

Les Steppes dévastées



Forêt Ténébreuse aux Col de Kazadhar (3 jours de trajet)

Aucun évènement important ne viendra perturber leur périple lors des deux premiers jours si ce n'est quelques rencontres, bien naturel en ces lieux hostiles. Les personnages Lycanthropes ressentiront une menace proche. Quelque chose les suit mais ils ne sauront discerner ce dont il s'agit. Les Cols de Kazadhar est une chaîne de montagnes traversée par une rivière : le Gùlgahad.

3ème jour : à l'approche des Cols ils entendront plusieurs voix. Une bande d'Orcs gardent le passage menant par delà le Gùlgahad. Ils sont nombreux (2 par personnage). Il faudra aux PJs élaborer un plan d'attaque. Mais ils ne sont pas au bout de leur peine. Une fois que vos aventuriers se seront débarrassés de quelques un d'entres eux le loup attaquera. C'est un ancien loup. Une marque à son flanc indique qu'il a été blessé il y a peu de temps. Les PJs pourront l'attaquer à cet endroit pour l'amener à céder plus rapidement. Mais n'oubliez pas si l'un d'entres eux se fait mordre par ce loup il ne sera pas assujettie au cycle lunaire et dès qu'il recevra de graves blessures (-4 sous ses points de vie) il se transformera et ne pourra plus recouvrir apparence humaine. Qui a dit que c'était sympathique d'être un loup garou ?

Note au MD

Votre personnage n'a pas à être tenu au courant des conditions de sa transformation. À sa mort le loup mettra en garde les PJs :

« il en viendra d'autres, beaucoup plus puissant. Notre maître est de retour et sa puissance ne fait que grandir. Le Gardien ne pourra rien pour vous, vous êtes maudits parmi les vivants et le resterez à jamais. »

Il mourra dans un dernier hurlement auquel un autre se fera l'écho.

Traversée des Steppes Dévastées (3 jours de trajet)

On peut les comparer aux Terres du Mordor. Elles ne sont que désolation, les arbres qui y poussent sont tordus et misérables. Le sol est jonché de rochers noirs. C'est le territoire de chasse du Dragon rouge Aulrung*, descendant du grand Glaurung. Peu d'orcs osent s'aventurer sur ces terres de peur d'être dévorés. Je vous laisse improviser les 3 jours. Voici quelques exemples de rencontre que je vous propose :

- Caché derrière un monticule de rochers 6 orques attendent les PJs. Ceux-ci seront pris en embuscade jusqu'à l'apparition du Dragon qui poursuivra les PJs et les orques. À eux de courir vite et de se mettre à l'abri (une grotte fera l'affaire).

- En ces terres on peut trouver des hommes arbres pétrifiés ayant toujours la possibilité de parler. Ceux-ci leur apprendront que le Dragon a dévasté ces lieux. Il est le gardien de la forteresse de Niord.

*Aulrung est un dragon d'âge mur ; il n'est autre que l'un des rejetons du célèbre Smaug (lire Bilbo le Hobbit). On raconte que, caché aux yeux de tous, dans une salle secrète des Monts de Fer, le nid contenant les oeufs de Aulrung et ses congénères, fut retrouvé par les Nains. Ils confièrent les oeufs à un célèbre magicien. Le lot fut dérobé au alentours de 54 du 4^{ème} Âges. On dit aussi que les nains gardèrent l'écaille de dragon qui accompagnait les oeufs... l'écaille manquante de Smaug, responsable de sa perte.

(Pollux-Dit-Le-Pénible, scribe à la cour de Borvo).



Crayonné de l'entrée de la forteresse de Niord (Bibliothèque de Borvo)