



'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 d'errance, des ripailles en perspectives. Dès que les PJs frapperont, la porte s'ouvrira comme par 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 événements.

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 événements 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 côté d'eux sans même les voir. Pour eux les personnages sont inexistantes.

-Près 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 approche ; en regardant en arrière, ils peuvent entrepercevoir 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. À vous d'improviser le reste mais n'oubliez pas que la créature est toujours présente.

La pièce du Magicien

À 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.