

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

Le serment des ombres

2ème acte épique, 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 - août 2006

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

Second acte : dans les geôles de Kislev

Résumé

Après avoir récupéré la Pierre de Lune pour Wolf Steiner, ce dernier se transforme en loup-garou effroyable, mordant et transmettant l'hérésie lycanthropique. À sa mort il révèle aux aventuriers qu'ils ont libéré les esprits des anciens loups-garous dont le maître n'était autre que le grand Morgoth Steiner leur apprend que le chef des Nephilins peut interrompre le processus de leur transformation. Souvenons nous du périple « Dans la gueule du loup ». Les joueurs ont dérobé le fameux artefact dans l'antre du clan vampire. Autant dire que Magnus sera très heureux de les recevoir.

La première partie de ce scénario va demander beaucoup d'ingéniosité et pas mal de diplomatie faisant ainsi la part belle au rôle playing. Le maître du jeu doit faire comprendre à ses joueurs que la finesse est de rigueur. Evitez donc de laisser la parole à un barbare, un brin analphabète, surtout si celui-ci a été mordu. Le clan des Nephilins n'aura aucune pitié pour eux.

Ce scénario soulignera l'histoire des vampires et leur relation avec les lycanthropes. Sans oublier que les PJs tiennent les premiers rôles et que certains se transformeront lors de la prochaine pleine lune allant jusqu'à massacrer leurs compagnons de route.

Le Maître du Jeu ne doit surtout pas oublier que lorsqu'un des PJs se transformera en loup sanguinaire celui-ci ne gère plus son personnage. Il n'est pas libre de ces mouvements et de ses réactions. Le profil du loup garou dépend du profil du personnage. Plus il sera puissant plus le loup le sera aussi et inversement.



Début

Les Personnages Joueurs sont enfermés dans la cave, après avoir abattu Steiner. Peu après avoir récupérer leurs esprits, ils entendent Piotr Louvitch discuter avec des hommes. De l'autre coté de la porte se tient une douzaine de miliciens armés jusqu'aux dents. Ils débarqueront dans la pièce demandant aux PJs de jeter leurs armes à terre et de les suivre jusqu'aux geôles du palais. Tout personnage qui tentera de jouer au héro sera assommé d'un joli coup d'épée ou de hache. Si le cœur vous en dit vous pouvez l'estropier.

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

La rencontre avec Magnus

On les débarrasse de tout armures, couteaux… Le gardien leur expliquera qu'ils seront exécutés dans la semaine, si le bourreau n'a pas trop de travail. La prison se trouve dans le palais du Graf. Une cellule a été aménagée spécialement pour eux et l'espace de quelques temps ils côtoieront les rats et les cafards. Leur matériel a été exposé dans la loge des gardes. Pour ce qui est de leur finance et autre bijoux les miliciens les ont gardés comme récompense de leur capture. Une dizaine de gardien se trouve à cet étage.
Laissez vos joueurs improviser un plan d'évasion bien que cela s'avérera inutile.

À la nuit tombée, les PJs sentiront une présence, l'air deviendra glacial. Les torches s'éteignent les unes après les autres, laissant tout le monde dans le noir total. Puis des hurlements, des cris, des bruits de chair qu'on mutile. Les lumières se rallumeront. Les PJs seront les spectateurs d'un carnage immonde. À cet étage de la prison seuls eux sont encore en vie. Deux hommes ouvriront leur cellule et jetteront le reste de leur équipement à leur pied.
« Préparez-vous, quelqu'un désire vous voir. »
Ils arborent le symbole des Nephilins. Pas la peine de vous faire un dessin si l'un de vos PJs cherche à s'enfuir !
Voici quelques remarques qu'utiliseront les deux vampires en cas de résistance :
« votre sang me parait délicieux, il me reste encore un petit creux, désirez vous être mon dessert ? ».
Ils les conduiront en dehors de la ville. Passé une bonne heure de marche ils s'arrêteront devant une petite bâtisse.
« Entrez vous êtes attendus. Tachez de ne pas lui manquer de respect ».

Dans la maison
Elle ne possède que deux pièces. Au centre de la première un elfe tourne le dos aux aventuriers. Il ne se présentera pas tout de suite aux PJs, puis se retournera.
Il s'agit d'un elfe dont la stature et le charisme semble inégalé en ce monde. Un être merveilleux aux cheveux longs et noirs ébène. Ses yeux gris sur son teint pale rappellent la beauté de l'ancien peuple de la terre du milieu. Malgré cela il émane de lui une folie terrible.
Levant la main droite, vers les PJs, ils sentent leur jambe faillirent sous leur poids et s'écroulent à terre. Ils feront un étrange rêve, celui d'une armée elfique affrontant un roi noir et ses hordes démoniaques.

À leur réveil, deux jours se seront écoulés et les PJs ont été transportés en un autre endroit. Une voix s'élève :
« je vous félicite pour le meurtre de Steiner. Quand à vous (il pointe du doigt un PJ mordu) je me erais un plaisir de mettre un terme à votre vie, si je n'avais besoin de vous. Mais dites moi plutôt qui est ce Maeglin ? Je me demande pourquoi il agit tel un protecteur avec vous. (Sa voix monte d'un ton devenant ténébreuse et forçant le silence alentour). Oui, vous qui n'êtes rien ! Votre esprit est un livre ouvert pour moi. Trêve de bavardage. Je vous ai apporté ceci. »
Il montre aux PJs un papier sur lequel leurs portraits sont représentés, soulignés d'une petite phrase MORT OU VIF 500 CO PAR TÊTE.

« Au palais on pense que vous êtes les auteurs du carnage de la prison. Avouez que cela est tout de même gênant ! Mais je ne me suis pas présenté, je me nomme Magnus et suis le chef des Nephilins, un peuple elfique damné par le grand Morgoth. Vous êtes ici car je peux vous aider, comme vous remettre aux autorités locales. Steiner vous a mordu et si vous ne voulez pas sombrer dans les ténèbres mon aide vous sera précieuse. Croyez moi mourir n'est rien à coté d'une vie éternelle faites de démence et d'obscurité. Vous tuerez vos amis, votre famille, des innocents et tout cela dans le seul but de vous abreuver. Vous répandrez la mort autour de vous. La Pierre de Lune fut crée par les elfes pour emprisonner les esprits des anciens loups de Morgoth. Ils n'ont pas besoin de lune pour se transformer, ce ne sont que des bêtes spectrales affamées. Bientôt ils retrouveront leur pouvoir d'antan et vous serez leurs serviteurs. Aidez nous à trouver le Salut et je vous offrirais l'antidote pour ne pas devenir l'un d'entres eux. »

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

A la recherche de l'Arca Vaepiris

Ce que Magnus attend d'eux
Ils doivent partir pour le nord et trouver l'entrée de la Forteresse des Ombres et dérober l'Arca Vaepiris à Niord le déchu.

Ce qu'il leur apprendra
Niord était autrefois un être à la solde de Morgoth. Il était avant tout un elfe de la nuit, un Nephilin. Il désirait par-dessus tout le pouvoir. Un pacte fut conclu avec le Roi noir. Celui-ci lui offrit l'Arca Vaepiris et en échange Niord lui promis allégeance. Il était devenu le plus grand magicien de la terre du milieu. Mais à la chute de son maître il s'enfuit vers le nord pour y construire sa forteresse. Au plus profond des ténèbres, grâce à la magie, il en interdit l'accès à toute créature de Morgoth. Les Nephilins, liés par la volonté au Roi noir ne pouvaient y entrer.
La destruction de l'Arca Vaepiris annoncera la dernière grande bataille des Nephilins, celle contre les anciens loups de Morgoth ainsi que leur Salut.
Note au MJ
ce que Magnus leur dira sur Niord n'est pas exactement la vérité. Voir le background plus loin.
Ils devront ramener l'artefact à Kislev au sein de la guilde.
Il leur donnera une carte pour se rendre jusqu'à la forteresse.
Il leur offrira à chacun une arme spéciale (sauf aux PJs lycanthropes). À vous d'improviser les bonus des armes, soyez raisonnable.
Magnus les conduira, par des passages secrets en dehors de Kislev.
Il ne sait pas à quoi ressemble l'Arca Vaepiris.

Le voyage jusqu'à la porte des ombres durera une vingtaine de jours au cours duquel Maeglin les suivra et mis à part quelques impressions fugaces, celui-ci gardera ses distances.
Un loup-garou, de l'ancienne race, est à leur trousse. Il n'est pas soumis au cycle lunaire. Il ressemble à un grand loup noir (3m50) spectral. Son pouvoir est terrifiant, psychokinésie… mais il préférera le corps à corps. Sans armes magiques, il est impossible de le battre.

De Kislev aux Monts ensorcelés (3 jours de route)
Les PJs se sentiront épiés durant tout le trajet. Il s'agit de Maeglin. Ils ne le verront pas. À la fin du 1er jour ils seront pris en embuscade. Les personnages lycanthropes auront l'intuition de quelque chose d'étrange, le silence semble surnaturel. L'un d'eux percevra pourtant quelques murmures mais rien de bien distinct.
Il s'agit de 5 bandits assoiffés de richesse. N'oubliez pas, lors d'une embuscade vos joueurs n'ont pas l'initiative. Quand aux brigands, une fois que trois d'entres eux seront morts les autres prendront la fuite. Ils ne possèdent que peu de richesse : quelques pièces, couteaux, épées, ceinturons…
La 2ème journée se passe sans encombre. À la nuit tombée, l'un de vos PJs apercevra une forme animale dans les bois. La grosseur de la bête ne rassurera pas l'aventurier.
Les personnages lycanthropes seront en proie à d'étranges rêves.
« Une grande forme noire approche d'eux. Un grand chevalier, jadis un roi, dont la puissance est terrible. Paralysés, la forme sombre se rapproche d'eux, pas à pas, murmurant dans une langue obscure ce qui semble être un avertissement. »
Le 3ème jour est l'arrivée au pied des montagnes.
Une fois de plus les PJs mordus ressentent une menace, quelque chose approche à grands pas. Un grognement sourd à glacer le sang, la bête est là sur leurs traces et le combat semble inévitable. Bondissant d'un fourré, un grand loup spectral et ténébreux se tient face à eux. Ceux qui ont été mordus, par Steiner, sentent leur force faillir et dans leur folie se dirigent vers lui comme attirés irrésistiblement par un pouvoir maléfique.
C'est alors qu'un grand loup blanc se tenant sur ses deux pattes arrières surgit devant lui. Les deux bêtes se font face. Dans la plus grande fureur le combat s'engage.
Inutile à vos PJs de rester pour assister au spectacle car la victoire semble indécise. À vous de leur faire comprendre qu'ils doivent quitter les lieux.

La rencontre avec les Gnomes

Des Monts Ensorcelés à la Forêt Ténébreuse (2 jours de trajet)
Les Monts Ensorcelés sont une chaîne de montagnes habitées essentiellement par des gnomes. La légende dit qu'à la nuit tombée les esprits des morts hantent les lieux.

Fin du 1er jour
des bruits de pas, d'armes entrechoquées, des murmures autour d'eux. Pas besoin de profil pour les esprits des morts. Dès qu'un PJ assènera un coup à l'un d'eux, celui-ci se dissipera pour reprendre forme plus tard. Au MJ d'être inventif pour que vos joueurs connaissent une nuit dès plus éprouvante. Une grande partie de cache-cache, qui peut devenir meurtrière pour les PJs, aura lieu. Donnez du rythme, du suspens. N'hésitez pas à blesser l'un des personnages. Les esprits sont une bonne centaine. Ce ne sont que des gnomes (mort lors des guerres contre les orcs).
Note au MJ
Si l'un de vos personnages est un gnome, ils ne lui feront rien. Tout s'arrêtera aux premières lueurs de l'aube.
Fatigués, éreintés, ils s'endormiront à même le sol pour être réveillés à coup de savates par une bande de gnomes armés jusqu'aux dents (5 gnomes par PJs). Ils leur demanderont de les suivre jusqu'à leur village pour être présentés à leur chef Ethildor. A noter que ceux-ci ne sont pas d'humeur agressive. Ils ont plutôt l'air réjouis de les avoir trouver.
2ème jour, arrivée au village des gnomes
Il est constitué de petites habitations, faites de pierres ocres, qui n'excèdent guère 1 mètre de haut. Ethildor leur expliquera que son peuple se trouve sous la protection des esprits. Malheureusement, depuis quelques temps, une menace plane sur les villageois. Des créatures venant de la forêt ténébreuse entrent toutes les nuits et kidnappent les villageois les uns après les autres. C'est alors qu' Ethildor demandera à l'un de ses conseillers d'aller chercher l'étranger. C'est à cet instant que Maeglin, accompagné de son loup, fera son entrée auprès des PJs.
Ce que le demi elfe leur dira
Leur destin est dorénavant lié à celui des Nephilins ainsi qu'au Roi noir. Les PJs ont libérés ses loups. Des rumeurs annoncent son retour. S'il parvient à recréer son armée, Arda verra son avenir teinté de sang par de guerres incessantes.
Il ne dira rien sur le but de sa présence.
Il ne suivra pas les aventuriers dans leur périple, d'autres tâches l'attendent.
Les créatures qui attaquent le village sont des spectres. Seul la magie peut en venir à bout.
Il ne mènera pas le combat avec eux mais leur procurera une aide certaine en enchantant leurs armes (l'enchantement ne donne aucun bonus).
Ce soir est un soir de pleine lune.
Il confiera aux PJs lycanthropes une amulette qui empêchera leur première transformation. Aux premières lueurs de l'aube celle-ci se désagrègera.
Il n'a pas la capacité de soigner les personnages mordus.
Il faudra qu'ils surveillent tout le village, les spectres sont rapides.
Ces créatures sont les envoyés de leur maître, qu'ils rencontreront certainement plus tard.
Puis il leur fera ses adieux et partira vers le nord.
Note au MD
Il serait bon que les aventuriers élaborent une stratégie d'attaque. Fournissez leur le plan du village et laissez les réfléchir à la meilleur option possible.
Il y aura autant de spectres que de personnage.Ils devront être rapides avant que l'un d'eux s'emparent d'un gnome (à vous de faire les tests adéquats). Les spectres sont de formes humanoïdes encapuchonnées de noir. Ceux-ci ne marchent pas, ils glissent dans l'air. Parmi eux se trouvera un magicien, selon le profil de vos personnages, fournissez lui 3 ou 4 sorts relativement puissants. Aucune attaque magique n'est efficace contre eux. L'enchantement de Maeglin est très particulier. Lors du combat l'un des personnages mordus se verra arracher son amulette. Il se tordra de douleur (comme dans tout bon film de loup garou) et une fois sa transformation effectuée c'est au MJ de le diriger. Il vaut mieux que sa transformation s'effectue lorsqu'il ne reste plus qu'un seul spectre. Improviser alors un combat avec les autres PJs. Une fois que celui-ci sera gravement blessé il reprendra forme humaine.

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

Plan

Le village des Gnomes



L'antre du magicien

Après chaque transformation le profil du personnage s'en verra modifier. Ex : malus de 2 points en sagesse à D.D3.5 et malus de 5pt en FM à Warhammer (ses malus sont irréversibles). Une fois que tous les points seront arrivés à zéro le personnage basculera à jamais dans l'ombre et rejoindra les rangs de Morgoth.
Une fois le combat fini les gnomes festoieront avec les héros. Hethildor leur fournira de la nourriture pour 3 jours de route et une armure (si un PJ est de race gnome : +1 en protection).
Ils pourront alors reprendre la route. Au bout de quelques heures ils seront au seuil de la Forêt Ténébreuse. Celle-ci porte bien son nom, car même en pleine journée il y fait nuit obscure.

Traversée de la forêt (4 jours de route)
Elle est le repaire du maître des spectres. Celui-ci aura tout le loisir d'envoyer quelques orcs, gobelins et autres créatures des bois sombres, pour venger son enlèvement raté. Ils passeront 3 jours à errer dans cet endroit (à vous d'improviser ces journées) avant de se retrouver sur un sentier menant à une petite chaumière. Celle-ci est très coquette, de la lumière aux fenêtres et une cheminée qui dégage de bonnes odeurs ; après trois jours jours d'errance, des ripailles en perspectives. Dés que les PJs frapperont, la porte s'ouvrira comme part enchantement pour se refermer derrière eux. La demeure bien que petite est joliment décorée de bougeoirs, peintures et autres tentures originaires de contrées lointaines. Rien ne laisse présager aux PJs de la suite effrayante des évènements.
Note au MD
La suite du scénario est un peu moins basique. Vous allez permettre à vos joueurs d'effectuer leurs actions en temps réel. Soyez rapide et précis dans vos descriptions et ne laissez aucun temps mort à vos joueurs.
Quand les PJs entreront dans la première pièce, qui s'apparente à une salle à manger, un léger brouillard s'élève du sol et une odeur nauséabonde émane dorénavant des lieux. La maison semble se transformer, les pièces s'agrandissent, les fenêtres disparaissent, la lumière s'éteint laissant place à des vapeurs phosphorescentes. Puis une voix caverneuse, comme venue d'outre tombe lancera ces terribles mots : « je suis le gardien des lieux. Vous pénétrez là où nul autre n'est sorti vivant. Venez à moi avant que la Chose ne vous trouve et peut être vous accorderais-je ma clémence ». Derrière eux un bruit de pas monstrueux. Quelque chose d'innommable se rapproche.

Voici quelques petits évènements que vous pouvez utiliser lors de leur tumultueuse visite :
-des bruits, quelque chose frappe. Une fenêtre, des hurlements. En se dirigeant vers ce bruit ils verront leurs propres reflets. Mais il s'agit de bien plus que cela, ce ne sont pas eux mais peut être des doubles qui hurlent à la mort tandis qu'une créature grotesque et bestiale leur ronge les chairs.
-Des pas humains venant d'un couloir. Il y a une dizaine de personnes. Mais ceux-ci passent à coté d'eux sans même les voir. Pour eux les personnages sont inexistants.
-Prés d'une cheminée, une petite fille, le dos tourné aux PJs. Elle se retournera et ils verront cette enfant dévorer ce qui semble être une jambe humaine puis elle se jettera sur l'un d'eux. Dès que celle-ci aura pris un coup d'arme fatal, sa tête se détachera de son cou et à partir de celui-ci, son corps commencera à fondre. La créature approchent ; en regardant en arrière, ils peuvent entrapercevoir des appendices noirâtres. Des tentacules qui battent le plancher dans un vacarme assourdissant. Mais la chose semble changer de forme et ils entendent un suintement…
-Dans une salle remplie de miroirs, ils verront leurs reflets. Ces derniers se mettront alors à hurler : « pourquoi, pourquoi avoir fait cela ? Tu mérites la mort et tu erras dans les limbes éternels. »
Puis des cris stridents à en faire se briser les glaces. A vous d'improviser le reste mais n'oubliez pas que la créature est toujours présente.
La pièce du Magicien
A l'intérieur un homme. Ses yeux vides et son visage décharné laisse percevoir une folie diabolique. Il porte une robe noire ornée d'étranges symboles.
« Je suis heureux de vous voir ici. Dernière épreuve, une énigme. Vous n'avez droit qu'à une seule réponse. Si elle est exacte elle vous confèrera la liberté sinon je vous tuerais de mes propres mains. La voici : Je suis toutes choses, mais vous ne saurez me détruire, pourtant à la nuit tombée je meurs pour revenir au petit matin. Qui suis-je ? La réponse est : l'ombre.
Vous pouvez accorder un indice à vos joueurs mais ne leur donnez que 5 minutes de temps réel pour répondre. Note au MJ, une mauvaise réponse entraînera la mort de toute la compagnie. Le magicien n'est pas humain et se transformera vite en une créature énorme aux yeux globuleux. Le combat sera sans merci mais l'issue, fatale. S'ils répondent correctement le décor s'évanouira laissant place à une forêt magnifique et lumineuse.

Les Steppes dévastées

Forêt Ténébreuse aux Col de Kazadhar (3 jours de trajet)
Aucun évènement important ne viendra perturber leur périple lors des deux premiers jours si ce n'est quelques rencontres, bien naturel en ces lieux hostiles. Les personnages lycanthropes ressentiront une menace proche. Quelque chose les suit mais ils ne sauront discerner ce dont il s'agit. Les Cols de Kazadhar est une chaîne de montagnes traversée par une rivière : le Gùlgahad.
3ème jour : à l'approche des Cols ils entendront plusieurs voix. Une bande d'Orcs gardent le passage menant par delà le Gùlgahad. Ils sont nombreux (2 par personnage). Il faudra aux PJs élaborer un plan d'attaque. Mais ils ne sont pas au bout de leur peine. Une fois que vos aventuriers se seront débarrassés de quelques un d'entres eux le loup attaquera. C'est un ancien loup. Une marque à son flanc indique qu'il a été blessé il y a peu de temps. Les PJs pourront l'attaquer à cet endroit pour l'amener à ceder plus rapidement. Mais n'oubliez pas si l'un d'entres eux se fait mordre par ce loup il ne sera pas assujettie au cycle lunaire et dés qu'il recevra de graves blessures (-4 sous ses points de vie) il se transformera et ne pourra plus recouvrir apparence humaine. Qui a dit que c'était sympathique d'être un loup garou ?
Note au MD
Votre personnage n'a pas à être tenu au courant des conditions de sa transformation. À sa mort le loup mettra en garde les PJs :
« il en viendra d'autres, beaucoup plus puissant. Notre maître est de retour et sa puissance ne fait que grandir. Le Gardien ne pourra rien pour vous, vous êtes maudits parmi les vivants et le resterez à jamais. »
Il mourra dans un dernier hurlement auquel un autre se fera l'écho.

Traversée des Steppes Dévastées (3 jours de trajet)
On peut les comparer aux Terres du Mordor. Elles ne sont que désolation, les arbres qui y poussent sont tordus et misérables. Le sol est jonché de rochers noirs. C'est le territoire de chasse du Dragon rouge Aulrung*, descendant du grand Glaurung. Peu d'orcs osent s'aventurer sur ces terres de peur d'être dévorés. Je vous laisse improviser les 3 jours. Voici quelques exemples de rencontre que je vous propose :
-Caché derrière un monticule de rochers 6 orques attendent les PJs. Ceux-ci seront pris en embuscade jusqu'à l'apparition du Dragon qui poursuivra les PJs et les orques. À eux de courir vite et de se mettre à l'abri (une grotte fera l'affaire).
-En ces terres on peut trouver des hommes arbres pétrifiés ayant toujours la possibilité de parler. Ceux-ci leur apprendront que le Dragon a dévasté ces lieux. Il est le gardien de la forteresse de Niord.


Crayonné de l'entrée de la forteresse de Niord (Bibliothèque de Borwo)

**Aulrung est un dragon d'âge mur ; il n'est autre que l'un des rejetons du célèbre Smaug (lire Bilbo le Hobbit). On raconte que, caché aux yeux de tous, dans une salle secrète des Monts de Fer, le nid contenant les oeufs de Aulrung et ses congénères, fut retrouvé par les Nains. Ils confièrent les oeufs à un célèbre magicien Le lot fut dérobé au alentours de 54 du 4ème Âges. On dit aussi que les nains gardèrent l'écaille de dragon qui accompagnait les oeufs... l'écaille manquante de Smaug, responsable de sa perte.*
(Pollux-Dit-Le-Pénible, scribe à la cour de Borwo).

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

Aulrung, le dragon



© Paul Sacrard

La porte des Ténèbres

Il s'agit de l'entrée de la forteresse. Des inscriptions elfiques ornent son pourtour. C'est alors que Maeglin fera sa seconde apparition plus majestueux encore qu'auparavant. Il incantera une formule elfique et la porte s'ouvrira.
« *Avant toute chose, sachez que vous devrez combattre le grand dragon si vous désirez rencontrer Niord le Déchu. Ce qui se trouve à l'intérieur n'est que désolation, ombres et ténèbres. Prenez ceci en gage de cadeau.* »
Il offre une amulette à chacun des personnages (celle-ci diminue par deux les dégâts infligés). Il expliquera aux personnages mordus ce qu'ils risquent s'ils sont gravement blessés. Puis il les laissera entrer mais ne les suivra pas au combat et disparaîtra aussi vite qu'il est venu.
L'intérieur est un gigantesque « escalier » en colimaçon ouvert sur l'intérieur. Il y a 3 étages. Les murs extérieurs sont recouverts de suie et de sang (d'hommes). L'extérieur est orné de grands piliers magnifiques recouverts de vieilles écritures elfiques. En bas se trouve le Dragon. Il semble endormi. Tout en haut de l'édifice se trouve un trou béant, passage du Dragon. Tout le long de l'escalier se trouvent différentes armes que les PJs pourront utilisés lors du combat (arcs, arbalètes, lances, flèches, dagues, épées…). À vous d'improviser le combat, sachez juste une petite chose le Dragon restera endormi le temps d'un round où il sera considéré comme cible inerte. Le Dragon attaquera 1 fois sur 2 par le feu. Cette attaque est dévastatrice et meurtrière. Si vous ne voulez pas faire 70 jets de dés je vous conseille de créer un profil unique correspondant à tout les PJs, ce qui semble logique étant donné qu'ils attaqueront simultanément le Dragon. Celui étant très puissant, ne lésinez pas sur son profil. Il infligera des dégâts quasiment à chaque attaque. Les personnages peuvent l'atteindre à partir du 2ème niveau du colimaçon. S'ils ne veulent pas périr ils doivent se servir du décor (se cacher derrière un pilier lors des attaques de feu, prendre les lances…). L'un des deux yeux du dragon est la clef qui ouvre la porte du rez-de-chaussée menant à Niord. Une fois la bête terrassée ils pourront récupérés l'œil, qui sert de clef à la porte d'ébène se situant dans l'antre du Dragon. Une fois l'objet inséré, la porte s'ouvrira sur une immense salle ornée de joyaux (certains datant du premier âge), de torches qui s'allumeront par magie… Elle reflète la magnificence et la puissance de celui vivant en ce lieu. À peine franchis le seuil de la pièce, une voix s'élèvera. Celle-ci leur sera familière. Puis un elfe à la beauté inégalée, aux cheveux noirs, long et couleur ébène leur apparaîtra. Ce visage, cette allure, cette voix est-il possible que ce soit…

FIN DU DEUXIEME ACTE.

Background
Niord le Déchu.

Aeclir eut un frère jumeau, Aeldhir. Tout aussi beau que lui, un seigneur parmi les Eldars. Mais son cœur bien que vaillant n'aspirait qu'aux ténèbres et à la recherche permanente de leur perfection. Il devint un maître des ombres. Celui dont le corps et l'esprit hantait les vastes forêts, rêvait de domination sur tous les peuples elfiques. Il ne fut pas difficile à Morgoth de le corrompre. Le Roi Noir pris l'apparence d'un être majestueux et de beauté divine et lui promis tout pouvoir sur son peuple. Il scella son serment en lui offrant l'Arca Vaepiris. Dorénavant il portait en lui la haine et la folie de Morgoth. La lignée des Nephilins était désormais maudite et le sort d'Aeldhir scellerait la destinée de son propre peuple. Le Roi Noir ordonna, à ses hordes bestiales, l'attaque des Nephilins et celui que l'on nommerait plus tard Niord s'en réjouissait. Ceux qui furent capturés sombrèrent dans l'ombre. Aeclir appris plus tard la trahison de son frère et jura sa perte. Mais Niord avide de pouvoir se réfugia dans sa forteresse, après la chute de Morgoth, et en interdit l'accès à toutes créatures damnées. Seul lui et ceux dont le cœur était pur pouvait aller et venir en son royaume. Et c'est en silence qu'il continuait ses recherches sur la magie. Le maître des ombres devint une légende, la légende un murmure et bientôt on finit par l'oublier.

© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - août 2006 - http://www.silmarion.com

Table des personnages

Bandits

Humain, Roublard de niveau 2. Sauve : Ref +1/ Vig +5/ Vol +5. Carac : For 10, Dex 14, Con 12; Int 14, Sag 10, Cha 8. Compétences : concentration +3, connaissance des sorts +2, déguisement +1, Bluff +3, discrétion +3, facteur Puissance : 2, PV : 2d6 (Moy 10) CA 17 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître), Initiative : +7. Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ; Attaque : Rapière [1d6+1 /18-20/ x2] ou Arc court composite +6 [1d6 / 20 / x3]. Equipement : corde en soie de 15 m X3, outil de cambrioleur X2. Parchemins : Protection contre les énergies destructives, soins légers x5. Objet magique : baguette de soins légers 15 charges , gants de velours.

Gobelins

FP 1/4 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; (pv 4) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att arcs + épée courte (+0 corps à corps, 1d8 –1), javeline (+2 distance, 1d6–1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

Orques

FP 2 ; TA humanoïde de taille Moyenne (1m75), DV 1d8 ; (pv 5) ; Init +0 ; VD 6,5m.; CA 15 (+3 armure de cuir) ; Att +3 corps à corps (1d8 + épée) ; Particularités -1 de pénalité pour attaquer à la lumière du soleil ; AL-CM; JS Vig +2, Réf +0, Vol -1; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Spectre de la Forêt Ténébreuse

Morts-vivant de taille P, DV 2d8 (pv 10),Init +3 ; VD vol 12 m, CA 15 ; Att +3 : contact intangible : absorption d'énergie (caractéristique générale, page 229 du Manuel des Monstres 3.5 sauf création de rejetons)

Magicien de la Forêt Ténébreuse

Humain, Magicien de niveau 10/Maître Transmogriffiste 3 ; FP 11, DV 13d4+22 ; pv 55 ; Init +5 ; VD 9 m CA 18, contact 13, pris au dépourvu 16 ; Att +6 (5d6 épée de feu éthérée de Tithine) ; forme de prédilection : Plasem (Page 215 du Manuel des Monstres 3.5) ; AL-CN; JS Vig +4, Réf +0, Vol +12 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 15, Sag 15, Cha 16. Ce puissant magicien possède 6 sorts de chaque niveau jusqu'au 9 et 5 sorts de niveau 10. Le Transmogriffiste est décrit dans le Codex Profane 3.5 à la page 57.



Épée de feu éthérée de Tithine

Aulrung

Dragon Rouge d'âge mur (385 ans) ; DV 25d12 +150 ; pv 312 ; Init +3 ; VD 12m (vol 60 m) ; CA 34 ; contact 6, pris au dépourvu 34 ; B.B.A. + 28 ; lutte + 50 ; Att morsure (+38 corps à corps, 4d6 +10) ; Out morsure (+35 corps à corps, 4D6 +10), 2 griffes (+30 corps à corps, 2d8+2), 2 ailes (+32, corps à corps 2d6) queue (+30 corps à corps 2d8 +10) ; For33, Dex 10, Con 23, Int, 18, Sag 19, Cha 18.
Les caractéristiques du Dragon Rouge sont développées à la page 79 du Manuel des Monstres 3.5).

