*Les aventuriers du*

*4e Age des Terres du Milieu*

*présentent :*



# Les griffes de la nuit

*3ème et dernier acte 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 - janvier 2007

© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com



# Troisième acte : Crocs & griffes dans la nuit

*Résumé : Après avoir réveillé les esprits des Anciens loups de Sauron (voir acte 1), les joueurs partent à la recherche de Niord pour sauver le peuple des Néphilins et par la même occasion obtenir un antidote contre leur lycanthropie.*
*Ils ont traversé les terres du Nord et mené de grands combats, tel celui du magicien de la forêt ténébreuse ou encore contre le dragon rouge de la forteresse de Niord. Une fois celui-ci vaincu, les PJs rencontrent un personnage qu'ils croient connaître.*

*Note au maître du jeu : ce scénario est très intéressant car il va permettre à l'un des joueurs d'incarner un PNJ-J. Pour cela l'un des aventuriers des scénarii précédents deviendra PNJ et le maître du jeu l'interprètera. Celui-ci possédera de grands pouvoirs. Vous n'aurez à aucun moment besoin de son profil. Faites tout ce qui vous semble bon avec lui. À la fin du deuxième acte, vous pourrez trouver un moment de l'aventure, pendant lequel le personnage est soustrait du groupe. Son retour sera préparé avec minutie. Pour l'exemple, Krull, mage de bataille, disparaît lors de la fin du premier acte et le reste du groupe est emmené dans les geoles de Kislev (en fait, le joueur n'assistait pas au déroulement du second acte et son retour surprise au troisième, permettait d'intégrer à nouveau le personnage). Une note explicative est disponible à la rubrique « Grimoire du MD », section « Le PNJ-J (personnage non joueur - joueur) ». Il va les accompagner pendant une partie du voyage leur révélant à aucun moment sa véritable identité. Pour commencer, le PNJ-J leur fera croire qu'il veut les aider mais les personnages joueurs s'apercevront plus tard qu'il n'est autre que l'un des lieutenants de Niord. Il est conseillé au joueur qui incarnera le PNJ-J d'être très subtil, celui-ci possède des sorts extrêmement puissants et connaît une partie du scénario. Le maître du jeu lui préparera un petit récapitulatif des différents évènements dont il sera le principal instigateur. Grossir les traits de ce vil démon permettra à ses compagnons, d'avoir quelques doutes sur ses intentions. Mais n'oubliez pas, le joueur incarne un personnage bien plus puissant que les PJs et par quelques artifices et démonstration de puissance il sera invincible lors des combats, jusqu'à la rencontre de Maëglin. Dans l'exemple joué, Krull dévaste une garnison d'Orque par l'envoi d'un sort surpuissant. Mais lors de la même partie, il s'assied calmement sur une souche d'arbre, pendant que ses compagnons sont attaqués par d'autres monstres à la fin de l'aventure, éveillant de profonds doutes sur sa véritable nature et son niveau réel. Le Maître du jeux et le PNJ-J conviendront du fait, que le personnage qu'il incarne, disparaîtra à la fin de cette quête. Si votre joueur le souhaite, le MD pourra redonner les caractéristiques de son ancien joueur, celui qu'il incarnait avant ce troisième volet et refaire vivre un nouveau personnage pour que le joueur puisse terminer la quête (voir la fin de l'aventure et la rencontre avec Maëglin).*

*Début : les personnages sont accueillis par un elfe noir, celui-ci ressemble traits pour traits à Magnus (laissez leur le soin de deviner qui il est).*
*Exemple : en face de vous se dresse un elfe, grand et majestueux. Ce visage ne vous est pas inconnu, décharné, reflétant la folie et les ténèbres. « Je dois bien vous avouer que je suis surpris de vous voir en ces lieux ».*

# La rencontre avec Niord

Dés qu'un PJ parlera de Magnus celui-ci s'emportera dans une colère noire.
« Ne me parlez pas de lui. Par la faute de mon frère, ce scélérat, je me retrouve là emprisonné dans cet endroit, une prison que j'ai créée». Ses yeux deviendront rouges telles des braises incandescentes, il continuera de s'emporter… « Il n'a même pas conscience du cadeau que je lui ai fait. J'ai trahi mon peuple et scellé à jamais son destin au mien. Il ne trouvera le repos que lorsque je serai mort. Mais n'est-il pas un être immortel et tout puissant, si puissant que même Sauron eu peur de lui. ? Notre volonté n'a d'égal que celle des dieux et malgré cela il veut ma perte ». Il se transforme alors en ombre pour réapparaître devant un aventurier, le saisissant à la gorge, le soulevant de plusieurs centimètres au dessus du sol.
« Et toi parles que veut-il ? Je peux te briser tel du bois trop sec entres mes doigts, alors parles… ». Il resserre alors son étreinte, le PJs sens ses forces le quitter puis il le jette contre l'une des parois de la pièce. À la moindre attaque Niord se transforme en brume. Aucune attaque ne le blessera. Il ricanera de plus bel. À ce moment-là, les PJs devraient normalement, sauf si leur cervelle ramollie sous l'impulsion dont ne sait quelle substances magiques, parler de l'Arca Vaepiris. Niord se calmera. « Je vais vous conter une histoire. Il y a de cela des milliers d'années, dans les forêts sombres des Terres du Milieu, naquirent deux jumeaux. L'aîné, mon frère, voua son existence aux siens faisant l'admiration de ses parents. Quant à moi je partis en quête de magie. Et bien qu'étant prédisposé à cet art, mes pouvoirs ne me suffisaient pas. Il m'en fallait plus, toujours plus. Je devins vite un maître des ombres, ce qui eut pour conséquence d'horrifier les miens. Alors je vins à les maudire et, dans le plus grand secret, je partis en exil pour les Monts de Cendres à l'est des terres du Mordor. Et c'est là-bas, après des années de recherche sur les forces occultes que vint à moi, dans le plus bel apparat, Melkor. Celui que l'on nommait le Roi Noir m'offrit la puissance contre mon allégeance. Il m'offrit alors l'Arca Vaepiris et scella mon destin à celui de mon ancien peuple. Alors je les trahis tous permettant à Morgoth de les corrompre et de faire d'eux des êtres terrifiants ». La colère se lit sur son visage.
« Mais je croyais qu'il les tuerait et je savourais ma victoire. Lorsque j'eus vent de son stratagème il était trop tard, celui que l'on nommerais par la suite Magnus me recherchait et sa fureur était sans précédent. Alors j'ai fui les Terres du Milieu pour m'installer ici, interdisant l'accès de mon royaume aux Néphilins. Aujourd'hui, vous voilà, venus me réclamer l'Arca Vaepiris. Pauvre de vous, vous ne comprenez donc pas grand-chose… Je suis l'Arca Vaepiris, le seul être de cette terre à avoir été corrompu et à n'avoir subi aucune mutation physique. Seule ma mort permettra à Aeclir de retrouver les terres lumineuses de Valinor. Mais l'heure n'est pas venue ; la prophétie prendra fin dans une grande guerre. Malheureusement je dois vous laisser, mon maître m'attend pour rassembler ses loups et son armée. Je vais vous quitter mais vous laisse en charmante compagnie ».
Il lève le bras, un loup noir s'approche, barrant le passage aux PJs vers Niord. Celui-ci s'enfuit par la porte du fond.

# Krull le Déchiqueteur

Note au MJ : faites le descriptif d'un loup noir semblant porter une étrange amulette au garrot. Il s'agit en fait du personnage qu'incarnera le joueur, en accord avec le MD (Krull dans notre exemple). Truquez le combat, mais donnez lui de l'intérêt : quelques blessures légères voir graves mais aucune attaque mortelle. Lors d'une attaque par l'un de vos PJs, l'amulette se brisera et le loup reprendra sa forme humaine. Maintenant, c'est à celui qui incarnera le traître, de jouer. Libre à lui de laisser croire à un envoûtement après avoir été emmené dans la forteresse. Il ne se souvient plus de rien (en apparence). À noter que Krull peut gérer sa lycanthropie. Il demandera alors l'aide des PJs ; lui aussi a été mordu et leur fera croire, qu'il veut, lui aussi, trouver la rédemption et tuer Niord pour tout ce qu'il lui a fait subir. Il montrera alors de grandes cicatrices dans le dos, signe d'avoir reçu mille et un coups de fouet. Le vrai but de Krull est d'obtenir un maximum d'information sur les Néphilins. Là commence le rôle de Krull (nom donné au PNJ-J dans notre exemple), il devra dire aux PJs que Niord veut réunir son armée aux Monts de Cendres, à l'Est des Terres du Milieu. Il faut pour cela traverser la mer du chaos et le port le plus prés est à Mourmanska.
Mettez en scène la sortie de la forteresse. Si vos PJs mettent un peu trop de temps, ajouté quelques artifices, comme des bruits d'armes, des voix d'orcs ou de gobelins à la peau jaunâtre, qui émergeront, une trentaine, dans la vaste salle, avant la fuite in extremis de nos héros.



*Krull, mage de bataille*

# De la forteresse de Niord à la forêt ténébreuse

Six jours de route.

Le premier jour se passe sans encombre. À la nuit tombée ils entendront des bruits étranges mais rien d'alarmant.
2ème jour : c'est la rencontre avec deux Gnomes : Enki et Kink, tout deux sont frères. Ce que les gnomes peuvent leur apprendre : dans l'ouest de la Norsca, certains habitants ont entraperçus un être terrifiant accompagné par une meute de loups noirs. Il semblait courir comme le vent. Les Gnomes leur donneront des vivres pour 4 jours et les accompagneront jusqu'à la forêt.
3ème jour : c'est l'arrivée au pont de Gulgahad. Les PJs lycanthropiques ressentiront la présence d'une créature démoniaque. Quelque chose les attend au pont et celui-ci est le seul moyen de traverser, l'imposante rivière au cours d'eau tumultueux, profond et insondable. Il s'agit d'un broyeur d'os, créature de Niord. La bête, noire et pestilescente se tient sur 6 pattes. 2 têtes gigantesques et tentaculaires, prolongements d'un cou décharné, se balancent nonchalamment. Ses gueules béantes laissent entr'apercevoir des mâchoires acérées. Sa hauteur est de 3m50 et sa longueur d'environ 5 mètres. L'aspect massive est trompeur et le mouvement des deux têtes est rapide, bien que son corps soit très lent. Ce dernier est recouvert d'écailles semblables à celles d'un dragon.
L'une de ses deux têtes possèdent un pouvoir de télékinésie et dés la première attaque des PJs elle brisera la cordelette des amulettes que Maeglin leur avait donné pour les laisser choir dans le fleuve.
4ème jour : À la nuit tombée, premier méfait de Krull. Il tuera les gnomes pendant son tour de garde.
5ème jour : disparition des gnomes. Au bout de quelques temps les PJs découvriront les restes de ce qui semblent être leurs anciens compagnons de route. Ils se sont fait dévorer, leurs entrailles gisent à terre et leurs têtes ont été arrachées. Curieusement leurs membres ont disparus. Sur les arbres avoisinants se trouvent des traces de griffes et d'empreintes animales mais rien de semblable à un animal commun ou a un grizzli.
6ème jour : retour dans la forêt ténébreuse. Ils prendront la direction d'Hilsk.



# De la forêt ténébreuse à Mourmanska

Quatre jours de route.

Les terres traversées sont des steppes, plantées de conifères de petites tailles et d'arbrisseaux.

1er jour : À la nuit tombée.

Krull disparaît pour aller se régaler de quelques hommes dans la ville voisine, Hilsk.

Au début du 2ème jour l'un des PJs est réveillé par des hurlements de femmes.

Vite rejointe, elle se calmera en apercevant l'aventurier. Le jour commence à se lever.

2ème jour : Krull a disparu. La femme leur dira que son village a été attaqué par deux loups gigantesques. Arrivés sur place ils verront un village saccagé, des cadavres jonchant le sol. Les habitants évacuent les blessés et sur l'une des civières ils apercevront Krull en sang. Il est blessé au ventre et semble avoir été griffé (pour être exact il s'est automutilé mais cela, les aventuriers n'en sauront rien). Au joueur qui l'incarne d'improviser sa disparition si les PJs lui posent des questions.

Ce qu'ils peuvent apprendre des villageois : deux ou trois loups ont attaqués le village dans la nuit, faisant 30 morts et autant de blessés. Lors de la prochaine pleine lune, le village sera le théâtre d'une barbarie sans précédent. En effet, les villageois mordus se transformeront à leur tour pour assouvir leur soif de sang.

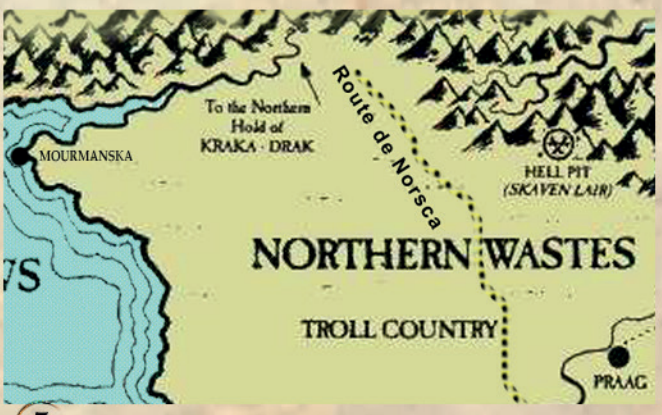
Des rumeurs racontent qu'une ombre a été aperçue du coté des Marais du Nord.

Les marais sont peuplés de Trolls de Vase. Ils sont plus petits que leurs congénères, ne sortent jamais du marais et attaquent toujours en groupe.

3ème jour : traversée des marais. Le lieu est nauséabond, les aventuriers entendent leurs pas craquer sur des ossements ou retrouvent posés sur la mousse, les restes d'un voyageur égaré. Leur avancée est parfois ralentie par le sol boueux. Il n'est pas rare de trouver quelques têtes décapitées enfoncées sur des pieux rudimentaires.

Un troll attaquera les PJs mais ce n'est qu'une diversion ; dès que tout les PJs se rueront sur lui, d'autres les encercleront. Le combat risque d'être difficile si les aventuriers se laissent surprendre. À ce moment là Krull pourra utiliser un sort relativement puissant : tempête vengeresse. Ce sort créé une onde de choc et tout ce qui se trouve dans un rayon de 20 mètres est automatiquement détruis. À l'intérieur du cercle, les PJs se retrouvent projetés sous l'impact et perdent 2 à 4 points de dégats C'est ce genre d'évènement qui peut mettre la puce à l'oreille ou le doute à nos PJs concernant le bien fondé des actes du magicien.

4ème jour : traversée des Grandes Steppes. La journée se passera au mieux et si l'un des PJs a quelques compétences en herboristerie il pourra cueillir de la mauve nordique, de quoi préparer quatre pansements. Propriétés : lorsque celle-ci est appliquée une journée entière sur les blessures à l'aide d'argile ou les membres endolories, elle redonne 2 points de vie au personnage blessé. En fin de journée les aventuriers arrivent à Mourmanska.



© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007- http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com

# Séjour mouvementé à Mourmanska

Mourmanska : 3 200 âmes. Population composée essentiellement de pêcheurs et de commerçant. Les PJs peuvent « tout » trouver sur place.
Les PJs devront acheter ou louer un bateau pour traverser la Mer des Griffes (Sea of Claws), puis la Mer du Chaos qui sépare l'Ancien Monde des Terres du Milieu. À quai, trois bateaux marchands sont amarrés, mais il n'y a qu'un navire de commerce qui se rend dans les Terres du Milieu pour Port Salem. La traversée coûte 300 pièces d'or par passager. Si vos joueurs possèdent cette somme, à vous d'en imposer une, exorbitante pour les obliger à trouver le complément. Le bateau part demain matin à 7 heures pour une très longue traversée et le prochain navire qui accostera à Mourmanska pour repartir vers les Terres du Milieu, n'arrivera que dans trois semaines ! Le capitaine est bien entouré. Son navire, le Goliath, compte une centaine d'homme d'équipage toujours prêt à affronter les dangers de la mer : attaquer l'équipage pour faire pression s'avèrera une très mauvaise idée. Cette mini quête contre-la-montre pour tous les personnages donnera lieu à d'intéressantes péripéties. Bien entendu, aucun n'arrivera à lever un tel impôt de voyage. Krull, parti seul le soir, reviendra le lendemain matin avec la somme requise pour tous les aventuriers. Bien sûr il ne dévoilera pas les moyens qu'il a utilisé mais les PJs pourront apercevoir quelques traces de sang sur ses vêtements et à la commissure de ses lèvres. Il y aura quelques rumeurs juste avant leur départ. L'un des marins déclarera avoir entendu parler d'une boucherie dans les bas fonds de la ville, sûrement une bagarre qui a mal tourné.
Pour les autres personnages voici ce qu'il se passera à la nuit tombée. Ils chercheront certainement une auberge où passer la nuit : Clair de Lune. L'aubergiste mettra à leur disposition un dortoir pour 10 personnes. Dans la nuit ils sont réveillés par des cris venant de l'étage d'en dessous. S'ils s'aventurent dans le couloir ils verront des gens fuirent et d'autres se faire égorger. Niord a envoyé ses assassins, pour ralentir la marche des aventuriers. Ils sont au nombre de X (égal au nombre de PJs) plus 4. Ils sont habillés de noir et commenceront le combat avec les PJs. Improviser la bataille jusqu'au moment où les PJs sont pris en tenaille, (Krull n'est pas avec eux). C'est alors que surgiront 3 créatures ailées, se déplacant au plafond et qui s'abbatront sur les aggresseurs déchiquetant tout sur leur passage. Il s'agit de vampires.
L'un des assassins sera épargné et interrogé par l'un des Néphilins.
« Où est Niord ?
- J'ai juste été payé pour accomplir ma tâche, je ne sais rien d'autres, répondra l'homme, mon Maître ne m'a rien dit…et je ne parle pas aux traites ! »
Le vampire approche ses doigts du visage de l'assassin et d'un geste brusque lui extirpent les yeux de ses orbites. L'homme hurle à la mort.



*Un assassin à la solde de Niord*

# Départ vers les Terres du Milieu

Parles où je continue… J'arracherais ta langue, retirerais tes doigts puis délicatement tes entrailles en faisant bien attention à ce que tu restes en vie afin que l'horreur t'envahisse.
Balbutiant, l'homme répond à ses questions :
- Il est parti pour les Monts de cendres réunir une armée pour son Seigneur et maître. Il a réuni les loups de l'ancien temps et lorsque Morgoth reviendra rien ne pourra l'arrêter. Vous ne trouverez jamais le repos, vous ne reverrez jamais les contrées de Valinor, vous êtes maudits et bientôt seraient ... »
La rage se lit sur le visage du vampire, il semble grandir, ses ailes membraneuses se déploient, ses yeux deviennent rouges écarlates et il ne laisse pas le temps au mercenaire de finir sa phrase. Il enfonce alors sa main griffue dans le torse de l'assassin pour la remonter jusqu'à sa tête. Le corps s'affale alors à terre, détaché en deux parties symétriques.
S'avançant vers les personnages, un Néphilins, en retrait, s'avance. Il est de plus grande taille :
« Magnus nous envoient prendre de vos nouvelles. Je suis surpris que Niord ne vous ai pas tué ».
Il y a des bruits de pas dans l'escalier, les vampires poussent la fenêtre du couloir et s'envolent dans la nuit, bientôt le jour va se lever et ce sera l'heure du départ ; le gérant de l'auberge vient demander des comptes. Sur le quai, Krull fera son apparition avec la somme demandée.
Départ vers les Terres du Milieu à bord du Goliath.
3 semaines de traversée.
Capitaine : Mark Arkham.
Equipage : 102 hommes dont 40 marins, le capitaine, son lieutenant, quelques femmes, 50 passagers, commerçants, aventuriers et 5 cuistots.
Dimensions : 60 mètres de long, 15 de large, 4 niveaux + la cale et la cabine du capitaine
Les pirates sont légions de nos jours, sur les océans.



*Le Goliath*

Première semaine : Mourmanska au port de Kalaye situé au Nord de la Bretonnie : trajet sans encombre.
2ème semaine de Kalaye à Bilbali au Nord de l'Estalia : en début de semaine, le marin sur sa vigie hurlera : « Pirates à bâbord ! ». Le capitaine mettra tout le monde à contribution : préparation des trois bombardes, manœuvre d'abordage… Les bateaux pirates sont nordiques, les plus cruels d'entres tous. Les assaillants sont composés de trois bateaux de 25 hommes chacun. Ils ne portent que des peaux de bêtes. Le MD doit préparer l'abordage du bateau par les pirates ainsi que la bataille sur le pont. Le capitaine ennemi ne se jettera pas tout de suite dans la bataille. Il est reconnaissable par sa carrure et une espèce de chapeau qui semble lui servir de pseudo couronne. Dés que celui-ci sera terrassé, ses hommes regagneront leurs embarcations ou se jetteront à l'eau. N'oubliez pas, pour manœuvrer le bateau, sur lequel ont embarqués nos compagnons il faut un minimum de 10 personnes.
3ème semaine : Bilbali - Port Salem. La pleine lune aura lieu pendant cette semaine de traversée ; le MD devra avertir les joueurs de la possibilité d'un carnage. Laissez les gérer cette situation inconfortable. Les idées vont fleurir comme ligoter pieds et poings les joueurs infectés puis les placer sur la chaloupe pendant la nuit ? les attacher sur le mât de misaine ? En fin de semaine, par un début de matinée pluvieux, ils accosteront à Port Salem. C'est une ville peuplée de sorciers et sorcières en tout genre. Elle possède une mauvaise réputation, les trafiquants font recette et il n'est pas rare que les voleurs de tout poils viennent détrousser les aventuriers peu chevronnés et en mal d'aventure ou les commerçants venus s'établir pour entreprendre le commerce entre l'Ancien Monde et les Terres du Milieu. C'est une grande ville de 10 000 habitants environ. Les quartiers sont souvent insalubres et quelques belles demeures appartiennent aux voyageurs ayant réussit, souvent propriétaires des grandes caravelles de commerce, comme le bateau qui les a porté jusqu'ici.
À peine sortie du bateau, l'un des PJs sera délesté de sa bourse (de préférence le plus riche). Vous pouvez improvisez une petite course poursuite qui se terminera vite dans une impasse glauque où les attendent une dizaine hommes prêts à croiser le fer. Bien sur avec un peu de diplomatie, le combat n'aura pas lieu.
Les PJs se sentiront suivis, et il semblerait que deux hommes sont sur leurs traces. L'un est de haute stature, un barbare, vêtu d'une peau de loup noire,. Ce qui frappe le plus et le fourreau grossier d'où émerge un pommeau richement décoré relié à une immense lame. À ses cotés un homme fin, de grande stature, dénote : il est bien habillé et porte une large cape de velours vert foncé, sous laquelle dépasse une longue rapière simplement glissées entre sa ceinture. Une petite bourse et des rouleaux de cuir, fixés de l'autre côté, contrebalancent le poids. Il s'agit en fait de Pollux et Noë dit Lame noire. Ils ne veulent aucun mal aux personnages. Arrangez vous tout de même pour que les PJs les accostent. Dans un tel cas celui qui semble être un barbare provoquera en duel le guerrier le plus expérimenté du groupe. À aucun moment il ne sortira son épée et se contentera d'esquiver les coups (faites lancez les dés à votre joueur si cela le stimule). Puis Noë le mettra à terre, prendra l'arme du PJ et le tiendra en respect. C'est alors qu'il partira dans un grand rire rauque et déclarera : « Maëglin avait raison, vous êtes vaillants, mais cela ne suffira peut-être pas. Allez debout l'ami !».
Puis les deux compères se présenteront. Pour information Noë est surnommé Lame Noire à cause de l'épée qu'il détient. (son histoire est décrite sur Silmarion.com à la rubrique "Caverne de Noé"). Pollux est cartographe et aventurier à la cour de Borwo, au Nord des Terres du Milieu. Ce que Pollux et Noë leur apprendront : Maëglin les a contacté à Borwo pour leur servir d'escorte jusqu'aux Monts de Cendres. L'ennemi est sur le qui vive et commence à se déployer dans toute la région. Niord est sur le point de retrouver son ancienne forteresse. Les loups le suivent. Maëglin est parti recueillir de plus amples informations pour préparer la bataille. Le Roi Noir veut retrouver ses terres. La bataille des Néphilins n'est que le début d'une ère sombre. Il faut affaiblir les rangs de Morgoth. Ils sont attendus à Sinad, un village elfe, à 8 jours de route de Salem.

# L'Ordre des Inquisiteurs d'Erepolis

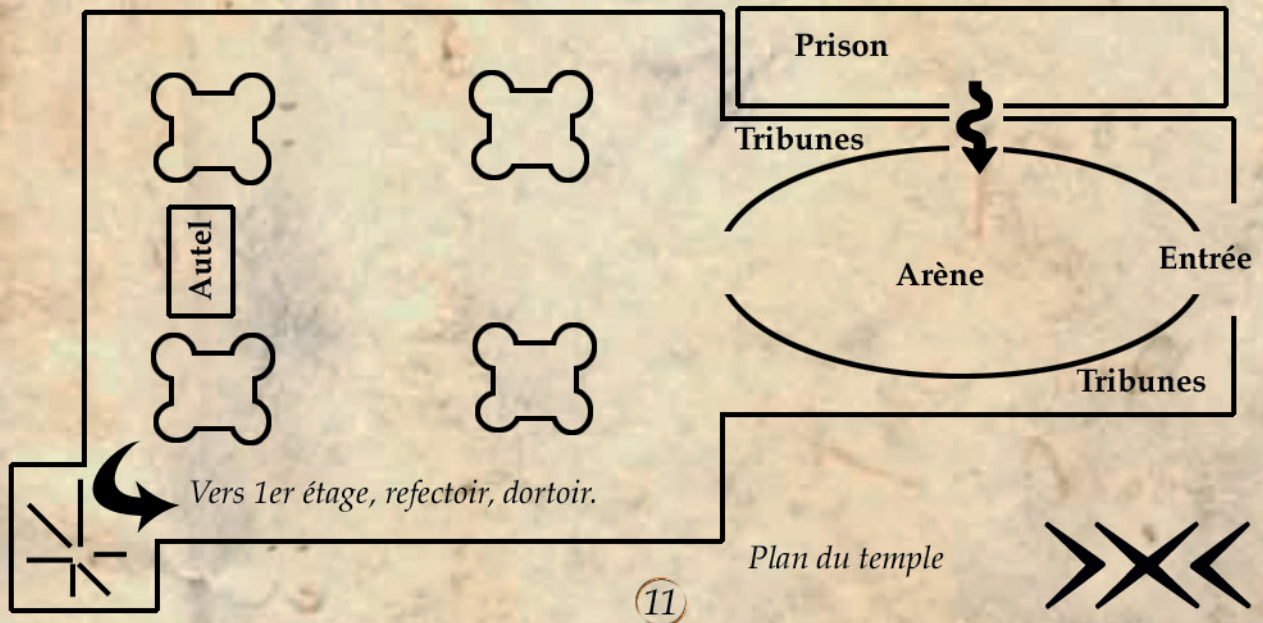
Départ de Port Salem, ils prendront la direction de Sinad.
1er jour : petite route sinueuse. La journée se passe au mieux. En fin d'après-midi les PJs entendront des hurlements de femmes venant d'une bâtisse située à leur droite. C'est une maison paysanne. À l'intérieur, il n'y a aucun bruit, des traces de sang mènent à l'arrière du bâtiment. Au-dehors se tiennent trois hommes visiblement occupé à ceinturer trois femmes. Les trois hommes sont vêtus comme des guerriers et portent d'étranges marques. Les trois femmes sont jeunes et très belles. Lorsque l'un des PJs s'approchera de la scène l'un des hommes les sommera de rester où ils sont et de passer leurs chemins sous peine de représailles. À vous d'improviser la suite des évènements. Les soldats se prénomment Yurgen, Barthélemy et Hans. Ils travaillent pour l'Ordre des Inquisiteurs d'Erepolis, une grande cité, bien au Nord, qui a essemé dans toute la région Est des Terres du Milieu. Ces moines soldats chassent les sorcières, les pendent ou les brûlent.
Plusieurs possibilités s'offrent à vous.
Si les PJs tuent les inquisiteurs : l'un des trois aura le temps de s'enfuir et de prévenir son ordre. Les trois sœurs inviteront leurs libérateurs à passer la nuit dans leur demeure et leur offriront le souper et la couche. Elles se nomment Elzybeth, Ariam et Evna. Elles essaieront de les tuer dans leur sommeil. Il s'agit en fait de trois Démonettes.
Si les PJs assistent les inquisiteurs dans leur cérémonie.
Lorsque celles-ci seront mises sur le bûcher, elles se transformeront en créatures démoniaques, leurs liens se consumeront et elles attaqueront les PJs. Par leurs marques, les inquisiteurs sont protégés contre ce genre d'attaque Les inquisiteurs inviteront le groupe à aller rendre visite à Virgile Wingfield, Grand Inquisiteur et responsable du temple de l'Ordre des Inquisiteurs d'Erepolis, situé à une demi-journée de cheval d'ici. Ils recevront l'hébergement et l'hospitalité dans leur quête. Krull évitera les hommes de l'ordre et disparaîtra sans laisser de traces.
Dans le cas ou les aventuriers obéissent aux menaces de représailles des soldats, qu'ils n'acceptent pas l'hospitalité des trois femmes ou bien encore, qu'ils déclinent l'invitation des trois soldats à se rendre au temple, alors ils continueront leur route (passer au 2ème jour )
2ème jour : arrivée au temple, situé dans le village de Saynte. Si les PJs ont tué 2 inquisiteurs. Ils seront faits prisonniers et emmenés devant le grand conseil pour être jugés. Improviser le procès, s'ils le perdent ils seront condamnés à mort.
Si les PJs sont reçus par l'Ordre : ils seront admis comme membres d'honneur de l'Inquisition. Il leur faudra pourtant prouver leur compétence et leur véritables intentions. Les joueurs seront jetés dans une arène et devront combattre des démons inférieurs. C'est le moment que choisira l'un des lieutenants de Niord pour entamer son entrée. Une fois les premières créatures tuées, le soldat de Niord, homme au visage sombre, retirera sa cape et forcera le passage et grimpera lestement dans l'arène. Le grand conseil sera offusqué de son intrusion. Mais le nouvel arrivant prendra la parole et s'adressera au groupe: « mes seigneurs, je vous propose l'ultime épreuve. Combattez jusqu'à la mort et peut être serait vous digne d'être l'un des leurs ». Il se transformera en loup monstrueux et se jettera sur les PJs. Il s'agit de Warog. C'est un être terrifiant t il semble que Niord n'a plus l'intention de ralentir seulement le groupe.

*Le symbole d'Erepolis*

© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com

# Le temple de Saynte

Troisième jour : départ du temple de Saynte. La pleine lune est prévue pour ce soir. Les PJs lycanthropiques ont connaissance de cette information. C'est le moment que choisira Krull pour réapparaître, aux détours d'un sentier qui s'enfonce dans une grande forêt. Les peronnages non infectés, doivent se méfier de leurs compagnons de route. Au Maître du Jeu d'organiser cette nuit de transformation et d'avertir les joueurs sains, du danger qu'ils encourent pour cette nuit de pleine lune.
4ème jour : les aventuriers lycanthropes sont envahis par d'étranges rêves et connaissent des étourdissements. Les malaises sont de plus en plus fréquents. Certains d'entres eux pourront ressentir une étrange sensation en se tenant prêt de Krull.
5ème jour : rencontre avec un être étonnant. Dans la région, on le surnomme l'Ermite. Son nom véritable est Jethro. Il habite une petite chaumière au cœur des bois. Jethro sera curieux de leur venu en ces lieux. L'endroit semble se situer en dehors du temps. La petite maison entourée par un jardin fleuri, est un havre de paix.
Ce que l'ermite pourra leur apprendre : des bruits courts dans la forêt, les arbres murmurent d'étranges histoires obscures. Ils disent qu'Il est revenu, plus fort, plus grand. Vous savez de qui je parle n'est-ce pas ? Le Roi Noir. Des êtres de flammes vont ressurgir des profondeurs et il y a cette ombre et ses loups qui le suivent. Mauvais présage, je vous dit. Méfiez vous des lieux que vous traverserez, au delà de la grande forêt plus à l'Est. Les Monts de Cendre sont le royaume de créatures bien plus puissantes que vous ne pouvez l'imaginer. Elles hantent les profondeurs la terre. Mais l'espoir demeure. Mon grand ami, Maëglin, est passé par ici et m'a annoncé votre venu. Il m'a donné ceci pour vous ». Il tendra 2 fioles verdâtres aux PJs. « pour ceux qui craignent la lune m'a-t-il dit !! ». Le contenu des deux fioles empêche la transformation en loup garou lors de la prochaine pleine lune. Une fiole par personne.
6ème jour : il se passe paisiblement. À la nuit tombée, Krull ira dévorer quelques habitants du coin : animaux, gobelins égarés… Les autres PJs découvriront cet effroyable spectacle le lendemain sur la route.
7éme jour : les PJs découvrent les restes de différents cadavres de la faune locale.




*Plan du temple*

# Visite chez les Elfes

Sixième jour : la journée se passe sans encombre. Un elfe entendra un étrange bruissement d'aile. Il pourra en déduire qu'une créature de taille imposante semble voler au-dessus d'eux. Ils sortiront de la forêt qui débouche sur une vaste clairière. Le temps se couvre et l'orage gronde. Les nuages opaques empêcheront à quiconque de discerner la chose. Un peu plus tard, retentira un cri strident. Une créature monstrueuse, possédant 4 ailes membraneuses foncent vers les aventuriers et atterrit sur ses 2 pattes arrières. Elle mesure environ 4 mètres. Ses pattes reptiliennes soutiennent un corps squameux cadavérique, sa tête est soutenue par un cou immense démesuré orné d'une collerette à la peau tendue par des épines osseuses est déchirée par endroits. Ses dents sont acérées comme des rasoirs. Sa langue se glisse hors de sa gueule, tel un serpent et semble sonder l'environnement. Ses pattes avant plus petites sont munies de griffes tranchantes. Ses yeux, jaunes à l'iris glauque fendu d'un trait noir, est protégé par une coque exorbitée. Une longue queue, qui se termine en forme de pointe de flèche lui sert de balancier pour ses déplacements. Les compagnons comprendront vite que cette créature peut signer leur fin. C'est alors que les voix de Pollux et Noë retentiront de l'autre côté de la clairière « Ho hé ! par ici ! » Ils s'interposeront entre les aventuriers et la créature. Noë se retournera vers les PJs et leur hurlera de courir à couvert. Près d'eux, Pollux leur dira « Votre quête doit continuer peu importe les sacrifices ».
Quelques minutes plus tard les PJs pénètrent à nouveau dans la forêt et arriveront à Sinad, la cité elfique.
C'est un lieu fait de magie, de toute beauté. Deux elfes les accueilleront : « notre seigneur vous attend ». L'atmosphère des lieux est paisible, les joueurs blessés retrouvent instantanément 2 points de vie chacun.
Ils sont conduits auprès de Findölh et sa dame Eldënwhen. Le palais est somptueux et tous les personnages seront émerveillés. Les elfes sont partout et Krull se sentira plutôt mal à l'aise.
« Nous sommes heureux de votre venue en ces lieux. Je vois que les hordes de Niord n'ont pu arrêter votre avancée. Mais d'autres périples vous attendent tout aussi terribles. Ici vous êtes sous notre protection, vous pouvez vous reposez. Avant votre départ nous vous donneront des vivres ».
Ce que les PJs peuvent apprendre :
Maëglin est passé il y a 3 jours. Le peuple elfique ne participera pas à cette bataille, ils ne doivent pas interférer dans l'accomplissement de la prophétie. Les elfes leur donneront de la nourriture pour 6 jours. D'autres alliés seront présents au Mont de Cendre, les hommes de la cité d'Ered Min du Gondor les rejoindront et puis il y a Maëglin, un allié de taille. La route la plus sure pour aller au Mont de Cendre passe par Linion. Il leur faudra suivre le fleuve de l'Est jusqu'à Linion et de là, ils partiront à travers les landes rejoindrent les troupes du Gondor au pied de la montagne.
Le lendemain matin ils seront conduits sur les berges pour y trouver de petites embarcations (3 personnes par embarcation voir 2 selon le gabarit).
Sinad / Linion : 2 jours de bateau.
1er jour : en soirée ils devront s'arrêter pour se reposer. A la nuit tombée ils entendront des bruits venant probablement de l'autre berge. La paroi est escarpée et les ennemis ne pourront pas traverser le fleuve. Si les PJs allument un feu ils recevront une pluie de flèche. Krull pourra toujours utiliser un sort surpuissant pour nettoyer l'autre rive. Beaucoup d'ennemis périront. Il faut tout de même que les PJs trouve cela bizarre, un magicien avec de tels pouvoirs destructeurs est censé attirer leur attention.

© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com

# Plan

## La région des Monts de Cendre



# Veillée d'armes

Deuxième jour : arrivée à Linion : c'est un petit port fluvial et commercial peuplé par 300 habitants. Tous les corps de métiers sont représentés. Les PJs devront laisser leurs embarcations au port mais peuvent tout aussi bien les vendre.

Linion/Monts de Cendre : 5 jours de marche.
1er jour : La matinée se passe sans encombre. Les personnages lycanthropiques sont à nouveau en proie à d'étranges pressentiments. Puis un craquement, derrière eux, des pas lourds, une bête effroyable jaillit : un ancien loup. Son corps est spectral, ses mouvements rapides, sa fureur n'a d'égal que sa soif de sang. À noter qu'à aucun moment, il ne s'attaquera à Krull. Ce dernier peut même laisser les PJs se débrouiller avec lui, après tout il ne va pas tuer l'un des siens. Le combat sera sans merci, le loup clouera alors l'un des aventuriers à même le sol. Il semble prêt à le dévorer lorsque surgira un grand zombie, une épée noire à la main, le transperçant de toute sa barbarie, tuant sur le coup le rejeton de Niord. Une fois l'épée rengainée les PJs verront Noë sous sa forme humaine suivie de Pollux. Ils leur conteront le combat contre la bête dans la clairière ; Noë porte encore les cicatrices sur son torse. Grâce à la magie de Pollux ils ont réussis à s'éclipser des griffes de ce terrifiant monstre et se sont mis à couvert dans la forêt proche. Le monstre n'est pas encore défini, certainement une aberration abjecte d'un sorcier maléfique.
2ème jour : les landes qu'ils traversent sont faites d'arbustes, bosquets et rochers. L'endroit est peuplé de créatures sauvages et des troupes d'Orques patrouillent fréquemment. Vous pouvez lancer un test de discrétion au fur et à mesure de leur avancée.
3ème jour : les aventuriers parviennent à la forêt des murmures. Ils se sentent suivis mais ressentent une magie puissante et bénéfique, comme lors de leur passage à Sinad. Krull est mal à l'aise . Son temps parmi les PJs est compté. Au bout d'un certains temps, Maëglin apparaîtra. Lorsque celui-ci verra Krull il sera surpris et d'un ton grave déclarera : « que fait Krull le déchiqueteur parmi vous ». Puis il engagera le combat suivi de son loup blanc. Note au MD : des scènes cinématiques dans lesquelles Krull ne pourra prendre le dessus, permettront aux aventuriers de combattre la puissance des deux protagonistes. Le semi elfe est bien bien plus puissant que lui. C'est alors que Krull fera appel à une monture démoniaque et disparaîtra dans les airs rejoindre son maître. Petite astuce. Si votre PNJ-J disparaît, alors votre joueur risque d'être sur la touche. N'hésitez pas à lui confier les rennes d'un autre personnage, un suivant de Maëglin, qui accompagne son maître.
Maëglin leur expliquera que Krull est un être à la solde de Niord. Les magiciens de batailles ne désirant que le pouvoir et de plus grandes connaissances se laissant facilement corrompre. Si les PJs ont un minimum de jugeotte ils comprendront les différents actes de Krull ainsi que sa mystérieuse disparition dans les terres du Nord. C'est lui qui à dévorer une partie des habitants d'Hilsk et réduit en miette les gnomes…
Dans 2 jours, les aventuriers seront au pied des Monts de Cendre où une grande bataille les attend. Les hommes du Royaume de Rhayader sont déjà sur place. Un fort détachement de cavaliers du Gondor, ainsi qu'un détachement d'archers venu des Terres du Nord, sont venus en renfort. Dommage que Krull ait appris beaucoup de choses sur leurs intentions.
2 jours plus tard au campement : des hommes sont partis en éclaireurs pour connaître la disposition de l'armée de Niord. Chaque joueur prendra la tête d'une partie de l'armée. Les Néphilins ne sont toujours pas arrivés. Ordre est donné de ne pas les attendre et d'engager le combat au plus vite avant que Niord ne compte d'autres soldats dans ses rangs. Il y a environ 400 Orques et Gobelins, une vingtaine de loups garous et 200 hommes du Sud.

# Les hostilités commencent

C'est l'occasion de mettre en pratique les règles du combat par blocs, développées dans la rubrique « Grimoire du MD » sur Silmarion.com
Les PJs sont à la tête d'une trentaine d'hommes chacun. La gestion du combat est très simple, faites un lancé de dés pour toute l'armée, puis avec 1d6 ou plus, décidez du nombre de morts dans les 2 camps. Maëglin et Noë sont aussi à la tête d'une autre armée. Arrangez vous tout de même pour que vos aventuriers aient un plan d'attaque. Il est préférable d'éviter les attaques de nuits avec des lycanthropes comme adversaires. Les descriptions de certaines phases du combat final (scènes cinématiques à préparer) sont partiellement données.
Après 15 rounds de combat : le ciel s'obscurcit, des cris ou plutôt des hurlements guerriers proviennent du ciel ; l'armée des Néphilins arrive. La horde de vampires s'abat sur les troupes de Niord dans une fureur inégalée, et le corps à corps avec les loups commence, les orcs et les gobelins qui passent à leurs portées sot balayés.
C'est alors que Niord envoie ses renforts cantonnés dans sa forteresse. Une immense porte de pierre à flanc de colline s'ouvre dans un bruit sombre et dans un vacarme étourdissant une horde furieuse dévale la colline Celle-ci est composée d'hommes bêtes et de trolls. Niord lui-même, chevauchant l'étrange dragon squelettique, descend de la montagne pour se jeter dans la bataille.
Bientôt les aventuriers se retrouvent encerclés. C'est alors que surgira Krull sous forme humaine, à leur vue, il hurlera et se frayera un passage jusqu'à eux. «  Comme on se retrouve chers compagnons !!! ». Il se transforme alors en loup effrayant et fond sur les aventuriers avec une rage amplifiée.
Le destin de chaque armée et indécis. Alors, une curieuse sensation fera se dresser l'armée des Néphilins. Un vampire plus grand que les autres fera son apparition dans le ciel et fondra sur Niord. Il s'agit de Magnus. Le temps semble s'immobiliser et monstres, hommes et animaux, se figent comme envoûtés par un étrange sortilège. Les deux frères sont au combat, chaque coup portés s'accompagnent de tremblement. « Te voici enfin, j'attends ce moment depuis si longtemps. Tuer le traître de notre peuple va me permettre de lancer mon règne, lance Niord »
- Je vais te délivrer à jamais du sort qui te ronge. Tu vas errer pour toujours dans les limbes et ne reverras jamais Valinor, ni toi ni tout les tiens ». Magnus ne répond pas et détache un immense sceptre retenue par une lanière de sa tunique. L'étrange objet est surmonté d'un joyaux, une pierre si lumineuse, que personne ne peux la fixer du regard ; une partie de la piétaille de Niord, composée d'Orques et de Gobelins, s'enfuit.
Le combat entre les armées, reprend subitement et le bruit des armes, le râle des hommes et des bêtes, se mêlent à l'odeur du sang. Sur les hauteurs dégarnies des Monts de Cendre, un être étrange vient d'apparaître. Un grand cavalier noir dont l'aura maléfique semble décupler pour un temps la rage des ennemis. (Il s'agit en fait de Belegur).
Magnus repousse les attaques de son frère, et  palsmodie des incantations, puis trace dans l'air avec son étrange sceptre, des symboles aériens. Niord est projeté au loin par ce qui semble être de la télékinésie. Celui-ci se relève, mais visiblement ses forces semblent l'abandonner : « Il semblerait que ma défaite soit imminente. Je vous réserve cependant une dernière surprise, je ne partirais pas seul. Voici le cadeau que m'a fait mon maître, le pouvoir de commander aux êtres de l'ancienne terre». D'une voix lugubre il appelle une puissance endormie. Des flammes sortent de la porte de pierre et lèche furieusement le sol et là, surgissant de la forteresse, une créature d'ombre et de feu émerge : un balrog.

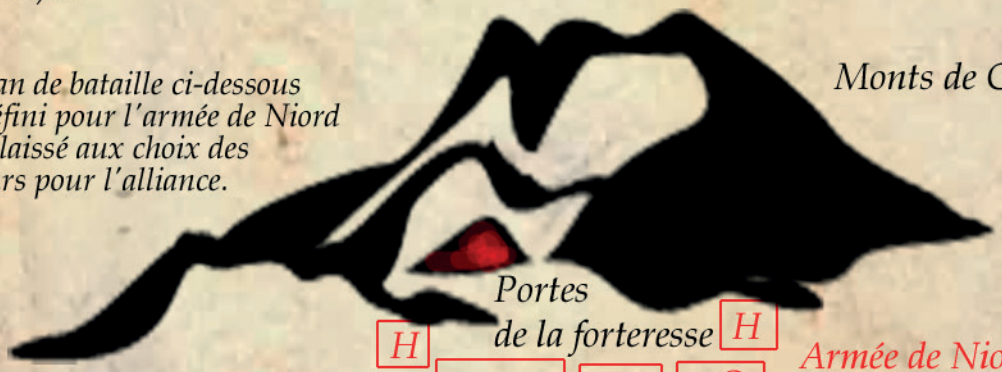
© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com

# Le combat final

Niord ricane et son frère lui assène le coup de grâce. Le maître des ombres s'effondre. La créature s'élance dans la mêlée, droit sur le groupe d'aventuriers. Maëglin tente de s'interposer mais il est trop tard. L'infernale créature piétine et arrache d'une main, pendant que de l'autre, elle projette son immense langue de feu. Le fouet du Balrog coupe en deux, au niveau du tronc, une vingtaine d'homes du Gondor ainsi que les aventuriers. Le claquement de cette langue de feu signe l'arrêt de mort des aventuriers.

« Vous vacillez, le combat s'arrête donc là ! Noë accourt vers vous tandis que Maëglin semble grandir et se transformer en un loup blanc magnifique. Puis c'est le noir absolu. Vous rêvez : une étrange musique parvient à vos oreilles. Serait-ce l'hymne du royaume des morts ? Vous flottez, un halo lumineux vous enveloppe. Puis vient à vous une vision d'en dessous, celle d'un loup blanc dont la rage semble embraser la terre, ; la créature qu'il affronte ploie sous ses coups pour succomber, vaincue. Le Roi noir sur sa montagne lance son destrier et disparait. Puis s'élève une voix magnifique, douce et enivrante. Elle apaise la douleur effroyable, celle du feu du Balrog. Vous pouvez bouger vos doigts, vous ouvrez les yeux. Trois hommes sont penchés sur vous, Maëglin, Noë et qui est donc cet être magnifique ? Et là vous comprenez, cette voix dans votre rêve, c'était celle d'Aëclir, seigneur des Néphilins. Son visage n'est plus que bonté et sagesse.
-Relevez vous mes amis, la grâce des Valars vous a été transmise, vous ne serez plus la proie des cauchemars.
Autour de vous un peuple elfique est agenouillé, reconnaissant.
-Nous allons partir pour les terres lumineuses et nous rendre prés de Manwë pour subir la sentence d'Eru. Je ne sais comment vous remerciez. D'autres périples vous attendent, le Roi Noir est de retour. Aujourd'hui il a pris la fuite, mais demain il reviendra, plus fort, plus puissant. Il attend son heure. Dans cette guerre, les âmes de notre terre auront besoin d'êtres comme les votres. Mais vous êtes bien entourés (se retournant vers Maëglin). »

*Le plan de bataille ci-dessous est défini pour l'armée de Niord mais laissé aux choix des joueurs pour l'alliance.*




*H : hommes du Sud*
*L : loups*
*O : Orques*
*G : Gobelins*
*L : lanciers + épées (4 blocs)*
*C : cavaliers (2 blocs)*
*A : archers (3 blocs)*

# Conclusion

Si les PJs demandent à Maëglin qui il est vraiment, il leur répondra ceci : « il y a de cela quelques siècles, un être maléfique du nom de Sauron a tenté de régner sur ce monde. Un être magique du nom de Gandalf reçu comme mission de s'interposer. Il fit appel à la combativité de tous les peuples et confiance aux semi hommes pour détruire l'anneau de puissance. Sauron fut vaincu. De retour à Valinor Gandalf initia certains d'entres nous à la grande magie. Je suis l'un d'eux, gardien des âmes perdues. Au retour de Morgoth, sous l'aspect de Belegur, il me confia une tâche. Je devais sauver les Néphilins et permettre au peuple d'Arda de bénéficer d'une trêve. Le Roi Noir a aujourd'hui perdu ses loups, mais la guerre qui nous attend sera plus effroyable que la bataille d'aujourd'hui. Il nous a prouvé l'existence de ses serviteurs et le cavalier que vous avez aperçu au loin, c'est Bélégur son « Disciple ». Quelques Balrogs vivent toujours ou sont endormis dans les entrailles de la terre. Certains hommes sont de nouveaux corrompus. Malgré tout, l'espoir demeure. »

FIN.

Pour ce qui est de l'expérience à donner, je conseille aux MJ de n'en attribuer aucune pour le combat final car de longues scènes cinématiques ponctuent ce passage important. Par contre, les joueurs ont reçu une grâce divine en revenant du royaume des morts ; ils peuvent acquérir un don spécial, plus ou moins important, suivant l'engagement stratégique et l'ingéniosité de chaque joueur à mener son carré lors de la bataille.
Je vous souhaite à tous, bon jeu et n'hésitez pas à nous contacter pour nous donner vos sentiments sur les règles, les scénarri ou pour nous soumettre vos suggestions.



© Les aventuriers du 4e âge - janvier 2007 - http://www.silmarion.com

