



La porte des Ténèbres

Il s'agit de l'entrée de la forteresse. Des inscriptions elfiques ornent son pourtour. C'est alors que Maeglin fera sa seconde apparition plus majestueux encore qu'auparavant. Il incantera une formule elfique et la porte s'ouvrira.

« Avant toute chose, sachez que vous devrez combattre le grand dragon si vous désirez rencontrer Niord le Déchu. Ce qui se trouve à l'intérieur n'est que désolation, ombres et ténèbres. Prenez ceci en gage de cadeau. »

Il offre une amulette à chacun des personnages (celle-ci diminue par deux les dégâts infligés). Il expliquera aux personnages mordus ce qu'ils risquent s'ils sont gravement blessés. Puis il les laissera entrer mais ne les suivra pas au combat et disparaîtra aussi vite qu'il est venu.

L'intérieur est un gigantesque « escalier » en colimaçon ouvert sur l'intérieur. Il y a 3 étages. Les murs extérieurs sont recouverts de suie et de sang (d'hommes). L'extérieur est orné de grands piliers magnifiques recouverts de vieilles écritures elfiques. En bas se trouve le Dragon. Il semble endormi. Tout en haut de l'édifice se trouve un trou béant, passage du Dragon. Tout le long de l'escalier se trouvent différentes armes que les PJs pourront utiliser lors du combat (arcs, arbalètes, lances, flèches, dagues, épées...). À vous d'improviser le combat, sachez juste une petite chose le Dragon restera endormi le temps d'un round où il sera considéré comme cible inerte. Le Dragon attaquera 1 fois sur 2 par le feu. Cette attaque est dévastatrice et meurtrière. Si vous ne voulez pas faire 70 jets de dés je vous conseille de créer un profil unique correspondant à tout les PJs, ce qui semble logique étant donné qu'ils attaqueront simultanément le Dragon. Celui étant très puissant, ne lésinez pas sur son profil. Il infligera des dégâts quasiment à chaque attaque. Les personnages peuvent l'atteindre à partir du 2^{ème} niveau du colimaçon. S'ils ne veulent pas périr ils doivent se servir du décor (se cacher derrière un pilier lors des attaques de feu, prendre les lances...). L'un des deux yeux du dragon est la clef qui ouvre la porte du rez-de-chaussée menant à Niord. Une fois la bête terrassée ils pourront récupérer l'œil, qui sert de clef à la porte d'ébène se situant dans l'antre du Dragon. Une fois l'objet inséré, la porte s'ouvrira sur une immense salle ornée de bijoux (certains datant du premier âge), de torches qui s'allumeront par magie... Elle reflète la magnificence et la puissance de celui vivant en ce lieu. À peine franchis le seuil de la pièce, une voix s'élèvera. Celle-ci leur sera familière. Puis un elfe à la beauté inégalée, aux cheveux noirs, long et couleur ébène leur apparaîtra. Ce visage, cette allure, cette voix est-il possible que ce soit...

FIN DU DEUXIEME ACTE.

Background
Niord le Déchu.

Aeclir eut un frère jumeau, Aeldhir. Tout aussi beau que lui, un seigneur parmi les Eldars. Mais son cœur bien que vaillant n'aspirait qu'aux ténèbres et à la recherche permanente de leur perfection. Il devint un maître des ombres. Celui dont le corps et l'esprit hantait les vastes forêts, rêvait de domination sur tous les peuples elfiques. Il ne fut pas difficile à Morgoth de le corrompre. Le Roi Noir pris l'apparence d'un être majestueux et de beauté divine et lui promit tout pouvoir sur son peuple. Il scella son serment en lui offrant l'Arca Vaepiris. Dorénavant il portait en lui la haine et la folie de Morgoth. La lignée des Nephilins était désormais maudite et le sort d'Aeldhir scellerait la destinée de son propre peuple. Le Roi Noir ordonna, à ses hordes bestiales, l'attaque des Nephilins et celui que l'on nommerait plus tard Niord s'en réjouissait. Ceux qui furent capturés sombrèrent dans l'ombre. Aeclir apprit plus tard la trahison de son frère et jura sa perte. Mais Niord avide de pouvoir se réfugia dans sa forteresse, après la chute de Morgoth, et en interdit l'accès à toutes créatures damnées. Seul lui et ceux dont le cœur était pur pouvait aller et venir en son royaume. Et c'est en silence qu'il continuait ses recherches sur la magie. Le maître des ombres devint une légende, la légende un murmure et bientôt on finit par l'oublier.