

a rencontre avec les Gnomes

es 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 des plus éprouvante. Une grande partie de cache-cache, qui peut devenir meurtrière pour les PJs, aura lieu. Donnez du rythme, du suspense. 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 trouvés.

2ème jour, arrivée au village des gnomes

Il est constitué de petites habitations, faites de pierres ocre, 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 meilleure option possible.

Il y aura autant de spectres que de personnage. Ils devront être rapides avant que l'un d'eux s'emparant 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.