

L'antre du Mal



Préambule

Ainsi commence la campagne « L'antre du mal », qui vous amènera à découvrir de sombres complots et de verdoyantes contrées. Cette campagne sera divisée en plusieurs scénarios. Le premier scénario intitulé « une sombre quête » est un scénario d'apprentissage, pour se familiariser avec l'univers de Tier âge qui est tout de même assez long. Les autres scénarios sont assez fournis, mettant au jour la trame de la campagne., basé autour des Dragons. Le but principal que je me suis fixé dans cette campagne est de proposer la plus grange liberté possible d'agir. Ainsi, tout repose sur la réflexion des PJ : chaque chemin est unique, et il y en a des dizaines pour arriver au but. Des PJ bourrins sèmeront le chaos autour d'eux et des PJ esthète chercheront une solution plus pacifique pour arriver à leurs fins, mais cela ne signifie pas qu'il faut adopter une seule attitude. Je recommande en revanche pour tout les PNJ du scénario de regarder dans le bestiaire, qui est très complet. C'est pour cela que je n'ai pas mis les caractéristiques des PNJ ici.

Tout les sigles, images et références au seigneur des anneaux sont les propriétés exclusives de Tolkien, et je vous prierais de n'en faire qu'un usage convivial et en cercle restreint. Pour ce qui est des cartes, des villes et des différentes positions, la vérité doit en être bien loin de ce que Tolkien devait imaginer. En effet, Rivendell ne devait pas être le grand centre politique et commercial tel que je l'ai dessiné mais un territoire paisible et peu urbanisé. Il faut donc pas se soucier de la véritable exactitude de ces documents. Enfin, en ce qui concerne l'univers, je pense l'avoir fait le plus fidèle possible à l'esprit de Tolkien. J'espère également avoir fait naître des personnages et de slieux vivants dans ma campagne. N'oubliez pas, il faut adapter les scénarios à votre méthode de jouer ! A noter que si tout se passe bien, les PJ auront une surprise en fin de campagne qui ne les surprendra pas tant que cela ! Bon jeu !

Scenarion N°1 : Une sombre quête



n 3000. Troisième âge.

A Voici 59 années que Smaug, le dernier dragon volant est mort des mains de Bard d'Esgaroth. Les temps redevinrent plus clément en ces terres. Mais l'ombre du mordor gagne de places en places et ses cités sont reconstruites à présent.

Les PJ sont des amis de longue date. Autrefois, ils se sont fait connaître dans diverses contrées, aussi bien dans le Gondor que dans la Comté, et leurs exploits sont même parvenus jusqu'aux oreilles des elfes. Mais ce fut il y a longtemps, tous sont maintenant retournés dans leur contrées natales ou bien à leur travail. Mais on les a mystérieusement invités dans une auberge de Rivendell. Une missive les y attend...

Premier acte

21 octobre 3000

Les PJ ont été mystérieusement invités à venir dans l'auberge « du rôdeur » à Rivendell. L'heure est déjà tardive, et l'air est froid. Un feu se trouve dans la sale commune. L'aubergiste les convie vers une table où se trouve une missive. Cette lettre est manifestement écrite en elfique Sindarin, et l'écriture est difficile à lire. Pour pouvoir la lire, il faut un demi-elfe ou elfe dans les PJ, ou un test de lire malaisé. Si les PJ n'arrivent pas à la déchiffrer, ils peuvent toujours aller dans une bibliothèque dans Rivendell. Les PJ ont une carte de Rivendell (voir celle-ci). La lettre est alors lue. (voir lettre). Les PJ sont donc obligés de partir pour le territoire Sylvain par leurs propres moyens. Ils doivent donc s'équiper dans la ville de Rivendell (le marché est le lieu le plus indiqué puisque c'est là qu'il y a toutes les affaires de voyages, de nourriture et d'équipements.) Il est à noter que les PJ auront plus de chance de se faire attaquer dans le quartier Nord-Est par des voleurs, car il accueille des marchés peu communs. Les PJ ont plus intérêt à prendre le relais de diligence, sachant que celui-ci va tout droit à Carrock en une demi-journée. Si les PJ choisissent des chevaux, ils mettront une journée entière pour arriver à Carrock. Enfin si les PJ partent à pieds, il mettront une journée et demi pour arriver à Carrock. Il peuvent néanmoins choisir l'itinéraire qui leur plait (fournir une carte assez vague des terres du milieu à acheter à la bibliothèque de Rivendell). Les PJ auront certainement besoin d'une carte plus zoomée (Bibliothèque Rivendell). Des voleurs et des créatures mauvaises sillonnent parfois la région entre Carrock et Rivendell (loups, ours, renards, rôdeurs, accessoirement pillards gobelins). L'hiver commence, et une journée de marche à pied consomme 2 points de fatigue. Une nuit dehors sans équipements coûte 1 point de fatigue. Si les PJ arrivent à Carrock, ils peuvent se rééquiper, se ravitailler. Une fois arrivé à Carrock, les diligences ne desservent plus le territoire Sylvain, qui n'est plus qu'à deux ou trois kilomètres. Les PJ doivent donc s'y rendre à pied ou à cheval.

Second acte

23/24 octobre 3000

Lorsque les PJ arrivent en territoire Sylvain, ils sont accueillis par des elfes des bois. Pour les comprendre, il faut un elfe ou un demi-elfe dans le groupe ou bien un teste d'elfique normal à chaque fois qu'un elfe parle. On les conduit dans une ville dans les arbres, et on leur annonce qu'il vont être reçus le lendemain par Thranduil. Ils sont menés vers des tentes dans les arbres. Il y règne une atmosphère de calme, de plénitude qui permet aux PJ d'avoir un bonus en repos, études ésotériques et un bonus de temps pour toute activité. Le lendemain, ils sont reçus par Thranduil qui leur annonce que le temps est compté. Il les a conviés ici car de grands dégâts ont été commis au Sud de la vieille route, dans la forêt de Mirkwood par un animal colossal. Ces dégâts semblent avoir été malheureusement commis par un dragon, et la rumeur ne va pas tarder avant que des centaines de personnes se précipitent en quête de ce dragon. L'on dit que ce dragon a élu domicile plus au Nord de Dol Guldur. Thranduil annonce aux PJ qu'il les a conviés ici pour tenter de débusquer cet animal, et de le tuer si il faut. Il craint que ce dragon, ou cette créature ne se soit liée au mordor. Il leur explique qu'il les a choisis parce que les elfes ne peuvent pas aller au delà de la vieille route de la forêt, car les arbres après là sont souillés de la force ténébreuse. Il faut agir vite avant que les rumeurs ne se propagent. Si les PJ acceptent, une grande quantité d'or leur est offerte. Si ils refusent, Thranduil les menace de mort.

Leur première mission est de trouver au Sud de la vieille forêt un vieil elfe ermite qui vit reclus. Dans les profondeurs de la forêt. Cet elfe se soucie peu des souillures de la forêt autour de lui. Cet ermite est un ancien contact de Thranduil qui a sans aucun doute vu cet animal. Il pourra les renseigner mieux sur cet animal. Avant de partir, Thranduil leur offre un cadeau à chacun : une bague en argent simple, frappée discrètement du sceau du territoire Sylvain. Cet objet vaut très cher et atteste que les PJ sont les amis des elfes.

Troisième acte
24/25 octobre 3000

"Mais votre trajet au travers de la Forêt Noire est sombre, dangereux et difficile, dit-il. Il n'est pas aisé d'y trouver de l'eau, non plus que de la nourriture. La saison des noix n'est pas encore venue (bien qu'elle puisse certes, arriver et passer avant que vous ne soyez de l'autre côté) ; or, les noix sont à peu près tout ce qui pousse là de mangeable ; dans ces forêts, les choses sont noirâtres, étranges et sauvages." Bilbo le Hobbit

Thranduil les mène au Sud de la vieille route de la forêt, où il les lâche. Il les laisse là, en leur indiquant vaguement que le vieil ermite est droit devant lui. Ensuite, les PJ doivent progresser tout sel. (voir schéma vieille route de la forêt). Les PJ sont alors confrontés à deux choix : Prendre la route de gauche, grande et ensoleillée ou bien la route de droite, sombre et étroite.

1/ Emprunter la route de gauche

Les PJ marchent un très long moment sur une distance d'au moins 4 ou 5 kilomètres sous un soleil éclatant et des arbres épars autour de vous. Les PJ trouvent ensuite un embranchement ; la route qu'ils suivent se continue, mais il y a une autre petite route à droite qui s'enfonce dans les ténèbres de la forêt.

1.1/Continuer sur la route droit devant

Vous allez droit sur un cul de sac. Il faut retourner, mais 4 guerriers orques et un orque du Mordor se jettent sur vous.

1.2/Aller sur la route de droite

La route est plus sombre ici, et un kilomètre plus loin, les PJ tombent sur un nouvel embranchement : deux routes exactement pareilles.

1.1.1/Prendre à gauche

Les PJ marchent longtemps, puis reviennent sur une clairière. Bizarrement, ils la reconnaissent : c'est leur point de départ.

1.1.2/Prendre à droite.

Bizarrement, les arbres s'éclaircissent. Les PJ aperçoivent une clairière à droite. Celle-ci est dévastée et tout les arbres ont été arrachés. Il semble y avoir un camp à l'extrémité de la clairière, mais cela est flou. Si les PJ font un test de perception, ils verront un camp d'orques, en estimant à une dizaine leur nombre.

A/ Aller dans la clairière

Lorsque les PJ entrent dans la clairière, ils s'aperçoivent que le camp est très proche en réalité, et tout les orques convergent vers eux dès qu'ils pénètrent dans la clairière. 15 orques se jettent sur eux. Si les PJ sont victorieux, ils peuvent fouiller les deux tentes qui constituent le camp. Ils trouveront dans l'une un coffre de 20 pièce d'or et dans l'autre des masses d'arme et des haches de guerre. Les PJ peuvent ensuite continuer leur route en revenant sur leur pas.

B/ Continuer tout droit

Les PJ continuent longtemps, et le soleil commence à se cacher sous la masse des arbres de plus en plus présente. (voir maintenant **)

2/Emprunter la route de droite.

Les PJ marchent un long moment sur une route sombre et effrayante, où les signes de la souillure des ténèbres sont bien présents. Les arbres sont compacts et le soleil est presque invisible. Soudain, un tunnel se présente devant les PJ. Ils entrent dedans et marchent un long moment à la lueur de faibles torches disposées ici et là. Ces galeries ont manifestement été creusées par des gobelins. Soudain, trois intersection se présentent devant les PJ .

2.1/ Prendre l'intersection de droite

Après quelques centaines de mètres, les PJ s'aperçoivent qu'ils sont devant un cul de sac. Ils rebroussement chemin, mais quatre guerriers orcs et 3 pillards gobelins se jettent sur eux.

2.2/ Prendre l'intersection du milieu

Les PJ marchent tout droit, puis entendent des bruits devant eux. Ils entendent avec un test de perception malaisé des paroles de Gobelins. Si ils continuent, les PJ se retrouvent nez à nez avec 4 pillards Gobelins qui se jettent sur eux. (Si les PJ sont victorieux, voir **.)

2.3/ Prendre l'intersection de gauche

Les PJ marchent longtemps, puis se retrouvent devant une grande pièce souterraine où des gobelins semblent avoir établis leur camp. La visibilité est très réduite, mais avec un test de perception, les PJ verront 5 pillards Gobelins attablés autour d'une table, tous somnolant. Ils verront également une large porte creusée devant eux et une autre, plus petite, à gauche. Les PJ peuvent tenter de tuer les Gobelins dans leur sommeil ou bien de passer devant eux sans se faire remarquer. Il est à noter que les Gobelins ne sont que très légèrement endormis, et le moindre bruit les réveillera. Si les PJ arrivent d'une manière ou d'une autre à passer, ils pourront prendre la petite porte et trouveront 30 pièce d'or, 11 pièce d'argent et 43 pièces de cuivre. Si les PJ prennent la grande porte, ils se retrouveront dans la forêt. (voir **)

** Les PJ continuent longtemps sur une route sinueuse qui s'efface par moment et dans une atmosphère lourde et oppressante. Tout d'un coup, ils se retrouvent devant une porte en pierre massive gravée d'étranges runes. Les PJ pourront passer si ils réussissent un test de lectures de runes malaisé.

La porte en pierre s'ouvre, et un chemin étroit mais bien entretenu continue plus loin. Les PJ s'engage sur ce terrain, et aperçoivent au bout d'un moment une petite bâtisse entourée d'arbres, mais très propre. Si ils entrent, ils trouveront attablés sur une table et souriant un vieil elfe qui semble les attendre. Ce vieil elfe les invite à s'asseoir. Il se nomme Balldhir. Il leur parle de la bête qu'il a vu, mais il n'a pas pu la distinguer véritablement. Ce qui est sûr, c'est que cette bête est allié aux ténèbres. Balldhir leur dit que la créature est partie d'ici, et qu'elle niche à présent au Sud de Dol Guldur. L'elfe les informe que quatre nains sont arrivés peu avant, et lui ont posés les mêmes questions avant de partir. L'elfe insiste pour que les PJ passent la nuit dans sa demeure. Il y règne une atmosphère de calme, de plénitude qui permet aux PJ d'avoir un bonus en repos, études ésotériques et un bonus de temps pour toute activité. Le lendemain, les PJ peuvent essayer d'insister pour que le vieil elfe leur montre la route., mais l'elfe ne viendra pas, quoi qu'il arrive. L'elfe leur montre la route à suivre, et les PJ repartent. C'est la fin du scénario...

Mirkwood, Royaume Sylvestre

Le 17 octobre 3000

Bonjour amis,

Votre réputation vous précède et vos exploits sont forts bien connus dans le Nord ainsi que dans le Sud. On dit de grandes rumeurs sur vos exploits, et il m'est d'avis qu'elles ne sont pas sans fondement. Permettez-moi de me présenter. Je me nomme Thranduil, et comme vous devez le savoir, je régit le royaume des elfes Sylvains, en forêt de Mirkwood du Nord. Je devine votre ébahissement et en cela n'est-ce pas surprenant. Je vous invite en qualité d'hôtes. Permettez-moi encore d'insister sur le fait de votre visite en ma demeure, où vous trouverez repos et bienveillance. Peut être également trouverez-vous l'aventure, chers amis Venez-vite, je vous ai réunis ensemble car vous me semblez adéquate pour la quête que j'ai à vous soumettre, et elle ne doit souffrir d'aucun contretemps. Prenez tout les moyens disponibles afin de me parvenir dans les plus brefs délais. Vous verrez ci-joint un montant de 5 pièces d'or afin de couvrir les faits de voyage. Inutile de me rembourser, elles sont à vous.

Votre dévoué,

Thranduil, souverain des elfes Sylvains

Mirkwood, Royaume Sylvestre

Le 17 octobre 3000

onjour amis,

Botre réputation vous précède et vos exploits sont forts bien connus dans le Nord ainsi que dans le Sud. On dit de grandes rumeurs sur vos exploits, et il m'est d'avis qu'elles ne sont pas sans fondement. Permettez-moi de me présenter. Je me nomme Thranduil, et comme vous devez le savoir, je régit le royaume des elfes Sylvains, en forêt de Mirkwood du Nord. Je devine votre ébahissement et en cela n'est-ce pas surprenant. Je vous invite en qualité d'hôtes. Permettez-moi encore d'insister sur le fait de votre visite en ma demeure, où vous trouverez repos et bienveillance.

Peut être également trouverez-vous l'aventure, chers amis
Venez-vite, je vous ai réunis ensemble car vous me semblez adéquate pour la
quête que j'ai à vous soumettre, et elle ne doit souffrir d'aucun contretemps.
Prenez tout les moyens disponibles afin de me parvenir dans les plus brefs
délais. Vous verrez ci-joint un montant de 5 pièces d'or afin de couvrir les faits
de voyage. Inutile de me rembourser, elles sont à vous.

Votre dévoué,
Thranduil, souverain des elfes Sylvains

cenario N°2 : Un anneau de pouvoir



Les héros, maintenant, en pleine forêt de Mirkwood, et assez peu renseignés sur leur cible, trouveront une aventure auxquels ils ne se seront pas attendus, avec quatre nains, et un anneau à retrouver. Cette recherche les mènera sans doute vers la créature qu'ils traquent, mais les apparences sont trompeuses, et l'issue n'est peut être pas celle que l'on voulait. L'anneau n'est peut être pas ce dont il devrait être...

Premier acte

30 octobre 3000

Les PJ sont maintenant en pleine forêt de Mirkwood, et ont marché pendant 5 jours dans cette forêt sans voir une seule trace de leur cible. Le danger règne et ils doivent à tout prix retrouver la créature qui devrait se terrer au Sud de Doll Guldur. Les PJ marchent un long moment dans une forêt qui est maintenant sombre et menaçante. Ils ont maintenant perdu tout repère. Les arbres se font menaçant, des créatures et des bruits furtifs bougent tout autour d'eux et plus rien de comestible ne s'offre à leur vue. Si les PJ rencontrent une source d'eau et désirent la boire, tout ceux qui boiront de l'eau subiront 1 point de fatigue, car cette eau est empoisonnée.

Soudain, ils débouchent sur une clairière et observent quatre nains en pleine bataille contre des araignées géantes (il est bien connu que des colonies entières vivent en Mirkwood). Ces araignées sont très dangereuses, surtout par leurs aiguillons (voir bestiaire). Si les PJ souhaitent participer au combat, ils abattront chacun une araignée avant que toutes fuies. Les quatre nains s'avanceront alors, souriant, et n'ayant aucune blessure apparente. Ils sont dans la force de l'âge et vêtus de riches armures de plates comme seuls savent en faire les nains sous la montagne. En outre, leur aspect noble et leur tuniques parées de fils d'or font penser qu'ils sont d'ascendance noble, peut être même d'une lignée princière. L'un d'eux, le plus vieux, s'avance vers les PJ et les salue. Il les remercie de les avoir aidé et commence à leur parler. Il s'appelle Caïn et ses compagnons Gloïn, Dard, Glaron. Ils sont tous de branches dérivées de la lignée royale de Durin. Caïn est venu dans la forêt et ce sont eux qui ont questionnés Balhdit pour trouver la bête sauvage car elle lui a volé un précieux objet : c'est un anneau. d'or auquel il prête une grande importance, bien qu'il n'ait pas de grande valeur marchande. Caïn ne sait pas la nature de la créature qu'il traque mais sait en revanche où elle se tapit ; elle marche à présent vers les marais des morts et est dans les terres brunes, peut être même en Rohan.. Caïn demande aux PJ de les aider à tuer la bête et à récupérer son anneau, il leur offrira en récompense l'arme qu'ils veulent, qu'elle soit enchantée ou non. Si les PJ refusent, ils continueront tout seul en direction des terres brunes, mais Caïn insistera lourdement jusqu'à ce que les PJ acceptent, ou bien s'énervera et les menacera de les tuer si il ne les aide pas. Si les PJ acceptent, ils auront avec eux de précieux combattants qui sauront les aider et leur montrer le chemin.

En fait, ce que ne savent pas les PJ, c'est que Caïn a menti : Il sait quelle est la vraie nature de la bête et l'anneau qu'il veut retrouver est au contraire d'une valeur inestimable et d'une force immense. Ce n'est pas un simple anneau ; c'est un anneau ténébreux, doté d'un terrifiant pouvoir mais qui désespère grandement son porteur. Cet anneau vient des ancêtres de Caïn qui avaient capturés cet anneau et l'avait gardé en lieu sûr. Maintenant, il a été dérobé par la bête. Le nain n'a pas voulu dire la vraie nature de la bête car il ne veut pas effrayer les PJ (et le suspense en prend un coup : pour information, c'est un Balrog).

Les nains sortent ensuite d'un taillis deux chariots recouvert d'une toile avec un poney et chacun garni d'armes et de nourriture. Les PJ et les nains partent sur l'instant en direction des terres brunes. Les attelages marchent toute la journée jusqu'au soir. En chemin, si les PJ décident de regarder en détail les armes du chariot, ils verront que ces armes sont de très bonne facture et certaines sont même enchantées. Si ils regardent la

nourriture, ils verront qu'elle est composée de noix, de pain de viande séchée ainsi que de beaucoup de bière et qu'elle n'est pas empoisonnée. Durant la journée, on peut introduire un petit combat avec 2 à 3 araignées mais peu difficile. Sur le soir, après avoir mangé et fait le camps, les nains s'enivrent, et si les PJ restent près des nains, Gloin pourrait leur fournir des informations intéressantes. Gloin leur dira que Caïn leur a menti sur l'objet. Il n'en dira pas plus et restera dans le vague. Si les PJ insistent trop, Gloin s'endormira.

Second acte

31 octobre 3000

Le lendemain, Gloin aura tout oublié de ce qu'il aura dit sur Caïn. Les attelages repartent. Ce sera le dernier jour dans la forêt de Mirkwood et le plus dangereux puisque les chariots passeront à proximité de Doll Guldur (sur la carte ; vers la gauche, en direction du Rohan). Aux environ de midi, une forme noire se distingue sur le ciel. Si les PJ se cache (et ils y ont tout intérêt, la forme noire passera sans les voir. Mais si les PJ n'y prêtent pas attention, alors ils apprendront à leurs dépens que la forme noire qu'ils ont vu était une créature ailée de Mordor (= monture des Nazguls) mais cette créature n'était pas chevauchée. La monture se mettra automatiquement à les attaquer jusqu'à ce qu'elle encaisse sa deuxième blessure légère ou sa première blessure grave. Il faut avertir les PJ qu'il est extrêmement difficile de tuer cette créature et que toute attaque de sa part est presque mortel. Si la monture n'est pas tuée, alors elle fournira des informations sur les PJ qui pourra servir à des pièges et des traquenard plus ardues dans le futur.

Les deux chariots partent ensuite à la lisière de Mirkwood, et s'étend devant eux les terres brunes. Ils peuvent voir au loin l'Anduin (le fleuve du Rohan) et des terres désertes à perte de vue. Caïn viendra alors parler aux PJ en leur disant qu'il faut longer l'Anduin mais rester sur les terres brunes. C'est ainsi que tous quittent les bois de Mirkwood et descendent sur l'Anduin. Le changement de géographie est instantané : l'air est plus vif et il n'y a plus vraiment de menace, bien que ces terres soient encore le théâtre de pillages. Ici, les PJ et leurs compagnons nains vont tomber dans une embuscade qui sera fatale aux nains et manquera de tuer les PJ. Il faut donc que cette embuscade soit remarquable par le nombre d'opposant et par leur puissance.

Alors que les PJ et les nains marchaient tranquillement sur les rives de l'Anduin en direction du Sud, les oiseaux chantant autour d'eux et les arbres ombrageant leur paisible marche, ils entendent brusquement le bruit faibles d'armes qui glissent et s'entrechoquent. Sans qu'ils n'aient eu le temps de ne rien faire, des dizaines de guerriers orcs menés par des champions orcs les attaquent des deux côtés de la piste qu'ils suivent. Derrière eux, une sombre forme noire se dessine, qui semble être celle d'un Nazgul ou d'un être des Galags. Si les PJ ont déjà été aperçu par la monture des Nazgul au cours de la journée, le nombre de combattant est doublé. Il faut entretenir ici une atmosphère sombre, faire comprendre aux PJ qu'ils n'ont aucune chance, qu'ils vont tous mourir dans d'atroces souffrances. Mais c'est sans compter du soutien des nains, qui se ruèrent à l'attaque sans se soucier des dangers, et là, ils vont vraiment beaucoup aider les PJ. Si les PJ participent à l'attaque, ils prendront certainement beaucoup de blessures, mais si ils se débrouillent bien, les orcs partiront en débandade (le moyen le plus sûr est de tuer les champions orcs). Alors viendra la forme sombre qui est en fait un Nazgul (le Nazgul affecté à Doll Guldur lorsque Sauron s'en alla). Les Nains, toujours en vie partiront alors à l'assaut de ce combattants immortel, et tous périront peu à peu, frappés par les maies de la créature. Il est important que les PJ n'attaquent pas le Nazgul, tout d'abord car ils n'ont aucune chance, puis car il faut que les PJ observent les scènes qui vont suivre. Les nains qui partiront à l'attaque vont être propulsé à plusieurs dizaines de mètres par la force prodigieuse du Nazgul, tués par sa lame de Morgul ou bien terrassés par sa magie. En tout cas, il faut que les trois nains (sauf Caïn) meurent. Alors les PJ verront Caïn sortir un étrange anneau de sa poche et crier en Kazmuhl (la langue naine) des phrases. Les PJ verront la bague s'illuminer et lancer un trait d'une lumière blanche et aveuglante vers le Nazgul. Celui-ci se recroquevillera par terre et poussera des sons perçant. Il se relèvera enfin et plongera sa dague dans le corps de Caïn, qui

s'effondrera, mortellement blessé par la lame de Morgul. La créature s'enfuira sur sa monture postée à quelques centaines de mètres.

A lors commence une longue discussion avec Caïn mourant (si les PJ sont assez intelligent pour le faire). Caïn appellera les PJ d'une voix rauque. Il s'expliquera maintenant sans ne plus mentir et dévoilera la vraie vérité et répondra à toutes les questions des PJ. L'embuscade a été tendue pour les nains et non pour les PJ, et Caïn est en fait un collectionneur et un gardien de bagues magiques, et il y a quelques années, il lui est arrivé de trouver sur l'un des cadavres d'une créature ténébreuse une bague maléfique qu'il a gardé sur lui. Mais cette bague lui a rongé le cœur, et il avait décidé de la détruire lorsqu'on la lui a volé. Celui qui lui a volé était une bête cupide et vorace, qui avait probablement un pouvoir immense, et c'est la bête que les PJ recherchent. C'est pour cela qu'il lui a fallu retrouver cette bague, car il ne fallait pas qu'elle retombe dans de mauvaises mains. Ensuite, Caïn montrera aux PJ la bague qu'il a utilisé : c'est une ancienne bague naine restée dans sa lignée depuis le commencement, et qui n'a pas de lien avec les 7 anneaux donnés par Sauron. Cette bague nommée « l'anneau de Caïn » a un grand pouvoir (voir fin) mais ralenti également beaucoup les mouvements de la personne en sa possession. Caïn la donnera aux PJ (tirage au sort pour savoir qui l'aura). Caïn léguera également les chariots et tout ce qu'ils contiennent aux PJ. Les chariots contiennent un espadon frappé d'entrelacs vandales, d'une hache d'armes frappé d'entrelacs runique de prouesse, de plusieurs dagues de mithril, de divers heaume, gantelets de fer, camails (cagoules de maille), jambières de mailles, de trois cottes de mailles naines et d'une armure naine de demi-plate. Il y a en outre de la nourriture pour plusieurs semaines et les attelages sont de bon aloi. Soudain Caïn agonisera, et dira une dernière parole au PJ : « La créature que vous cherchez n'est pas un dragon ». Cela aura pour effet de plonger les PJ dans la plus grande perplexité.

Les PJ n'ont plus qu'à continuer leur route, avec ou sans les chariots des Nains. Ainsi, vint la fin du scénario...

Objets

Anneau de Caïn : Carrure majoré de 1 et eveil majoré de 1 (ne peut pas dépasser d100) tant que le porteur porte la bague. En, revanche, la grâce est minoré de 1 (ne peut pas aller en dessous du d4) tant que le porteur porte la bague. Valeur marchande : Un anneau comme celui-ci ne peut normalement pas être vendu et est pratiquement invendable, mais on peut estimer sa valeur à 150 pièces d'or, si il trouve acheteur.

un espadon frappé d'entrelacs vandales

une hache d'armes frappé d'entrelacs runique de prouesse

plusieurs dagues de mithril

divers heaumes, gantelets de fer, camails (cagoules de maille), jambières de mailles

trois cottes de mailles naines

une armure naine de demi-plate

Caïn et les trois nains. Ils ont la même carrure et la même stature. Ce sont de grands guerriers nains qui sont d'ascendance princière. Ils viennent d'Erebor.

(voir bestiaire)

Scenario N°3 : Ténèbres et Complots



Les héros sont maintenant en bordure de l'Anduin et sont complètement désorientés face à ce qui leur arrive. Quelle est donc la bête qu'ils recherchent ? Leur aurait-on menti ? Mais leur mission n'est pas achevée, et c'est en cette dernière partie que se passeront les tourments les plus grands et les périls les plus fous. Ainsi, la vérité n'est peut être pas celle que l'on peut voir, mais celle-ci peut être caché. Leur mission en cache peut être

une autre, qui pourrait faire basculer le destin de beaucoup de personnes. De quel côté est donc cette bête ? Un complot n'est pas écarté...

Acte

1 novembre 3000

Les PJ sont maintenant en bordure de l'Anduin et des terres Brunes, ne sachant pas où aller, et assez affaiblis par les précédentes batailles. Donc, les PJ marchent le début de la journée et tombent vers la fin de la matinée sur un village fortifié, de moyenne ampleur, qui semble faire beaucoup de commerce, en témoigne les fréquentes caravanes qui entrent et partent du village. Il est primordial que les PJ entrent dans ce village pour qu'ils se soignent et se reposent. Outre les centres de soin, les PJ trouveront également un marché où ils pourront vendre leur récent inventaire. Après cela, les PJ pourront se reposer dans une auberge (préparer des études ésotériques, rêverie...) ou bien encore acquérir les services de mercenaires.

Il y a une chose très importante à faire dans ce village ; il faut entretenir une atmosphère de peur, d'habitants effrayés, de gens constamment sur leurs gardes. Les PJ doivent remarquer la profusion de gardes, et les murailles qui sont en train d'être refaites. Après, il faut que les PJ savent d'où vient cette crainte. Par exemple, si les PJ vont dans une auberge, le tavernier, les regardera d'un œil noir et leur dira « vous n'êtes pas d'ici, et vous n'êtes pas les bienvenus ». Lorsque les PJ voudront s'enquérir de cette hargne, le tavernier leur répondra qu'une énorme bête a élu domicile au Sud-Est du village, et qu'elle tue chaque semaine les troupeaux et les personnes qui s'aventurent par là-bas. Un autre exemple : les PJ veulent aller chez un médecin et vont dans un établissement. Le médecin les toisera d'un mauvais regard et réagira comme le tavernier, et donc même dénouement. Les PJ auront donc retrouvé leur piste !

Ensuite, les PJ feront comme il leur semble : Rester encore quelques jours dans le village pour reprendre au mieux leurs forces et leur stratégie, partir tout de suite en direction du Sud-Est pour traquer la bête, demander au tavernier/médecin/personnage qu'il les emmène à l'endroit où la bête se tapit. Si les PJ choisissent cette option, le PNJ leur montrera la route si les PJ savent se faire très persuasifs et donnent éventuellement de l'argent ou un gain pour le PNJ. Le PNJ ira en dehors des murailles du village et marchera un bon moment en direction plein Sud-Est (Vers les terres sauvages). Néanmoins, cette longue marche n'excède pas 1 ou 2 km. Ensuite, le PNJ s'arrêtera à bonne distance d'une énorme grotte qui semble avoir été creusée depuis peu. Il la montrera du doigt et dira que c'est là que la bête a élu domicile. Il n'ira pas plus loin et s'en ira, terrorisé. Avant de s'en aller, il demandera aux PJ ce qu'ils veulent faire et les traitera de fou si les PJ disent qu'ils veulent aller tuer la bête. Le PNJ leur dira qu'il va avertir les autorités du village pour les accueillir si ils peuvent la tuer.

Il ne reste aux PJ plus qu'à rentrer dans la grotte. La grotte semble s'enfoncer profondément dans les ténèbres en un grand couloir droit. Les parois sentent encore la terre retournée depuis peu. Une atmosphère chaude, presque étouffante semble sortir des entrailles de la grotte (atmosphère lugubre, voir horrifiante). Si les PJ entrent, ils parcourront dans l'obscurité la plus noire quelques centaines de mètres avant de déboucher sur une très grande salle ronde éclairée par de nombreuses torches sur les parois. Des tables et des chaises ont été installées, et trois à quatre guerriers orcs bavardent brutalement au bout de la pièce. Si les PJ ont engagés des mercenaires, ceux-ci manifesteront de l'agitation, mais ne broncheront pas. Les PJ feront comme ils voudront, mais il faut qu'ils passent. Au fond de la salle continue le couloir. Les torches se font plus rares et disparaissent totalement pour laisser une fois de plus les PJ dans le noir le plus total. Cette fois-ci, le couloir semble très long et décrit sensiblement un arc vers la droite. Soudainement, une énorme voûte se présente aux PJ. Cette salle est si immense qu'elle contiendrait sans mal un petit village. Des torches sont disséminées ici et là, ce qui donne un air lugubre et morbide aux lieux. Si les PJ avancent, ils découvriront alors une masse gigantesque et noire qui semble gîr au fond de la caverne. C'est l'instant le

plus important de la campagne ! Il faut entretenir une atmosphère oppressante, et laisser entendre que le dénouement est proche. Les PJ avance, et soudain, la forme s'illumine de flamme rougeoyantes. Et les PJ verront un Balrog ! La créature mythique mettra un long moment à se redresser sur elle-même.

Ici tout est réflexion des PJ : ils peuvent s'enfuir et demander des renforts (ce qui n'est pas très courageux) ou bien passer à l'attaque comme de vrais héros. Si il y avait des mercenaires, tous s'enfuient en hurlant de terreur. Le Balrog est une créature très puissante (voir bestiaire) et de pauvres PJ auront bien du mal à la terrasser. Néanmoins, il y a plusieurs astuces pour tuer le Balrog. Les magiciens peuvent rapidement affaiblir le Balrog avec leur tours (surtout la magie d'aman et la magie elfique) si ils sont bien réussis. Ensuite, la plus rapide façon de tuer le Balrog est de se servir de l'anneau de Caïn. En effet, le porteur de cet anneau tuera le Balrog si il consent à perdre presque toute sa vie, et à ne garder qu'une blessure grave encore valide. Bien sûr, cela est très risqué, d'autant plus, que ce PJ risque de mourir. Si le PJ consent, alors un trait de lumière l'entoure quelques instants et frappe de plein fouet le Balrog qui rugit et disparaît complètement sans qu'une seule trace en soit restée. A la place reste un PJ à moitié mort qui suffoque et des trésors derrière le Balrog. Les PJ découvrent donc l'anneau ténébreux. Si les PJ le ramasse (pour le garder ou le redonner aux Nains de Caïn), ils auront immédiatement 1 point de désespoir/mélancolie et celui qui l'a ramassé en aura 2. Mais il y a également des coffrets d'or, d'argent, de pierres précieuses (1 coffret d'or = 20 pièces d'or / 1 coffret d'argent = 20 pièces d'argent / 1 coffret de diamants = 50 or / 1 coffret de rubis = 45 or / 1 coffret de saphir = 40 or). Attention à la surcharge des PJ !

Lorsque le Balrog sera mort, les PJ pourront sortir librement et dehors, ils verront une délégation du Rohan lui même qui tiendra à savoir tout sur ce qui s'est passé. La délégation les remerciera chaleureusement et leur payera ce qu'il voudront, en leur donnant même des chevaux pour partir. Ici, les PJ auront carte blanche pour retourner au territoire Sylvain afin de faire parvenir la nouvelle à Tranduïl. Les PJ pourront même faire un détour par Erebor pour donner l'anneau ténébreux si ils l'on ramassé.

Lorsque les PJ rentreront au royaume Sylvains, Tranduïl aura déjà eu vent des exploits des PJ et leur confiera que la nouvelle qu'un Balrog a été tué circule dans tout les recoins de la terre du milieu. Il les remerciera longtemps et leur donnera beaucoup d'or (environ 50 pièces d'or par personnage). Si les PJ arrivent au royaume d'Erebor, ils sont accueillis par les Nains qui sont attristé par la mort de leur compagnons, mais qui prennent l'anneau et donnent des anneaux frappés de l'emblème d'Erebor qui fait qu'ils sont les amis des nains. Voici donc la fin de la campagne...