LES MURMURES DU VENT DU NORD

Aventures en Terre du Milieu



Scenario

Explorez les ruines oubliées et découvrez les sombres secrets qui menacent Dale et le Nord.

Contents

Les Murmures du Vent du Nord 4

Synopsis 4

Plan du Scénario 4

Introduction 4

Scène 1 : Les ombres du passé 4

Scène 2 : La tour abandonnée 4

Scène 3 : Les ombres s'épaississent (rencontre) 5

Scène 4 : Révélations 5

Conclusion 5

Détails supplémentaires 5

Scenario : Les Murmures du Vent du Nord 7

Scène 1 : Les ombres du passé 7

Objectifs 7

Mise en place 7

Clôture de la scène 8

Le Voyageur du Nord 9

Scène 2 : La tour abandonnée 11

Objectifs 11

Mise en place 11

Clôture de la scène 15

Options pour la suite de la campagne 15

Scène 3 : Les ombres s'épaississent (rencontre) 16

Objectifs 16

Mise en place 16

Détails sur le Loup maudit 16

Rencontre et choix narratifs pour Minara 17

Clôture de la scène 18

Conséquences de la rencontre 18

Scène 4 : Révélations 19

Objectifs 19

Mise en place 19

Révélations du voyageur 19

Interactions et questions de Minara 19

Événement clé : La résonance du talisman 20

Choix narratif pour Minara 20

Clôture de la scène 20

Conséquences de la scène 20

Scène 5 : La quête commence 21

Objectifs 21

Mise en place 21

Clôture de la scène 23

Conséquences de la scène 23

INTRODUCTION



Les Murmures du Vent du Nord

Les murmures du vent du Nord est une aventure introductive conçue pour Minara, une rôdeuse Dunedain, se déroulant dans l'univers de la Terre du Milieu. En quête de réponses sur son passé mystérieux, Minara arrive à Dale, une cité en pleine renaissance sous le règne du roi Bard après la Bataille des Cinq Armées. Alors que des rumeurs d'ombres grandissantes au Nord et de créatures maudites commencent à circuler dans la ville, Minara est approchée par un voyageur énigmatique qui semble connaître des secrets sur ses origines. Guidée par ses visions et les signes troublants découverts dans une vieille tour abandonnée, Minara réalise que ses propres destinées sont intimement liées aux ténèbres qui menacent la région. Face à une créature maudite, elle comprend que ce n'est que le début d'une lutte bien plus vaste. Sa quête la mènera à affronter les ombres qui s'étendent depuis les terres gelées du Nord, tout en découvrant des vérités oubliées sur son héritage.

Synopsis

Minara, une rôdeuse au passé énigmatique, erre dans les rues de Dale à la recherche de réponses sur ses origines. Alors que la ville prospère sous le règne du roi Bard, des rumeurs inquiétantes commencent à circuler : des ombres grandissent au Nord, menaçant de plonger la région dans le chaos. Lors d'une soirée tranquille dans une auberge modeste, un étrange voyageur du Nord approche Minara. Il prétend la connaître et parle de prophéties anciennes et de secrets que le vent chuchote.

Intriguée par cet inconnu et ses paroles mystérieuses, Minara accepte de le suivre jusqu'à une vieille tour en ruines, où elle découvre une inscription gravée dans une langue ancienne. Ce texte évoque une ancienne menace qui semble liée à son propre passé et à sa quête de vérité. Alors qu'elle commence à comprendre l'ampleur des forces en jeu, les ténèbres se manifestent dans les rues de Dale sous la forme d'un loup maudit, une créature imprégnée de l'essence des ombres qui rôdent dans le Nord.

Minara, confrontée à cette menace, doit choisir de fuir ou de combattre. Dans tous les cas, elle comprend que ce n'est que le début d'une aventure bien plus vaste. Les événements qui se déroulent sont directement liés aux mystères de son passé, aux ombres du Nord, et à une prophétie qui pourrait changer le destin de Dale et au-delà.

Le voyage de Minara ne fait que commencer, et les réponses qu'elle cherche se trouvent peut-être au cœur même de la tempête qui approche.

Plan du Scénario

Introduction

- **Résumé de la situation** : Minara, une rôdeuse à la recherche de ses origines, est à Dale, une ville prospère, mais des rumeurs inquiétantes circulent. Des ombres s'agitent au Nord, et la paix de Dale pourrait bientôt être compromise.
- **Objectif** : Introduire Minara dans le contexte de Dale, poser ses motivations et l'impliquer dans les événements mystérieux qui se préparent.
- **PNJ** : *Mentor ou connaissance de Minara* (un forgeron ou érudit qui lui donne un refuge et des conseils).
- **Artefact** : Un talisman hérité de sa famille que Minara porte, mais dont elle ignore l'origine exacte.

Scène 1 : Les ombres du passé

- **Lieu** : L'auberge "Le Repos du Voyageur", dans les rues animées de Dale.
- **Objectif** : Minara rencontre un mystérieux **voyageur du Nord**. Celui-ci semble en savoir long sur son passé et lui parle de prophéties anciennes liées aux ombres grandissantes.
- **Description** : Le voyageur est un homme vêtu de fourrures, au visage buriné par les vents glacés du Nord. Il parle d'un murmure porté par les vents du Nord qui évoque des légendes anciennes et le nom de Minara.
- **Défi** : Minara doit choisir si elle fait confiance à cet étranger et s'engage dans une quête qui semble liée à son propre passé.
- **PNJ** : *Le voyageur du Nord* – mystérieux, il a une connaissance intime des ténèbres du Nord et semble avoir des visions prophétiques.

Scène 2 : La tour abandonnée

- **Lieu** : Une vieille tour en ruines, située à la périphérie de Dale.

- **Objectif** : Explorer la tour avec le voyageur. Minara découvre une ancienne inscription gravée sur une pierre, écrite dans une langue presque oubliée, qui semble résonner avec elle.
- **Description** : La tour est délabrée, envahie par la végétation. Les murs sont marqués par le temps et l'oubli. L'inscription, à peine lisible, évoque une prophétie oubliée sur les ombres et un artefact légendaire.
- **Artefact découvert** : *L'inscription prophétique* – une prophétie fragmentée qui mentionne un danger venant du Nord et un héritier des anciennes lignées.
- **Défi** : Minara doit comprendre le sens de cette découverte. Ses propres souvenirs pourraient l'aider à interpréter l'inscription.

Scène 3 : Les ombres s'épaississent (rencontre)

- **Lieu** : Une ruelle de Dale.
- **Objectif** : Minara est confrontée à un **loup maudit**, une créature imprégnée des ténèbres grandissantes du Nord. Cet affrontement est une première mise en garde contre les forces en jeu.
- **Description** : Le loup maudit est plus grand et plus sinistre qu'un loup ordinaire, ses yeux brillent d'une lueur surnaturelle. Il est silencieux, presque spectral, ses mouvements discrets, comme une ombre en mouvement.
- **Défi** : Minara doit décider si elle fuit ou affronte la créature. Ce combat est difficile mais gérable pour une héroïne de niveau 1.
- **PNJ** : *Le loup maudit* – une créature du Nord, touchée par les ombres. Elle agit comme un messager de la menace à venir.
- **Objet laissé par la créature** : Un morceau de fourrure ou une griffe imprégnée de magie noire, que Minara pourra utiliser pour enquêter plus loin sur ces créatures.

Scène 4 : Révélations

- **Lieu** : Retour à l'auberge ou chez une connaissance de Minara à Dale.
- **Objectif** : Débriefer avec le **voyageur du Nord** ou une figure de confiance. Des révélations sont faites sur l'implication de Minara dans les événements à venir, grâce aux indices trouvés dans la tour et au combat contre le loup maudit.
- **Description** : Le voyageur révèle qu'il a entendu parler d'une ancienne légende mentionnant une héroïne qui serait liée aux ombres. Minara est-elle celle dont parle la prophétie ?
- **Défi** : Minara doit décider si elle poursuit cette quête personnelle. Les ombres grandissent et menacent Dale, mais ses propres réponses pourraient se trouver plus au Nord.
- **PNJ** : *Mentor ou ami de Minara* – aide Minara à réfléchir aux choix qu'elle doit faire.
- **Artefact clé** : *Le talisman de Minara* commence à réagir étrangement depuis la découverte dans la tour, suggérant qu'il est lié à l'ombre et à l'inscription prophétique.

Conclusion

- **Objectif** : Clôturer l'introduction et préparer Minara à entrer pleinement dans l'intrigue de **Les Ombres de Dale**. Elle a désormais conscience d'une menace croissante et de son propre rôle à jouer dans cette aventure.
- **Choix** : Minara peut soit rester à Dale pour continuer à enquêter, soit suivre les indices qui la mènent vers le Nord, à la recherche d'une réponse à son passé et aux ombres.

Détails supplémentaires

- **Objets ou artefacts importants** :
  - *Le talisman de Minara* : Hérité de sa famille, ce talisman commence à révéler ses mystères au cours du scénario.
  - *L'inscription prophétique* : Découverte dans la tour, elle est un indice clé sur les événements à venir, mentionnant les ombres du Nord et un héritier légendaire.
  - *La griffe du loup maudit* : Un objet laissé par la créature après l'affrontement, utile pour des recherches plus approfondies sur la nature des ténèbres.
- **PNJ majeurs** :
  - *Le voyageur du Nord* : Mystérieux et visionnaire, il sert de guide à Minara vers les secrets du Nord. Ses véritables intentions restent floues.
  - *Mentor ou ami de Minara* : Une figure de confiance à Dale, ce PNJ peut fournir des conseils ou une aide matérielle.

SCENARIO

L'APPEL A L'AVENTURE



Scenario : Les Murmures du Vent du Nord

Scène 1 : Les ombres du passé

Minara, une rôdeuse Dunedain, se trouve à Dale en quête de réponses sur son passé. Dans une auberge animée, elle est approchée par un voyageur énigmatique venu du Nord. Cet homme parle de prophéties oubliées et de murmures portés par les vents glacés. Il semble savoir des choses sur Minara, sur son héritage et sur la menace grandissante qui plane sur les terres du Nord. Minara doit décider si elle fait confiance à cet étranger et s'engage dans une quête qui pourrait révéler des secrets sur son passé et sur les ombres qui s'étendent.

Objectifs

- **Introduire l'intrigue principale :** Minara est liée à une prophétie ancienne, et la menace qui grandit au Nord est directement connectée à son héritage.
- **Placer un choix narratif :** Minara doit choisir si elle suit le voyageur pour explorer une vieille tour en ruines à la périphérie de Dale, où des réponses l'attendent.
- **Établir une atmosphère de mystère :** Le voyageur du Nord doit rester volontairement énigmatique, laissant plus de questions que de réponses tout en attirant Minara dans l'intrigue.

Mise en place

Lieu : L'auberge "Le Repos du Voyageur", située au cœur de Dale. Elle est modeste mais bien entretenue, avec des tables en bois sombre et des murs de pierre épais. Une large cheminée dégage une chaleur bienvenue alors que la nuit tombe, et les quelques clients présents échangent des histoires autour de chopes de bière.

Le crépuscule plonge doucement Dale dans l'obscurité. Les rues s'animent encore des derniers marchands et des voyageurs arrivant en ville pour la nuit. À l'intérieur de l'auberge, le feu crépite doucement dans l'âtre. Les discussions des clients sont un mélange de voix joyeuses et de récits de voyages. Minara, assise dans un coin sombre de la salle, observe en silence. Ses doigts jouent avec le talisman qu'elle porte autour du cou, comme si son esprit cherchait une réponse cachée dans cet objet ancestral. Ses pensées sont hantées par les rêves troublants qu'elle fait depuis des semaines – des voix, des ombres et ce murmure lointain qu'elle ne peut comprendre.

C'est alors que la porte de l'auberge s'ouvre avec un léger grincement. Un courant d'air froid entre dans la pièce, attirant l'attention des clients. Un homme vêtu de fourrures épaisses, manifestement venu des terres nordiques, fait son entrée. Il est robuste, son visage marqué par les vents glacés, et ses yeux scrutent la salle comme s'il cherchait quelqu'un. Lorsqu'il croise le regard de Minara, il semble avoir trouvé ce qu'il cherchait. Il s'avance vers elle, sans hésiter, et prend place à sa table.

Dialogue entre le voyageur et Minara

L'homme s'assoit sans demander, posant lentement son regard perçant sur Minara. Sa voix est basse, presque un murmure, mais chaque mot semble lourd de sens.

Voyageur du Nord :
"Je t'ai trouvée, rôdeuse. Les vents du Nord ont chuchoté ton nom pendant des semaines. Ils murmurent des vérités qu'il est temps que tu comprennes. Toi aussi, tu entends leurs voix, n'est-ce pas ?"

Minara fronce les sourcils, méfiante. Ses mains glissent instinctivement vers son talisman, le serrant dans sa paume.

Minara :
"Je ne sais pas de quoi tu parles. Qui es-tu, et pourquoi dis-tu connaître mon nom ?"

Voyageur du Nord :
"Je suis un simple homme, guidé par les vents glacés des terres oubliées. Mais les ombres s'étendent, et elles portent ton nom. Il y a longtemps, tes ancêtres se sont battus contre ces ténèbres. Aujourd'hui, elles reviennent, et toi, tu es liée à elles."

Le voyageur marque une pause, scrutant le talisman que Minara tient. Il poursuit.

"Ce que tu portes autour du cou n'est pas seulement un souvenir. C'est une clé, un lien vers une époque révolue, une époque où des forces terribles ont été scellées. Mais ces forces cherchent à se libérer à nouveau, et toi seule peux les arrêter."

Minara :
"Pourquoi moi ? Je ne suis qu'une rôdeuse, pas une héritière de quelque prophétie oubliée."

Voyageur du Nord :
"Les ombres ne choisissent pas leurs ennemis par hasard. Ce n'est pas seulement ta quête personnelle. Ce que tu cherches à découvrir sur ton passé est directement lié aux ténèbres qui approchent. Si tu veux comprendre qui tu es, si tu veux connaître la vérité sur ton héritage, tu dois me suivre. Je peux t'emmener là où commencent les réponses."

Clôture de la scène

La scène se termine sur un moment de tension. Le voyageur du Nord propose à Minara de la guider vers une vieille tour en ruines, située à la périphérie de Dale. Il affirme que des réponses l'y attendent, des réponses sur son passé et sur les ombres qui s'étendent. Il lui laisse entendre que ce qu'elle découvrira pourrait changer le cours de sa vie, mais que cela comporte aussi des dangers.

Minara doit alors faire un choix :

- **Suivre le voyageur** et découvrir les secrets qu'il lui promet. Cela signifiera s'engager dans une quête qui pourrait être liée à son héritage et aux sombres événements qui se préparent.
- **Le rejeter** et continuer son enquête seule, en suivant les indices qu'elle a déjà en main. Toutefois, l'aura de mystère autour du voyageur la poussera probablement à reconsidérer sa décision par la suite.

Le sentiment de mystère est accentué par la réaction de son talisman, qui semble étrangement réagir à la présence du voyageur et aux événements récents. La scène s'achève sur un voile de mystère, laissant la tension s'installer avant que la quête principale ne commence.

Le Voyageur du Nord

Nom : Inconnu (appelé simplement “Le Voyageur” par ceux qui croisent sa route)

Race : Homme (originaire des terres du Nord)

Apparence :
Le voyageur du Nord est un homme robuste et marqué par les rigueurs du climat glacial des terres du Nord. Sa silhouette est imposante, drapée dans un épais manteau de fourrures qui le protège du froid mordant des montagnes et des forêts du Nord. Son visage est partiellement dissimulé sous une capuche sombre, mais ses yeux perçants, presque surnaturels, semblent voir au-delà du présent. Ils brillent d’une lueur intense, témoignant de son lien avec les secrets anciens et les prophéties oubliées. Une barbe épaisse et grisonnante encadre son visage marqué par le temps et les épreuves.

Il porte un bâton de marche sculpté, usé par des années de voyages à travers des terres reculées, et une petite lanterne qui pend à sa ceinture, sa faible lumière vacillant dans l’obscurité comme un phare dans la nuit. Un silence mystérieux semble l’accompagner partout où il va, et il parle peu, préférant observer et écouter.

Caractéristiques :

- **Force de la nature :** Le voyageur semble inébranlable, capable de supporter les rigueurs des terres du Nord. Il a survécu à des environnements hostiles qui auraient terrassé des hommes plus jeunes et plus forts.
- **Connaisseur des ombres :** Il possède une connaissance approfondie des anciennes prophéties et des forces de l’ombre. Il semble avoir un lien intime avec les événements qui se déroulent, bien qu’il préfère rester évasif sur son propre rôle.
- **Énigmatique et distant :** Bien qu’il soit une source précieuse d’informations, le voyageur ne dévoile jamais tout. Il est souvent perçu comme énigmatique, préférant guider les autres de manière indirecte, à travers des allusions et des conseils cryptiques.

Personnalité :
Le voyageur du Nord est un homme taciturne, observateur et sage. Il ne donne jamais d’informations directement, mais plutôt à travers des énigmes et des allusions. Il est détaché des affaires ordinaires des hommes et semble uniquement concerné par les grands événements à venir. Il est à la fois un guide et un gardien des connaissances anciennes, mais il garde ses véritables intentions pour lui. On ne sait jamais vraiment s’il est un allié ou s’il poursuit un but personnel.

Motivations :
Ses véritables motivations sont mystérieuses. Il semble guidé par une mission personnelle qui reste inconnue des autres. Toutefois, il est clair qu’il joue un rôle crucial dans l’équilibre entre la lumière et les ténèbres. Il se présente comme un guide pour ceux qui sont prêts à affronter les ombres, mais il semble avoir un agenda caché, comme s’il attendait un moment précis ou une personne destinée à jouer un rôle clé dans les événements à venir.



Capacités et compétences :

- **Connaissance des ombres et des prophéties :** Le voyageur sait énormément de choses sur les forces des ténèbres, les anciennes prophéties et les artefacts liés à ces puissances. Il est souvent consulté pour des informations sur ces sujets.
- **Résistance naturelle :** Il est capable de survivre dans les environnements les plus inhospitaliers, y compris les terres glacées du Nord et les ruines hantées. Sa force physique et son endurance sont impressionnantes malgré son âge.
- **Magie ancienne :** Bien que le voyageur ne montre pas ouvertement des pouvoirs magiques, il est possible qu'il ait accès à de vieilles formes de magie, notamment liées à la protection contre les ombres.

Réactions en jeu :

- **S'il rencontre les héros :** Le voyageur ne se présente jamais en tant qu'allié ou ennemi. Il offre des conseils, parfois cryptiques, et laisse aux aventuriers le soin de décider de leur propre destin. Il est capable d'offrir des informations vitales sur les menaces des ombres et sur les artefacts qui pourraient les contrer, mais seulement à ceux qu'il juge dignes.
- **En combat :** Le voyageur évite le combat, préférant observer les conflits de loin. Si nécessaire, il peut se défendre en utilisant sa grande force physique ou invoquer des protections contre les créatures des ombres.

Citation typique :
"Les ombres s'étendent, et pourtant, ce n'est pas leur première danse avec la lumière. Écoute le vent du Nord, il murmure des vérités que les hommes ont oubliées."

Scène 2 : La tour abandonnée

Minara, après avoir accepté l'offre du voyageur du Nord, se rend à une ancienne tour en ruines située à la périphérie de Dale. La tour, autrefois un poste de garde oublié, recèle désormais des secrets anciens, enfouis sous les vestiges du temps. C'est là que Minara découvre des inscriptions anciennes et des traces d'une ancienne prophétie liée à son héritage et aux ombres qui grandissent. La tour abrite un fragment de vérité sur son passé, mais cette révélation est teintée d'un malaise croissant. Quelque chose semble s'éveiller dans ces ruines.

Objectifs

- **Introduire un lieu clé pour l'intrigue :** La tour est un endroit ancien, chargé de mystère, où Minara commence à découvrir des indices tangibles sur son passé et la menace grandissante.
- **Révéler des informations sur la prophétie :** Des inscriptions anciennes gravées sur les murs de la tour font allusion à des événements oubliés, mettant en lumière un lien direct entre Minara et les forces en jeu.
- **Créer un sentiment de malaise :** La tour ne semble pas être simplement un lieu abandonné. Les ombres y sont plus épaisses, et l'atmosphère y est oppressante, laissant entrevoir une menace cachée.
- **Donner à Minara des choix narratifs :** Explorer les ruines plus en profondeur ou rester prudente, tout en comprenant les implications des découvertes qu'elle fait.

Mise en place

Lieu : Une vieille tour de garde, en ruines, située à la périphérie de Dale. Elle se trouve sur une petite colline surplombant la ville, entourée d'une végétation dense et mal entretenue. La tour est abandonnée depuis des siècles, et son état délabré en témoigne. Les murs sont fissurés, et les pierres recouvertes de mousse.

Décor et atmosphère :

Le vent souffle fort alors que Minara et le voyageur s'approchent de la tour. Le chemin est escarpé et difficile, comme si la nature elle-même essayait de cacher cet endroit. La tour apparaît au loin, sa silhouette sombre et sinistre se découpant contre le ciel crépusculaire.

Des corbeaux croassent dans le lointain, tandis qu'un étrange silence s'installe au fur et à mesure qu'ils approchent. La sensation d'être observée ne quitte pas Minara, même si elle ne peut en identifier la source.

Entrée dans la tour :

Lorsque Minara et le voyageur atteignent la tour, ils découvrent que la porte en bois est à moitié détruite, les planches pendantes, rongées par le temps. À l'intérieur, l'obscurité règne, et l'air y est lourd et moisi. Le sol est recouvert de débris et de morceaux de pierre effondrée. Le voyageur allume une torche, projetant des ombres vacillantes sur les murs.

Voyageur du Nord

"C'est ici que les anciens se sont battus, avant que les ténèbres ne soient scellées sous la montagne. Cette tour a vu des batailles oubliées, des secrets cachés. C'est ici que tu trouveras la première vérité, Minara."

Le voyageur dirige la torche vers un mur en particulier. Là, gravée dans la pierre, se trouve une ancienne inscription, à peine lisible sous la couche de mousse et de poussière. Les symboles sont anciens, appartenant à une époque révolue. Minara s'approche pour mieux voir, son talisman réagissant faiblement à cette proximité.

L'inscription ancienne :

Minara s'agenouille devant l'inscription, ses doigts suivant les contours des lettres. Elle reconnaît quelques mots, issus de vieilles légendes qu'elle avait entendues autrefois. Une partie de l'inscription semble parler de "l'ombre du Nord" et de "l'héritier des lignées anciennes". Les mots résonnent en elle, comme s'ils éveillaient quelque chose de profondément enfoui.

"Les ombres s'étirent au-delà des terres, cherchant à libérer celui qui fut emprisonné sous la pierre. Seul l'héritier des lignées anciennes pourra les affronter lorsque l'ombre viendra à nouveau s'étendre."

Le vent s'engouffre soudainement dans la tour, faisant vaciller la flamme de la torche et projetant des ombres mouvantes sur les murs. La tension monte. Minara sent une étrange pression sur ses épaules, comme si la tour elle-même retenait son souffle.

Examiner l'inscription

Minara peut tenter de déchiffrer plus de l'inscription en utilisant ses connaissances et son intuition. Si elle réussit, elle découvre une information supplémentaire, un indice sur un lieu ou un artefact spécifique qui pourrait l'aider dans la quête à venir.

Minara, intriguée par les symboles gravés dans la pierre, décide de rester et d'étudier l'inscription plus attentivement. Elle ressent un lien profond avec ce texte, bien qu'il soit écrit dans une langue ancienne. Le talisman qu'elle porte autour du cou réagit faiblement à sa proximité avec l'inscription, comme s'il répondait à une force ancienne qui sommeille dans la tour.

Action

Minara peut tenter un **jet d'intelligence** (ou de sagesse, selon ses compétences) pour déchiffrer davantage le texte. Selon son succès, elle pourra découvrir des informations supplémentaires.

- **Réussite partielle** Minara parvient à comprendre quelques mots supplémentaires. Ils parlent d'un ancien artefact perdu dans les terres du Nord, un objet forgé par une ancienne lignée. L'inscription mentionne une "Lame des Héros", une arme capable de résister aux ombres grandissantes. Cela laisse à penser que Minara devra chercher cet artefact pour pouvoir affronter les ténèbres à venir.
- **Réussite critique** Minara comprend entièrement l'inscription, qui lui révèle l'existence d'un lieu précis où cette "Lame des Héros" est cachée. Ce lieu est décrit comme une ancienne forteresse abandonnée, située dans les Monts de Fer. L'inscription mentionne également un rituel oublié, qu'elle devra accomplir pour éveiller les pouvoirs de l'arme.

Explorer la tour

Minara peut choisir de continuer à explorer les ruines de la tour, fouillant les pièces abandonnées. Cela pourrait lui permettre de découvrir des objets oubliés (un fragment d'artefact, par exemple), ou d'en apprendre plus sur les batailles passées qui ont eu lieu ici.

Minara, poussée par son instinct d'aventurière, décide de fouiller la tour plus en profondeur. La structure délabrée cache peut-être des trésors oubliés ou des indices supplémentaires sur l'histoire de la tour et des batailles qui s'y sont déroulées. Le voyageur l'accompagne en silence, semblant attendre de voir ce qu'elle découvrira.

Pièce 1 : La salle d'entrée

Description

La salle d'entrée est la première pièce que Minara traverse après avoir passé la porte en bois délabrée. Le sol est couvert de débris et de poussière. Les murs sont en partie effondrés, mais certaines sections tiennent encore debout. Des anciennes armures rouillées sont éparpillées sur le sol, témoignant d'une époque de guerre.

Événement

En examinant la pièce, Minara peut découvrir des traces récentes d'activité humaine ou de créatures. Elle trouve des marques de griffes sur les murs ou sur les pierres du sol, indiquant que des créatures ont utilisé cet endroit comme refuge temporaire. Ces griffes, profondes et irrégulières, ne semblent pas avoir été faites par des animaux ordinaires, mais plutôt par quelque chose de corrompu.

Objet à découvrir

Près d'une ancienne armure, Minara peut trouver un médaillon en argent, autrefois porté par un soldat qui servait dans cette tour. Ce médaillon, marqué d'un symbole oublié, pourrait avoir une signification particulière, en lien avec l'histoire de la tour ou de la région. S'il est examiné de près, il dégage une légère aura magique.

Pièce 2 : La salle des gardes

Description

Minara descend par un escalier de pierre en colimaçon à moitié effondré, qui la conduit dans une pièce plus vaste et mieux conservée : la salle des gardes. Cette pièce, autrefois destinée à abriter les soldats de la tour, contient encore des restes de meubles et de coffres en bois pourrissant. Le lieu est froid et humide, et l'air est lourd, presque stagnant.

Événement

En fouillant les coffres, Minara découvre de vieux documents moisis. La plupart sont illisibles, mais l'un d'eux, protégé dans une boîte en fer rouillée, est encore en bon état. Il s'agit d'un rapport militaire datant de plusieurs siècles. Le rapport mentionne la dernière garnison ayant occupé la tour, et fait référence à des créatures étranges aperçues la nuit, qui semblaient rôder autour de la tour avant de disparaître dans les collines. Ce rapport fait allusion à une attaque mystérieuse qui a conduit à l'abandon de la tour.

Rencontre possible

Alors que Minara fouille la pièce, elle entend un bruit léger, comme un grattement. Si elle reste vigilante, elle pourra remarquer qu'une petite créature d'ombre, appelée un Esprit Errant, se cache dans un coin sombre de la salle. Cette créature est faible, mais son apparition pourrait surprendre Minara. Elle a été attirée par les ténèbres qui imprègnent la tour.

Esprit Errant (rencontre mineure)

- Cette créature est plus un messager qu'un véritable danger. Elle semble faite d'ombre, ses mouvements sont rapides et furtifs. Elle pourrait tenter de fuir à la vue de Minara, mais si elle est capturée ou détruite, elle se dissoudra en fumée noire.
- Si Minara tente de l'approcher ou de l'observer, elle pourrait sentir que cette créature est liée aux ombres qu'elle poursuit. Elle pourrait également laisser un indice cryptique avant de disparaître.

Pièce 3 : La salle des archives (souterrain)

Description

Après avoir trouvé une trappe dissimulée sous un tapis de débris, Minara découvre un passage menant à une salle plus profonde. Il s'agit d'une archive souterraine, probablement utilisée pour conserver des documents et des objets importants à l'époque où la tour était encore en service. La pièce est sombre, faiblement éclairée par la lumière filtrant à travers les fissures du plafond. Des étagères en bois pourri bordent les murs, et des coffres métalliques reposent dans un coin.

Événement

En fouillant les étagères, Minara trouve des fragments de parchemins décrivant une ancienne bataille contre les ténèbres. L'un des parchemins mentionne une lame perdue, forgée par une lignée de héros, destinée à repousser les ombres. Cela semble correspondre à ce que le voyageur lui a dit plus tôt sur l'héritage de son peuple.

Découverte d'un artefact mineur

Dans l'un des coffres, Minara trouve un petit fragment de métal ancien, marqué des mêmes runes que celles qu'elle a vues dans l'inscription de la tour. Ce fragment dégage une légère énergie magique. Il semble être une partie d'un artefact plus grand, peut-être une arme ou un talisman, et pourrait être utile pour la suite de sa quête.

Rencontre avec l'ombre

Alors qu'elle s'apprête à quitter la pièce, Minara ressent une présence lourde et oppressante. Les ombres dans la salle semblent s'épaissir, se mouvant légèrement, comme si elles étaient vivantes. Une créature plus puissante que l'Esprit Errant pourrait apparaître, telle qu'un Spectre mineur, une entité liée à l'ombre qui garde les secrets enfouis dans la tour.

Spectre mineur (rencontre difficile)

Ce spectre est une émanation des ténèbres, peut-être lié à l'ancienne malédiction de la tour. Il ne parle pas, mais ses mouvements sont lents et terrifiants. Il pourrait tenter d'attaquer Minara, ou simplement la chasser de la tour.

Le combat pourrait être difficile pour Minara, mais si elle réussit à détruire ou à repousser le spectre, elle peut découvrir une information cruciale sur les ombres, ou sur la nature des ténèbres qui s'étendent dans la région. Le spectre pourrait murmurer un avertissement avant de disparaître.

Pièce 4 : Le toit de la tour

Description

Si Minara choisit de continuer à explorer la tour, elle peut emprunter un escalier délabré qui mène au sommet de la structure. Le toit est en partie effondré, mais offre une vue imprenable sur les environs, notamment sur la ville de Dale et les collines qui s'étendent vers le Nord.

Événement

Sur le toit, Minara trouve les restes d'une ancienne bannière, maintenant en lambeaux, qui portait autrefois l'emblème de la garnison de la tour. En observant attentivement, elle pourrait remarquer que certaines parties de la bannière portent des symboles étranges, liés à l'inscription qu'elle a vue plus tôt dans la tour.

Vision ou prémonition

En atteignant le sommet de la tour, Minara pourrait être submergée par une vision soudaine, un souvenir de la bataille qui a eu lieu ici il y a des siècles. Elle pourrait voir des ombres envahir la région, des créatures terrifiantes s'élevant des collines et des soldats combattant désespérément pour défendre la tour. La vision s'achève sur un cri perçant, suivi d'une obscurité totale.

Conséquence

Cette vision donne à Minara un aperçu direct de la menace qui approche. Elle comprend que les ombres se rapprochent à nouveau, et que cette tour était autrefois un bastion contre les ténèbres qui reviennent. Elle sent que les mêmes événements pourraient se répéter si rien n'est fait pour empêcher le retour des ombres.

Clôture de l'exploration

Minara termine son exploration avec des informations supplémentaires sur la nature des ombres qui menacent Dale et sur son propre héritage. Elle a peut-être découvert un artefact mineur, des documents anciens ou même reçu une vision du passé. Les rencontres avec les esprits ou spectres dans la tour l'ont convaincue que ce lieu est imprégné de magie noire et d'une ancienne malédiction.

Elle quitte la tour en sachant que ce qu'elle a découvert ici est seulement le début. Le voyageur, toujours mystérieux, observe en silence et la guide ensuite vers la prochaine étape de sa quête.

Se retirer prudemment

Minara peut sentir que l'atmosphère devient oppressante et choisir de quitter la tour avant que quelque chose de dangereux ne se manifeste. Cette décision peut avoir des conséquences sur sa préparation pour les événements à venir.

> Minara, sentant que l'atmosphère devient de plus en plus oppressante, décide de ne pas pousser plus loin l'exploration de la tour. L'inscription qu'elle a déchiffrée lui a déjà donné des indices importants, et elle juge préférable de quitter cet endroit avant que quelque chose de plus dangereux ne se manifeste.

Action Minara peut choisir de quitter la tour immédiatement, prenant avec elle les informations qu'elle a recueillies sur l'inscription et son lien avec la prophétie. Elle peut également essayer de convaincre le voyageur de lui en dire plus sur ce qu'il sait, ou sur ce qu'il attend d'elle.

- **Réussite** Minara quitte la tour sans incident. Elle a toujours en tête les mots de l'inscription et sent que ces informations suffiront à guider ses prochains pas. Avant de partir, le voyageur lui rappelle que les ombres du Nord ne tarderont pas à s'étendre, et que des décisions difficiles l'attendent bientôt.
- **Échec potentiel** En partant précipitamment, Minara pourrait déclencher un léger éboulement dans la tour, alertant une créature qui s'était endormie dans les profondeurs du lieu. Elle devra peut-être se défendre ou fuir rapidement.

Clôture de la scène

La scène se termine sur une note de malaise. Que Minara décide d'explorer davantage ou de quitter les lieux, elle sait désormais qu'elle est impliquée dans quelque chose de bien plus grand que sa simple quête personnelle. La prophétie gravée sur les murs de la tour résonne en elle, la liant directement aux ombres qui commencent à s'étendre dans les terres du Nord.

En quittant la tour, Minara sent que des yeux invisibles la suivent. Les corbeaux qui volent au-dessus d'elle ne sont peut-être pas simplement des oiseaux. Une créature de l'ombre semble avoir pris note de sa présence dans ces lieux oubliés.

Le voyageur, quant à lui, reste énigmatique, mais satisfait que Minara ait découvert ce premier fragment de vérité. Il lui indique que la prochaine étape de sa quête se trouve dans la ville de Dale même, où des forces plus sombres sont déjà à l'œuvre.

Options pour la suite de la campagne

- **Artefact découvert :** Minara peut trouver un fragment d'un ancien artefact ou une clé, mentionnée dans l'inscription, qui l'aidera plus tard dans son aventure.
- **Vision ou prémonition :** Minara pourrait être victime d'une vision soudaine en touchant l'inscription, lui révélant un aperçu de la menace qui l'attend.
- **Conséquence de l'exploration :** Si Minara choisit de fouiller la tour en profondeur, elle pourrait réveiller une créature mineure liée aux ombres, qui la suivra et interviendra plus tard dans l'aventure.

Scène 3 : Les ombres s'épaississent (rencontre)

Après avoir quitté la tour abandonnée, Minara et le voyageur reviennent à Dale sous un ciel menaçant. Alors que la nuit tombe, des ombres étranges s'allongent dans les ruelles de la ville. Minara sent une présence oppressante et, peu après, une créature maudite liée aux ténèbres fait son apparition. Ce **loup maudit**, une manifestation mineure des ombres du Nord, se matérialise devant elle, prêt à attaquer. Minara doit décider de fuir, de combattre ou de découvrir si cette créature a un lien avec la prophétie.

Objectifs

- **Présenter la première confrontation avec une créature des ombres** : Le loup maudit représente un avant-goût des menaces plus grandes à venir, tout en étant un défi à la portée de Minara.
- **Renforcer l'atmosphère d'angoisse et de danger** : La ville de Dale, en apparence paisible, commence à montrer des signes d'une menace imminente. Les ombres prennent forme et Minara comprend que les événements se précipitent.
- **Offrir à Minara un choix décisif :** Combattre la créature, fuir, ou tenter de comprendre sa nature pour mieux anticiper les futurs dangers.

Mise en place

Lieu : Une ruelle sombre à Dale, non loin de l'auberge où séjourne Minara. Les lanternes de la ville projettent des ombres étranges sur les murs, et le vent siffle à travers les allées désertes. La ville semble endormie, mais une tension palpable flotte dans l'air.

Alors que Minara et le voyageur approchent de l'auberge après avoir quitté la tour, l'air semble soudainement plus lourd. Le vent se lève, soufflant des rafales froides qui portent avec elles des murmures à peine audibles. Le ciel est couvert de nuages noirs, et la lumière des étoiles est étouffée. Minara sent un frisson parcourir son échine, une sensation d'être observée.

Autour d'elle, les ombres projetées par les lanternes semblent plus longues, plus épaisses, et commencent à se mouvoir d'une manière qui défie la raison.

Alors qu'ils s'avancent dans la ruelle, un bruit sec se fait entendre derrière eux. Un grognement bas, guttural, résonne dans l'air. Minara se retourne et aperçoit une silhouette émergeant des ténèbres. Un loup, mais pas un loup ordinaire. Sa fourrure semble être faite de fumée et de cendres, et ses yeux brillent d'une lueur sinistre. Ce **loup maudit** est une créature corrompue par les ombres du Nord. Il avance lentement, ses pattes à peine visibles dans la brume noire qui l'entoure.

Détails sur le Loup maudit

Description du loup maudit :
Le loup est une créature surnaturelle, son corps composé d'ombre et de fumée. Ses griffes laissent des traces profondes sur le sol pavé, et ses yeux rouges brillent dans l'obscurité. À chaque pas, il semble aspirer la lumière des lanternes environnantes, plongeant la ruelle dans une obscurité croissante.

Un sentiment de terreur envahit l'air. Ce loup n'est pas seulement une bête ; c'est une manifestation des forces obscures qui rôdent au Nord, un avant-goût des ombres qui cherchent à se répandre.

Capacités : Aura de peur : Le loup maudit dégage une aura de terreur qui pourrait affecter Minara. Si elle échoue à un test de volonté (ou de sagesse, selon le système de jeu), elle pourrait être paralysée par la peur pendant un court instant, hésitant à combattre ou à fuir.

Attaque d'ombre : Le loup ne mord pas simplement avec ses crocs physiques ; ses attaques laissent une marque de corruption sur sa cible, un effet temporaire qui affaiblit la vitalité ou la clarté mentale de Minara.

Disparition : Si le combat tourne en sa défaveur, le loup peut se dissiper en fumée, réapparaissant plus tard dans l'aventure ou marquant le retour inévitable des ombres.

Rencontre et choix narratifs pour Minara

Minara est maintenant face à un ennemi tangible, mais elle a plusieurs options pour gérer la situation :

Choix 1 : Affronter le loup maudit

Minara peut décider de rester et de combattre la créature.

> Le grognement bas et guttural du loup maudit résonne dans la ruelle, une menace palpable dans l'air glacial. Ses yeux rouges brillent dans la pénombre, et à chaque pas, l'ombre qui l'entoure semble absorber la lumière des lanternes. Ses crocs scintillent dans l'obscurité, et son regard se fixe sur toi, un mélange de faim et de malice. Tu sens la peur t'envahir, mais quelque chose d'autre monte en toi : la volonté de te défendre.
>
> L'air est chargé de tension. Le voyageur reste immobile, observant en silence, comme s'il attendait de voir ce que tu allais faire. Tes doigts glissent vers ton arme, et tu te prépares à l'affrontement. Le loup, quant à lui, bondit en avant, ses griffes raclant le sol pavé.

Développement :
Minara prépare ses armes et se tient prête à affronter la créature. Le combat est difficile, car le loup est rapide et sa nature d'ombre lui permet de se fondre dans les ténèbres environnantes. À chaque attaque, le loup semble se matérialiser dans un autre coin de la ruelle, obligeant Minara à rester vigilante.

Jet de combat : Si Minara réussit ses attaques, elle peut infliger des dommages au loup, mais chaque fois qu'elle le touche, il semble se dissiper brièvement en un nuage de fumée avant de se reformer. Le combat est donc long et éprouvant.

Événement de combat : Si Minara parvient à réduire suffisamment les points de vie de la créature, celle-ci se dissipera entièrement, laissant derrière elle une faible lueur bleutée, qui se fondra dans le sol. Le loup maudit s'évapore, mais laisse un **morceau de fourrure maudite** que Minara peut récupérer. Cet objet pourrait contenir des indices ou être utilisé plus tard dans la campagne pour comprendre la nature des ombres.

Choix 2 : Fuir la créature

Minara peut décider de ne pas affronter le loup directement, sentant que ce combat pourrait être trop dangereux.

> Le loup maudit s'avance lentement, sa silhouette d'ombre et de fumée se fondant dans la noirceur de la nuit. Son regard perçant te transperce, et une sensation d'oppression te prend à la gorge. Le temps semble ralentir, et l'air devient de plus en plus lourd, comme si les ombres cherchaient à t'engloutir. Tu sais que cet ennemi n'est pas ordinaire, et qu'un combat pourrait être plus dangereux que tu ne le penses.
>
> Tu te tournes rapidement vers l'auberge, sentant le besoin urgent de t'éloigner de cette menace. Tes jambes se mettent en mouvement avant même que ton esprit n'ait pris la décision. Le loup te suit du regard, ses pas rapides derrière toi, mais il ne semble pas encore prêt à attaquer directement.
>
> Le vent siffle à tes oreilles, et chaque coin d'ombre dans la rue semble prêt à se refermer sur toi. Tu t'enfonces dans les ruelles de Dale, tentant d'échapper à la créature qui te suit silencieusement.

Développement :
Minara tourne les talons et court vers l'auberge ou un autre lieu sûr à proximité. La créature, cependant, ne la laisse pas s'enfuir si facilement. Le loup maudit la suit à distance, ses pas silencieux derrière elle, mais il ne tente pas d'attaquer immédiatement.

Jet de discrétion ou d'agilité : Si Minara réussit à s'échapper rapidement et à se cacher, elle peut éviter un affrontement direct. Le loup s'éloigne, mais la sensation de menace reste présente. Elle sait que la créature pourrait revenir, ou qu'elle pourrait croiser son chemin à nouveau plus tard.

Conséquence de la fuite : En fuyant, Minara perd l'opportunité de récupérer des indices précieux, mais elle évite de risquer des blessures graves. Cependant, la présence du loup reste une menace flottante, et elle sait désormais que les ombres rôdent dans les rues de Dale.

Choix 3 : Comprendre la nature de la créature

Minara peut essayer de comprendre la nature du loup maudit au lieu de l'affronter physiquement.

> Le loup maudit s'avance lentement, ses pattes frôlant le sol pavé sans bruit. Mais quelque chose dans sa manière de se mouvoir te fait hésiter. Il ne s'agit pas seulement d'une bête en quête de proie. Ses yeux, brillants d'une lueur surnaturelle, semblent observer plus qu'attaquer. Une sensation étrange émane de la créature, comme si elle était faite d'une énergie corrompue plus que de chair et d'os.
>
> Tu sens ton talisman vibrer doucement contre ta poitrine, réagissant à la présence du loup. Un lien invisible semble se tisser entre toi et la créature, comme si elle cherchait à te tester, ou peut-être à te transmettre un message. Les ombres dans la ruelle paraissent épaissir autour de vous, mais aucune attaque ne vient. Le vent qui souffle porte avec lui des murmures lointains, des mots que tu n'arrives pas à saisir pleinement.
>
> Le loup, toujours en mouvement, ne te quitte pas des yeux. Il semble t'attendre.

Développement :
Plutôt que d'attaquer ou de fuir, Minara peut utiliser ses connaissances ou ses pouvoirs pour tenter de percevoir la véritable nature de la créature. Cela peut se faire à travers un jet de connaissance, de perception magique, ou même en utilisant le talisman qu'elle porte.

Jet de perception magique ou connaissance des ombres : Si Minara réussit, elle peut comprendre que le loup maudit n'est qu'une manifestation mineure des ombres plus grandes qui grandissent au Nord. Elle réalise que cette créature a été envoyée pour la tester ou pour l'avertir. Le talisman qu'elle porte réagit fortement à la présence du loup, brillant d'une lumière plus intense.

Conséquence du choix : Minara n'a pas besoin de combattre le loup directement, mais elle doit rester prudente. Le loup, après avoir observé son calme et sa perspicacité, se dissipe en un nuage de fumée, mais laisse derrière lui un **morceau de griffe noire**, qui peut être un indice pour comprendre les ombres. Cette interaction renforce son lien avec les ombres et la prophétie.

Clôture de la scène

Quel que soit le choix de Minara, la rencontre avec le loup maudit laisse un impact sur elle. Si elle combat et vainc la créature, elle obtient des indices supplémentaires. Si elle fuit ou tente de comprendre, elle évite le danger immédiat mais garde la sensation d'une menace omniprésente. L'apparition de la créature marque un tournant dans son aventure : les ombres ne sont plus une menace lointaine, elles sont maintenant dans les rues de Dale.

Le voyageur, observant tout cela de près, reste calme mais préoccupé. Il sait que ce n'est que le début des manifestations des ténèbres. Après cette rencontre, il guide Minara vers la prochaine étape de son périple, tout en soulignant l'importance de sa préparation pour ce qui vient.

Conséquences de la rencontre

- **Combat :** Si Minara combat le loup et gagne, elle peut récupérer des indices ou un objet lié aux ombres.
- **Fuite :** Si elle fuit, elle reste indemne mais perd des informations cruciales.
- **Compréhension :** Si elle choisit de comprendre la créature, elle renforce son lien avec les ombres, tout en évitant un combat direct.

Scène 4 : Révélations

Après la rencontre avec le loup maudit, Minara retourne à l'auberge ou dans un lieu sûr où elle peut enfin prendre un moment pour réfléchir à ce qu'elle a vu et appris. Le voyageur du Nord la rejoint, et c'est à ce moment que les révélations les plus importantes sont faites. Le voyageur lui explique que les événements ne sont que le début d'une lutte bien plus vaste contre les ténèbres. Minara apprend que son héritage, symbolisé par le talisman qu'elle porte, est directement lié aux ombres qui s'étendent depuis le Nord. Cette scène pose les bases pour la suite de l'aventure.

Objectifs

- **Consolidation des informations :** Minara réfléchit aux événements passés (la découverte dans la tour, la rencontre avec le loup maudit) et commence à faire des connexions sur la menace qui approche.
- **Révélation sur l'héritage de Minara :** Le voyageur dévoile des informations sur l'histoire de sa lignée et sur le rôle qu'elle est destinée à jouer dans les événements à venir.
- **Préparation pour la suite de l'aventure :** Le voyageur oriente Minara vers la prochaine étape, que ce soit une quête personnelle liée à ses origines ou une mission pour protéger Dale et les terres environnantes contre l'avancée des ombres.

Mise en place

Lieu : Minara retourne à l'auberge "Le Repos du Voyageur", un lieu familier où elle peut se reposer et réfléchir. La pièce où elle se trouve est éclairée faiblement par le feu de la cheminée. Le bruit de la ville a diminué, et la plupart des habitants sont endormis. C'est une nuit froide et silencieuse, propice à la réflexion et à la conversation.

Minara s'assoit près de la cheminée, la chaleur du feu réchauffant doucement ses mains engourdies par le froid. La rencontre avec le loup maudit continue de tourner dans son esprit, tout comme les inscriptions découvertes dans la tour. Elle se sent liée à tout cela, mais les pièces du puzzle ne sont pas encore entièrement en place.

Son talisman, qui a réagi à plusieurs reprises aux événements de la journée, semble à nouveau s'éclairer légèrement, comme s'il réagissait à une force invisible.

Le voyageur du Nord, toujours énigmatique, s'installe en face d'elle, ses yeux perçants fixant le feu. Après un moment de silence, il prend la parole.

Révélations du voyageur

Voyageur du Nord : *Ce que tu as vu aujourd'hui, ce loup maudit, les ombres qui grandissent... ce n'est que le début. Les terres du Nord sont vieilles, bien plus vieilles que ce que les hommes peuvent comprendre. Et avec cette ancienneté vient un passé lourd de malédictions et de ténèbres. Les forces qui se meuvent aujourd'hui ont dormi pendant des siècles, mais elles cherchent maintenant à se libérer.*

Le voyageur marque une pause, son regard se posant sur le talisman de Minara, qui brille faiblement.

Ton talisman... ce n'est pas un simple souvenir de famille. Il est lié à ton héritage. Les Dunedain, ton peuple, ont toujours été des gardiens contre les forces de l'ombre. Ce que tu portes est un fragment d'une ancienne lignée, une lignée qui a combattu ces ténèbres il y a bien longtemps. Il est probable que les ombres que tu affrontes maintenant soient les mêmes qu'ils ont combattues autrefois.

Interactions et questions de Minara

Minara peut poser des questions au voyageur à ce moment-là pour obtenir plus de précisions sur son rôle et sur les ombres qu'elle devra affronter. Ces interactions permettront de mieux ancrer les révélations dans la narration.

Minara :
"Pourquoi moi ? Qu'est-ce que cela signifie pour mon avenir ?"

Voyageur du Nord :
"Ce que cela signifie, c'est que tu es destinée à affronter ces forces, que tu le veuilles ou non. Mais tu n'es pas seule. Le talisman que tu portes, l'héritage que tu as reçu, tout cela t'a été transmis pour une raison. C'est un lien avec les anciennes lignées, celles qui ont été autrefois choisies pour protéger les terres des ombres. C'est à toi de découvrir comment l'utiliser, et où il te guidera."

Evénement clé : La résonance du talisman

Alors que la conversation se poursuit, le talisman de Minara commence à vibrer plus intensément, réagissant à une force mystérieuse. Le voyageur se penche en avant, ses yeux s'éclairant légèrement.

Voyageur du Nord :
Il réagit... Les ombres ne sont pas loin. Elles te guident vers quelque chose, un lieu, un artefact... ou peut-être une personne. Ce talisman te mènera là où tu dois aller.

Le talisman émet une lueur plus intense, projetant de petites ombres dans la pièce. Minara sent alors une direction dans son esprit, un instinct qui l'attire vers un lieu qu'elle ne peut encore nommer. Peut-être s'agit-il d'un ancien sanctuaire des Dunedain, ou d'un autre endroit où des réponses l'attendent.

Choix narratif pour Minara

Après ces révélations, Minara a plusieurs options pour orienter la suite de son aventure.

1. **Explorer les anciens sanctuaires des Dunedain :** Minara peut choisir de suivre l'appel de son talisman et de se rendre dans un lieu ancien, peut-être une forteresse ou un sanctuaire caché, où elle pourrait trouver des réponses supplémentaires sur son héritage et sur les ombres.
2. **Protéger Dale des ombres :** Alternativement, Minara peut décider de rester à Dale pour enquêter plus avant sur les signes croissants de corruption dans la ville. Elle pourrait chercher à comprendre comment les ombres s'infiltrent dans la région et trouver des moyens de protéger les habitants.
3. **Rechercher l'artefact mentionné :** Si elle a découvert des indices sur un artefact ancien (comme la "Lame des Héros"), Minara pourrait partir à sa recherche. Cet objet pourrait lui donner le pouvoir nécessaire pour affronter les forces des ténèbres.

Clôture de la scène

La scène se termine avec Minara confrontée à un choix. Le voyageur, après lui avoir révélé son lien avec l'ancienne lignée des Dunedain et son rôle dans la lutte contre les ombres, lui laisse le choix de la prochaine étape. Il l'avertit cependant que le temps presse : les ombres grandissent rapidement, et chaque jour perdu risque de rapprocher les ténèbres du cœur de Dale.

Voyageur du Nord :
Le choix t'appartient, Minara. Mais souviens-toi, les ombres n'attendent pas. Elles s'étendent, et chaque minute compte.

Minara reste assise devant le feu, son esprit tourné vers les révélations qui viennent de lui être faites. Elle sent le poids de son héritage sur ses épaules, mais aussi la responsabilité qui l'accompagne. Le voyageur la regarde silencieusement, attendant de voir où son destin la mènera.

Conséquences de la scène

- **Choix 1 : Explorer les anciens sanctuaires des Dunedain.** Cela mènera Minara sur une quête plus personnelle, centrée sur la découverte de son héritage et des secrets de son peuple.
- **Choix 2 : Protéger Dale des ombres.** Elle pourrait se retrouver à affronter directement les forces qui s'infiltrent dans la ville, découvrant au passage des alliés ou des ennemis cachés.
- **Choix 3 : Rechercher l'artefact ancien.** Cette option la plonge dans une quête pour récupérer un puissant objet capable de l'aider dans sa lutte contre les ténèbres.

Scène 5 : La quête commence

Après avoir pris conscience de son rôle dans les événements à venir et des ombres qui grandissent, Minara doit maintenant agir. Guidée par les révélations du voyageur et la résonance de son talisman, elle se lance dans sa quête pour affronter la menace des ténèbres. Cette scène marque le début concret de son voyage, où elle devra faire face à des obstacles, se préparer pour les dangers à venir et choisir une direction qui orientera la suite de l'aventure.

Objectifs

- **Commencer l'aventure principale :** Minara passe à l'action en suivant les indices et révélations qui l'ont menée jusqu'ici.
- **Développer les choix précédents :** En fonction des choix de Minara dans la scène 4, la direction de l'aventure prend forme (exploration, protection de Dale ou recherche d'un artefact).
- **Introduire des premiers obstacles :** Minara rencontre des difficultés et doit affronter des dangers immédiats, qu'ils soient physiques, sociaux ou magiques.
- **Poser les bases de la prochaine phase de l'aventure :** Minara fait face à un premier défi important qui la prépare pour la suite de la campagne.

Mise en place

Lieu : En fonction des choix de Minara lors de la scène précédente, la scène 5 se déroule dans l'un des trois lieux suivants, qui définiront la nature de l'aventure à venir :

1. Les ruines d'un ancien sanctuaire des Dunedain**, caché dans une forêt épaisse ou une région montagneuse au Nord de Dale.
2. Les rues de Dale, où l'infiltration des ombres dans la ville se fait de plus en plus visible.
3. Les montagnes environnantes, où Minara part à la recherche de l'artefact mentionné dans les révélations (la "Lame des Héros" ou un autre artefact puissant).

Choix 1 : Explorer les anciens sanctuaires des Dunedain

Lieu :
Minara a décidé de suivre les indications de son talisman qui la guide vers un sanctuaire caché, peut-être un lieu de pouvoir oublié de son peuple, les Dunedain. Ce sanctuaire est situé dans une région reculée, loin des regards des hommes, et depuis longtemps oublié par les habitants des terres environnantes.

> La route est longue et pénible, mais tu te sens poussée par une force invisible. Le talisman autour de ton cou réagit de plus en plus fortement à mesure que tu t'approches de ta destination. La forêt autour de toi devient de plus en plus dense, et bientôt, tu te retrouves devant une clairière étrange, marquée par d'anciens piliers de pierre. Il est évident que ce lieu a autrefois servi à des rituels oubliés, peut-être même des rites de protection contre les ombres.

Événement :

> Alors que tu t'aventures plus profondément dans le sanctuaire, une brume épaisse s'élève soudainement du sol. Les arbres semblent se resserrer autour de toi, et le silence oppressant est soudain brisé par un grondement sourd. Devant toi, des statues de pierre, autrefois protectrices, sont maintenant corrompues par une force obscure. L'une d'elles s'anime lentement, prenant la forme d'un **Gardien de pierre corrompu**, un protecteur ancien qui a succombé aux ténèbres.

Rencontre :

- Le **Gardien de pierre corrompu** attaque Minara. Cette créature est lente mais puissante, ses coups lourds pourraient causer des dégâts importants. Minara doit utiliser sa vitesse et son intelligence pour esquiver ses attaques tout en cherchant des faiblesses dans sa carapace de pierre.

- Si elle réussit à détruire le gardien, Minara découvre un **ancien artefact** ou un **fragment de parchemin**, qui contient des informations supplémentaires sur la bataille des Dunedain contre les ombres. Cela renforce son lien avec son peuple et lui donne un avantage pour la suite de l'aventure.

Choix 2 : Protéger Dale des ombres

Lieu :
Si Minara a choisi de rester à Dale pour protéger la ville des ombres qui s'infiltrent dans ses rues, elle doit maintenant faire face aux premiers signes de corruption. Des rumeurs circulent dans les tavernes sur des disparitions soudaines, des créatures rôdant la nuit, et des lieux autrefois sûrs où l'obscurité semble s'étendre.

> La ville de Dale, d'apparence paisible, commence à montrer des signes d'inquiétude parmi ses habitants. Les rues autrefois animées semblent plus silencieuses la nuit. Alors que tu parcours les ruelles sombres, tu ressens à nouveau cette sensation oppressante que tu avais connue avec le loup maudit. Des ombres mouvantes se glissent sur les murs, et des murmures étranges semblent sortir des égouts sous tes pieds.

Événement :

> Alors que tu avances, tu entends un cri perçant venant d'une ruelle proche. En t'y précipitant, tu découvres un groupe de villageois pris au piège par une créature étrange, mi-humaine, mi-spectrale, qui semble drainer leur énergie vitale. Cette créature, un **Drainant des ombres**, s'est matérialisée à partir des ténèbres et cherche à s'attaquer aux plus faibles.

Rencontre :

- Le **Drainant des ombres** est une créature plus rusée que puissante. Elle utilise la peur pour immobiliser ses victimes et se nourrit de leur énergie. Minara doit agir rapidement pour protéger les villageois tout en évitant les tentacules d'ombre qui cherchent à l'entraver.
- Si Minara parvient à détruire la créature, elle peut interroger les villageois et obtenir des informations supplémentaires sur l'origine de la corruption dans la ville. Cela pourrait révéler l'existence d'un culte secret ou d'un lieu maudit qui devra être purgé.

Choix 3 : Rechercher l'artefact mentionné

Lieu :
Minara a décidé de suivre les indices qui la mènent vers un artefact ancien, une **Lame des Héros** ou un autre objet puissant, destiné à affronter les ombres. L'artefact est caché dans une grotte ancienne ou une forteresse en ruine dans les montagnes autour de Dale.

> Les montagnes se dressent devant toi, menaçantes et couvertes de neige. Alors que tu te frayes un chemin à travers les sentiers escarpés, une tempête se lève soudainement. Le vent hurle à tes oreilles, et la neige tourbillonne autour de toi. Le talisman que tu portes se met à briller de plus en plus fort, t'indiquant la direction d'une ancienne grotte. À l'intérieur, tu découvres un ancien autel, partiellement détruit, mais toujours imprégné d'une énergie ancienne.

Événement :

> Alors que tu t'approches de l'autel, une force invisible semble s'élever du sol. Une ombre émerge de la grotte, prenant la forme d'un **Guerrier spectral**, un ancien héros tombé au combat, corrompu par les ténèbres. Le spectre protège l'artefact de ceux qu'il juge indignes.

Rencontre :

- Le **Guerrier spectral** est un adversaire redoutable, rapide et habile au combat, capable de traverser les murs de la grotte. Minara doit utiliser ses compétences pour éviter ses attaques, tout en cherchant un moyen de purifier l'esprit du guerrier afin de le libérer de sa malédiction.
- Si elle réussit, Minara peut récupérer l'artefact, une **Lame des Héros** ou un autre objet ancien qui renforce ses capacités et lui donne un avantage contre les ombres.

Clôture de la scène

Quel que soit le chemin choisi par Minara, la scène se termine par une première grande victoire. Elle a affronté des forces liées aux ombres et a acquis des informations ou un objet clé qui l'aidera dans la suite de son aventure. Cependant, chaque choix révèle également une nouvelle couche de mystère et de danger.

Conséquences de la scène

Exploration du sanctuaire des Dunedain : Minara renforce son lien avec son héritage et découvre des fragments d'artefacts ou de connaissances qui lui seront utiles.

Protection de Dale : Minara gagne la confiance des villageois et commence à comprendre comment les ombres infiltrent la ville, mettant en lumière des ennemis cachés ou des lieux corrompus.

Recherche de l'artefact : Minara récupère un puissant artefact qui lui donnera un avantage dans les combats à venir contre les ombres.

Les Murmures du Vent du Nord

Les murmures du vent du Nord est une aventure introductive conçue pour Minara, une rôdeuse Dunedain, se déroulant dans l'univers de la Terre du Milieu. En quête de réponses sur son passé mystérieux, Minara arrive à Dale, une cité en pleine renaissance sous le règne du roi Bard après la Bataille des Cinq Armées. Alors que des rumeurs d'ombres grandissantes au Nord et de créatures maudites commencent à circuler dans la ville, Minara est approchée par un voyageur énigmatique qui semble connaître des secrets sur ses origines. Guidée par ses visions et les signes troublants découverts dans une vieille tour abandonnée, Minara réalise que ses propres destinées sont intimement liées aux ténèbres qui menacent la région. Face à une créature maudite, elle comprend que ce n'est que le début d'une lutte bien plus vaste. Sa quête la mènera à affronter les ombres qui s'étendent depuis les terres gelées du Nord, tout en découvrant des vérités oubliées sur son héritage.

À utiliser avec n'importe quel ensemble de règles de jeu de rôle fantastique. Jouez la meilleure partie de votre vie !



LaCiteDesGlaces.fr