

Les aventuriers du
4e âge de la
Terre du Milieu
présentent :

Dans la gueule du loup

1er acte très mouvementé, de la campagne :
"Le salut des Néphilins"

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

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - octobre 2005

© Les aventuriers du 4e âge - octobre 2005 - http://www.silmarion.com

Présentation générale du 4e Âge

Depuis plus de 250 ans, le Quatrième Âge s'avance en paix pour les hommes. Les hauts faits d'armes entre les forces du bien et les sombres armées de Sauron, lors des dernières Grandes Guerres de l'Anneau, sont entrés dans la légende.

Les voyageurs qui arpenteront ce monde pourront partir à la rencontre des peuples de l'Est et de l'Ancien Monde, du Grand Continent du Sud et de l'Extrême-Orient. Ces terres sont celles des légendes, les légendes sont le fait des hommes, valeureux ou malheureux.

Aujourd'hui, les cités de la Terre du Milieu bruissent de mille rumeurs ; certains voyageurs racontent avoir perçu les bruits sourds du marteau sur l'enclume, sous les montagnes du Nord.

Où l'on apprend également que la grande faille qui aurait craché les armées de démons, mi-hommes mi-bêtes, dans ces mêmes régions il y a 150 ans, serait l'œuvre d'un aventurier à la cervelle aussi sèche que ses muscles et que l'on connaissait sous le nom de Yann Baaldùr.

« Des contrées du Nord, en passant par de sombres forêts, j'ai poussé en avant jusqu'aux Terres Glacées et suis arrivé dans les terres inhospitalières de Vosgoroth, là où aucun homme n'a foulé la neige et la cendre, où naissent les dragons enfantés par des volcans… ». Le récit de Baaldùr n'aurait peut-être pas autant captivé les hommes, si cet esprit corrompu par on ne sait quels maléfices, s'est depuis auto-proclamé « Disciple de Morgoth ». Les sentinelles composées de races ignobles, investissent à nouveau le Mordor. À la tête d'une petite armée composée des hommes-bêtes exécrés par la grande faille et d'une garde rapprochée d'orque à la peau brune et de gobelins des monts du Nord, Baaldùr a d'abord rassemblé ses troupes puis s'est dirigé dans son nouveau royaume, abandonné depuis 250 ans, en Mordor. Maintenant, il se fait appeler Belegur "Le disciple" et aujourd'hui encore son récit ancien, hante les esprits des hommes « Sur un pic escarpé, j'ai dérobé dans le temple des Valars, la clef du passage… Avant que Manwë, Maître de la Terre ne puisse m'en empêcher, je suis entré dans le grand cercle infini… Là, errant dans les limbes, Mon Maître, m'a trouvé. Il se fait appeler le Dieu de l'obscurité. Il m'a recueilli. »

Celui que ses frères, les Valars appelaient jadis Melkor, et qui prit le vocable de Morgoth ou la mort qui chevauche sur le dos des Dragons, narra sa grandeur passée, et Baaldùr professa, à qui voulait bien l'entendre, la puissance de Son Maître. « À la tête de ses armées, ceint d'une couronne de glace et de feu, avec en son centre la première pierre de Silmaril, il dévasta l'ancien monde. Il fut emprisonné dans le puit sans fin pour l'éternité. Mais Morgoth, Mon Maître est rusé. Il m'a déposé à l'entrée du cercle et a ordonné à ses légions de Balrog, qui dorment dans les entrailles de la terre, la où s'étend son ancienne forteresse de feu, d'ouvrir un passage ; lui ne peut sortir, moi si. J'étais un homme, je suis son disciple ».

Notes rassemblées par Pollux dit le Pénible, scribe et aventurier à la cour de Borwo en l'an 254 du temps des Terres du milieu et le 14 septembre 2005 du calendrier des hommes du "Nouveau Temps".

L'histoire

Les personnages traînent depuis quelques jours à Kislev. Les joueurs, débutants ou peu expérimentés, sont normalement en quête d'un travail ; on leur indiquera la place centrale ; une grande agitation règne en son sein, car aujourd'hui (comme par hasard) c'est "jour de marché". A moins que les joueurs désirent visiter l'ANPE locale, regarder un spectacle sur la place ou acheter quelques bons légumes pour une « Soirée potée », ils apprendront qu'une personne recherche un ou des hommes de main et se feront embaucher par Piotr Louvitch le secrétaire particulier d'un certains Wolf Steiner. Piotr les conduira jusqu'à la demeure de son maître, située dans les hauts quartiers de Kislew. Monsieur Steiner leur expliquera qu'il doivent retrouver La Pierre de Lune, objet dérobée par la guilde des Néphilins.
Selon Wolf : "Ce n'est qu'une secte de magiciens, petits voleurs, mais relativement puissante".

À savoir :
Wolf Steiner est en fait un loup-garou, à la solde des forces du mal, qui n'a qu'un désir, mettre la main sur la Pierre de Lune. Cette pierre elfique lui permettrait de se transformer à volonté ! Quand aux Néphilins, c'est un clan de vampire qui a juré la perte des loups-garous après avoir été bannis par Sauron*.

Ce que Steiner pourra leur dire :
La guilde se trouverait dans les bas-fonds de Kislev. Il connaît quelqu'un qui peut les aider. C'est un certain Vlad Erikist. Il travaillait pour lui, comme espion et possédera peut être quelques indices pour les aventuriers. Pour le retrouver, rien de plus simple : "Il faut aller du coté des bas quartiers, qui sont les endroits les plus mal famés de la ville". D'après ses sources et la réputation de Vlad Erikist : "Le mieux est de chercher du côté des tavernes". Les joueurs ne pourront pas le manquer, Vlad porte une jambe de bois et il a une balafre sur la joue gauche. Si les joueurs discutent récompense et "avance sur recette", le MJ peut éventuellement laisser quelques piécettes pour que les aventuriers s'équipent sur la place du marché. Mais Wolf Steiner sera formel : "J'ai déjà perdu pas mal de temps avec des trouillards comme Erikist et j'attends de vos nouvelles rapidement !".

Ce que Vlad Erikist leur dira :
Il leur parlera un peu de la pierre car il l'a eu entre les mains, très peu de temps. Au creux de sa main, il en émanait un grand pouvoir. Mais surtout, dans l'obscurité elle brille autant que l'astre lunaire lors d'une pleine lune. Vlad se les malheureusement fait dérober par d'étranges créatures Il a eu la vie sauve, in extremis. Ses agresseurs l'on surpris de nuit... Il n'a rien vu, mais il y avait sûrement des bêtes avec eux, des chiens ou autres, car cela ne peut être que des animaux enragés qui lui ont arraché la jambe et l'on à moitié défiguré, le laissant pour mort. La seule chose qu'il sait sur la guilde : "Ceux qui en font partie, possèdent un étrange symbole inscrit dans la paume de la main gauche".
Au cours de son enquête, il a relevé le nom d'un homme du nom de Stehman Reinhart, lié à cette guilde. C est un bourgeois vivant sur les hauteurs de kislev. Mais il faut se méfier de lui. Au cours de ses filatures, il a remarqué que ce personnage possède d'étranges habitudes : "Il ne sort de chez lui que la nuit et bercerait dans la magie démoniaque.

Ce que le MJ peut faire :
Lors de la recherche du fameux Vlad dans les bas-fonds de Kislev, le MJ peut improviser un petit combat entre des personnages peu recommandables et les PJs. Une voleuse à la tire usera de ses charmes, quelques gros-bras traîneront certainement dans le coin, dévalisant sans vergogne l'un des aventuriers néophytes.
Le maître du jeu, ne doit pas oublier que les joueurs doivent se sentir surveillés ; il peut distiller quelques vagues. impressions : "Vous ressentez une présence... On vous épie... Quelqu'un vous suit...", mais les aventuriers ne sauront pas d'où cela vient.
Notre MJ ne devra pas hésité à parler des légers bruits de pas derrière eux, d'infimes murmures, d'autant qu'à la nuit tombée (l'histoire se déroule en automne), les ruelles de Kislev ne sont pas très bien éclairées.

*Il n'est pas utile, pour la compréhension du présent scénario, d'en savoir plus sur ces lycanthropes. Vous en apprendrez d'avantage sur les Néphilins, en lisant l'addendum (situé en fin de texte). Néanmoins, des informations sur les loups-garous et leurs rôles dans la période du Quatrième Âge, seront développées ultérieurement au travers des scénarii de cette campagne et lors des mises à jour prochaines, des pages du site Internet.

Rencontre avec Maeglin le demi elfe

La rencontre avec les personnages joueurs, peut avoir lieu après leur sortie mouvementée des bas-fonds et lors d'une halte dans la première auberge qu'ils auront choisit pour la nuit, par exemple. C'est l'endroit le plus propice aux rencontres. Les joueurs verront un demi-elfe habillé d'une peau de loup, assis au fond de la salle. Maeglin ne passe pas inaperçu : il est accompagné d un loup. Le demi-elfe semble tendre l'oreille et écouter ce que les aventuriers ont à se dire. Pourtant, rien ne laisse transparaître une quelconque animosité dans l'expression de son visage et son animal ne semble pas agressif. A moins que Ies Pjs attaquent Maeglin, le loup ne bougera pas et restera assis au pied de son maître.

Si les personnages joueurs tentent de nouer une relation, la discussion avec Maeglin ne s'éternisera pas et les propos resteront dans le vague ; cette rapide première entre-vue permettra seulement aux joueurs de visualiser cet étrange personnage.

Si les aventuriers ressortent ce soir là, ou la nuit suivante, Maeglin les filera. Le MJ peut ensuite improviser une partie de cache-cache avec Maeglin, dans les rues de Kislev.

Si les PJs se rendent compte de la filature et engagent le combat, le MJ ne doit pas hésiter à donner une leçon aux joueurs : le demi elfe blessera gravement un des personnages joueurs avant d'en désarmer un second, mais sans le mettre à mort. Maeglin voudra alors calmer le jeu : "Je vous conseil de vous tenir à distance de mon loup et de ma lame", puis il rassurera les aventuriers sur ses intentions. Ces derniers vont sûrement lui poser des tas de questions. Le demi elfe restera très courtois et à la fois mystérieux. Il ne répondra pas aux questions sur les Néphilins et encore moins aux questions portant sur la fameuse Pierre de Lune. Maeglin se contentera juste de le leur dire que leur travail doit etre accompli avec la plus gande prudence car les forces qui s'affrontent sont bien plus grandes que toutes celles qu'ils peuvent imaginer. Il ne se joindra pas au groupe. Après avoir sortit une ou deux fioles d'on ne sait où, il en fera boire le contenu au(x) blessé(s), réduisant leurs blessures, puis prendra congé du groupe et disparaîtra aussi vite qu'il est apparu.

Maeglin le demi-elfe :
Maeglin est un demi-elfe druide. Il est accompagné de son familier, un loup blanc relativement imposant. Ce n'est pas un magicien très puisssant mais il reste agile au combat et surtout très rapide.

Note au MJ :
le MJ a tout loisir d'utiliser ce personnage en tant que PNJ pour cette campagne qui commence. L'équipement proposé n'est bien sure qu'une suggestion ainsi que les sorts que possède Maeglin (équipez le à votre guise, mais n'exagérez pas trop ses capacités magiques).

À partir de maintenant, il va falloir que le maître du jeux improvise.
La surveillance de la maison du fameux Reinhart sera un bon moyen d'engager des stratégies dans la planque et amènera peut-être les joueurs les plus inventifs à proposer des stratagèmes pour surveiller la demeure. La maison de Reinhart, se trouve à deux pâtés de maison de celle de Wolf Steiner.
Le MD peut demander aux joueurs comment ils vont s'y prendre pour surveiller la sortie de Reinhart (positions de chacun, camouflage, etc.).

Ce qu'il faut savoir sur Reinhart :
C'est un jeune vampire qui ne possède pas encore le don de transformation en être ailé (voir addendum). Surtout n'oubliez pas : nous n'avons pas à faire aux vampires décrit par Bram Stoker dans lequel le vampire craint l'ail, les pieux et tout le reste d'autres vampires hantent les contrées du vieux monde, mais leurs origines sont différentes et les caractéristiques déjà décrites dans le bestiaire monstrueux de Warhammer ou celui de D& D3.5 (voir : Manuel des Monstres, page 251). Au contraire, imaginez que leur transformation en chauve souris donne lieu à des manifestations démoniaques. La créature prend alors des proportions plus ou moins gigantesques, suivant son âge et son expérience, prenant la forme d'une bête humanoïde au corps décharné et aux yeux rouges vifs, surmontées de deux ailes cadavériques.

**Les Néphilins sont immortels, mais peuvent cependant mourir au combat (voir addendum).*

Rencontre avec Stehman Reinhart

Comme le reste du clan, Stehman Reinhart possède aussi un tatouage dans la main. Malheureusement pour les PJs, s'ils rataient leurs tests de filature (ne pas oublier que le vampire possède un 6ème sens), celui-ci se retournerait en un éclair contre le suiveur le plus proche, le saisirait à la gorge et le ferait chuter sur les pavés. Les joueurs doivent comprendre que Reinhart semble posséder une force extraordinaire. Il palsmodera dans un langage inconnu un sortilège puis disparaîtra à la vue de tous.

Le combat avec la gardienne :
Cette disparition soudaine, sera suivie par l'apparition non moins surprenante d'une femme tenant dans chaque main, des épées aux lames aussi noires que la nuit, que l'on discernera seulement dans l'obscurité ou à la faible lueur des éclairages, que par son halo ténébreux. La femme se présentera à eux comme étant une des gardiennes du secret des Néphilins. Puis, après cette courte présentation, elle engagera le combat.
Une attaque importante et beaucoup de réflexes, caractérisent le profil de ce PNJ. La gardienne inflige des dégâts importants, sans oublier une initiative élevée. Sans trop abuser non plus, le maître du jeu a intérêt à ce que les PJs puissent au moins la toucher une ou deux fois, pour se rendre compte de sa puissance.

Deux solutions s'offrent au MJ :
-la première et que nos aventuriers la tuent et juste après, arrivera Maeglin qui les félicitera d'avoir mis à mal une adversaire aussi puissante que celle-ci.
-La seconde est un peu plus romanesque mais correspond mieux à ce qui se passera : à moins que le MD ait engagé de futurs Gros-Bill de niveau 1, nos aventuriers sont en mauvaises postures. Certains gisent au sol voire même, sont à l'agonie (rappelez-vous que dans les règles de D&D 3.5, un total de 1 en point de vie, place le joueur dans un état passif et ne peut plus combattre. Entre 0 et -9, le joueur et dans le coma et au delà, il est mort...). Le Maître du jeux choisira un moment critique pour sauver la vie des héros. L'apparition de Maeglin accompagné de son loup, sera décisif. L'animal, bondira sur l'assaillante et aidé de son maître (Maeglin peut utiliser son arme ou lancera un sort), terrassera cette redoutable adversaire. Le maître du jeux pourra dramatiser la situation en insistant bien sur le fait qu'il est apparu à un moment critique pour le groupe. A par les pleutres qui ont trouvé l'excuse de retourner à l'auberge pour une arme oubliée, tous les membres du groupe ont été blessés, voir même gravement. Maeglin, les mettra en garde. Les joueurs comprendront qu'ils sont confrontés à des événements qui les dépassent totalement.

Et puis rien ne vaut un combat contre une grande adversaire que plusieurs contres des individus moins fort qu'eux.

Le repos du guerrier ne devra pas s'éterniser (quitte à utiliser les dons de guérison de Maeglin et quelques fioles de vie qu'il possède). Une fois l'équipe retapée (dans une bonne auberge ou ailleurs, suivant l'imagination du maître du jeux), Maeglin leur indiquera alors par où s'est dirigé le fameux Reinhart. "Mon loup a filé Reinhart l'autre nuit. Je connais maintenant l'entrée des lieux où se réunissent les gens de la guilde : les égouts de la ville". Il les mènera près de l'entrée, en fait un conduit d'évacuation pour les égouts de la ville mais ne les suivra pas. Le seul conseil qu'il pourra leur donner c'est que "Si vous voulez vous infiltrer dans l'antre, des Néphilins, vous devez faire preuve de discrétion, vos vies en dépendent !".

Les égouts de Kislev :
Les égouts ne sont pas éclairés. Il y règne une forte odeur de mort et personne n'oserait s'y aventurer. Une fois de plus c'est au MJ de mettre du rytlme dans ces moments là. Ne pas hésiter à laisser filtrer quelques murmures, des bruits de pas, des cris et des grouillements de rats ou de chauves souris et pourquoi pas, la présence de Skaven (hommes rat) ou de rats géants. Leurs progression les mènera devant un grand mur, portant un étrange symbole, similaire à celui de la guilde. Une fois de plus, le maître du jeux devra improviser et calmer les PJs un peu trop pressés d'en découdre.

Des bruits de pas de l'autre côté de la paroi, donneront l'alerte aux joueurs. Le mur s'entrouvrira et un certains nombres d'hommes (égal au nombre de joueurs) en sortira, encapuchonnés et vêtus d'une cape noire avec le symbol des Néphilins brodé dans leurs dos. Le groupe est composé de novices et il n'est pas nécessaire de leurs permettre une transformation en vampire lors du combat (obligatoirement, les hommes vont à la rencontre du groupe d'aventuriers). L'initiative sera du côté des joueurs qui auront tout le loisir de choisir leurs cibles, avant que les Néphilins n'ai le temps de réagir. Si le combat se passe bien, les joueurs (s'ils ont un peu de jugeaote) pourront revêtir les costumes et rechercher un mécanisme caché pour rouvrir le passage qui vient de se refermer. C'est le seul moyen d'entrer dans le repaire de la guilde.

© Les aventuriers du 4e âge - octobre 2005 - http://www.silmarion.com

Plans

Bas-Quartiers

N

5 mètres

Vers la place centrale

Taverne Le Troquet du Borgne

Bureau de recrutement militaire

Taverne La Picrate

Le Pichet

Salle de jeux

Vers les Hauts-Quartiers

Rue des Béquilles

Traverse du Pissenlit

À la Bonne Chope

Fontaine du Réveil

Taverne des Gueulis

Auberge des Tanneurs

Place Coupe-Court

Avenue des Bancales

À l'Hypocras Sulfureux

Rue du Port

Aux plaisirs des Gentilshommes

Le Vin Clair

Auberge à Trois Saouls

Rue des Voleurs

Maison Close de Mamie L'Chtouille

Tannerie

L'étron (Rivière)

Le Troquet

Chapelle

Pont

Tannerie

Quartier du Port

LA BELLE ÉDENTÉE : TUEUSE DE BOURGEOIS

Ci-contre, un souvenir des Bas-Fonds, confisqué par Noé à une belle inconnue, très entreprenante...

Hauts-Quartiers

Place Centrale, Place du Marché

5 mètres

Maison de Wolf Steiner

Avenue des Marchands

Maison de Stelman Reinhart

Rue des Forges

Rue du Marché

Place des Bourgeois

Avenue des Commerces

Rue des Bouchers

Rue des Épices

Rue des Libraires

Rue des égoûts

© Les aventuriers du 4e âge - octobre 2005 - http://www.silmarion.com

Plans

Maison de Wolf Steiner



Les égouts de Kislev



Les Néphilins de l'ancien monde sont nés de la procréation des anciens avec des elfes, après la chute de Sauron et les premières migrations de la guilde vers les cités de l'Ancien Monde (dessin de Pollux d'après Boris Valejo).

La Guilde

En vous aidant du plan, donnez quelques informations sur l'aspect des lieux.
Les joueurs percevront nettement le bruit d'une trentaine de personnes, rassemblées dans les couloirs. Les conversations, plus ou moins précises, évoqueront leurs méfiance à l'extérieur de ces murs et les rumeurs sur un groupe d'aventuriers quelques peu curieux. La mort d'un des gardiens, Katia Schwarz, sera évoquée.
Si les PJs prêtent attentivement l'oreille, ils peuvent en apprendre un peu plus sur les Néphilins mais restez dans le vague pour ne pas "raconter la fin du film" et prendre le risque de gâcher l'effet de surprise.

La salle du trésor :
Un autel sur lequel est posé la pierre et deux gardiens à ses côtés donneront envie aux joueurs, d'entreprendre quelques actions. très vite, vous désignerez une porte située dans le mur du fond. Les joueurs pourront tenter d' arracher brutalement le pierre et d'utiliser la porte arrière pour s'éclipser. Laissez nos aventuriers se débarrasser des deux gardiens. Le bruit des combats attira inévitablement le reste des Néphilins ; il faudra alors que les plus costauds du groupe bloquent ou défendent l'étroite porte d'accès pendant que les autres tenteront d'ouvrir celle du fond.

Important :
Dans cette partie du scénario, le MD utilisera le "mode direct" c'est à dire, que les joueurs, doivent agir en direct, sans regarder leurs feuilles de personnages (reprendre seulement les règles pour le combat avec les deux gardiens). Le MJ pressera les joueurs afin qu'ils ne tergiversent pas trop, par exemple :
-Le MD : "Vous entrez dans la pièce, vous voyez un autel, une pierre qui brille et deux hommes, vous n'avez pas le temps de réfléchir, vous devez agir vite !"
-Les joueurs "Heu je regarde si j'ai pas un arc..."
-"Moi je demande aux autres si..."
Pour activer la manoeuvre, ils est impératif de couper les dialogues à rallonge des joueurs et de les presser à agir : "Vous n'avez pas le temps de discuter ! que faites vous ? Vous dormez ou quoi ? Schnelle ! Groupir on se magne le c-- !" (les derniers ordres ne sont pas obligatoires). Généralement, cela conduit à des situations cocasses, sans temps morts, pendant lesquelles les joueurs agissent instinctivement.

Une fois qu'ils auront mis la main sur la pierre, donnez leur un minimum d'avance pour se sauver. Ne ménagez pas le côté "Fort Alamo" mais laissez les joueurs agir (en "mode direct", les règles du jeux doivent laisser place au "role-playing" qui sera mis en avant et noté dans l'attribution des points d'expérience).

La sortie :
La porte du fond, une fois ouverte, donne dans l'arrière-salle d'une boutique non éclairée (Peut-être que la clef se trouve dans l'une des poches d'un des deux gardes...). Il fait toujours nuit au dehors et c'est la pleine lune. Après avoir facilement ouvert la porte d'entrée du magasin (une petite librairie), nos aventuriers se retrouveront dans une ruelle, à quelques pas de l'entrée des égouts qu'ils ont empruntés. Toute la guilde, en émoi, empruntera la même voie (les étagères de la boutique sont fracassées et un groupe en colère, poursuit maintenant nos voleurs.
Le maître du jeux, doit insister sur le fait qu'une trentaine de vampires et pas forcément des novices, sont sur leurs talons. Il ne faut surtout pas que les PJs pensent qu'ils vont s'en sortir en dégainant leurs armes. Le combat ne leur sauvera pas la vie. La fuite en avant est leur seul salut ! Des hurlements, puis des bruits d'ailes s'approcheront dangereusement des aventuriers en fuite ; du coin de l'oeil, en se retournant rapidement, ils verront distinctement une nuée de grandes créatures ailées effrayantes, s'abattre sur eux. Cette horde de vampires, aux allures de chauves -souris géantes, avec des ailes cadavériques, hurle dans une langue inconnue et glace le sang des PJs. Ces cris surnaturels les feront défaillir mais l'instinct de survie est plus fort que tout ; il ne fait aucun doute que leur dernière heure est arrivée.

Le combat avec les lycanthropes :
Plaqués au sol par des formes noires venant à leur rencontre, les personnages sont bousculés par ce qui semble être de terribles hommes-loups ; les aventuriers vont alors assister à un combat terrifiants. Ce groupe de loups noirs qui vient de surgir, est composé d'une meute d'humanoïdes, cernés de deux yeux jaunes, munis de terrifiantes machoires et de griffes acérées. Au sol, les PJs, verront les lycanthropes se ruer à l'assaut du groupe de vampires.
Un combat titanesque débute entre deux races ténébreuses.

À moins d'avoir autour de la table de jeux des joueurs légèrement "mou du bulbe" dans le style : "on a emporté nos appareils photos, on veut garder un souvenir", en toute logique et dans la plus grande normalité, les aventuriers vont foncer au domicile de Wolf Steiner pour se débarasser de l'encombrant présent et récupérer leur prime. Faites comprendre aux joueurs que de toute façon, s'il reste c'est pour se faire "soit sucer par les uns, soit décortiquer par les autres".

Dernière visite à Wolf Steiner

Au domicile de Steiner, le secrétaire reçoit nos visiteurs, les bras-ouverts. Il les conduira dans la cave où se trouve Wolf Steiner. Leur hôte les invitera à leur remettre le précieux bijoux, certifiant que : "Vous recevrez une juteuse récompense (désignant une petite table posée derrière lui, qui accueille plusieurs bourses de cuir bien pleines et des objets divers." (le nombre des objet est les caractéristiques, sont à la discrétion du MD).

Dans la gueule du loup :
La cave est très grande, et s'étend sous toute la largeur de la demeure. La seule sortie est la porte qu'ils viennent d'emprunter à l'invitation de Piotr Louvitch le secrétaire. Une fois la Pierre de Lune remise à son commanditaire, les PJs seront invités à venir chercher leur récompense. Pendant que les aventuriers seront occupés à compter leur butin, ils entendront dans leur dos, Steiner qui entonne une étrange mélopée. Alors d'étranges phénomènes se produiront : la pierre commencera à fondre et semblera disparaître dans le corps de Wolf Steiner, accompagnée d'une brume ténébreuse. Les PJs comprendront alors que Steiner est en pleine transformation lycanthropique. Le loup qui apparaît devant eux, semble encore bien plus plus menaçant et effrayant que tous ceux qu'ils ont vu jusqu'alors Son pouvoir semble démesuré. Il parlera aux joueurs par télépathie, les remerciant de lui avoir donné tant de puissance. Le claquement des dents et le hurlement effroyable qu'il produit en direction des aventuriers est sans équivoques... A ce moment, le secrétaire de Wolf Steiner, tire violemment l'unique porte de la cave et l'on perçoit nettement deux coups de clef donnés dans la serrure, accentuant l'effet dramatique ; le piège vient de se refermer sur nos PJs.

Considérez le loup garou de Steiner comme le monstre de fin. Son profil est effrayant, mais sachez que, là où il se trouvent, Wolf Steiner prend les trois quarts de la pièce. Il n'a donc pas prévu qu'il ne pourrait se déplacer aussi rapidement qu'il l'aurait souhaité et semble géné par la voûte et les murs de la cave...

Le combat :
Tout les coups assénés par les joueurs ont 8 chances sur 10 de toucher au but, tandis que Wolf Steiner ne peut utiliser ses griffes et ses crocs qu'un tour sur deux.
Lors de ses offensives, le loup attaque une fois sur deux par morsures. Quiconque est mordu, recevra les blessures habituelles mais sera surtout contaminé ! Il deviendra à son tour, lorsque la nouvelle lune sera à son apogée, une féroce créature de la nuit : un loup garou.
Evitez tout de même que tout vos joueurs soient sous l'effet de cette malédiction. Une fois Wolf Steiner abattu, il reprendra peu à peu son apparence humaine. Enfin dans un dernier souffle, lâchera quelques révélations : "Vous m'avez peut-être vaincu, mais à la prochaine lune votre esprit vacillera. Le mal vous rongera. Vous tuerez vos amis, votre famille. La malédiction des anciens loups est tel que quiconque est mordu sombrera a jamais dans les ténèbres dans l'attente de l'appel de notre maître... Son retour est proche, son esprit est puissant, et du fond de l'abysse le grand Morgoth prépare son retour. Seul le chef des Néphilins pourrait vous aider, mais maintenant que vous avez libérez les anciens esprits des loups, je doute que..." puis il meurt*.

Epilogue :
Voilà, c'est la fin, certes un peu brutale de l'aventure, mais ce n'est que le début d'une grande campagne, dont le récit que je viens de vous conter, en est la première partie. Cette campagne, je l'ai appelée "Le salut des Néphilins". Vous trouverez tout au long et à la fin du récit, des plans et un addendum sur l'origine des Néphilins.
Je vous souhaite une bonne partie de jeu de rôle ; amicalement, Noé.

*Le maître du jeu peut laisser les joueurs contaminés, partir en quête d'une antidote, mais cela coûte cher et parfois les effets du remède ne sont que temporaires. Après leurs transformations, le joueur ne se contrôle plus et se transforme en véritable cauchemard (au MD de choisir sa période de pleine lune, pour donner quelques sueurs froides à leurs compagnons de route...)

En l'absence de Cyril, le scribe attitré de Noé (il a réussi à se sauver), c'est Pollux dit le Pénible qui s'est farcit toutes les corrections et la mise en page du brouillon. "Le Barbare s'exprime aussi bien que lorsqu'il déguste un cuissot de chevreuil ! j'ai dû me coltiner tout le boulot de réécriture..." Par contre, Pollux a pris grand plaisir à enluminer ce récit et éspère que le lecteur lui pardonnera les fautes d'orthographes oubliées...

Table des personnages

Gardienne du secret des Néphilins



Guerrier
Niveau : 3
Pv : 25
Initiative : +1
For : 16 (+3)
Dex : 16 (+3)
Con : 16 (+3)
Int : 15 (+2)
Sag : 10 (0)
Cha : 12 (+1)
Réf : +2
Vig : + 4
Vol : +2
CA : 14 (armure de cuir cloutée)
Att : deux Épées Noires de Vosgoroth (1d6 par épée)

*__Les lames noires de Vosgoroth__ qui équipent les assassins à la solde des Néphilins, sont des épées +2 à lames légèrement recourbées ; elles sont portées par paire et ont les mêmes caractéristiques que l'épée des neuf vies (voir : Guide du Maître, page 225). Son utilisation par un PJ non chaotique, entraîne -1d4 en CON de façon permanente. Les gardiens du secret des Néphilins sont des assassins de niveau 1d10 (voir : Guide du Maître, page 180).

Novices du repaire de la Guilde de Néphilins et gardiens de la salle du trésor



Guerrier
Niveau : 1
Pv : 8
Initiative : +1
For : 13 (+1)
Dex : 13 (+1)
Con : 16 (+3)
Int : 15 (+2)
Sag : 10 (0)
Cha : 12 (+1)
Réf : +2
Vig : + 4
Vol : +2
CA : 14 (armure de cuir cloutée)

Wolf Steiner (après transformation)

Pv : 62
Initiative : +1
Attaque de base +5,
2 griffes 1d8+9 x 2
Morsure 2d6+4
Attaque spéciale : étreinte, transmission de lycanthropie
Jet de sauvegarde :
For : 29
Dex : 13
Con : 20
Int : 15
Sag : 9
Cha : 7
Réf +6
Vig +12
Vol +4
CA : 17

© Les aventuriers du 4e âge - octobre 2005 - http://www.silmarion.com

Dans la gueule du loup

-Scénario pour Warhammer ou Dungeons and Dragons 3.5.
-Demande un maître du jeu expérimenté car il y a pas mal d'improvisations.
Pour ce qui est des personnages joueurs ils peuvent être de tout niveau il suffira au MJ d'adapter le bestiaire en conséquence. C'est un scénario basique pour l'ouverture d'une campagne ou les personnages auront le premiers rôles.

-Résumé :
Les PJ sont à Kislev. Un certain Wolf Steiner les embauchera pour retrouver La Pierre de Lune que la guilde des Nephilins lui aurait dérobé.
En fait Wolf est un loup garou qui recherche cet artefact car il est dit que celui qui le possède peut se transformer à sa guise en loup le rendant plus puissant et plus monstrueux que le reste des lycanthropes. Quand à la guilde des Néphilins il s agit d'un ancien peuple vampire qui fut banni par Sauron lors de la chute de Morgoth. Ils décidèrent alors d'éradiquer les loups garous dont le grand Maïar (sous Valar) était le chef.
Les PJ vont donc devoir travailler pour Steiner en ignorant tout de lui et des ses projets, propageant la guerre entre deux clans ténébreux au sein même de la ville de Kislev.

Le document et son contenu, ne peuvent être strictement reproduit que dans le cadre d'une utilisation privée. Contactez nous pour une diffusion sur d'autres supports : publication papier, électronique ou photographique, par exemple.
Pour tout renseignements, les aventuriers du Quatrième Âge de la Terre du Milieu sont à votre disposition : site Internet, http://www.silmarion.com et Email, contact-silmarion@wanadoo.fr

© Les aventuriers du Quatrième Âge de la Terre du Milieu - Octobre 2005