casque, occupé à pêcher dans le **Mallion**, la rivière qui descend de l'**Amonliande**. L'homme se présente sous le nom de **Merliner** et propose aux Héros de l'accompagner dans la grotte où il a élu domicile. Là, ils leur donnera des informations sur leur quête. **Merliner** commence alors à gravir les pentes de l'**Amonliande** en demandant aux Héros de suivre exactement le même chemin que lui. Cet itinéraire semble bien étrange mais au fur et à mesure qu'ils suivent l'homme, ils constatent que celui-ci évite tous les gouffres, failles et pierres instables que toute autre personne découvrirait trop tard. Arrivé dans sa grotte, **Merliner** commence son histoire.

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

« Je viens d'un monde très éloigné de celui-ci. Si éloigné qu'aucun navire du monde ne pourrait en faire le voyage. Ce monde ressemble un peu au vôtre. Il a ses problèmes, ses dangers, ses ennemis et ses héros. Et, sur ce monde, il existe une créature terriblement puissante et malfaisante que l'on nomme le Ver-Dragon. Il y a bien longtemps de cela, je l'avais affronté et j'avais réussi à l'emprisonner dans un univers au-delà du temps. Mais il y a quelques temps, des êtres de votre monde ont brisé cette prison pour faire parvenir cette créature sur cette île. Sur ce monde, je n'ai pas le pouvoir de vaincre à nouveau ce monstre. Personne n'a d'ailleurs ce pouvoir… à moins de posséder la seule épée en mesure de détruire cette créature. Je peux fournir cette arme mais je ne peux la remettre à n'importe qui. Celui qui la portera doit avoir auparavant prouvé sa valeur au cours d'une longue et difficile quête. Le 105, lorsque Baramrin est venu ici, je lui ai proposé cette quête. Il l'a refusée prétendant qu'il pouvait détruire le monstre sans cette arme. Ah… la fierté et la suffisance de ces Elfes (soupirs) ! Baramrin courre à sa perte et à celle de Golthin Island. Le seul espoir restant est que vous acceptiez cette quête et que vous lui rameniez l'épée. Alors, quelle est votre décision ? »

Si les Héros acceptent la quête, **Merliner** leur révèle qu'il va les envoyer dans un autre univers au-delà du temps et de l'espace, dans une ville de légende nommée **Camelot**. Les Héros sombrent alors les uns après les autres dans un profond sommeil…

S'ils refusent la quête, **Golthin Island** est condamnée. Le seul espoir est la fuite mais le danger ne s'arrête pas là, car après la destruction des **Royaumes Elfiques**, les **Elfes Noirs** et le **Ver-Dragon** ont un autre objectif : le **Vieux Monde** en commençant par la **Bretonnie** ! Mais ça, c'est une autre histoire…

II. La quête de l'arme

A. La mission

Après avoir plongé dans leur profond sommeil, les Héros font tous le même rêve : Un vieillard portant une longue barbe blanche leur désigne un chaudron en or, et sans dire le moindre mot, semble leur demander de partir à la recherche de ce mystérieux objet. L'image du chaudron disparaît doucement et c'est maintenant la direction d'une grande forêt située non loin d'une ville splendide, que semble indiquer le vieillard avant de disparaître définitivement.

Les Héros se réveillent dans une chambre d'auberge de la ville de **Camelot**, celle-là même qu'ils ont vu dans leur rêve. En parlant avec les habitants de la ville, ils ne peuvent apprendre qu'une seule chose, le nom de la forêt : **Brocéliande** ! Ils n'ont plus qu'à partir dans la direction indiquée par le vieil homme.

B. Le roi des Korrigans

Alors qu'ils progressent dans la forêt de **Brocéliande**, les Héros entendent des appels au secours. Il s'agit d'un lutin perché dans un arbre afin d'échapper à x sangliers.

Identité : Sanglier													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
7	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie*. Faire un test de *Cl*. En cas d'échec, le sanglier ne fuit plus et n'est plus sujet à la peur. Il frappe sans parer. Il inflige +1 de dégâts et encaisse 1 point de *B* supplémentaire. En outre, chaque attaque a 30% de chance de causer une plaie infectée (P. 83).

Si les Héros l'emportent ou mettent les sangliers en fuite, le lutin leur révèle qu'il se nomme **Korr** et qu'il est le roi des **Korrigans**. Il descendra de l'arbre pour chercher l'anneau d'or qui a le pouvoir de le rendre invisible et qu'il a perdu dans l'herbe. S'ils se mettent à sa recherche, le Héros réussissant un test d'*I/2* avec la meilleure marge, trouvera l'anneau. Ce dernier est beaucoup trop petit pour les personnages et ne peut aller qu'à un lutin.

Si les Héros volent l'anneau, **Korr** tentera de s'échapper pour prévenir les **Korrigans** qui attaqueront un peu plus loin.

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

Identité : Korrigan													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	9	15	1	4	4	72	1	41	31	37	35	50	41

Identité : Korr													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	29	35	2	5	7	52	2	51	41	47	45	60	41

Si les Héros tuent **Korr**, il y a 75% de chance pour que les **Korrigans** l'apprennent. Sans ce cas, ils attaqueront les Héros un peu plus loin.

Dans ces deux cas, les Héros subiront les flèches de 25 **Korrigans** dissimulés dans les branches (-10 au toucher des Héros). S'ils tentent de passer en force, 1d10 lutins leur sauteront dessus, les autres continuant à tirer. Ils ne cesseront le combat qu'en échange de l'anneau d'or. Dans ce cas, et si **Korr** est toujours vivant, il leur révélera se qu'il aurait dit si les Héros s'étaient montrés amicaux avec lui.

Si les Héros se montrent amicaux, **Korr** keur révélera qu'à **Carohaise**, la capitale du roi **Mark**, se prépare un grand tournoi dont le vainqueur sera chargé de la glorieuse quête du **Chaudron d'Or**.

C. La fontaine magique

Plus loin dans la forêt, en direction de **Carohaise**, les Héros voient x brigands agresser un vieil homme monté sur un âne.

Identité : Brigand													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	43	35	4	3	9	40	1	29	29	29	29	29	29
Compétences : Coups assommants – Déplacement silencieux rural – Déplacement silencieux urbain													
Equipement : Veste en cuir (corps + bras) - Bouclier													

En remerciement de l'aide éventuelle des Héros, le vieil homme leur indique l'emplacement de la fontaine de **Barenton** et leur conseille de s'y rendre. Lorsque les Héros atteignent la fontaine, ils trouvent une timbale pendue à une chaîne. L'eau est claire comme le cristal mais on ne distingue pas le fond et aucune image ne s'y reflète. Dès que les Héros trempent la timbale dans l'eau, une gerbe de flammes se lève et un tonnerre roule. Le vieil homme apparaît alors au milieu des flammes et leur révèle qu'il est le gardien de la fontaine magique. Il leur conseille de boire de l'eau. Ceux qui le feront détermineront une de leurs caractéristiques au hasard.

Pour *M*, *F*, et *E*, il faudra obtenir un résultat supérieur à la caractéristique au d10. En cas de réussite, la caractéristique est augmentée de 1.

Pour *CC*, *CT*, *I*, *Dex*, *Cd*, *Int*, *Cl*, *FM* et *Soc*, il faudra obtenir un résultat supérieur à la caractéristique au d100. En cas de réussite, la caractéristique est augmentée de 10.

Pour *B*, il faudra obtenir un résultat supérieur à *B* au d20. En cas de réussite, *B* est augmenté de 1d6.

Pour *A*, il faudra obtenir un résultat supérieur à *A* au d6. En cas de réussite, *A* est augmenté de 1.

En plus, toutes les blessures des Héros sont soignées.

Le gardien leur demande ensuite d'aller à **Carohaise**, à la cour du roi **Mark**, de remporter le tournoi et de partir à la quête du **Chaudron d'Or**.

D. Vivyann la Blonde

Un peu plus loin, les Héros découvrent une biche en train de se débattre dans un filet tendu entre deux arbres. Si les Héros tentent

de la libérer, ils seront attaqués par **Dodinel le Sauvage**, un terrible **Ogre**.

Identité : Dodinel													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	63	47	5	6	24	60	4	38	38	34	38	59	10
Equipement : Arme à deux mains (*I-10 / F+2*)													
Informations : Il cause la *Peur*.													

A la fin du premier round de combat, **Dodinel** s'écrie : « *Que je sois changé en pierre si…* ». A ce moment, une voix limpide et claire s'élève et l'**Ogre** est changé en pierre. La biche s'est transformée en une femme très belle, **Vivyann la Blonde**, une fée qu'un enchanteur avait transformée en animal. Seuls la pitié ou l'intérêt d'un homme pouvait détruire le maléfice, ce qui s'est produit lorsque les Héros sont venus en aide à la biche. Avant de quitter les Héros, elle leur dit que seul un homme au cœur pur pourra conquérir le **Chaudron d'Or**.

E. La lance du Lac Dormant

Le nuit venue, **Korred**, un **Elfe** au corps couvert d'écailles, prétendant être un esprit du **Lac Dormant**, vient demander protection aux Héros. Il est suivi de près par un chevalier tout de noir vêtu qui somme les Héros de lui livrer **Korred**. S'ils refusent, il propose qu'un Héros devienne le champion de l'**Elfe** et l'affronte en duel. **Korred** en sera l'enjeu. Le duel prendra fin avec la mort ou à tout moment si l'un des deux combattants décide d'abandonner.

Identité : Le Chevalier Noir													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	89	79	5	4	18	90	4	109	109	109	109	109	18
Points de destin : 11													
Equipement : Epée à 2 mains *(I-10 / F+2) / +3 de dommages / Vol Int 10%* Armure 2 de protection sur tout le corps													
Informations : Si le total de points de *B* du Chevalier Noir tombe à 9 ou moins, il abandonne le combat.													

Après le combat, le **Chevalier Noir** s'en ira en disant qu'il est pressé car un tournoi l'attend. Après son départ, **Korred**, ou un autre esprit du lac si **Korred** a été emmené par le **Chevalier Noir**, conduira les Héros jusqu'au **Lac Dormant** pour les remercier. Au dessus du lac, flottent des brouillards et volent des cygnes. L'**Elfe** leur demande alors d'invoquer le nom de **Forgal Manach** en le prononçant trois fois de suite. Si les Héros le font, une lance jaillit de l'eau et vient se poser en planant dans les mains d'un Héros masculin (celui est le plus proche de *Loyal*, puis la meilleure *CC*, puis la meilleure *FM*). Il s'agit d'une lance magique qui aidera son porteur à remporter le tournoi de **Carohaise** afin de partir à la quête du **Chaudron d'Or**.

F. Le tournoi de Carohaise

Les Héros arrivent enfin à **Carohaise**. Ceux qui le souhaitent peuvent s'inscrire au tournoi. Il y a en tout 32 participants. Pour remporter le tournoi, il faut donc emporter 5 joutes. Le MJ doit faire en sorte que les Héros ne puissent se rencontrer entre eux qu'au plus haut niveau possible et surtout que le **Chevalier Noir** soit l'un des deux finalistes. La joute se détermine à partir de trois paramètres : l'*Equilibre (Equ)*, le *Toucher (Tou)* et le *Déséquilibre (Dés)*.

L'*Equ* se détermine ainsi *(10F + 10E + I + Dex)*. La lance de **Forgal Manach** donne +50 en *Equ*.

Le *Tou* se détermine ainsi *(CC + 10) – 20* sans la compétence *Equitation*. La lance de

Forgal Manach donne la compétence *Equitation* et +20 en *Tou*.

Le *Dés* se détermine ainsi *(1d6 + 2 + F) x 5*. La lance de **Forgal Manach** donne +4 soit *(1d6 +6 + F) x 5*.

A chaque joute, les participants tentent un jet de *Tou*. En cas de réussite, ils font un jet de *Dés* et le total ainsi obtenu est retiré des points d'*Equ* de l'adversaire. Lorsque le total d'*Equ* tombe à 0 ou en dessous, le personnage est désarçonné et éliminé.

	1er tout	2ème tour	3ème tour	4ème tour	Chevalier Noir
Equ	119	161	203	246	289
Tou	43	57	71	85	99
Dés	(1d6+5)x5	(1d6+5)x5	(1d6+6)x5	(1d6+6)x5	(1d6+7)x5

Si aucun Héros ne remporte le tournoi, c'est le **Chevalier Noir** qui sera vainqueur.

G. L'épée de Penn-Dragon

A l'issue du tournoi, le roi **Mark** s'adresse au vainqueur et le désigne comme celui qui doit conquérir le **Chaudron d'Or**. **Yseult**, sa jeune et jolie fille, remet aussi au vainqueur les éperons d'or d'une valeur de 100 CO. La cérémonie est alors interrompue par un nuage de fumée apparu soudainement à côté du roi. En se dissipant, les brumes font apparaître un vieil homme (ressemblant à **Merliner**) qui se présente sous le nom de **Merlin l'Enchanteur de Bretagne la Grande**. Il remet tout d'abord l'épée de **Penn-Dragon** au vainqueur en faisant promettre à ce dernier de ne l'utiliser qu'en tout dernier recours. Cette épée a les caractéristiques suivantes :

⇨ Celui qui l'utilise doit accepter de devenir *Loyal*, sinon, elle n'apporte aucun bonus.

⇨ Elle cause +5 de dommages et +10 contre les créatures du chaos.

⇨Elle donne un bonus de +25 en jet de gravité de blessure.

⇨ Elle donne +25 en *CC*.

⇨ Elle donne +25 en *Cd*.

⇨ Elle cause la *Peur* à l'adversaire et en immunise son porteur.

⇨ Contre une autre arme magique, lancer 1d6 au début de chaque round. Si on obtient un 6, l'arme adverse est détruite.

⇨ Elle absorbe les sorts.

Avant de disparaître, **Merlin** fait apparaître un pommier dont le feuillage sera toujours vert et dont les fruits ne tomberont jamais, qu'il offre au roi **Mark**.

Si c'est le **Chevalier Noir** qui remporte le tournoi, c'est lui qui recevra les éperons, l'épée et la charge de la quête du **Chaudron d'Or**. Dans ce cas, le soir venu, **Yseult** rendra visite aux Héros pour leur dire que le **Chevalier Noir** est un être mauvais et qu'ils doivent à tout prix découvrir le **Chaudron d'Or** avant lui.

H. Le Chaudron d'Or

Les Héros se reposent au palais du roi **Mark**, la nuit suivant le tournoi, lorsqu'ils entendent des grattements à leur porte. Il s'agit d'un petit écureuil qui invite les Héros à le suivre. S'ils le suivent, ils arrivent à l'entrée d'une grotte à l'intérieur de laquelle est allumé un grand feu. Là, ils sont reçus par **Guifern**, le grand druide. Ce dernier leur apprend que nul ne sait où se trouve le **Chaudron d'Or** mais que le géant **Dagda** veille sur lui. Il demande ensuite aux Héros de fermer les yeux. Ceux qui acceptent voient le **Chaudron**, un énorme pot brillant d'un vif éclat sur un lit de braise et gardé par le géant **Dagda**. Ce dernier déclare *« Je suis **Dagda**, le maître du **Chaudron d'Or** ! Ici tous les pauvres du monde pourront manger à leur faim ! Ici commence la terre de jeunesse qu'on appelle encore **Mag Mell**, la plaine de la joie.. L'homme qui voudra conquérir le **Chaudron d'Or** subira des épreuves sans nombre. Tous ceux qui tentèrent l'aventure y ont laissé leur jeunesse et beaucoup leur vie »*. Tous les Héros auront été endormis par les vapeurs du feu de **Guifern**. A leur réveil, le druide a disparu et le feu n'est plus que cendres.

I. Yseult aux Blanches Mains

Le lendemain, les Héros participent au grand banquet qui doit clore le tournoi de **Carohaise**. Au cours du repas, celui qui a été le meilleur Héros homme du tournoi constate

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

que **Yseult**, la fille du roi **Mark**, le regarde avec insistance et lui fait passer un mot le priant de la rejoindre après le repas dans le verger-jardin. Si le Héros accepte, **Yseult** lui avoue l'amour qu'elle éprouve pour lui. Elle supplie de rester avec elle au château, laissant ses compagnons partir sans lui à la quête du **Chaudron d'Or**. A ce moment un corbeau s'envole du pommier offert par **Merlin** au roi **Mark** en criant *« Elle a raison ! La quête du **Chaudron d'Or** est une folie »*. Si le Héros accepte, l'aventure s'arrête là pour lui. Il épouse **Yseult** peu après et devient prince de **Carohaise**. Il gagne 300 *XP* de plus que ceux déjà gagnés. Il vivra heureux très longtemps dans ce monde et pourra éventuellement faire quelques voyages dans le **Vieux Monde** selon la volonté de **Merlin**. Dans le cas contraire, **Yseult** part en pleurant laissant le Héros à son destin.

J. Et Merlin l'Enchanteur, le maître de magie parla

Une fois la décision concernant **Yseult** prise, le corbeau survole les Héros et laisse tomber un parchemin avant de s'envoler dans les nuées. Les Héros sont alors en possession d'un texte d'encouragement écrit de la main même de **Merlin l'Enchanteur** (Annexe 2).

K. Le défi du Noir Chevalier

Alors que les Héros s'apprêtent à quitter **Carohaise**, le **Chevalier Noir**, jaloux de l'intérêt que leur porte **Yseult** vient défier les Héros les uns après les autres dans un duel à mort. Si l'un des Héros porte **Escalibur**, il sera invité à l'utiliser dans ce duel. Le **Chevalier Noir** a utilisé ses derniers points de destin au cours du tournoi alors que chaque Héros a droit à 5 points de destin en plus seulement pour la durée du duel (un petit cadeau de **Merlin**). Si le **Chevalier Noir** est vaincu et qu'il avait remporté le tournoi, les Héros pourront prendre **Escalibur**.

L. La route des étranges rencontres

Guéris de toutes leurs blessures, les Héros peuvent quitter **Carohaise** pour reprendre la quête du **Chaudron d'Or**. Au cours de la journée, ils vont faire de bien curieuses rencontres qui vont leur parler avant de disparaître.

1. Une sorcière dans un arbre

*« Le **Chaudron d'Or** est loin, aventuriers, plus loin que la mer et les îles… »*

2. Un corbeau

« Aventuriers, aventuriers, vous chevauchez vers une contrée qui est encore plus loin… »

3. Un nain-elfe sur un dolmen

*« Aventuriers, vous entrez dans le monde des merveilles, des enchantements et du péril. Vous devrez vous méfier de tout et de tous aventuriers. Les mots ne sont que des pièges. Le **Chaudron d'Or** n'est peut-être qu'un piège… »*

A la fin de la journée, un immense orage éclate et des femmes vêtues de blanc se présentent comme les **Lavandières de la Nuit** et ordonnent aux Héros de tordre leur linge. Ceux qui refusent seront entourés par les **Lavandières** qui les frapperont sauvagement à l'aide de planches en bois leur causant 1d6 points de B sans tenir compte d'aucune protection ou E. Ceux qui acceptent devront passer 3 tests de $(10F + 10^{E} + Cd + FM) / 4$ pour arriver à tordre les draps toute la nuit sans tomber de fatigue. Ceux qui auront réussi l'épreuve recevront un cadeau. Les **Lavandières** transformeront un drap en une cape blanche ayant les propriétés suivantes : En combat, les mouvements de la cape gênent l'adversaire lui donnant un malus de –10 à la *CC*. La cape donne aussi un bonus de +20 à son porteur pour tous les tests de résistance à la fatigue.

M. Le combat contre l'arbre

Le lendemain, les Héros s'enfoncent dans une forêt qui devient de plus en plus épaisse et entendent des paroles menaçantes : *« Retournez sur vos pas, aventuriers ! Il n'y a pas de place ici pour les hommes ! Vous arrivez sur les terres enchantées où nul homme vivant ne peut pénétrer. Malheur à vous si vous vous obstinez ! Malheur à vous !… »*. Si les Héros continuent leur progression, ils sont attaqués par un chêne gigantesque, le gardien des terres enchantées.

Identité : Le gardien des terres enchantées													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	79	0	6	7	36	20	4	24	89	66	89	89	24
Informations : Son écorce lui donne une protection de +2 mais il subit double dégâts sur une attaque de feu.													

Si les Héros l'emportent, les arbres de la forêt agiteront avec rage leurs branches et leurs feuillages et déclareront : *« Nous vous accordons le passage sur les terres enchantées, aventuriers… Mais ne regardez pas en arrière… »*.

N. Le Dragon des Hautes Pierres

En arrivant dans le pays des **Hautes Pierres**, les Héros sont interpellés par des villageois qui leur demandent de vaincre le monstre des **Hautes Pierres**, un terrible **Dragon** qui, à chaque pleine lune, enlève une des leurs. Il s'agit cette fois de la jeune et belle **Blancheflor**. Si les Héros acceptent, ils devront se rendre sur la colline des **Pierres Levées** et y affronter le **Dragon**.

Identité : Le Dragon													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	59	0	7	7	59	59	6	-	89	41	89	89	24
Informations : Il cause la Peur aux créatures de moins de 1,80m de taille. Il est immunisé au feu. Il a 50% de résistance aux feux magiques. Il peut être détruit normalement ou par le premier coup porté avec Excalibur. Dans ce cas, il s'évanouira dans un nuage de fumée pestilentielle.													

Dans l'antre du **Dragon**, il y a **Blancheflor**, attachée à une colonne, et le trésor du **Dragon** :

⇨ Potion de vieillissement + antidote : En buvant cette potion, le personnage vieillit de 5d10 années sans que ses caractéristiques ou compétences soient modifiées. L'antidote rend l'âge initial plus le temps passé depuis. Il y a trois doses de potion et trois antidotes.

⇨ **Lychnis** : C'est un cube de 15 cm d'arrête capable d'éclairer une sphère de 150m de diamètre avec l'éclat du jour. Il ne dégage pas de chaleur.

⇨ 250 pièces d'or (environ 175 CO).

⇨ 1 340 pièces d'argent (environ 938 pistoles).

⇨ Gemmes pour 880 pièces d'or (environ 600 CO).

O. La Sorcière du Feu

Alors que les Héros poursuivent leur route, ils sont attaqués par un terrible **Géant**.

Identité : Le Géant													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	33	25	7	7	36	20	5	14	24	14	24	24	14
Informations : Il cause la Peur.													

Après un round de combat, une vieille femme intervient pour ordonner au **Géant** de cesser le combat. Il s'agit de **Melkorha**, une sorcière puissante et bienveillante qui aussi l'épouse de **Ogham**, le **Géant**. Pour se faire pardonner, elle invite les Héros chez elle, soigne ceux qui sont blessés *(1d6+2 B)* et leur propose de leur lire l'avenir. S'ils acceptent, elle leur dit ceci : *« Votre destin est d'errer sur la terre, aventuriers…Vous irez de pays en*

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

pays, de château en masure, d'aventure en aventure. Vous connaîtrez la gloire et la souffrance. Vous partagerez la joie et le malheur. Et vous serez seuls. Et le désir d'aller plus loin vous poussera en avant… Et le ***Chaudron d'Or*** *vous fuira sans cesse ».*

P. La tour du vent

Après avoir passé la nuit chez **Melkorha**, les Héros peuvent reprendre leur route. En chemin, ils entendent et découvrent une gigantesque tour de vent dans laquelle un homme est retenu prisonnier. Il crie aux Héros qu'il suffit de toucher la tour pour le libérer mais tout autour de sa prison, x serpents bicéphales montent la garde. L'Homme conseille aussi aux Héros d'éviter le regard des serpents.

Identité : Les serpents													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	33	0	1	2	3	40	2	-	24	10	24	24	-
Informations : Si les Héros regardent les serpents pendant le combat, la créature passe un test de Cd. En cas de réussite, le Héros doit passer un test de FM. En cas d'échec, il est paralysé et considéré comme une cible inerte pour 1d4 rounds. Les serpents ne causent pas de dégâts. Si leur total de dommages dépasse la protection du Héros (sans l'E), la victime doit passer un test d'E ou mourir. Si le Héros ne regarde pas le serpent, ils se bat à –15 en CC.													

Une fois les gardiens tués, si les Héros touchent la tour de vent, tout s'apaise. Les cadavres des serpents s'évanouissent, le vent tombe et le calme et le silence reviennent. L'homme est libéré. Il leur dit alors qu'il se nomme **Myrdinn** et qu'il a été victime d'un enchantement de **Morgan la Fée** qu'il a eu le malheur d'aimer d'amour. Elle l'avait condamné à mourir dans cette tour de vent. Il remercie les Héros de leur aide puis repart de son côté.

Q. Le château de l'étrange nuit

A la tombée de la nuit, une tempête se déchaîne, il tombe des trombes d'eau et des éclairs illuminent le ciel. Sur une colline proche, un fanal qui brûle annonce la présence d'un château. La grande porte est ouverte et un escalier conduit dans une vaste salle où un vieillard mange en compagnie d'un vieux musicien en train de jouer de la harpe. Il offre aux Héros de partager son repas *(+1d4 B)*. Si on lui parle du **Chaudron d'Or**, le vieillard déclare : *« Moi-même, j'ai consacré ma vie à la quête du* ***Chaudron d'Or****. Et je n'ai trouvé dans le monde des vivants qu'amertume et échecs. Pourtant, le* ***Chaudron*** *existe comme existe aussi* ***Mag-Mell****, ce pas enchanté qui est la plaine de la joie… Mais il appartient à de jeunes hommes de le découvrir. ».* A ce moment, le musicien brise les cordes de sa harpe en criant : *« Le jour va poindre,* ***Penn-Dragon****… il est temps de retourner dans notre monde… ».* Les lumières s'éteignent alors, la salle disparaît comme **Penn-Dragon**, le jouer de harpe et tout le château, et les Héros se retrouvent en pleine nature, au petit matin, parfaitement reposés.

R. La gardienne du gué

Les Héros arrivent à la **Pierre du Gué**, le seul endroit où l'on peut traverser le fleuve **Aventureux**. Une vieille femme sort soudainement de l'ombre d'un menhir. Il s'agit de **Brahwenn**, la gardienne du gué. Dans leur intérêt, elle conjure les Héros de faire demi-tour. S'ils refusent, ils doivent l'affronter à mains nues.

Identité : Brahwenn													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
5	33	0	5	5	15	60	2x	43	43	66	66	43	43

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

Informations :
Ce combat est très particulier. En effet Brahwenn est invulnérable aux armes et à la magie. La seule façon de la vaincre est de la combattre au corps à corps jusqu'à épuisement total. Le total de points de fatigue se détermine ainsi (10^E + 5B + CD + FM). Brahwenn a 211 (x-1) points de fatigue. Chaque round, chaque Héros passe autant de tests de CC qu'il a d'A (à –20 sans Bagarre) et retire, en cas de réussite, 1d6+2F points de fatigue. Brahwenn ne tient pas compte des protections d'armure des Héros et a autant d'A que d'adversaires en état. Chaque round prend en réalité des minutes, voir des heures et ce n'est que le lendemain à l'aube que le combat s'achèvera. Si les Héros l'emportent, ils peuvent traverser le gué. En cas d'échec, il faudra dépenser 3 points de destin pour qu'elle accepte de les laisser passer.

S. La fureur des saules

Après avoir traversé le fleuve **Aventureux**, les Héros arrivent sur une rive bordée par des saules tordus. Un peu plus loin, les saules se mettent en mouvement et encerclent les Héros. Ils sont des centaines et resserrent leur cercle prêt à broyer les Héros. Ils leur promettent alors de les laisser libres s'ils renoncent à la quête du **Chaudron d'Or**. Si les Héros acceptent, ils ont échoué dans leur quête. S'ils refusent, un rire joyeux secoue les branches et d'un seul coup, les saules furieux se transforment en une nuée d'oiseaux qui leur disent : *« Vous êtes dignes de poursuivre votre quête, aventuriers… vous avez défié la mort… »*.

T. Le château étincelant

Plus loin, les Héros arrivent en vue d'un château étincelant construit au sommet d'une colline entourée de vergers et de jardins fleuris. A leur approche, un chevalier en armure étincelante sort du château et prévient les Héros que le droit de franchir le pont-levis se gagne. Pour cela, il défie l'un des Héros homme à l'affronter dans une joute.

Identité : Chevalier étincelant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	38	5	2	8	36	2	23	34	24	33	30	35

Informations :
EQU : 129 – TOU : 55 – DES : (1d6+7)x5

Si le Héros l'emporte, le chevalier étincelant tombe à terre et heaume se détache sous le choc, révélant le visage d'une très jolie femme. Si le chevalier l'emporte, il défie un autre Héros. Si tous les Héros sont vaincus, ils ne pourront pas pénétrer dans le château et devront poursuivre leur chemin.

Une fois vaincu, le chevalier étincelant de présente. Il s'agit de **Luned**. Son père **Owein** est parti en guerre et lui a confié la défense du château et des terres enchantées. Elle convie alors les Héros à pénétrer dans le château.

U. La prison d'amour

Le Héros qui a vaincu **Luned** se retrouve ensorcelé et tomber éperdument amoureux de la belle. Il n'a plus aucune envie de quitter le château pour reprendre sa quête. La première semaine, il la passe à se promener et folâtrer avec **Luned**. Il a ensuite droit à un test de *FM/4* (sans *points de destin*) pour avoir la volonté de repartir. Sinon, il passe une deuxième semaine avec **Luned** au cours de laquelle, il s'adonne à de multiples jeux. Sur un test d'*Int/2* réussi, il gagne la compétence *Jeu*. Il a ensuite droit à un test de *FM/2* (sans *points de destin*) pour pouvoir repartir. Sinon, il passe une troisième semaine avec **Luned** à découvrir la musique. Sur un test de *(Int+Dex)/2* réussi, il gagne la compétence *Musique – Instruments à cordes*. A la fin de cette semaine, les hommes du château reviennent ramenant le corps d'**Owein** tué au combat et déclarant : *« Il est allé jusqu'au bout de son destin, il a fait ce qu'il devait faire »*. Cette phrase autorise un jet de *FM* au Héros ensorcelé pour briser le charme. Si le Héros échoue, il devra dépenser *2 points de destin* ou rester éternellement aux côtés de **Luned**.

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

V. La Pierre du Serpent

Les Héros sont à court de vivres lorsqu'ils arrivent dans un petit village où personne ne veut rien leur donner ni leur vendre. Une très jeune fille s'approche alors d'eux en leur disant : *« Buvez beaux chevaliers ! Le lait de ma chèvre est la seule richesse que je possède mais je vous l'offre volontiers. Mon nom est **Liam** ! Comme tous les autres vous venez sans doute en ce pays pour conquérir la **Pierre du Serpent**… Eloignez-vous, vous êtes trop jeunes et trop beaux pour mourir… »*. En questionnant **Liam**, les Héros apprennent qu'à une lieue, il y a une colline, le **Tertre Douloureux** où il y a un cairn dans lequel vit un serpent. Dans la queue de ce dernier, il y aurait une pierre qui permettrait à celui qui la tiendrait d'avoir tout l'or qu'il peut désirer. Si les Héros se rendent au cairn, il leur faut affronter le **Serpent des Pierres**.

Identité : Serpent des Pierres													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	63	0	4	4	21	90	4	-	44	26	63	63	-

Dans la queue du serpent, se trouve une pierre ayant la couleur profonde d'une aigue-marine et chatoyant de mille reflets changeants. Cette pierre ne peut donner de l'or qu'à la première personne qui l'utilise. Si les Héros l'utilisent, ils pourront ramener autant d'or qu'ils peuvent en porter (la pierre ne fonctionne pas dans le **Vieux Monde**). S'ils la donnent à **Liam**, une prime de *50 XP* leur est donnée.

W. Le monde des vivants et des morts

Les Héros chevauchent sur les terres enchantées de **Celtie**. Ils arrivent en vue d'une rivière où un petit enfant profite d'un gué pour faire traverser un troupeau de moutons blancs. Lorsque ces derniers arrivent sur la berge opposée, ils deviennent noirs. De même lorsque l'enfant atteint l'autre rive, ce n'est plus qu'un vieillard cassé sous le poids des ans. Un corbeau parle alors aux Héros : *« Vous comprendrez toujours assez tôt, aventuriers. Restez de ce côté-ci des eaux… vous êtes à la frontière du monde des vivants et des morts, chevaliers… Ici la vie et la mort se mêlent… Renoncez au **Chaudron d'Or**, héros… »*. En traversant la rivière, les Héros devront passer un test de *FM*. Ceux qui échoueront vieilliront de 1d10 ans. Une fois la rivière traversée, ils constateront que leur visage ne se reflète plus dans l'eau !

X. Les filles de la lumière

Cela fait maintenant plusieurs jours que la nuit est tombée sur la **Celtie**, le soleil ne se lève plus, il n'y a plus de jour lorsque les Héros arrivent à un château. Là, ils apprennent que le **Noir Oppresseur**, un **Géant** qui habite dans une caverne de la falaise de **Kaer Llion**, a enlevé les 24 filles du château de lumière, faisant ainsi régner les ténèbres. Si les Héros se rendent à la falaise de **Kaer Llion**, il leur faudra affronter le **Géant**.

Identité : Noir Oppresseur													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	33	25	8	8	42	20	6	14	24	14	24	24	14
Informations : Cause la peur. Retirer les localisations dans la tête.													

Dans la cavernes, il y a les 24 filles de la lumière. Dès qu'elles sont libres, le temps reprend son cours. On peut aussi y trouver le trésor du **Noir Oppresseur** :

- 600 pièces de platine (2 100CO)
- 860 pièces d'or (602CO)
- Chemise de mailles manches longues +1 (pour personnage d'environ 1,80m).

Y. La bête des marécages

Les Héros arrivent devant un immense marécage. Alors qu'ils commencent la

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

traversée, une terrifiante créature surgit des marais. Il s'agit d'un **Dragon** gardien des **Terres Enchantées**. Si les Héros n'attaquent pas le **Dragon**, celui-ci se couchera avec dans son œil glauque une douceur de chien, en ronronnant comme un chat. Les Héros pourront ainsi continuer leur chemin à moins qu'ils ne choisissent le combat.

Identité : Dragon													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	59	0	7	7	59	30	6	-	89	41	89	89	24
Informations : Cause la peur. Crache le feu une fois par tour (6 rounds) : cône de 24m de long x 8m de large (dégâts 2d6+7) ; jet d'I pour diviser par 2. Immunisé au feu et à 50% aux feux magiques.													

Z. Celles qui l'avaient aimé

Les Héros continuent leur progression dans le marécage. Un vieil arbre leur dit : *« Retournez sur vos pas, aventuriers, pendant qu'il en est encore temps… »*. Une lavandière translucide leur dit : *« Allez en arrière, chevaliers ! Vous marchez vers votre mort… »*. Un lutin sur un tronc d'arbre leur dit : *« Tout est vain, héros »*. Chaque Héros devra alors passer un test d'*Orientation* (ou *Int/2*). Ceux qui échouent doivent réussir un test de *Dex* ou perdre un de leurs objets. Soudain le Héros qui fut le premier à affronter **Dodinel** voit apparaître **Vyviann la Fée** lui disant : *« Aventurier, aventurier, si tu m'aimes un peu ne va pas plus en avant »*. Celui qui s'est le mieux comporté au tournoi voit appaître **Yseult aux Blanches Mains**. Celui qui a porté le coup fatal au **Dragon des Hautes Pierres** voit apparaître **Blancheflor la Belle**. Celui qui a remporté la joute au **Château Étincelant** voit apparaître **Luned aux Yeux Verts**. Celui qui a pris la **Pierre du Serpent** voit apparaître **Liam aux Longs Cheveux**. A chaque apparition, le Héros concerné doit passer un test de *FM*. S'il échoue et qu'il veut néanmoins continuer, toutes ses actions pendant les 1d10 prochains chapitres subiront un malus de 5% par échec. Lorsque les Héros arrivent au bout du marécage, des cygnes crient leur nom.

AA. L'enfant et les corbeaux

Les Héros atteignent une plaine où un enfant est attaqué par une nuée de corbeaux.

Identité : Corbeaux													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	33	0	1	1	10	10	10	-	89	5	89	89	-
Informations : Chaque attaque réussie des Héros tue 1d6 corbeaux. A chaque fois que 10 créatures sont tuées, la nuée perd 1 en B et 1 en A. La nuée ne fait pas de critique.													

Une fois la nuée dispersée, l'enfant se métamorphose en un jeune homme couronné de feuilles et disant : *« Je suis la vie, aventuriers… et je représente tous les âges de l'homme… jeune homme… et puis homme mûr couronné de fougères rousses… et puis vieillard à la coiffure d'herbes sèches… Mais ce vieil homme a déjà un petit fils, symbole de la vie triomphante… le corbeau est le signe de la mort, chevaliers, mais la vie est la plus forte… »*. Après avoir pris tous les aspects dont il a parlé, l'enfant disparaît et à sa place s'épanouit un genêt en fleurs.

BB. Le petit roi Gwiffred

Les Héros arrivent en vue d'une splendide ville fortifiée. Lorsqu'ils atteignent le pont-levis de l'enceinte, ils voient un petit homme monté sur un cheval qui leur interdit l'accès à la ville. Pour y pénétrer l'un des Héros doit prouver ses qualités en affrontant **Gwiffred** et en le vainquant dans une joute sur le pont.

Identité : Gwiffred													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

	77		6	5		45		23					
Informations : EQU 178, TOU 87, DES (1d6+8)x5													

Si un Héros est désarçonné, il devra passer un test d'*I* pour rester sur le pont, sinon il tombera dans les douves, où il sera attaqué par 1d4 crocodiles.

Identité : Crocodiles													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
7	23	0	3	3	8	73	1	-	4	11	17	20	-

Si l'un des Héros vainc **Gwiffred**, toute l'équipe aura le droit de pénétrer dans la ville de **Ker Morgan**. Sinon, l'accès leur en restera interdit (Aller directement à « Les lavandières de la nuit).

CC.L'oiseau de magie

Si les Héros sont parvenus à le vaincre, **Gwiffred** les conduite auprès de son père : **Morgan Tut**, maître des féeries et des enchantements. **Morgan Tut** leur demande alors ce qu'ils désirent savoir. Quelles que soient leurs questions, il ira chercher un oiseau à 3 cous et 3 têtes, un oiseau avec les pattes d'un canard et le corps d'un héron. Il s'agit de l'oiseau **Cymri**, l'oiseau de magie qui ne ment jamais. Aux questions des Héros, chaque tête donne une réponse différente. L'une répond par l'affirmative, la seconde par la négative et la troisième par le doute. Une fois que les Héros auront fini de questionner **Cymri**, **Morgan Tut** leur rappelle que le **Chaudron d'Or** se trouve dans le **Pays de la Jeunesse** aussi appelé **Plaine de la Joie** puis leur souhaite bonne chance à leur départ.

DD.Les lavandières de la Nuit

Alors que les Héros chevauchent à la tombée de la nuit ceux qui sont en tête doivent passer un test de *I* (*I/2* sans *Vision nocturne*). En cas d'échec, ils ne voient pas les draps blancs posés par terre et font passer leur cheval dessus salissant ainsi les draps. Ils sont alors encerclés un peu plus loin par les **Lavandières de la Nuit** qui leur ordonne de réparer leur faute. Ceux qui refusent subissent le même châtiment que lors de leur première rencontre. L'épreuve est la même sauf que ceux qui réussissent n'auront rien alors que ceux qui échouent se verront confisquer un de leurs objets magiques.

EE.La route des épreuves

Les Héros poursuivent leur quête lorsqu'ils sont survolés par des corbeaux qui leur crient : *« Tous les autres ont échoué, aventuriers ! Leurs os blanchissent sur les Terres Enchantées… Et la rouille depuis longtemps a mangé leurs armes… »*. Plus loin, **Scatach la Sorcière** leur apparaît en disant : *« Retournez en arrière, chevaliers… Il est encore temps… Vous êtes sur Mag Mell, la Plaine des Fées. Là où le pays des vivants et le pays des morts n'ont pas de frontière »*. Si les Héros n'écoutent pas ses conseils, elle s'écrie : *« Je vous avais mis en garde, héros ! Vous l'aurez voulu ! »*. x sangliers géants chargent alors les Héros.

Identité : Sangliers géants													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
7	63	0	4	4	20	60	3	-	30	34	34	34	-
Informations : Ni Frénésie, ni Plaies infectées. Si les Héros combattent en selle, cf P. 125.													

Une fois le combat achevé, **Scatach** dit : *« Ceci n'est que votre premier combat sur la route des épreuves, aventuriers ! »*. Elle prononce alors une incantation et tous les Héros sombrent dans le sommeil. Lorsque les Héros reprennent leurs esprits, chacun est

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

dans une chambre, dans un lit aux draps fins. Il reçoit alors la visite de **Deirdre**, la princesse de **Emain** qui lui apporte une coupe du **Vin de Vigueur**. Ce breuvage soigne en effet toutes les *B* du Héros mais lui fait aussi oublier sa quête, restant ainsi éternellement aux côtés de **Deirdre**, l'alliée de **Scatach**. Si tous les Héros ont bu du **Vin de Vigueur**, ils ont échoué dans leur mission et se réveillent aux côtés de **Merlin**. Si certains n'ont pas bu, ils doivent briser le sortilège en entraînant leurs compagnons contre leur gré loin du château de **Deirdre**.

Les Héros reprennent ensuite leur route alors qu'un épais brouillard est tombé. En chemin, ils rencontrent un lutin qui leur dit : *« Chevauchez, chevaliers ! Chevauchez vers l'Homme Noir du Chaudron… »*. Une corneille croasse alors : *« Le Chaudron ! Le Chaudron ! Niais celui qui y croit… »*. Plus loin, une fée chevauchant un cerf leur dit : *« Mag Mell, la terre du Chaudron ! Allez devant vous… »*.

Pour poursuivre leur quête, les Héros vont devoir traverser un défilé au sommet duquel un gigantesque **Cyclope** veille. Il faut 5 rounds à un cheval au galop pour traverser le défilé. Chaque round, le **Cyclope** leur lance dessus un chaudron de terre cuite (*CT 45, F 7*). Si un Héros doit traverser à pied, le temps est doublé mais il peut tenter d'esquiver. Le **Cyclope** leur crie que le **Chaudron d'Or** n'est que légende et illusion et que d'autres épreuves les attendent.

Les Héros arrivent finalement à **Tir-Na-Nog**, la **Terre de Jeunesse**, un pays d'une beauté sans pareil. Chaque Héros va devoir affronter un autre chevalier au cours d'une joute. L'adversaire est en fait le double du Héros avec les mêmes caractéristiques et le même équipement. Quelle que soit l'issue de la joute, le chevalier retirera son casque, révélant le même visage que celui du Héros, en disant : *« Je suis ton double, héros. Dans ce combat tu combattais contre toi-même. Je ne suis qu'une ombre, aventurier… Ton ombre… Nos coups ne pouvaient blesser… Tu es brave et ton cœur est pur. Tu méprises les dangers et la mort. Mais tu n'es pas à l'abri de la peur, de l'orgueil, de l'envie et des tentations… Il fallait que tu subisses cette épreuve, chevalier, avant de poursuivre ta quête. Et moi, ombre, je vais disparaître comme l'ombre »*. Et l'ombre s'évanouit alors.

Le soir autour du feu, les Héros revoient les rencontres de la journée qui leur parlent.

Scatach : *« Je vous avais mis en garde, héros. Vous subirez les épreuves de la mort… »*

Deirdre : *« Je vous avais mis en garde, aventuriers. Vous subirez les pièges de l'amour… »*

Homme Noir : *« Je vous avais mis en garde, petits hommes. Vous serez victimes de vos rêves… »*

Double : *« Chevalier, mon frère, je t'aurais mis en garde. Les épreuves les plus dures sont celles qui t'opposent à toi-même »*

FF. La colère du druide

Le lendemain, à leur réveil, les Héros voient arriver un homme qui leur dit : *« Qui vous a permis de faire du feu sur mes terres ? Je suis Gwynned le Druide. Par le houx et le gui, vous paierez de votre vie cet outrage. »*. **Gwynned** apparaît quatre fois aux Héros le temps de lancer un sort et de disparaître (*Création d'un marécage, Décomposition, Agressivité végétale*). La quatrième fois, il s'écrie : *« Je suis le maître des eaux souterraines ! Je commande aux sources, aux fontaines et aux puits ! »* et lance un sort mais il semble ne rien se passer. Les Héros poursuivent leur route. Ils commencent à avoir soif et à manquer d'eau lorsqu'ils arrivent en vue d'un puits. S'ils plongent le seau dans l'eau, un torrent passe la margelle dans un bruit d'orage et commence à envahir la vallée. Pour éviter d'être noyé, il faut se réfugier sur la crête, poursuivi par les eaux en furie (*I 20, M 6*). Les Héros ont deux zones d'avance et il faut 6 rounds pour se mettre à l'abri. Si un Héros est rattrapé, il n'est pas noyé mais perd son cheval. Les eaux vont se déchaîner pendant toute la nuit et le lendemain, le calme est revenu mais un lac a pris la place de la forêt et la vallée est noyée.

GG. Le roi des corbeaux

En chemin, les Héros voient un immense nuage ayant la forme d'un corbeau géant dans le ciel. Il s'agit en fait d'une nuée de corbeaux qui s'abat sur eux, leur croassant de faire demi-tour.

Identité : Nuée de corbeaux													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

4	63	0	2	-	-	40	X	-	-	-	-	-	-
Informations : La nuée ne peut être détruite.													

Si les Héros résistent et combattent pendant 7 rounds, le roi des corbeaux croasse : *« Ils le veulent ! »* et tous les corbeaux repartiront.

HH.L'énigme des Elfes

Les Héros chevauchent dans une profonde forêt lorsque des **Elfes** tombent des arbres et jaillissent de partout. Le roi **elfe** les prévient que des dizaines de sarbacanes contenant des aiguilles avec un poison mortel sont braquées sur eux. S'ils veulent s'en sortir vivant, ils doivent résoudre l'énigme suivante : *« Tout le monde la connaît et la redoute, le Troll plus que l'Elfe. Souvent repoussée mais jamais vaincue, elle revient toujours à la charge. Certains prétendent qu'elle rend sourd mais il est sûr qu'elle peut apporter la mort »*. La réponse est la faim. Si un Héros donne une mauvaise réponse, il peut offrir un de ses objets magiques aux **Elfes** pour avoir droit à une autre chance. Sinon, il est frappé et tué par les fléchettes empoisonnées. Dans ce cas, il se réveillera dans la grotte avec **Merliner**. S'ils donnent la bonne réponse, ils seront conduits à **Crinmaithen**, la ville des **Elfes** qui sont les maîtres des métaux et les esprits des forces souterraines. **Crinmaithen** est une splendide ville faite de cristal et de gemmes.

II. L'arbre des promesses

Dans **Crinmaithen**, le roi des **Elfes** conduit les Héros devant un chêne immense dont les branches et le feuillage s'étendent sur 10 jets de flèche. Il leur dit alors : *« On l'appelle l'Arbre des Promesses. Ses racines plongent au cœur du monde. Si vous voulez connaître l'avenir, vous pouvez lui poser une question, aventuriers… Une seule question… Il vous répondra. Mais votre question peut déchaîner la colère des esprits de la terre. Et alors le pire peut arriver »*.

L'arbre répondra à la question des Héros. Il peut par exemple leur apprendre que le **Chaudron d'Or** est une réalité et non une légende. Toute question concernant le **Chaudron d'Or** déchaînera la colère des esprits de la terre. La tempête hurle, des éclairs jaillissent, la pluie crève dans des roulements de tonnerre, le sol se fend, la terre tremble jusqu'aux racines de l'arbre et les parois de cristal du palais des **Elfes** éclatent en mille morceaux. Pour ne pas recevoir un de ces éclats, il faut passer un test d'*Esquive* ou subir 1d8+6 points de *B*. Peu de temps après, la ville de cristal se reconstruit d'elle-même et se retrouve totalement intacte.

JJ.L'Aigle de Pierre

Les Héros commencent de douter sur la route à suivre lorsqu'ils voient un aigle en train de se débattre vainement pour essayer de se sortir des mailles d'un filet. Si les Héros le libèrent, le grand rapace à tête dorée reprend son envol en disant : *« Allez dans la direction de mon vol, Hommes ! Vers le soleil couchant qui est un chaudron d'or… Là ou est l'Aigle de Pierre… »*. En partant dans la direction du soleil couchant, les Héros arrivent vers une montagne. Ils voient alors une roche qui a la forme précise d'un aigle au repos. Soudain, l'oiseau de pierre déplie ses ailes, il s'arrache à la montagne et prend son essor. La pierre devient plume et chair et l'aigle leur dit : *« Suivez la ligne de mon vol, chevaliers… Allez vers la mer et les îles… Allez conquérir le Chaudron d'Or… »*.

KK.Les filles à la fontaine

Les Héros, en suivant la direction indiquée par l'aigle, arrivent à une fontaine où 3x jeunes et jolies filles rieuses les accueillent. Elles commencent à taquiner les Héros en leur demandant quelques baisers puis en leur proposant de « jouer » un moment avec elles. Ceux qui acceptent passent un moment fort agréable. Ils apprennent qu'elles sont des **Shees**, les fées de la forêt… Ceux qui savent se montrer courtois (test de *Soc*) reçoivent un cadeau des fées : un arc de **Aqhat**. Celui-ci donne +10 en *CT*, Portées : *CP* 0-48, *LP* 49-96, *EP* 97-500, *Dégâts* 1d6+5, 1 tir par *round* et ne peut se briser lors de son utilisation. Ceux qui refusent de passer un moment avec les **Shees**, s'exposent à leur colère. Elles leur révèlent leur vraie nature et à moins que le Héros ne les calme (test de *Soc*), elles le punissent en dissipant la magie de l'un de ses objets. Un Héros féminin est dispensé de cette épreuve (sauf si elle souhaite aussi « jouer » avec les fées qui sont très ouvertes d'esprit).

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

LL. Le monstre du marais

Les Héros arrivent dans un petit village où les habitants les mettent en garde sur les marais de l'**Outre Monde** qu'ils vont devoir traverser. Un monstre affreux en est en effet le gardien. Il serait si horrible et sa puanteur serait telle que ceux qui le regarderaient mourraient sur le champ. En s'aventurant dans les marais, les Héros entendent tout d'abord un énorme croassement puis se retrouvent face à un crapaud énorme comme un bœuf.

Identité : Crapaud													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	53	0	6	5	16	50	4	-	24	24	24	24	-
Informations : Cause la Terreur.													

Un Héros n'ayant pas peur et réussissant un test (*Int*+*FM*+*Soc*)/3 ressent quelque chose d'émouvant dans le cri du monstre et une certaine douceur dans ses yeux. Si un Héros s'approche pour parler au monstre et le caresser, un miracle se produit. Le crapaud prend l'apparence d'un homme de plus de 6 pieds de haut et de très belle apparence. L'homme parle alors : *« Je suis Ogma, le champion de lutte… et pour avoir défié Morrigan, déesse des guerriers, j'ai été par celle-ci transformé en crapaud. L'enchantement ne devait prendre fin qui si un Humain m'approchait avec amitié. Je vous remercie étrangers ! Le marais est plein de dangers. Pour les éviter, suivez toujours la ligne des saules et ne vous en écartez pas… »*.

Bien sûr, les Héros peuvent aussi tuer le monstre (il reprend sa véritable apparence à sa mort) ou le contourner (le crapaud n'attaquera pas le premier). Mais dans ce cas, ils n'auront pas l'indictaion d'**Ogma** et vont devoir affronter de multiples dangers supplémentaires (sables mouvants, insectes, créatures, erreur de chemin, chutes…). C'est la raison pour laquelle, ils perdront chacun 1d10-2 points de *B* sans tenir compte de l'*E* ni d'aucune protection.

MM. Les feux follets

D'un seul coup, un orage terrible éclate sur le marais. Le soleil disparaît et c'est la nuit en plein jour. La foudre s'abat sur un arbre et y met le feu. Un **Elfe** qui y dormait appelle alors au secours. Si les Héros viennent à son aide, il expliquera qu'il rejoignait son peuple qui vit de l'autre côté du grand marais mais il ne connaît pas les passages et avec l'orage, l'eau va monter et le danger augmenter. En outre, la ligne des saules s'arrête ici. L'**Elfe** explique alors que leur seule chance est qu'il appelle ses amis : les **Follets**. Mais pour cela, il va avoir besoin du pouvoir magique des Héros. Un magicien doit donc investir 2d6 *PM* et réussir un test de *FM*. Si l'invocation est réussie, des feux follets apparaissent et se rangent au-dessus des eaux, formant une double haie de lumière qui marque le bon passage, permettant ainsi de chevaucher en toute sécurité.

Si les Héros ne viennent pas en aide à l'**Elfe** ou si l'invocation est manquée, chaque Héros doit passer un test à 20% (40% avec *Orientation*). En cas de réussite, le Héros a trouvé le bon chemin par chance. En cas d'échec, le Héros disparaît corps et biens dans les marais et se réveille dans la grotte de **Merliner**.

NN. Le chevalier et la mort

Les Héros arrivent devant un arbre mort sur lequel est accroché cette pancarte : *« Etranger, ne pas cet arbre ! La mort serait sur toi ! »*. Si les Héros ne tiennent pas compte de l'avertissement et dépassent l'arbre, ils seront attaqués par x/2 chevaliers cuirassés de noir et montés chacun sur un cheval rouge comme le feu. Il s'agit en fait de **Chevaliers de la Mort**.

Identité : Chevalier de la Mort													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
5	86	95	5	6	30	43	2	60	62	53	47	95	43

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

Informations :
Cause la Peur. 10% de retourner un sort sur son lanceur. Armure 1 sur tout le corps. Coups puissants. Epée magique +10 en Int. Détecte l'invisible et la magie ainsi que l'éthéral.

Une fois leurs adversaires vaincus, les Héros pourront voir les vrais visages de leurs adversaires en retirant leur casque. L'épée perd son pouvoir à la mort de son porteur.

OO.Les buveurs de bière

Les Héros arrivent dans une auberge où dix hommes mangent et boivent sans arrêt. Un gros homme s'adresse alors à l'un des Héros (de préférence un qui n'a pas commandé d'alcool) et lui lance un défi à la bière. Si le Héros relève le défi, les choses se déroulent ainsi. L'*E* du Héros des multipliée par 4 (par 6 avec *Endurance à l'alcool*). Chaque participant lance 1d20 sous ce score et on note l'éventuelle marge d'échec. A chaque nouvelle chope, le score est baissé de 2. Quand la somme des marges d'échec atteint 20, le personnage s'écroule, ivre mort.

Si le Héros refuse le défi, **Rigg** lance sa bière à la face du Héros, sort son épée et le défie en duel. Si les autres Héros interviennent, les neuf amis de **Rigg** (mêmes caractéristiques) se mêlent au combat.

Identité : Rigg													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	40	30	5	5	8	27	1	26	27	32	40	43	30
Informations : Endurance à l'alcool, Epée, Bouclier.													

PP.Le verger aux pommes d'or

Les Héros arrivent au sommet d'une butte. Devant eux et à perte de vue s'étend un immense verger de pommiers dont les pommes brillent comme de l'or au soleil. Arrivés dans le verger, ils voient des oiseaux multicolores voler au-dessus des feuillages et découvrent que les pommes sont vraiment en or fin. Une femme d'une beauté sans pareil fait alors son apparition et leur dit : *« Je vous salue, héros ! Je sais que vous avez fait une longue, longue route… Mon nom est Fand, et je suis la gardienne des vergers enchantés… Il faut que vous chevauchiez vers l'ouest, aventuriers… Là où se couche le soleil… Vers la grande mer de l'ouest… Je ne peux pas vous en dire plus chevaliers ! Vous devez aller à la mer… C'est la seule aide que je peux vous porter… Croquez dans une pomme… Au delà de la mer, il y a encore des îles. Votre quête sera longue, héros… »*. Ceux qui acceptent de croquer dans une pomme ont toutes leurs blessures de guéries. Aussitôt, **Fand la Belle**, les pommes d'or, les feuillages verts et les oiseaux chantants disparaissent et les Héros se retrouvent dans un paysage de landes et de bruyères où des corbeaux croassent dans le ciel gris.

QQ.Les femmes-fées

Les Héros ont dressé un camp pour passer la nuit lorsqu'ils voient la colline proche s'ouvrir et trois femmes qui en sortent pour danser sous la lune. Un jet de *Théologie* permet de reconnaître des **Sidhs**, des femmes-fées qui connaissent de nombreux secrets. Si les Héros se manifestent, elles s'enfuient vers la colline ouverte. Il est possible de rattraper la dernière (*M* 8, *I* 54(11)). Il lui faut 5 rounds pour atteindre la colline et les Héros ont deux zones de retard. Si un Héros la rattrape et la questionne sur le **Chaudron d'Or**, elle lui dit d'aller vers les **Îles des Jeunesse**. Elle lui demande ensuite de la laisser rejoindre ses sœurs mais elle lui donne auparavant une broche brillante comme une pierre de lune. Cette broche a les pouvoirs suivants : elle ne fonctionne que la nuit, elle immunise son porteur à tous les feux magiques et lui permet de lancer par nuit, 2 *Boules de feu* ou 1 *Eclair*.

RR.Les portes de la mer

Les Héros arrivent devant un cromlec'h, un cercle de pierres. Perché sur l'une d'elles, un corbeau s'adresse à eux : *« Si vous avez le courage, aventuriers, attendez la lune haute*

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

dans le cercle des menhirs ». Si les Héros acceptent, la terre se met à trembler, les pierres levées se mettent en marche et les chevaux fuient le cercle. Ce dernier, effrayant, se resserre sur les Héros. Ils doivent alors passer un test de *Cl*. Ceux qui échouent sortent du cercle pris de panique (**Excalibur** ne protège pas de cette peur). Si tous échouent et s'enfuient, ils ont échoués dans leur quête et se retrouvent dans la grotte de **Merliner**. Si au moins un Héros réussit, le corbeau revient à l'ultime moment et croasse : *« Pierres levées de Celtie, reprenez vos places ! »*. Les menhirs reprennent alors leur place et le corbeau se pose, reprenant forme humaine et disant : *« Je suis le gardien qui défend les portes de la mer… Je suis Finn, le maître des sciences cachées… Finn à la main d'argent… Vous trouverez le Chaudron d'Or à la Mer Dernière, aventuriers ! Là où le soleil se couche sur les Îles de Jeunesse… Des épreuves vous attendent encore, car la mer est un autre monde. A vous de choisir votre destin »* et **Finn** disparaît !

SS.Les Gnomes de la mer

Les Héros arrivent à la tombée de la nuit sur une lande qui descend vers la mer de l'ouest. La nuit venue, ils entendent des cris et voient arriver des créatures au corps couvert d'écailles et qui, tout en parlant un étrange langage, tentent de les attacher.

Identité : Gnome de la mer													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	41	25	3	2	7	30	1	29	43	29	29	43	29
Informations : Leur peau d'écaille protège comme une armure de cuir. Il sont 3 sur chaque Héros. 2 tentent de l'empêtrer avec un étrange lasso d'algues (P. 127) alors que le troisième essaie de mordre.													

Lorsque les effectifs des **Gnomes** sont réduits de 1/3, ils se retirent du combat et l'un d'eux s'écrie : *« La terre est la terre et la mer est la mer… Malheur à qui défie les esprits de la mer… »*. A ce moment, une vague haute comme une tour se dresse dans un bruit de tempête et déferle sur la lande, pareille à une muraille en marche. Les Héros sont alors balayés. Pour regagner la grève, il leur faut réussir 1d3 test de *Dex* (divisé par 2 sans *natation*). Chaque point d'armure donne un malus de 10%. Chaque round, le Héros perd un point de *B*. A 0, le Héros est noyé et se retrouve dans la grotte de **Merliner**.

TT.Le chevalier venu de la mer

Les Héros chevauchent le long de la mer de l'ouest lorsqu'un chevalier monté sur un cheval ailé surgit des flots en criant : *« Vous êtes arrivés au bout de votre voyage, insensés… Vous êtes assez fous pour avoir pensé conquérir le Chaudron d'Or ! Le Chaudron d'Or appartient au royaume de la mer… »*. Le chevalier étincelant attaque alors les Héros.

Identité : Chevalier étincelant													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
5	62	29	6	4	10	54	2	36	59	46	66	27	44
Informations : Coups puissants, Armure de plate complète + Bouclier (3), Hache de cavalerie magique (Dommages +2).													

Lorsque l'homme de la mer sera mortellement blessé, il sourira aux Héros en leur disant : *« Vous m'avez libéré, frères ! Pour avoir offensé Lhyr, le maître de la mer, j'étais condamné à monter ce cheval ailé jusqu'à ce que me délivre l'arme d'un chevalier de la terre… »*. L'homme meurt alors, le cheval ailé prend son envol et plonge dans les eaux vertes mais les Héros peuvent conserver la hache magique.

UU.La ville sous la mer

A la tombée de la nuit, les Héros arrivent à l'extrémité d'une falaise qui s'enfonce dans la mer. La nuit, ils entendent

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

un bruit de cloche. La mer se retire dans un fracas de vagues qui se choquent. Et brusquement la montagne d'eau se couche, s'aplatit. Sous la lune immense, la mer se retire à une allure folle laissant apparaître une ville. Chaque pierre luit comme un galet de lune. La cloche sonne toujours sur la ville engloutie. La cloche s'arrête d'un coup et le silence est total. On ne voit plus la mer qui s'est retirée très loin derrière les îles. Sur une tour, un homme apparaît et le cor qu'il tieint beugle. Aussitôt les ruelles, les places et les remparts se garnissent de gens. Tous vaquent à leur occupation.

VV.Le Kraken

Une lande de terre s'enfonce dans la mer et permet d'accéder à la cité engloutie. C'est sur ce chemin que les Héros seront attaqués par un **Kraken**.

Identité : Kraken													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	33	0	8	8	17	60	8	-	66	12	66	66	-
Informations : Cause la peur. Une créature prise dans une tentacule est noyé ou dévoré en 3 rounds. Pour se libérer, il faut infliger 3 points de dégâts d'un coup au tentacule (chaque tentacule à 7 de B)ou réussir un test de Fx5. Si le Kraken subit 12 ou plus points de B dans le corps, il s'enfonce dans la mer où il disparaît.													

WW.La cité des Ombres

Les Héros arrivent aux portes de la ville. Les gardiens sont de très vieux hommes qui demandent aux Héros s'ils sont morts ou vivants. Si les Héros déclarent être morts, les gardiens s'écartent pour les laisser passer. Si les Héros se disent vivants ou ne se mettent pas d'accord entre eux, les gardiens les attaquent.

Identité : Gardien													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
3	51	59	3	4	17	34	3	66	36	16	22	26	8
Informations : Ce sont en fait des Agarats, des créatures mort-vivantes. Au premier round, en plus de leurs 3 attaques, les Agarats poussent un cri. Tous les personnages situés à 50m à la ronde doivent passer un test de FM ou perdre un point de F. Les Agarats poussent un cri par tour (6 rounds). La perte de points de F est cumulative mais ces points sont regagnés en 1d4 tours. A 0 point de F, le personnage sombre inconscient pour 3d4 tours. Ils sont immunisés aux sorts de sommeil, charme et paralysie et ne peuvent être blessés que par des armes magiques.													

Une fois dans la ville, les héros peuvent voir ses habitants vaquer normalement à leurs occupations. S'ils les interrogent, ils refusent de répondre en conseillant de passer son chemin. S'ils touchent un habitant, celui-ci devient une **Ombre**.

XX.Le monde des vivants

Au centre de la ville engloutie, se dresse une tour gigantesque à laquelle des marches monumentales permettent d'accéder. En arrivant au pied de ces marches, les Héros voient une jeune et jolie fille accourir vers eux. Elle leur demande s'ils viennent bien du monde des vivants. Si les Héros lui répondent oui, un sourire illumine son visage et des larmes coulent sur ses joues. Elle leur souhaite la bienvenue dans la ville engloutie d'**Innishmuray** et leur demande de la suivre auprès de son père, le roi **Aed Abrad**. En chemin, elle leur apprend que la mer, à la suite d'une malédiction, a noyé la ville et que ses habitants sont condamnés à vivre comme des ombres sous les eaux. La mer se retire tous les cent ans pour leur laisser voir le soleil. Ici, ils ne vieillissent pas et sont toujours comme au jour où la mer a englouti la ville. Le roi reçoit les Héros et leur demande à nouveau s'ils viennent bien du monde des vivants. Il

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

s'écrie alors : *« Alors la malédiction s'achève, alors la mer ne reviendra plus sur la ville, alors nous serons des vivants comme les autres car la prophétie disait : Innishmuray restera à la lumière si un homme vivant entre dans les murs de son palais le jour où la mer se retire »*. En effet, ce soir là , la mer ne revient pas sur **Innishmuray** dont les habitants sont de retour dans le monde des vivants. Bien entendu, si les Héros ne se rendant pas au palais, la malédiction se poursuivra.

YY.La voyante de la grève

Après s'être reposés et avoir soigné leurs blessures à **Innishmuray**, les Héros peuvent reprendre leur quête en suivant la côte de l'ouest comme **Aed Abrad** le leur conseille. A la tombée de la nuit, ils passent à proximité d'une grotte où brûle un feu à côté duquel une vieille femme, accompagnée d'une chèvre, les interpelle : *« Vous êtes ceux que j'attendais ! Prenez place près de mon feu. Je suis celle qui sait ! »*. Si les Héros acceptent, elle leur offre du gâteau d'algue et du fromage de chèvre puis les invite à s'asseoir face à elle de l'autre côté du feu. A toute question particulière, elle répond : *« Je suis celle qui sait, n'en demandez pas plus ! »*. Elle entre ensuite dans une sorte de transe et leur dit : *« Je lis votre futur dans les braises, chevaliers. Je sais que vous recherchez le Chaudron d'Or… Et je vois, et je vois votre futur ! Vous chevauchez toujours ! Dans une île de la mer de l'ouest, vous verrez le Chaudron d'Or ! Vous aurez à combattre les dragons, gardiens des vergers de la mer et à redouter les pièges du Château Merveilleux. »*. Soudain, la chèvre se met à piétiner le feu, la femme se lève brusquement et crie tout en chassant les Héros de son bâton : *« Et maintenant, allez-vous en ! Allez vous-en ! Et ne m'en demandez pas plus… Fuyez loin de moi et ne revenez jamais plus ! Vous verrez le Chaudron d'Or mais vous ne serez pas plus heureux Je devais vous dire votre avenir car vous ne pouvez plus revenir en arrière ! »*. Si un Héros tente de frapper la vieille femme, celle-ci disparaît dans une explosion causant 1d4+3 points de *B* (sans tenir compte de l'*E*).

ZZ.Le Chaudron d'Or

Les Héros arrivent dans un lieu de rocailles bordant la mer lorsqu'un hurlement terrifiant couvre le bruit de la mer et ils voient un **Dragon Rouge** les charger.

Identité : Dragon Rouge													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
6	59	0	7	7	59	30	6	-	89	41	89	89	24
Informations : Il cause la peur et la terreur sur les créatures de moins de 1,80m. Il crache le feu (2d6+7 de feu divisé par 2 avec un jet d'I). Il est immunisé aux attaques normales par le feu et a 50% de résistance aux feux magiques.													

A l'issue du premier round, un second hurlement se fait entendre et un **Dragon Blanc** se jette sur le **Dragon Rouge**. Les Héros peuvent en profiter pour passer.

Il doivent alors s'engager dans un passage étroit qui s'ouvre entre la mer et l'entassement de rochers. Arrivés au sommet, ils peuvent contempler le verger de la mer et plus loin, un merveilleux palais de cristal. En chemin, ils rencontrent trois jeunes filles jouant de la harpe et chantant : *« Beaux chevaliers, rejoignez le lieu appelé Château Merveilleux ! Dort le Chaudron d'Or sur la lande d'Endor ! Château trompeur, monde rêveur, ouvre tes yeux, aventureux ! Dort le Chaudron d'Or sur la lande d'Endor… »*.

Plus loin, ils voient deux enfants beaux comme le jour qui s'amusent à essayer de lapider un corbeau attaché par une patte. Si les Héros interviennent en faveur de l'oiseau, les enfants s'enfuient et le corbeau leur dit : *« Je suis Bran, le père de tous les corbeaux…Vous même, ne vous laissez pas prendre, Héros… Ce monde est une illusion… »*.

Les Héros arrivent finalement devant le **Château Merveilleux** qui étincelle au soleil. A peine, les Héros s'apprêtent à y pénétrer qu'un incroyable vacarme ébranle le pont-levis sur lequel arrive une troupe de cochons qui fonce sur les Héros. Il suffit d'un coup d'épée pour tuer l'un des verrats sur le cadavre duquel tous les autres se jettent libérant ainsi le passage. Sinon, chaque Héros subit 1d6+2 par round.

Les Héros arrivent sous la voûte étincelante du château de cristal. Ils doivent

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

alors penser que tout n'est qu'illusion et au moins l'un d'eux doit réussir un test de *FM*. A ce moment, le tonnerre roule avec fracas comme si dix mille chariots s'ébranlaient, le vent hurle et les éclairs s'épanouissent comme des fleurs de feu. Brusquement, l'orage s'apaise, le château disparaît et les Héros se retrouvent sur une terre entourée d'eau.

Ils sont alors attaqués par une nuée de goélands. Si les Héros sont venus en aide à **Bran**, ce dernier arrive avec les siens et met les goélands en fuite après une sérieuse bataille. Sinon, le combat est inévitable

Identité : Goélands													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	33	0	1	1	10	10	10	-	89	5	89	89	-
Informations : Chaque attaque réussie des Héros tue 1d6 goélands. A chaque fois que 10 créatures sont tuées, la nuée perd 1 en B et 1 en A. La nuée ne fait pas de critique.													

Bran leur conseille d'attendre ici la venue de quelqu'un. S'ils n'ont pas aidé **Bran**, la brume épaisse les dissuadera de quitter cet endroit.

Plus tard, le flot baisse et les Héros voient sur la grève une femme très grande et très belle. Elle tient à la main un rameau d'or et semble vêtue d'algues marines. Elle s'adresse à eux : *« Prenez ma main, aventuriers, et ne posez pas de questions, je vais vous conduire sur la lande d'Endor… Laissez ici vos armes. »*. Seuls ceux qui acceptent de laisser leurs armes peuvent la suivre à travers le mur de brouillard et pénétrer dans le rideau de vapeur froide. *« Vous arrivez là où vous vouliez aller, chevaliers… »*. La femme agite son rameau d'or. *« Vous allez voir de vos yeux le Chaudron d'Or. »*. Le brouillard se dissipe comme par magie. Ils voient alors une montagne au sommet de laquelle est posé le **Chaudron d'Or** plus étincelant qu'un soleil. La femme parle alors : *« Personne ne sera maître du Chaudron d'Or, Héros ! Vous l'avez vu mais vous ne le toucherez pas ! Et encore, vous avez eu la chance de le voir… Une chance qui a été donnée à peu d'hommes. Vous avez été jusqu'au bout de votre quête, aventuriers ! »*. La femme mystérieuse agite son rameau d'or. Là-haut, comme obéissant à un ordre ou à un signal, le Chaudron d'Or s'incline… Les sculptures de ses parois semblent vivantes… Il roule sur la pente… Il va vers l'ouest de la mer… Il se pose sur les vagues courtes, comme un bateau qui prend son assise… Les PJ le voient s'éloigner vers le couchant, sur l'infini de la mer… *« Il abordera les Iles de Jeunesse qu'on appelle encore Mag-Mell, la Terre des Promesses… Là où les hommes ne vieillissent plus… »*. La jeune femme propose alors un baiser à chaque Héros. Ceux qui acceptent déterminent une de leurs caractéristiques au hasard et gagnent 1 s'il s'agit de *M*, *F*, *E* ; 2d10 pour *CC*, *CT*, *I*, *Dex*, *Cd*, *Int*, *Cl*, *FM*, *Soc* ; 1d3 pour *B* et 1d2-1 pour *A*. Les Héros sombrent ensuite les uns après les autres dans le sommeil et se réveillent dans la grotte de **Merliner**.

III. La quête du monstre

Merliner félicite les Héros pour leur quête qu'ils peuvent garder les objets trouvés à l'exception de la lance de **Forgal Manach** qu'il reprend immédiatement et de l'épée **Excalibur** qu'il reprendra lorsque leur mission sera achevée. Les Héros sont de retour dans leur monde le 200 au soir. Ils sont soignés par **Merliner** et le 201 au matin, **Merliner** leur apprend que lorsque **Baramrin** l'a quitté, il retournait à **Rohad** pour voir si sa mère et sa sœur étaient toujours en vie.

A. Le voyage pour Rohad

Il se déroule du 201 au 207 et ne présente aucun problème particuliers si ce n'est d'éventuelles rencontres aléatoires.

B. Rohad

Lorsque les Héros arrivent en vue de **Rohad**, la situation a bien changé. Les **Elfes Noirs** sont devenues les maîtres de la ville. Les habitants sont devenus des esclaves qui travaillent à la reconstruction de la cité. Un Héros réussissant un test d'*I*-20 reconnaît **Lador** parmi les esclaves. Un habile déguisement ou la faveur de la nuit devrait permettre aux Héros de l'approcher. **Lador** leur révèle que **Rohad** est finalement tombé

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

aux mains des **Elfes Noirs**. Ces derniers voulaient tuer tous les habitants mais **Nirea**, la sœur de **Melinel**, alla supplier **Arsalnis**, le chef des **Elfes Noirs**, de les laisser en vie. Comme elle était très belle, **Arsalnis** accepta à condition que **Nirea** devienne sa femme et tous les autres **Hauts Elfes** ses esclaves, ce qui arriva. C'était le 100. Le 112, **Baramrin** est venu secrètement à **Rohad** et après avoir parlé avec **Lador**, il est parti pour le palais afin d'y rencontrer **Nirea**. **Lador** n'a plus de nouvelles depuis.

Les **Hauts Elfes** ayant perdu leurs meilleurs guerriers et les **Elfes Noirs** tellement sûrs de leur victoire, n'importe quelle bonne ruse devrait permettre aux Héros d'entrer dans le palais et d'accéder aux appartements de **Nirea**. Celle-ci se trouve dans son salon en train d'écouter ses dames de compagnie jouer de la harpe et du luth. **Nirea** les reçoit et leur révèle que **Baramrin** est bien venu la voir le 112 afin d'avoir des nouvelles de sa mère et de sa sœur. Apprenant qu'elle étaient en sécurité à **Thiarlomin**, il est reparti avec ses hommes pour **Brandirad** car c'est à l'ouest de l'île que le monstre s'est manifesté pour la dernière fois.

C'est à ce moment qu'**Arsalnis** et x-1 de ses **Elfes Noirs** arrivent au palais pour rendre visite à **Nirea**. Lorsqu'ils découvrent les Héros, le combat est inévitable.

Identité : Elfes Noirs													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	61	54	4	4	13	80	2	53	53	76	76	53	43
Informations : Armure complète avec bouclier (Protection 3), Epée													

Identité : Arsalnis													
M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**
4	71	64	4	4	17	90	3	63	63	86	86	63	43
Informations : Armure complète avec bouclier magique +2 (Protection 5), Epée magique : Sommeil (test de FM ou endormi pour 1d6 tours), Force de frappe (F de 10 une fois par jour), ne peut être maniée que par un personnage Chaotique.													

Si l'un des Héros l'emporte, dame **Nirea** le supplie de partir pendant qu'il est encore temps et leur dit qu'elle s'occupera de tout. En effet, à peine les Héros ont-ils atteint la colline la plus proche qu'une grande explosion se fait entendre. Le palais de dame **Nirea** que les **Elfes Noirs** occupaient n'est maintenant plus qu'un gros brasier.

C. Le voyage pour Brandirad

Ce voyage se déroule du 208 au 211 et se passe sans problème si les monstres errants ne s'en mêlent pas.

D. Brandirad

Les Héros arrivent à la ville fortifiée de **Brandirad** le 211. Là, ils peuvent parler aux **Elfes** de **Brandirad** mais aussi à ceux qui ont quitté **Balaglin** pour accompagner **Baramrin**. Ils peuvent aussi apprendre les informations suivantes :

⇨ **Baramrin** et les **Elfes** de **Balaglin** sont arrivés et ont commencé de s'installer à **Brandirad** le 115.

⇨ Le 210 au matin, **Baramrin** est parti seul pour le gouffre de **Caled Sar Nem** pour y affronter le monstre. Un immense incendie s'est en effet déclaré de l'autre côté du gouffre indiquant que le monstre fait route sur **Brandirad** et **Rohad**.

⇨ Le 210 au soir, **Alomin**, une **Elfe** que **Baramrin** a épousé le 150 et qui est maintenant enceinte, a disparu. Les **Elfes** craignent qu'elle soit partie rejoindre son époux.

*Note au MJ : **Alomin** est en réalité **Elonien** dont le **Ver-Dragon** a effacé la mémoire et modifié les traits, la faisant étrangement ressembler à **Sylvia**. Il l'a ensuite abandonnée dans la forêt au nord de **Brandirad** où il l'a téléportée. Le 125, elle a été retrouvée par les **Elfes** de **Balaglin** qui l'ont emmenée à **Brandirad**. **Baramrin** en est rapidement tombé amoureux et l'a épousée le*

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

*150. Les Héros pourront apprendre certaines de ces informations s'ils posent les questions appropriés aux **Elfes** de **Balaglin** qui ignorent cependant qui elle est réellement.*

E. Le voyage pour Caled Sar Nem

Il se déroule du 211 au 215 et peut ne présenter aucune difficulté si les monstres errants sont complaisants.

F. Caled Sar Nem

En arrivant à **Caled Sar Nem**, les Héros voient un **Elfe** au bord du gouffre en train d'examiner le terrain. Il s'agit bien sûr de **Baramrin**.

Identité : Baramrin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	86	80	5	6	11	86	3	54	82	83	82	69	65
7	96	90	6	7	12	96	4	64	92	93	92	79	75

Compétences :
Acuité visuelle, Alphabétisation, Charisme, Sens de la répartie, Spécialisation – Escrime, Coups puissants, Spécialisation – Armes de parade, Spécialisation – Armes articulées – Spécialisation – Lasso, Musique, Ambidextrie, Equitation, Eloquence, Adresse au tir, Désarmement, Bagarre, Spécialisation – Lance de chevalerie, Escalade, Course à pied, Chant, Etiquette, Jeu, Coups assommants, Esquive, Jargon des batailles, Spécialisation – Armes de poing, Chance, Baratin, Héraldique, Endurance à l'alcool, Coups précis, Spécialisation – Pistolet, Spécialisation – Armes à deux mains, Spécialisation - Filet

Carrières :
Gentilhomme, Duelliste, Sergent mercenaire, Capitaine mercenaire, Champion de justice

Informations :
Points de Destin 15.
Le Heaume Elfique lui confère les pouvoirs suivants : +1 ou +10 à toutes les caractéristiques (deuxième ligne), Immunité à tous les sorts affectant l'esprit, Annule la totalité des Blessures subies dans la tête.
L'armure en mithril magique lui confère les pouvoirs suivants : +3 de protection, Ne cause aucun encombrement, Absorption totale 10 ou 11 avec le Heaume Elfique.
L'épée à deux mains lui confère les pouvoirs suivants : +10 en I (86 ou 96), +10 en Cd (92 ou 102), Cause la peur, +2 aux dommages, x2 sur les Skavens, Dégâts totaux 10 ou 11 +1d6.

Après avoir écouté l'histoire des Héros, **Baramrin** leur expose son plan. La seule partie du corps du **Ver-Dragon** qui semble vulnérable est son ventre. Il pense avoir repéré l'endroit où le monstre va certainement passer pour franchir le gouffre. Il propose dont ce se dissimuler dans la crevasse pour frapper le monstre par en-dessous lors de son passage. A ce niveau de l'aventure, les Héros peuvent soit remettre **Excalibur** à **Baramrin** et attendre au loin, soit remettre **Excalibur** à **Baramrin** et l'accompagner, soit conserver **Excalibur** pour affronter eux-mêmes le monstre. Dans tous les cas, **Baramrin** ira dans le gouffre affronter le **Ver-Dragon**.

Pour se mettre dans un endroit propice pour frapper le monstre, il faut se placer sur l'autre versant du précipice. Pour cela, il faut réussir un test d'Escalade pour la descente et un pour la montée. En cas d'échec, le Héros a droità un test de *I*-20 pour se rattraper sinon il fait une chute de 1d30m (*B* = (distance de la chute x 2) –1d6*) *(1d6+2 avec *Acrobatie*). Si les Héros sont encordés, on oppose (*F*x2) +2 de celui qui retient à (*E*+*F*) de celui qui tombe.

Une fois en place, les Héros n'ont plus qu'à attendre la venue du monstre. Ce dernier arrive en effet 1d6 heures plus tard précédé par un jet de flammes. Le souffle du monstre occasionne des dégâts monstrueux de 4d6+14. Les Héros ont droit à un test d'*I* pour tenter de se protéger derrière une roche et de réduire ainsi les dégâts de moitié (on ne prend en compte que les points d'armure et non l'*E*). Les attaques du **Ver-Dragon** ne sont arrêtées par rien et peuvent atteindre un personnage éthéral. Pour **Baramrin**, si le souffle est essentiellement dirigé dans sa tête (jet de localisation), il ne subit aucun dégât. A la suite du souffle, il faut réussir un test de (*I*+*Dex*) /2 pour ne pas lâcher prise et tomber a fond du gouffre (50m).

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

Lorsque les Héros vont voir passer le corps du monstre au-dessus d'eux, un test de terreur est nécessaire. Ceux qui réussissent prennent un *Point de Folie* mais peuvent continuer d'agir. Ceux qui échouent prennent un *Point de Folie* +1 par tranche de 10% d'échec entamée et sont paralysés. Etant donné la situation, il y a un malus de 30% au test de *CC* pour toucher efficacement le monstre (91% pour **Baramrin** avec **Excalibur**). Toutes les armes sont inefficaces contre le monstre sauf **Excalibur**.

Si **Excalibur** s'enfonce dans le ventre du **Ver-Dragon**, celui-ci pousse un terrible râle (test de *CI* ou un *Point de Folie* par tranche d'échec de 20%). Dans une convulsion, le monstre bondit de l'autre côté du gouffre entraînant **Excalibur** et son porteur qui est aspergé par le sang du **Ver-Dragon**. Le sang noir cause 10+1d20 (on ne tient compte que de l'*E*) et plonge celui qui en a été aspergé dans un coma proche de la mort.

Quelle que soit l'épée qu'il maniait, **Baramrin** aura tenté de la planter dans le ventre du monstre. Il a donc de bonnes chances de se retrouver dans le coma à côté du corps du **Ver-Dragon**. **Alomin**, qui s'était cachée près de là, derrière une roche fait alors son apparition et se précipite vers le corps de **Baramrin**. Le **Ver-Dragon** la regarde alors et en lui révélant la vérité, lui rend la mémoire avant d'expirer. **Elonien** court alors se jeter dans le gouffre à moins qu'un Héros ne la rattrape. Il suffit de faire plus qu'elle à la course dans les deux rounds qui suivent (*M* 4, *I* 63 (13)).

C'est alors que **Merliner** arrive sur les lieux pour reprendre **Excalibur**. Il téléporte alors tout le monde dans le palais de **Thiarlomin**. Là, les Héros apprennent que **Rohad** détruite, ses habitants se sont réfugiés à **Thiarlomin** que les **Elfes Noirs** assiégeaient jusqu'au moment où un terrible râle s'est répercuté sur tout **Golthin Island**. Les **Elfes Noirs** se sont alors enfuis pour se précipiter sur leurs navires et quitter l'île.

Si **Elonien** est toujours vivante, **Lador** qui s'est lui aussi réfugié au palais, révèle à **Baramrin** le secret qu'il avait juré de taire jusqu'à la mort de **Melinel** et **Nirea**. **Elonien** n'a jamais été la fille de **Melinel** mais un bébé trouvé par **Nirea** qui l'avait confié à sa sœur puisse avoir droit à la vie d'une duchesse. Dans ce cas, au cours de la fête qui va suivre, on ne verra pas **Sylvia**, restée à pleurer dans sa chambre. Si **Elonien** est morte, **Lador** taira son secret et **Baramrin** trouvera réconfort auprès de **Sylvia**.

G. Epilogue

Pour fêter la victoire sur les **Elfes Noirs**, une grande fête est organisée au palais de **Thiarlomin**, au cours de laquelle, le Héros sont décorés de la plus haute distinction elfique : le Luth d'Or qui n'avait jusqu'alors jamais été remis à des Humains. Cette décoration donne les compétences suivantes à son porteur : *Chant*, *Endurance à l'alcool* et *Musique*.

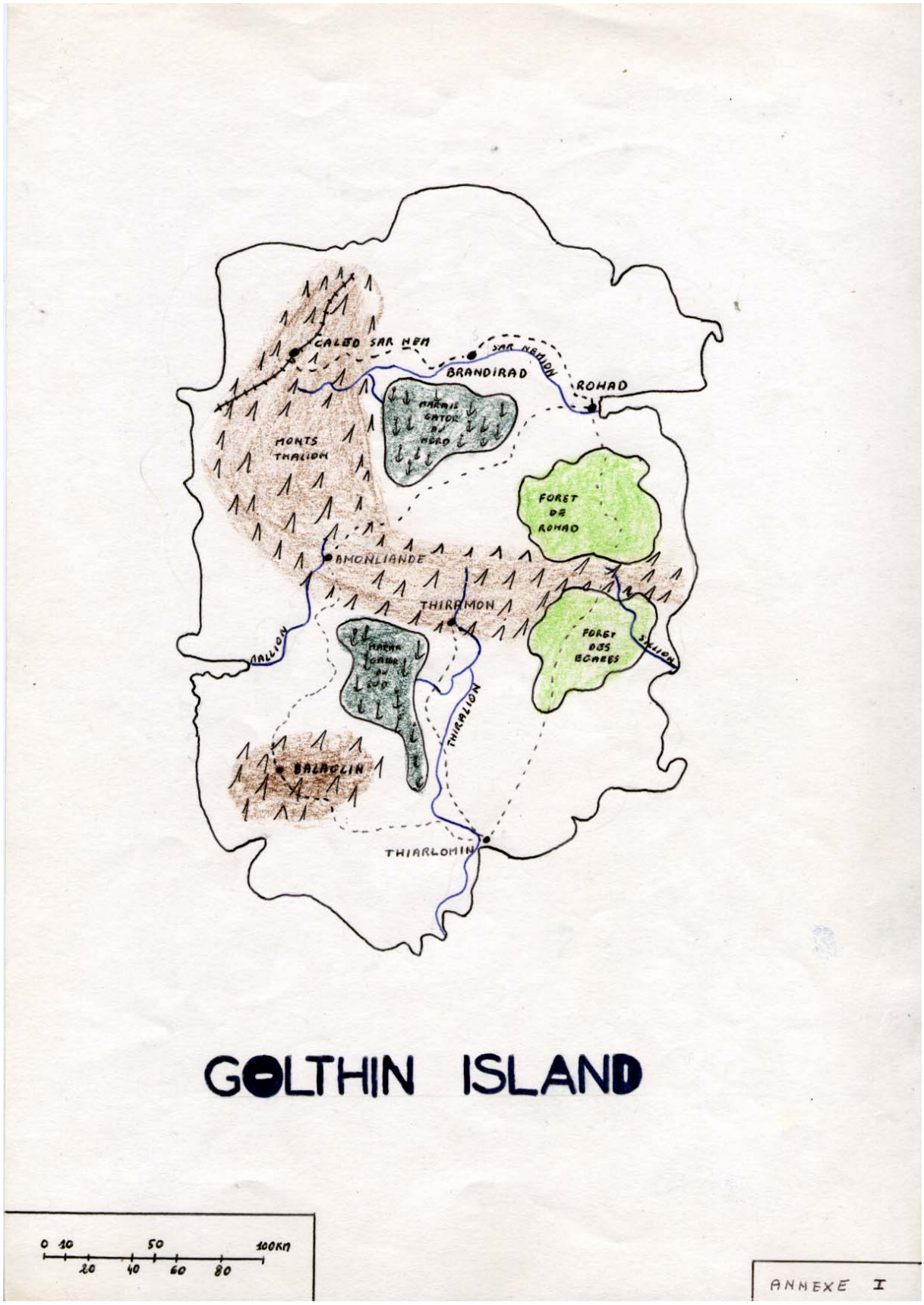
Alors que la fête bat son plein, trois hommes apparaissent dans la salle du palais au milieu d'une explosion de fumée. Ce sont **Elseher**, **Ar-Ulric** et **Toddbringer** qui devant la gravité de la situation, se sont armés jusqu'aux dents et déplacés, ignorant que tout est déjà réglé !

Une fois mis au courant, ils participeront à la fête et **Elseher** semblera devenir très ami avec M**erliner**…

The End

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

IV.Annexe 1 : La carte de Golthin Island



D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar

V.Annexe 2 : La missive de Merlin

Beaux Chevaliers, venus de Brocéliande, la forêt des merveilles et des enchantements, vous êtes partis à la recherche du Chaudron d'Or, comme je l'avais voulu... Vous n'avez qu'un rêve en tête, le Chaudron d'Or... Mais je voue le répète encore, vous ne connaîtrez ni trêve ni repos avant d'avoir ce Chaudron fabuleux où tous les pauvres du monde peuvent apaiser leur faim. Vous saurez que tous ceux qui partirent ne sont jamais revenus. Votre chemin est celui des embûches. Vous rentrerez dans le royaume étrange que d'autres appellent le monde des morts et qu'un fleuve sépare du monde des vivants. Vous marcherez au milieu des ombres de ceux qui tentèrent avant vous l'aventure. Vous serez témoins de choses prodigieuses et d'incroyables événements. Vous peinerez, vous gémirez, vous tremblerez. Mais vous irez jusqu'au bout de votre quête, héros... Vous avez peut-être déjà conquis la lance de Forgal Manach et l'epée Escalibur de Penn-Dragon, le père des nuées. Vous avez rencontré au tournoi de Carohaise le Noir Chevalier de la lande d'Enez. Vous avez affronté, pour l'honneur de Vivyann-la-Fée, Dodinel le Sauvage. Vous avez été confrontés à l'amour de la belle Yseult-aux-Blanches-Mains qui voulait vous détourner de votre périlleuse aventure. Vous êtes sans peur, héros et vous avez le cœur pur, mais tout ne fait que commencer... Vous allez aborder les terres enchantées où les pierres levées, les arbres vivants, les sorcières, les Elfes sont pièges et périls.

Ainsi parle Merlin

Le maître de la sagesse et du savoir profond

din

ntures

d'Yvain de Jean Ollivier et José de Huescar

VI.Annexe 3 : La lettre d'Alvina

Noble Raramrin

Duc de Rohad

Je possède actuellement des informations capitales qui pourront vous aider dans votre lutte contre les Elfes Noirs et permettront peut-être de sauver Rohad.

Je ne tiens pas à ce que l'on sache que je possède ces informations. C'est la raison pour laquelle je vous prie de me rendre secrètement visite dans mes appartements, ce soir, à la tombée de la nuit.

Amicales salutations

Alvina

VII. Annexe 4 : Le calendrier

A. Baramrin

0	Les **Elfes Noirs** assiègent **Rohad**
60	**Baramrin** quitte secrètement **Rohad**
60 – 70	Voyage pour **Thiarlomin**
72	Remise du **Heaume Elfique** à **Baramrin** par **Thingol III**
74	**Baramrin** tue **Morios**
75	**Baramrin** s'enfuit de **Thiarlomin**
75 – 80	Voyage pour **Balaglin**
80 – 100	Bataille contre les **Elfes Noirs** à **Balaglin**
100 – 105	Voyage pour **Amonliande**
105	**Baramrin** refuse la quête que lui propose **Merliner**
105 – 112	Voyage pour **Rohad**
112	**Baramrin** rencontre **Lador** puis **Nirea** à **Rohad**
112 – 115	Voyage pour **Brandirad**
115 – 120	Installation à **Brandirad**
125	**Elonien** est recueillie par les **Elfes** à **Brandirad**
150	**Baramrin** épouse **Elonien** qu'il met enceinte
210 – 214	Voyage pour **Caled Sar Nem**
215	Arrivée du **Ver-Dragon** à **Caled Sar Nem**

B. Melinel et Elonien

85	Elles quittent **Rohad** pour rejoindre **Baramrin**
85 – 95	Voyage pour **Thiarlomin**
95 – 100	Séjour à **Thiarlomin**
100 – 105	Voyage pour **Thiramon**
105	**Melinel** est tuée par le **Ver-Dragon** alors qu'**Elonien** qui a tout oublié et changé d'apparence est abandonnée par le monstre au nord de **Brandirad**
110	Retour de l'escorte à **Thiarlomin**
125	**Elonien** est recueillie à **Brandirad** et baptisée **Alomin**
150	**Elonien** épouse **Baramrin** et tombe enceinte
210 – 214	Voyage pour **Caled Sar Nem**
215	Le **Ver-Dragon** rend sa mémoire à **Elonien**

C. Les Héros

-45	**Laat** est attaqué par les **Elfes Noirs**
-45 – 0	Voyage de **Laat** pour **Marienburg**
0 – 25	Voyage de **Laat** pour **Middenheim**
25	La mission est confiée aux Héros
25 – 45	Voyage pour **Marienburg**
45 – 90	Voyage pour **Rohad**
90 – 95	Séjour à **Rohad**
95 – 107	Voyage pour **Thiarlomin**
107 – 110	Séjour à **Thiarlomin**
110 – 115	Voyage pour **Balaglin**
115 – 117	Séjour à **Balaglin**
117 – 122	Voyage pour **Amonliande**
122 – 200	Quête du **Chaudron d'Or**
201 – 207	Voyage pour **Rohad**
208	Rencontre avec **Lador** puis avec **Nirea**
208 – 211	Voyage pour **Brandirad**
211	Rencontre avec les **Elfes** de **Brandirad**
211 – 215	Voyage pour **Caled Sar Nem**
215	Confrontation avec le **Ver Dragon**

D'après : *Narn I Hîn Hùrin, la geste des enfants de Hùrin* de J.R.R. Tolkien & *Les aventures d'Yvain* de Jean Ollivier et José de Huescar