

La recherche de l'Arca Vaepiris

Se 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 promit 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 trousses. 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'entre 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.