LES OMBRES DE DALE

Aventures en Terre du Milieu



Scenario

Dans les ombres de Dale, un culte sombre tente de libérer une entité maléfique. Les héros doivent agir avant que la Terre du Milieu ne sombre dans le chaos.

Sommaire

Les Ombres de Dale 4

Synopsis 4

Plan du Scénario 4

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure 4

Acte 2 : Enquêtes et Découvertes 4

Acte 3 : Confrontation et Résolution 5

Conclusion 5

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure 7

Scène 1 : La Place du Marché de Dale 7

Objectifs 7

Mise en Place 7

Clôture de la Scène 8

Transition vers la Scène suivante 8

Scène 2 - La Taverne de l'Aube Dorée 9

Objectifs 9

Mise en Place 9

Clôture de la Scène 10

Transition vers la Scène suivante 10

Acte 2 - Enquêtes et Découvertes 13

Scène 3 - Les Ruines des Forges 13

Objectifs de la Scène 13

Mise en Place 13

Clôture de la Scène 14

Transition vers la Scène suivante 16

Scène 4 : Les Collines Hantées de Dale 17

Objectifs 17

Mise en Place 17

Conclusion de la Scène 18

Transition vers la Scène suivante 18

Scène 5 : La Cachette Secrète 20

Objectifs de la Scène 20

Mise en Place 20

Conclusion de la Scène 22

Transition vers l'Acte 3 22

Acte 3 : Confrontation et Résolution 25

Scène 6 : La Bataille Finale dans les Profondeurs d'Erebor 25

Objectifs de la Scène 25

Mise en Place 25

Conclusion de la Scène 27

Conclusion du scénario 27

Points d'Attention pour le Gardien des Légendes 30

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure 30

Acte 2 : Enquêtes et Découvertes 30

Acte 3 : Confrontation et Résolution 31

INTRODUCTION



Les Ombres de Dale

Les Ombres de Dale est une aventure pour deux personnages se déroulant dans l'univers de la Terre du Milieu, inspirée du jeu de rôle *Aventures en Terre du Milieu*. Grimur, un nain vengeur des Monts de Fer, et Minara, une rôdeuse Dunedain, se retrouvent à Dale, une ville en plein renouveau après la Bataille des Cinq Armées. Attirés par des rumeurs de malédictions anciennes et de disparitions mystérieuses, ils découvrent qu'un culte sombre tente de libérer une entité maléfique emprisonnée sous Erebor. Leur quête les mènera à travers les ruines et les profondeurs de la Montagne Solitaire, où ils devront affronter des forces obscures pour empêcher un désastre imminent.

Synopsis

Cinq ans après la Bataille des Cinq Armées, Dale et ses environs sont en pleine reconstruction. Cependant, la paix est troublée par des rumeurs de malédictions et de forces obscures à l'œuvre dans les collines environnantes. Grimur, un nain vengeur des Monts de Fer, cherche à rétablir l'honneur de son clan, tandis que Minara, une rôdeuse Dunedain, est intriguée par les signes d'une ancienne malédiction qui pourrait menacer la région.

Leur enquête les conduit à découvrir un culte secret opérant sous les ruines d'Erebor, visant à libérer une entité maléfique. Alors que le culte se prépare à accomplir un rituel sombre, Grimur et Minara doivent infiltrer les repaires souterrains, affronter des créatures des ténèbres, et empêcher la résurgence de ce mal ancien. Leur voyage culmine dans une bataille épique dans les profondeurs d'Erebor, où ils doivent faire face à l'Adepte Sombre, chef du culte, et à une manifestation partielle de l'entité maléfique.

Au terme de l'aventure, les héros parviennent à déjouer les plans du culte, sauvant Dale et les terres environnantes d'une nouvelle menace. Cependant, leur victoire est marquée par le poids du sacrifice et la certitude que d'autres dangers peuvent encore surgir des ombres.

Plan du Scénario

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure

Scène 1 : La Place du Marché de Dale

- **Synopsis :** Grimur et Minara arrivent à Dale indépendamment, attirés par des rumeurs inquiétantes. Ils se rencontrent par hasard en défendant un marchand contre des brigands qui tentent de voler un artefact ancien.
- **Objectif :** Introduire les personnages et les motiver à enquêter sur les mystères de Dale.

Scène 2 : La Taverne de l'Aube Dorée

- **Synopsis :** Les deux héros se rendent à la taverne pour recueillir des informations. Ils rencontrent un vieil informateur qui leur parle d'un mystérieux culte opérant dans les environs.
- **Objectif :** Recueillir des informations et poser les bases de l'alliance entre Grimur et Minara.

Acte 2 : Enquêtes et Découvertes

Scène 3 : Les Ruines des Forges

- **Synopsis :** Les personnages explorent les ruines des anciennes forges sous Dale, découvrant des indices sur un culte vénérant une force maléfique. Ils sont confrontés à des cultistes et des pièges mortels.
- **Objectif :** Introduire la menace du culte et préparer les personnages à la confrontation.

Scène 4 : Les Collines Hantées de Dale

- **Synopsis :** En suivant les indices des forges, Grimur et Minara se dirigent vers des collines hantées à l'est de Dale. Ils affrontent des créatures corrompues et découvrent l'entrée de la cachette principale du culte.

- **Objectif :** Renforcer l'atmosphère de danger et conduire les personnages à la cachette du culte.

Scène 5 : La Cachette Secrète

- **Synopsis :** Les personnages infiltrent la cachette du culte, située sous les collines. Ils y affrontent l'Adepte Sombre et ses derniers fidèles, interrompant un rituel visant à libérer une force maléfique.
- **Objectif :** Confronter les personnages au cœur de la menace et obtenir des informations cruciales pour la bataille finale.

Acte 3 : Confrontation et Résolution

Scène 6 : La Bataille Finale dans les Profondeurs d'Erebor

- **Synopsis :** Les héros descendent dans les profondeurs oubliées d'Erebor, où le culte tente de libérer l'entité maléfique. Dans un combat épique, ils affrontent l'Adepte Sombre ressuscité et la manifestation partielle de l'entité.
- **Objectif :** Résoudre l'intrigue en empêchant la libération du maléfice et conclure l'aventure par une victoire décisive ou un sacrifice héroïque.

Conclusion

Au terme de l'aventure, Grimur et Minara auront déjoué une menace qui pesait sur Dale et Erebor, prouvant leur valeur en tant que protecteurs de la Terre du Milieu. Cette campagne peut se conclure sur cette victoire, mais elle laisse aussi la porte ouverte à de futures aventures, où d'autres périls issus des ombres pourraient émerger.

ACTE 1

L'APPEL A L'AVENTURE

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure

Scène 1 : La Place du Marché de Dale

Cette scène introduit les personnages joueurs, Grimur, un Nain vengeur des Monts de Fer, et Minara, une vagabonde Dunedain, dans la ville de Dale. Ils ne se connaissent pas encore, mais un incident sur la place du marché les pousse à collaborer. L'action commence lorsqu'un groupe de brigands tente de dérober un artefact ancien. La scène se termine avec les personnages décidant de poursuivre leur enquête ensemble.

Objectifs

Introduction des personnages : Assurez-vous que Grimur et Minara sont bien caractérisés dès le début. Leurs motivations doivent être claires et leur première rencontre doit marquer le début de leur alliance.

Combat avec les brigands : Maintenez un équilibre entre action et narration. Utilisez ce combat pour révéler des détails sur les compétences des personnages.

Artefact ancien : Insistez sur les runes naines pour attirer l'attention de Grimur. Cela doit être un point de curiosité pour les joueurs.

Transition vers la taverne : Guidez les joueurs naturellement vers l'idée de se rendre à la taverne pour recueillir plus d'informations.

Mise en Place

"Le soleil darde encore quelques rayons chauds sur la place du marché de Dale, où une foule bigarrée s'agite entre les étals. Des marchands vantent leurs produits, allant des épices exotiques aux armes forgées récemment dans les feux d'Erebor. L'air est rempli de l'odeur du pain frais et des épices. Des enfants rient en courant autour des passants, tandis que des hommes discutent autour de chopes de bière. Pourtant, malgré l'apparente tranquillité, une tension sous-jacente se fait sentir."

Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer quelques visages inquiets, des regards qui se détournent trop rapidement.

Soudain, un cri perce l'agitation du marché. Près d'un étal où brille une broche ornée de runes anciennes, un marchand se débat avec un groupe de brigands. Leur allure grossière contraste avec la foule, et leurs intentions sont claires : ils veulent l'artefact. La panique s'empare des habitants autour, qui s'écartent précipitamment. C'est le moment pour vous d'agir."

Lieu - Place du Marché de Dale

Description : La place du marché de Dale est une vaste zone pavée au cœur de la ville, entourée de boutiques, de maisons en bois, et d'étals débordant de marchandises variées. L'ambiance est animée, avec des marchands proposant des produits locaux et étrangers, tandis que les habitants se mêlent à la foule pour leurs achats quotidiens. Des odeurs de pain frais, d'épices et de plats cuisinés emplissent l'air. Au loin, la silhouette imposante de la Montagne Solitaire domine l'horizon.

Présence sur le lieu :

- Des habitants de Dale, acheteurs et marchands.
- Un groupe de **4 brigands** (statistiques disponibles en fin de scène).
- Un marchand d'antiquités de Dale, potentiel informateur après l'incident.

Introduction des Personnages

Grimur : Le joueur incarnant Grimur est invité à décrire son entrée sur la place du marché, soulignant sa quête personnelle de vengeance. Grimur peut chercher des indices sur les brigands qu'il poursuit, ou simplement observer la vie quotidienne de Dale, cherchant des signes d'activités suspectes.

Minara : Le joueur incarnant Minara entre sur la place, peut-être attirée par une étrange sensation de malaise ou un signe particulier lié à sa quête des malédictions anciennes. Minara est discrète, préférant observer la scène avant de s'impliquer.

L'Incident

Déclencheur : Alors que les deux personnages explorent la place chacun de leur côté, un cri d'alarme retentit. Un marchand d'antiquités est en difficulté, un groupe de brigands tente de lui voler un artefact ancien, une broche ornée de runes anciennes.

Action : Le Gardien des Légendes décrit la scène avec les brigands forçant le marchand à leur remettre l'artefact. Grimur et Minara, en tant que défenseurs naturels, peuvent intervenir. Le joueur de Grimur peut décider de charger les brigands, attiré par les runes naines sur l'artefact. Le joueur de Minara pourrait choisir de prendre une position stratégique pour tirer à l'arc ou utiliser sa discrétion pour surprendre les agresseurs.

Combat : Les brigands se défendent mais sont visiblement moins organisés que Grimur et Minara. Le Gardien des Légendes peut gérer le combat en utilisant les statistiques des brigands ci-dessous. Il est important de maintenir la tension, mais d'éviter un combat trop long, afin de garder l'action fluide.

Rencontre entre Grimur et Minara

Après le combat : Une fois les brigands neutralisés ou en fuite, Grimur et Minara se retrouvent côte à côte, l'artefact en main. Le Gardien des Légendes encourage un court échange où les deux personnages se présentent et exposent brièvement leurs objectifs. Cela devrait rester succinct, permettant aux joueurs de faire connaissance tout en maintenant le mystère.

Le Marchand d'Antiquités : Reconnaissant, le marchand d'antiquités remercie les personnages et offre quelques informations en guise de récompense. Il raconte qu'un homme étrange, vêtu de noir, est récemment venu à Dale en quête d'objets anciens. Cet homme a offert une grande somme pour la broche, mais le marchand a refusé. Il mentionne aussi avoir entendu des rumeurs sur d'autres objets précieux volés récemment dans la région.

Clôture de la Scène

Décision : Grimur et Minara, ayant désormais un ennemi commun et un mystère à résoudre, conviennent de travailler ensemble, au moins temporairement. Le marchand leur suggère de se rendre à la **Taverne de l'Aube Dorée**, où ils pourraient en apprendre davantage sur cet homme mystérieux.

Brigands (4)

Humanoïde, Taille M, neutre mauvais

Classe d'Armure 12 (Armure de cuird)
Points de Vie 11(1d8 + 3)
Vitesse 9m.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	20 (+5)	3 (-3)	16 (+3)	11 (+1)	9 (+0)

Condition Immunities groovy
Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9
Languages Latin, Gibberish
Challenge 10 (7583 XP) **Proficiency Bonus** +2

Actions

Dague. *Attaque d'arme en mélée:* +4 to hit, reach 5ft., one target. *Hit* 4 (1d4 + 2)

Gourdin. *Attaque d'arme en mélée:* +4 to hit, reach 5ft., one target. *Hit* 5 (1d6 + 2)

Motivation : Ces brigands travaillent pour un maître qu'ils ne connaissent pas personnellement, mais qui les paie bien pour récupérer des objets spécifiques dans la région de Dale.

Transition vers la Scène suivante

La scène se termine avec les personnages se dirigeant vers la Taverne de l'Aube Dorée, où ils espèrent glaner davantage d'informations sur les forces mystérieuses qui semblent hanter Dale et ses environs. Le Gardien des Secrets peut alors préparer la transition vers la **Scène 2**, qui se déroulera dans la taverne et développera davantage le mystère.

Scène 2 - La Taverne de l'Aube Dorée

Cette scène se déroule dans la Taverne de l'Aube Dorée, un lieu populaire de Dale. Grimur et Minara se rendent à la taverne pour enquêter sur l'homme mystérieux mentionné par le marchand d'antiquités. Ici, ils auront l'occasion de recueillir des informations cruciales, rencontrer des alliés potentiels, et comprendre davantage la menace qui pèse sur la région. La scène se termine avec l'obtention d'un nouvel indice qui les mènera à une cachette secrète sous la ville.

Objectifs

1. Permettre aux personnages de recueillir des informations sur l'homme mystérieux et ses intentions.
2. Introduire des PNJ qui peuvent jouer un rôle crucial dans la suite de l'aventure.
3. Fournir un nouvel indice menant à un lieu clé de l'intrigue.
4. Renforcer l'atmosphère de mystère et de danger latent qui plane sur Dale.

Mise en Place

"Vous poussez la lourde porte de la Taverne de l'Aube Dorée, et êtes immédiatement enveloppés par une chaleur réconfortante. L'intérieur est faiblement éclairé par la lumière dorée des chandelles et le crépitement d'un feu de bois dans la grande cheminée. Des tables en bois massif occupent la majeure partie de l'espace, chaque recoin de la salle animé par les conversations des clients : marchands, voyageurs et soldats, chacun plongé dans ses discussions.

Le tavernier, un homme au visage marqué par le temps, vous salue d'un signe de tête tandis qu'il nettoie un verre. Dans un coin sombre, un vieil homme borgne vous observe attentivement. Ses vêtements usés et son air rusé vous laissent deviner qu'il n'est pas étranger aux secrets de la ville. Vous sentez que c'est ici que vous pourriez en apprendre plus sur les événements étranges qui troublent Dale."

Lieu - Taverne de l'Aube Dorée, à Dale

Description : La Taverne de l'Aube Dorée est une grande auberge située non loin de la place du marché. L'intérieur est chaleureux, avec des murs en bois sombre, un grand foyer central, et des tables en chêne massif. Le lieu est animé, rempli de voyageurs, de marchands, de soldats et de quelques figures plus discrètes qui préfèrent rester dans l'ombre. La lumière des torches et des chandelles donne une ambiance dorée au lieu, contrastant avec les préoccupations sombres des clients.

Présence sur le Lieu :

- **Balinor**, un vieil homme borgne, ancien soldat de la Bataille des Cinq Armées, devenu informateur.
- **Le Tavernier**, maître de l'établissement, un homme affable qui connaît de nombreuses histoires et rumeurs.
- **Deux éclaireurs du Roi Bard**, en mission secrète pour surveiller les mouvements suspects dans Dale.
- Divers clients, voyageurs et habitants de Dale.

Entrée dans la Taverne

Arrivée des personnages : Le Gardien des Secrets décrit l'ambiance de la taverne à l'arrivée de Grimur et Minara. La salle est remplie de discussions animées, le bruit des chopes qui s'entrechoquent, et des éclats de rire. Cependant, certains coins de la taverne semblent plus calmes, habités par des individus qui préfèrent rester dans l'ombre.

Observation : Le Gardien des Secrets invite les joueurs à observer la salle pour repérer des individus intéressants. Minara, avec ses compétences de rôdeuse, pourrait remarquer les éclaireurs du roi, tandis que Grimur pourrait être attiré par Balinor, dont le regard expérimenté et l'aura de mystère trahissent un passé de combattant.

Interactions Clés

1. **Le Tavernier :**

- **Information :** Si les personnages interrogent le tavernier sur l'homme en noir mentionné par le marchand, il leur révélera qu'un étranger est venu plusieurs fois à la taverne, toujours discret et peu loquace. Il semble s'intéresser aux objets anciens, notamment ceux qui auraient des pouvoirs cachés. Le tavernier mentionne également que cet homme a quitté la ville récemment, mais qu'il a été vu plusieurs fois dans un quartier abandonné près des anciennes forges.
- **Indice :** Le tavernier leur donnera un indice subtil, peut-être une remarque sur un symbole étrange vu sur l'homme (un serpent enroulé autour d'une épée), suggérant une affiliation à un culte ou à un groupe secret.

2. **Balinor, l'ancien soldat :**

- **Rencontre :** Balinor attire les personnages avec un geste discret. Il a entendu leur conversation avec le tavernier et leur propose de partager ce qu'il sait en échange d'une pinte de bonne bière. Balinor est un homme au passé tumultueux, mais il a ses oreilles partout dans la ville.
- **Révélation :** Balinor leur parle d'une cachette secrète sous la ville où il a vu des hommes étranges se rassembler. Il croit que ces hommes sont liés à une organisation plus vaste et plus sombre qu'il ne veut même pas nommer. Il avertit les personnages qu'ils devront être prudents, car ceux qui s'aventurent dans ces tunnels ne reviennent pas toujours.
- **Offre d'Aide :** Balinor est prêt à les guider jusqu'à l'entrée de ces tunnels, s'ils le souhaitent. Il ne participera pas directement au combat, mais il pourrait leur indiquer des passages sûrs et des voies de sortie alternatives.

3. **Les Éclaireurs du Roi :**

- **Intervention :** Les éclaireurs, après avoir écouté discrètement la conversation, se rapprochent de Grimur et Minara. Ils les avertissent de ne pas s'immiscer dans des affaires dangereuses, car la Couronne est déjà au courant de ces événements. Cependant, leur ton laisse entendre qu'ils pourraient accepter une coopération officieuse, en échange d'informations partagées plus tard.
- **Option de Collaboration :** Si les personnages se montrent diplomates, les éclaireurs peuvent leur donner une lettre de créance pour le commandant des gardes de Dale, ce qui pourrait leur être utile pour éviter des ennuis avec les autorités.

Clôture de la Scène

- **Décision :** Après avoir rassemblé les informations, les personnages devront décider de leur prochain mouvement. La scène se termine lorsqu'ils quittent la taverne, peut-être accompagnés de Balinor, ou avec un nouvel objectif en tête : explorer les tunnels secrets sous Dale.
- **Transition :** Le Gardien des Secrets prépare la transition vers la **Scène 3**, où les personnages commenceront leur exploration des tunnels abandonnés, suivant les indices recueillis dans la taverne.

Transition vers la Scène suivante

La scène se termine avec les personnages en possession d'un nouvel indice crucial : l'existence de tunnels secrets sous Dale où se trament des activités mystérieuses. Le Gardien des Secrets peut alors diriger les joueurs vers la **Scène 3 : Les Ruines des Forges**, où l'exploration et les dangers se concrétiseront davantage.

Balinor, Vieil Informateur

Humanoïde de taille moyenne, neutre

Classe d'Armure 10 (vêtements ordinaires)
Points de Vie 10 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +4, Discrétion +3, Persuasion +2
Sens Perception passive 14
Langues Commun, Khuzdul, Westron
Défi 1/4 (50 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Expérience de la guerre. Balinor peut obtenir des informations supplémentaires grâce à des détails que d'autres pourraient négliger, en particulier dans les contextes militaires ou de bataille. Il a +2 à ses jets d'Investigation liés à des lieux ou objets en lien avec des conflits passés.

Réputation rusée. Lorsqu'il tente de convaincre quelqu'un de lui faire confiance ou de révéler des informations, Balinor a avantage sur les tests de Persuasion.

Actions

Fuir le danger. *Bonus d'Action.* Balinor peut utiliser l'action Se Cacher ou Se Désengager comme action bonus lors de son tour.

Coup de canne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 2 (1d4). Balinor utilise rarement la violence, mais il garde une vieille canne en bois pour se défendre.

Motivation

Balinor a vu trop de choses pendant la guerre. Il cherche à faire de l'argent en échange d'informations, tout en restant à l'écart des ennuis graves. Bien qu'il paraisse fatigué et désabusé, il reste vigilant et prêt à tout pour survivre.

ACTE 2

ENQUETES ET DECOUVERTES

Acte 2 – Enquêtes et Découvertes

Scène 3 – Les Ruines des Forges

Les personnages, guidés par les indices récoltés à la Taverne de l'Aube Dorée, se dirigent vers les anciennes forges situées sous Dale, dans les tunnels abandonnés qui s'étendent jusqu'aux entrailles de la Montagne Solitaire. Ils vont explorer un réseau de passages souterrains oubliés, découvrir des traces du culte sombre qui opère en secret, et faire face à leurs premiers véritables dangers physiques. La scène se termine avec la découverte d'un rituel en cours et l'affrontement avec des membres du culte.

Objectifs de la Scène

1. Introduire les personnages aux dangers des tunnels souterrains sous Dale.
2. Fournir des informations cruciales sur le culte et ses activités.
3. Offrir aux joueurs un premier affrontement significatif contre des membres du culte.
4. Faire monter la tension en révélant la présence d'une force maléfique plus grande qui se prépare à se manifester.

Mise en Place

"Les ruines des anciennes forges s'étendent devant vous, un labyrinthe de pierres brisées et de tunnels à demi-effondrés, plongé dans l'obscurité. Autrefois, ces forges résonnaient du bruit des marteaux et des enclumes, mais aujourd'hui, tout n'est plus que silence. Les murs de pierre sont marqués de symboles runiques effacés par le temps, et l'air est épais, chargé de poussière et de l'odeur de la rouille.

En avançant prudemment, vous remarquez des traces récentes : des empreintes de pas dans la poussière, des torches éteintes à la hâte, et des éclats de voix chuchotées. Ces ruines semblent avoir trouvé une nouvelle utilité, mais pas pour des fins honnêtes. Soudain, devant vous, des figures encapuchonnées apparaissent dans la pénombre, armées et prêtes à défendre ce lieu corrompu."

Lieu : Les Tunnels et les Ruines des Forges sous Dale

Description : Les ruines des forges sous Dale sont un réseau complexe de tunnels et de chambres souterraines, autrefois utilisées par les artisans de la ville pour forger armes et armures. Depuis la reconstruction de Dale, ces lieux ont été en grande partie abandonnés, tombant en ruines. L'air y est vicié, humide, et les murs de pierre sont marqués par le temps, avec des vestiges de machines rouillées et des conduits de ventilation effondrés. Le bruit de l'eau qui s'infiltre et les échos distants rendent l'atmosphère oppressante.

Présence sur le Lieu

- **4 Cultistes du Culte de l'Ombre**, en train de préparer un rituel sombre.
- **1 Initié (Sorcier mineur)**, dirigeant le groupe de cultistes.
- **Créatures mineures invoquées** par le rituel (ombres ou petites créatures malveillantes).

Entrée dans les Tunnels

Exploration : Le Gardien des Secrets décrit l'entrée des personnages dans les tunnels, en passant par un ancien passage dissimulé sous une plaque de pierre près des ruines des forges. Les personnages peuvent avoir besoin de compétences comme Perception ou Survie pour naviguer dans les passages sombres et éviter des pièges ou des passages effondrés. Le danger constant des tunnels doit être palpable.

Ambiance : Utilisez des descriptions pour instaurer une tension croissante. Le bruit de l'eau qui suinte des murs, l'écho de pas qui pourraient ne pas être les leurs, et les traces d'activités récentes (empreintes dans la poussière, restes de torches) contribuent à renforcer l'idée qu'ils ne sont pas seuls ici.

Découverte des Ruines des Forges

1. **Vestiges Oubliés :**

- Les personnages découvrent une grande salle autrefois utilisée comme forge. Des enclumes brisées, des fragments de métal rouillés et des machines en décomposition jonchent le sol. Cependant, au centre de cette salle, des marques récentes montrent qu'elle a été utilisée comme lieu de rassemblement. Des symboles gravés dans la pierre révèlent la nature sombre des occupants récents : un culte vénérant une ancienne force maléfique.
- **Option :** Grimur pourrait reconnaître certains symboles, liés à d'anciennes légendes naines ou à des malédictions enfouies sous la montagne. Cela pourrait déclencher un test de Connaissance ou de Sagesse pour en apprendre davantage sur la nature de la menace.

2. **Préparation du Rituel :**

- En avançant plus profondément dans les ruines, les personnages entendent des murmures, des chants en langue noire, et voient une lueur inquiétante émanant d'une chambre voisine. Le Gardien des Secrets peut décrire les personnages s'approchant furtivement (Stealth checks), jusqu'à ce qu'ils puissent observer la scène : des cultistes sont en train de préparer un rituel autour d'un ancien autel, tentant de libérer une force maléfique emprisonnée depuis des siècles.
- **Décision des Joueurs :** Les joueurs peuvent choisir d'intervenir immédiatement pour interrompre le rituel ou de tenter de recueillir davantage d'informations avant d'agir. Le Gardien des Secrets doit préparer les conséquences pour chaque option, comme la possibilité que les cultistes invoquent une créature avant d'être interrompus.

Affrontement

1. **Combat avec les Cultistes** : Si les personnages attaquent, le combat éclate dans la salle du rituel. Les **4 cultistes** se battent avec des dagues cérémoniales, tandis que l'**Initié (Sorcier mineur)** tente de terminer le rituel ou de canaliser la magie sombre pour attaquer les personnages. Le Gardien des Secrets doit rendre le combat dynamique, avec des éléments de terrain dangereux comme des machines rouillées qui pourraient s'effondrer ou des réservoirs d'eau souterraine prêts à se briser.
2. **Invoquer la Menace :** S'ils échouent à interrompre le rituel rapidement, les cultistes peuvent réussir à invoquer une créature mineure des ténèbres pour les aider au combat. Cette créature, bien que faible, pourrait compliquer la situation, forçant les personnages à diviser leurs efforts entre les cultistes et la menace surnaturelle.

Résolution

Victoire : Une fois les cultistes vaincus, les personnages peuvent examiner les restes du rituel. Ils trouvent des indices sur les plans du culte, des fragments de parchemins indiquant qu'il s'agit d'une tentative pour libérer une entité maléfique scellée sous la Montagne Solitaire. Un symbole spécifique est récurrent, identique à celui vu sur l'homme mystérieux évoqué à la taverne.

Information Cruciale : Les personnages trouvent un parchemin partiellement brûlé mentionnant une autre réunion des cultistes dans une "cachette sous les collines à l'est de Dale". Cela les conduira à leur prochaine destination.

Péril Persistant : Même après la défaite des cultistes, les tunnels restent dangereux. Le Gardien des Secrets peut suggérer que la menace n'a pas été entièrement éradiquée et que d'autres membres du culte pourraient encore se cacher dans les profondeurs.

Clôture de la Scène

Sortie des Tunnels : Les personnages, maintenant conscients de l'ampleur de la menace, doivent décider de retourner à la surface pour se préparer à leur prochaine étape. La scène se termine lorsqu'ils quittent les ruines des forges, peut-être marqués par les révélations et les dangers auxquels ils ont survécu.

Transition : Le Gardien des Secrets prépare la transition vers la **Scène 4**, où les personnages devront se rendre dans les collines à l'est de Dale, suivant les traces du culte et cherchant à prévenir une catastrophe plus grande encore.

Cultistes du Culte de l'Ombre

Humanoïde de taille moyenne, mauvais

Classe d'Armure 11 (robes cultistes)
Points de Vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Compétences Tromperie +3, Religion +2
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Défi 1/8 (25 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Fanatisme. Les cultistes se battent jusqu'à la mort pour accomplir leur mission. Ils n'ont pas peur de mourir pour leur cause.

Obéissance aveugle. Ils suivent les ordres de leur chef de manière inconditionnelle et ignorent tout sentiment de danger personnel.

Actions

Dague cérémoniale. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Initié (Sorcier mineur)

Humanoïde de taille moyenne, mauvais

Classe d'Armure 12 (robes renforcées par des runes)
Points de Vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Arcane +4, Religion +3
Sens Perception passive 11
Langues Commun, Langue noire
Défi 1 (200 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Sorts (3 emplacements de sort)

L'Initié peut lancer les sorts suivants :

- **Rayon affaiblissant (2 fois)** : *Sort à distance* +4 pour toucher, portée 18 m. *Dégâts :* 2d8 dégâts nécrotiques. La cible a un désavantage sur les jets d'attaque basés sur la force.
- **Coup du sorcier (1 fois)** : *Attaque au corps à corps avec une arme magique :* +4 pour toucher, portée 1,5 m. *Dégâts :* 1d10 dégâts nécrotiques.

Actions

Dague rituelle. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Motivation

Dévoué au culte, l'Initié croit fermement que la libération de l'entité scellée leur apportera un grand pouvoir. Il suit aveuglément les ordres de ses supérieurs, convaincu qu'il obtiendra une place de choix dans le nouveau monde que l'entité apportera.

Créature des Ténèbres

Créature d'ombre de taille moyenne, loyale mauvaise

Classe d'Armure 13 (ombre insaisissable)
Points de Vie 12 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues Comprend les ordres du sorcier, mais ne parle pas
Défi 1/2 (100 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Forme d'Ombre. La Créature des Ténèbres peut se déplacer à travers des espaces étroits ou des obstacles non magiques sans difficulté, et elle a un avantage sur les jets de Discrétion dans des environnements faiblement éclairés ou dans l'obscurité.

Serviteur dévoué. La créature obéit aveuglément aux ordres du sorcier ou de celui qui l'a invoquée, et elle combat jusqu'à sa destruction sans hésitation.

Actions

Griffes d'ombre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6+2) dégâts perforants, plus 2 dégâts nécrotiques.

Motivation

Cette créature, née des ténèbres, est un serviteur fidèle du mal. Obéissant uniquement aux ordres du sorcier ou de son maître, elle n'a aucune volonté propre et combat jusqu'à sa destruction sans peur ni hésitation.

Transition vers la Scène suivante

Les personnages, enrichis d'informations cruciales mais conscients du danger grandissant, se dirigent vers leur prochaine destination : les collines à l'est de Dale, où ils espèrent trouver le repaire principal du culte et empêcher la résurgence du mal. Le Gardien des Secrets pourra ainsi orienter l'aventure vers une confrontation plus intense et déterminante.

Scène 4 : Les Collines Hantées de Dale

Après avoir découvert des indices sur l'existence d'une cachette secrète sous les collines à l'est de Dale, Grimur et Minara se dirigent vers ces terres sauvages et désolées. Connues pour être hantées, ces collines sont le théâtre de phénomènes inquiétants, où les traces de malédictions anciennes et les vestiges de batailles passées hantent les lieux. Les personnages devront affronter des créatures corrompues par l'Ombre et découvrir l'entrée cachée menant à la cachette des cultistes.

Objectifs

1. Renforcer l'atmosphère d'isolement et de danger dans une région corrompue par l'Ombre.
2. Offrir des rencontres avec des créatures surnaturelles liées aux malédictions anciennes.
3. Conduire les personnages à la découverte de l'entrée cachée de la cachette du culte.
4. Poser un défi moral et stratégique avec la rencontre d'un esprit tourmenté.

Mise en Place

"Les collines à l'est de Dale se dressent devant vous, leur paysage accidenté s'étendant à perte de vue sous un ciel gris et menaçant. Le vent souffle violemment à travers les herbes hautes et desséchées, et le silence règne en maître, brisé seulement par le cri lointain d'un corbeau. Ces terres semblent abandonnées par toute vie humaine, comme si une présence invisible repoussait toute lumière et tout espoir.

Alors que vous progressez à travers ce terrain sauvage, un frisson glacé vous traverse l'échine. L'air lui-même semble lourd, chargé d'une énergie sombre que vous ne pouvez ignorer. Des pierres anciennes, gravées de symboles que le temps a presque effacés, jalonnent le chemin, souvenirs muets des batailles et malédictions d'un passé lointain. Des légendes racontent que ces collines sont hantées, et chaque pas vous rapproche de cette inquiétante vérité.

Soudain, une ombre apparaît dans la brume. Une silhouette fantomatique se matérialise, flottant à quelques centimètres du sol. Ses traits sont indistincts, mais une profonde tristesse émane de son être. Vous réalisez que cet esprit est un vestige d'un passé tourmenté, peut-être un guerrier tombé ici il y a bien longtemps, et son regard vide se tourne vers vous. Il semble partagé entre la haine et la souffrance, cherchant peut-être la paix que la mort ne lui a pas accordée."

Lieu : Les Collines Hantées de Dale

Description : Les collines à l'est de Dale sont des terres désolées et sauvages, recouvertes d'herbes hautes et de forêts clairsemées. Des rumeurs circulent parmi les habitants de la région selon lesquelles ces collines sont hantées par les esprits des guerriers morts et par d'anciennes malédictions naines. Le terrain est accidenté, avec des ravines profondes et des rochers affleurants, créant un labyrinthe naturel difficile à traverser. Au sommet des collines, on aperçoit des ruines de vieilles tours de guet, autrefois utilisées pour surveiller la région.

Présence sur le Lieu

- **1 Ombre du Passé (Esprit tourmenté)**, résidu d'une ancienne bataille, hantant les collines.
- **2 à 4 Loups corrompus**, bêtes autrefois ordinaires, désormais soumises à l'influence de l'Ombre.
- **Entrée cachée** de la cachette du culte, dissimulée dans une crevasse profonde au cœur des collines.

Approche des Collines

Voyage et Observation : Les personnages approchent des collines au crépuscule, lorsque l'ombre s'étend et que la lumière du jour commence à faiblir. Le Gardien des Secrets décrit l'atmosphère oppressante, les arbres noueux projetant des ombres inquiétantes, et le silence presque total, brisé seulement par le cri lointain d'un corbeau. Les personnages peuvent effectuer des tests de Perception ou de Survie pour repérer des traces d'activité récente, des sentiers dissimulés ou des signes avant-coureurs de danger.

Premiers Indices : Alors qu'ils progressent, ils remarquent des signes d'une corruption grandissante : des arbres morts dont les racines semblent noircies, des traces de sang séché sur des pierres, et des murmures indistincts portés par le vent. Ces éléments doivent renforcer l'idée que quelque chose de maléfique influence ces terres.

Rencontres Dangereuses

1. **L'Ombre du Passé :**

- **Apparition :** En traversant une clairière, les personnages sentent une présence glaciale et oppressante. L'**Ombre du Passé** se manifeste sous la forme d'un esprit tourmenté, résidu d'une ancienne bataille. Il peut s'agir d'un guerrier de Dale ou d'un nain tombé lors de la bataille des Cinq Armées, son âme incapable de trouver le repos en raison de la corruption qui imprègne les collines.
- **Interaction :** L'esprit attaque violemment, cherchant à détruire tout ce qui s'approche. Cependant, si les personnages choisissent d'essayer de communiquer ou de calmer l'esprit (avec un test de Persuasion ou de Connaissance des traditions), ils pourraient découvrir des informations utiles sur les événements passés et sur la nature de la menace.
- **Conséquence :** Si l'esprit est apaisé, il pourrait révéler l'emplacement de la cachette du culte ou fournir un avertissement concernant un danger à venir. S'il est vaincu, l'Ombre laisse derrière elle un artefact spectral, peut-être un fragment d'arme ou un talisman qui pourrait être utilisé pour repousser l'influence du mal.

2. **Les Loups Corrompus :**

- **Attaque :** Peu après l'affrontement avec l'ombre, alors que les personnages continuent leur exploration, un groupe de **loups corrompus** surgit des buissons. Ces créatures, autrefois des prédateurs ordinaires, sont désormais marquées par l'Ombre, avec des yeux rouges brillants et des crocs noirâtres. Leur comportement est plus agressif et imprévisible que celui de simples bêtes.
- **Combat :** Le Gardien des Secrets doit rendre le combat dynamique, utilisant le terrain accidenté pour compliquer les mouvements, et permettant aux loups de tendre des embuscades ou de tenter de séparer les personnages.

Découverte de la Cachette

- **Entrée Cachée :** Après avoir survécu aux rencontres précédentes, les personnages atteignent une crevasse profonde entre deux collines. À l'intérieur, dissimulée derrière des rochers et de la végétation, se trouve une entrée sombre, marquée par des symboles runiques similaires à ceux observés précédemment. Un test de Perception ou d'Investigation pourrait révéler cette entrée ou, si les personnages ont obtenu des informations de l'ombre ou d'autres sources, ils pourraient déjà savoir où chercher.
- **Préparation :** Les personnages peuvent choisir de se reposer brièvement avant d'entrer, ou de sonder les environs pour s'assurer qu'ils ne sont pas suivis. Ils peuvent également essayer de préparer une embuscade ou de tendre un piège pour tout cultiste sortant de la cachette.

Conclusion de la Scène

- **Entrée dans la Cachette :** La scène se termine lorsque les personnages décident de pénétrer dans la cachette souterraine. Ils savent qu'ils s'approchent du cœur des ténèbres, là où les plans du culte sont sur le point de se réaliser.
- **Transition :** Le Gardien des Secrets prépare la transition vers la **Scène 5 : La Cachette Secrète**, où les personnages affronteront les membres restants du culte et découvriront l'ampleur de la menace qu'ils cherchent à arrêter.

Transition vers la Scène suivante

Les personnages, ayant survécu aux dangers des collines hantées et trouvé l'entrée de la cachette du culte, se préparent à descendre dans le repaire sombre où ils devront faire face à la véritable menace qui plane sur Dale et la Montagne Solitaire. Le Gardien des Secrets pourra orienter l'aventure vers une confrontation décisive, augmentant encore la tension et le sentiment d'urgence.



Ombre du Passé

Créature d'ombre de taille moyenne, neutre mauvais

Classe d'Armure 12 (incorporelle)
Points de Vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Compétences Intimidation +3, Perception +5
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues Commun, Langue des Ombres
Défi 1 (200 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Immunité aux attaques non magiques. Cette créature est immunisée contre toutes les attaques qui ne sont pas magiques.

Terreur. Lorsqu'une créature se trouve à moins de 9 m de l'Ombre du Passé, elle doit réussir un test de Sagesse (DD 13) ou être forcée de fuir dans la direction la plus proche.

Actions

Toucher spectral. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6+3) dégâts nécrotiques.

Motivation
L'ombre est liée aux événements tragiques du passé et ne trouve pas le repos à cause de la corruption qui imprègne les collines.

Loups Corrompus

Animal de taille moyenne, chaotique mauvais

Classe d'Armure 13 (fourrure épaisse corrompue)
Points de Vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Survie +3
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues —
Défi 1/2 (100 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Rage corrompue. Si un Loup Corrompu a moins de la moitié de ses points de vie, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses attaques.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Motivation
Ces loups sont soumis à l'influence de l'Ombre et attaquent tout intrus sans discrimination.

Scène 5 : La Cachette Secrète

Les personnages ont découvert l'entrée cachée menant à la cachette du culte sous les collines à l'est de Dale. Dans cette scène, ils infiltrent le repaire souterrain où les cultistes se préparent à accomplir un rituel sombre visant à libérer une force maléfique emprisonnée depuis des siècles. Les personnages devront faire preuve de prudence, naviguer dans un environnement hostile, et finalement affronter les membres restants du culte pour empêcher la résurgence de cette ancienne menace.

Objectifs de la Scène

1. Offrir une phase d'infiltration où les personnages doivent naviguer dans un environnement dangereux.
2. Introduire des éléments qui révèlent davantage sur les plans du culte et l'ampleur de la menace.
3. Confronter les personnages à un combat décisif contre les cultistes et leur chef.
4. Laisser les personnages avec une compréhension claire du péril qu'ils doivent stopper, mais également avec un choix crucial à faire pour la suite de l'aventure.

Mise en Place

"Vous trouvez une crevasse dissimulée entre deux collines, presque invisible à l'œil non averti. Derrière les rochers et la végétation, un passage sombre s'ouvre devant vous, menant à des profondeurs inconnues. Vous pénétrez dans ce couloir étroit, et l'air devient rapidement plus lourd, chargé d'une humidité presque étouffante. Des échos lointains résonnent à travers les tunnels, tandis que vos pas sont absorbés par la terre humide.

Le passage s'élargit progressivement, débouchant sur une grande salle souterraine où l'atmosphère est oppressante. Au centre de la pièce, un autel ancien, couvert de runes sombres, semble pulser d'une énergie maléfique. Autour de cet autel, un petit groupe de cultistes murmure des incantations en langue noire, tandis qu'une figure imposante, enveloppée dans des robes d'un noir profond, dirige la cérémonie.

C'est l'Adepte Sombre, et il est clair qu'il est au cœur de ce rituel dangereux."

Lieu : La Cachette Secrète du Culte, sous les Collines de Dale

Description : La cachette du culte est un complexe souterrain de tunnels et de chambres sombres, partiellement naturel, partiellement creusé à la main. Les murs sont humides et recouverts de mousses étranges qui brillent d'une lueur verte malsaine. L'air est lourd, chargé de l'odeur de l'encens et des émanations de sources chaudes souterraines. Au centre du complexe se trouve une grande salle cérémonielle, dominée par un autel ancien entouré de runes brillantes, où les cultistes préparent leur rituel final.

Présence sur le Lieu

- **5 Cultistes du Culte de l'Ombre**, fanatiques et armés de dagues cérémoniales.
- **1 Adepte Sombre**, le chef du culte, maîtrisant des pouvoirs ténébreux.
- **1 ou 2 Gardes corrompus**, servant de protecteurs du rituel.
- **Pièges** disséminés dans les couloirs (trappes, runes explosives).

Infiltration et Exploration

- **Entrée discrète :** Les personnages entrent dans la cachette par la crevasse cachée. Le Gardien des Secrets doit souligner l'atmosphère oppressante, les échos étranges et la faible lumière des torches qui vacillent dans le vent souterrain. Un test de Discrétion (Stealth) peut être demandé pour déterminer s'ils parviennent à avancer sans attirer l'attention des cultistes.
- **Découverte des pièges :** Les tunnels sont piégés pour repousser les intrus. Les personnages devront faire preuve de prudence en progressant, utilisant des tests de Perception ou d'Investigation pour repérer les trappes cachées ou les runes piégées gravées dans les murs. Un piège qui se déclenche peut infliger des dégâts (par exemple, des dards empoisonnés ou une explosion runique) et alerter les cultistes de leur présence.

- **Indices :** En explorant les tunnels, les personnages peuvent découvrir des indices supplémentaires sur les plans du culte : des parchemins décrivant l'ancien maléfice qu'ils cherchent à libérer, des annotations en langue noire, et peut-être des restes d'anciens prisonniers, victimes de sacrifices rituels.

Rencontre avec les Cultistes

1. **Premiers Affrontements :**

- **Escarmouches :** Les personnages rencontrent des patrouilles de cultistes qui gardent les tunnels. Ces combats doivent être rapides et intenses, avec les cultistes tentant d'appeler des renforts ou d'alerter leur chef. Le Gardien des Secrets peut jouer avec la tension en alternant entre des phases d'infiltration et des combats soudains.
- **Possibilité d'évasion :** Les cultistes, fanatiques, se battent jusqu'à la mort, mais certains pourraient tenter de fuir pour alerter l'Adepte Sombre. Les personnages peuvent choisir de les poursuivre pour les empêcher d'appeler des renforts ou de se concentrer sur leur progression.

2. **Salle de Rituel :**

- **Découverte du Rituel :** Finalement, les personnages atteignent la salle principale où le rituel est sur le point de se dérouler. Le Gardien des Secrets décrit une scène saisissante : des cultistes en prière autour de l'autel, une lueur rougeoyante émanant des runes au sol, et l'Adepte Sombre récitant des incantations en langue noire. L'air est lourd de magie ancienne, et la température semble baisser à mesure qu'ils approchent.
- **Préparation :** Les personnages ont un moment pour planifier leur attaque. Ils peuvent choisir d'interrompre le rituel directement ou d'essayer de neutraliser les gardes d'abord. Le Gardien des Secrets doit s'assurer que le choix des personnages affecte la dynamique du combat à venir.

Combat Décisif

1. **Affrontement avec l'Adepte Sombre :**

- **Déclenchement du combat :** Le combat commence lorsque les personnages perturbent le rituel ou sont repérés par les cultistes. L'Adepte Sombre se montre comme un adversaire redoutable, utilisant des pouvoirs nécrotiques pour affaiblir les personnages et contrôler les gardes corrompus.
- **Complication :** Si les personnages ne parviennent pas à interrompre le rituel assez tôt, une portion de la force maléfique pourrait être libérée sous forme d'une entité mineure ou d'une aura sombre qui renforce les cultistes restants.

2. **Stratégie des Cultistes :**

- **Fanatisme :** Les cultistes se battent sans relâche, utilisant les avantages du terrain (comme les runes magiques ou les protections rituelles) pour tenter de submerger les personnages. Le Gardien des Secrets peut introduire des éléments comme des murs qui se referment, des passages qui s'effondrent, ou des zones du sol qui deviennent dangereuses en raison de la magie libérée.
- **L'Adepte Sombre :** Ce chef du culte possède des pouvoirs plus puissants que ses subalternes. Il peut invoquer des créatures de l'Ombre, lancer des sorts de contrôle mental, ou créer des barrières magiques. S'il est mis en difficulté, il pourrait tenter de fuir pour préserver le secret du culte.

Résolution

Victoire des personnages : Si les personnages triomphent, ils empêchent la libération complète du maléfice, détruisent l'autel rituel et mettent un terme aux plans immédiats du culte. Cependant, ils réalisent que le rituel n'était qu'une partie d'un plan plus vaste. Des indices sur le corps de l'Adepte Sombre ou dans ses quartiers personnels révèlent l'existence d'un artefact caché quelque part dans la région, une clé nécessaire pour sceller définitivement l'entité maléfique.

Survivants et Révélations : S'il y a des survivants parmi les cultistes, les personnages pourraient les interroger pour en apprendre davantage sur les membres restants du culte et leurs prochains mouvements. Cela leur ouvre la possibilité de décider quoi faire ensuite : chasser les derniers cultistes, sceller la cachette, ou rapporter leurs découvertes à Dale et Erebor.

Conséquences : Le Gardien des Secrets devrait mettre l'accent sur les conséquences immédiates du combat : les runes de l'autel se désactivent, la température revient à la normale, et l'atmosphère devient moins oppressante. Cependant, un sentiment d'inquiétude persiste, laissant les personnages avec l'impression que le danger n'est pas totalement écarté.

Conclusion de la Scène

- **Sortie de la Cachette :** La scène se termine avec les personnages quittant la cachette, chargés de nouvelles informations mais conscients que la menace qu'ils ont rencontrée est loin d'être éradiquée. Ils doivent maintenant décider de leurs prochaines actions.
- **Transition :** Le Gardien des Secrets prépare la transition vers l'Acte 3, où les personnages devront utiliser les connaissances acquises pour contrer la menace finale, potentiellement en se rendant à un lieu encore plus dangereux ou en cherchant des alliés pour un dernier combat décisif.

Transition vers l'Acte 3

Ayant survécu à l'affrontement décisif dans la cachette secrète, les personnages sont désormais en possession d'informations critiques qui les conduiront à la confrontation finale avec la menace qui plane sur Dale et la Montagne Solitaire. Le Gardien des Secrets orientera l'aventure vers un acte final où les personnages devront utiliser tout ce qu'ils ont appris pour protéger la Terre du Milieu du mal ancien qui menace de ressurgir.

Cultistes du Culte de l'Ombre

Humanoïde de taille moyenne, mauvais

Classe d'Armure 11 (robes cultistes)
Points de Vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

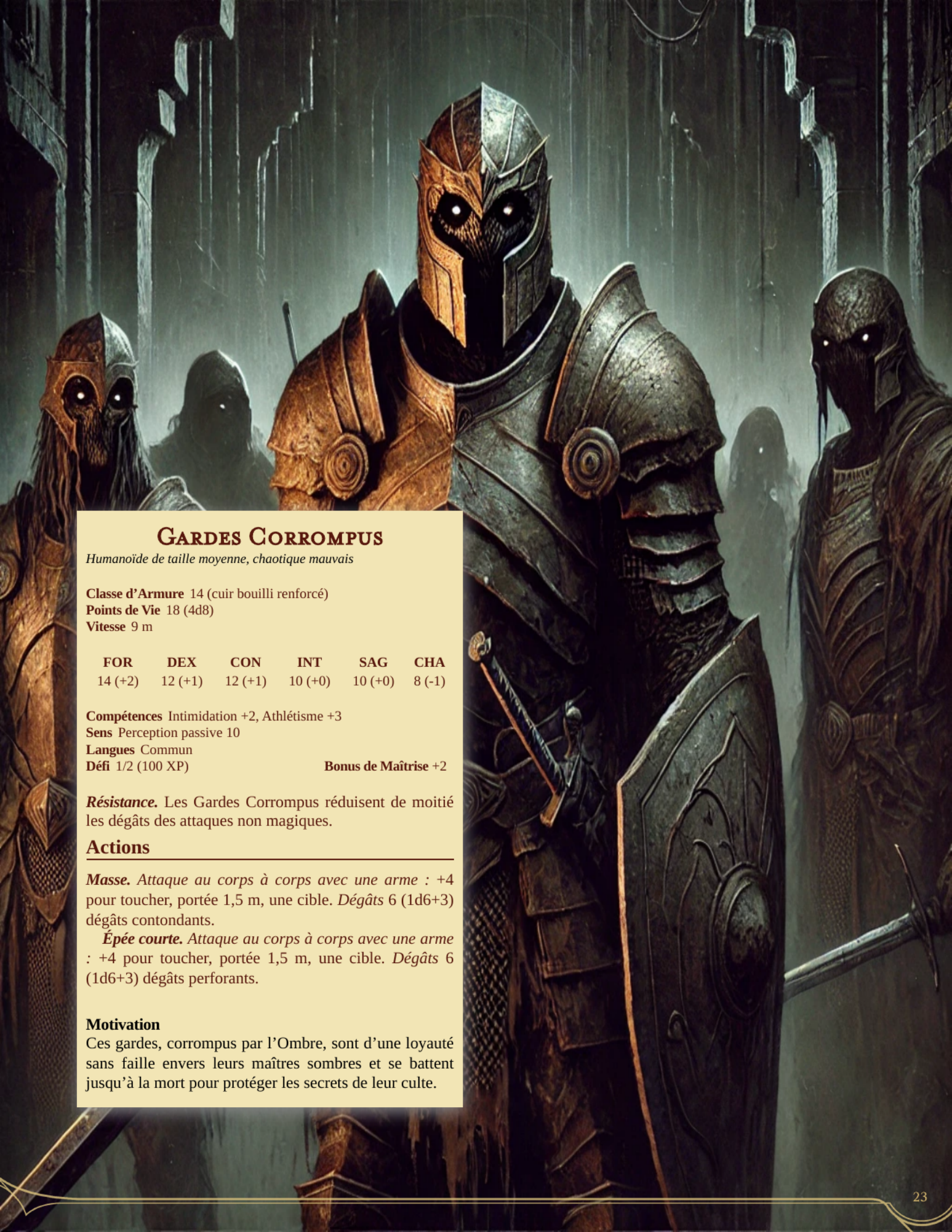
Compétences Tromperie +3, Religion +2
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Défi 1/8 (25 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Fanatisme. Les cultistes se battent jusqu'à la mort pour accomplir leur mission. Ils n'ont pas peur de mourir pour leur cause.

Obéissance aveugle. Ils suivent les ordres de leur chef de manière inconditionnelle et ignorent tout sentiment de danger personnel.

Actions

Dague cérémoniale. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 4 (1d4+2) dégâts perforants.



Gardes Corrompus

Humanoïde de taille moyenne, chaotique mauvais

Classe d'Armure 14 (cuir bouilli renforcé)
Points de Vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Intimidation +2, Athlétisme +3
Sens Perception passive 10
Langues Commun
Défi 1/2 (100 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Résistance. Les Gardes Corrompus réduisent de moitié les dégâts des attaques non magiques.

Actions

Masse. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts* 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Motivation
Ces gardes, corrompus par l'Ombre, sont d'une loyauté sans faille envers leurs maîtres sombres et se battent jusqu'à la mort pour protéger les secrets de leur culte.

ACTE 3

CONFRONTATION ET RESOLUTION



Acte 3 : Confrontation et Résolution

Scène 6 : La Bataille Finale dans les Profondeurs d'Erebor

Après avoir découvert les plans du culte dans la cachette secrète sous les collines de Dale, les personnages comprennent que le point culminant du rituel sombre aura lieu dans les profondeurs d'Erebor, au sein de la vieille mine oubliée où un puissant artefact maléfique est scellé. Dans cette scène, les personnages se rendent dans les profondeurs d'Erebor pour empêcher la libération d'une force maléfique ancienne. Cette scène est le climax de l'aventure, où ils devront affronter l'Adepte Sombre ressuscité et ses derniers fidèles, ainsi que la manifestation partielle de l'entité maléfique.

Objectifs de la Scène

1. Offrir une confrontation épique avec les antagonistes principaux du scénario.
2. Tester les compétences tactiques et le courage des personnages dans un combat désespéré.
3. Révéler la pleine ampleur de la menace maléfique et permettre aux personnages d'agir pour la contenir.
4. Conclure l'histoire avec une victoire décisive ou un sacrifice dramatique, selon les choix des joueurs.

Mise en Place

"Les tunnels s'étendent profondément sous la Montagne Solitaire, des passages anciens creusés par des mains oubliées. La pierre elle-même semble pleurer, suintant d'une eau noire qui s'écoule en rigoles le long des parois. L'air est lourd, chargé de poussière et d'une odeur de soufre qui brûle la gorge. À chaque pas, le silence semble s'épaissir, interrompu seulement par le craquement occasionnel d'une roche qui se détache et roule dans l'obscurité.

Vous parvenez finalement à une immense caverne naturelle, son plafond disparaissant dans les ténèbres au-dessus de vous. Au centre, un autel massif de pierre noire se dresse, entouré de fissures d'où émane une lueur rouge sang.

L'Adepte Sombre est là, ses yeux brûlant d'un fanatisme dément, récitant des paroles dans une langue ancienne. Autour de lui, les derniers fidèles du culte se tiennent prêts, déterminés à protéger leur maître. Vous savez que c'est ici que tout se jouera, que c'est maintenant ou jamais pour empêcher la libération de cette force maléfique."

Lieu : Les Profondeurs Oubliées d'Erebor

Description : Les personnages se retrouvent dans une ancienne section des mines d'Erebor, oubliée de la plupart des nains et désormais corrompue par la magie sombre. Ces cavernes sont vastes, avec des plafonds hauts et des murs marqués par des runes anciennes. La lueur des torches ne parvient qu'à peine à percer l'obscurité environnante, et des courants d'air glacés apportent des murmures inintelligibles. Au centre de la plus grande caverne, un autel massif en pierre noire, gravé de symboles inquiétants, est entouré de fissures d'où émane une lumière rouge sanglante.

Présence sur le Lieu

- **L'Adepte Sombre**, ressuscité par un pouvoir maléfique, maintenant plus puissant et déterminé.
- **4 Cultistes Fanatiques**, prêts à mourir pour leur maître et leur cause.
- **Manifestation Partielle de l'Entité**, une force maléfique semi-physique invoquée par le rituel, agissant comme un boss final.

Approche et Préparation

- **Entrée dans les Profondeurs :** Les personnages pénètrent dans les profondeurs d'Erebor, suivant les indications trouvées dans la cachette du culte. Le Gardien des Secrets décrit l'atmosphère oppressante des tunnels abandonnés, marqués par la corruption et l'influence de l'Ombre. Des tests de Perception ou de Connaissance (Traditions) pourraient révéler des détails sur les runes anciennes ou les dangers environnants.

- **Préparation pour le Combat :** À l'approche de la grande caverne où le rituel est en cours, les personnages ont l'opportunité de se préparer. Ils pourraient établir une stratégie d'attaque, soigner leurs blessures, ou poser des pièges pour affaiblir les forces ennemies. Le Gardien des Secrets doit laisser les joueurs s'organiser, tout en suggérant subtilement l'urgence de la situation.

Confrontation avec l'Adepte Sombre

1. **La Révélation :**

- **Scène Initiale :** Lorsque les personnages entrent dans la grande caverne, ils découvrent l'Adepte Sombre au centre de l'autel, en train de canaliser l'énergie du maléfice vers l'artefact scellé. La lumière rouge émanant de l'autel semble pulser comme un cœur battant, tandis que les cultistes récitent des incantations en cercle autour de lui.
- **Dialogue Final :** Le Gardien des Secrets peut permettre un court échange entre les personnages et l'Adepte Sombre, révélant ses motivations et son désir de voir la région sombrer dans les ténèbres éternelles. Ce moment peut aussi servir à révéler un dernier mystère ou à tenter de faire douter les personnages de leur mission.

2. **Le Combat :**

- **Début du Combat :** Le combat commence lorsque les personnages décident d'intervenir. Les **Cultistes Fanatiques** attaquent immédiatement, cherchant à protéger leur maître, tandis que l'Adepte Sombre continue son rituel, canalisant des éclairs d'énergie sombre vers les personnages ou les murs pour provoquer des effondrements partiels.
- **Stratégie de l'Adepte Sombre :** L'Adepte Sombre utilise ses pouvoirs pour affaiblir les personnages, invoquer des ombres, ou même manipuler l'environnement, par exemple en créant des zones de ténèbres impénétrables ou en déclenchant des pièges cachés. Son but est de gagner suffisamment de temps pour achever le rituel.

L'Entité Maléfique

1. **Manifestation Partielle :**

- **Apparition :** Si le rituel progresse suffisamment, une **Manifestation Partielle de l'Entité** se matérialise. Cette entité semi-physique, une ombre informe ou une créature spectrale, commence à interagir avec le monde physique, attaquant les personnages ou renforçant l'Adepte Sombre. Cette manifestation agit comme un boss final, augmentant la difficulté du combat.
- **Attaques :** L'entité pourrait drainer la vie des personnages, créer des illusions, ou utiliser la peur comme arme. Les personnages doivent trouver un moyen de contenir ou affaiblir l'entité, peut-être en brisant les runes sur l'autel ou en utilisant l'artefact trouvé précédemment.

2. **Culmination du Combat :**

- **Défaite de l'Adepte Sombre :** Le combat atteint son apogée lorsque les personnages parviennent à vaincre l'Adepte Sombre. Une fois celui-ci tombé, l'entité pourrait commencer à perdre de sa force, offrant aux personnages une chance de détruire l'autel et de sceller définitivement la menace.
- **Victoire ou Sacrifice :** Si les personnages réussissent, ils détruisent l'artefact maléfique et l'autel, entraînant la désintégration de l'entité. Cependant, le Gardien des Secrets pourrait offrir un choix dramatique : sceller le maléfice pourrait exiger un sacrifice personnel, comme la destruction d'un objet précieux ou même le sacrifice d'un personnage pour contenir l'énergie sombre.

Résolution

Après le Combat :

- **Fin du Rituel :** Lorsque le rituel est interrompu, l'entité disparaît, et l'influence maléfique qui imprégnait les profondeurs d'Erebor commence à se dissiper. Le calme revient lentement, et les ténèbres se retirent des cavernes. Les runes anciennes, désormais inertes, marquent la fin de la menace immédiate.

- **Récompenses et Conséquences :** Les personnages pourraient trouver des reliques ou des trésors dans les ruines laissées par le culte, mais plus important encore, ils ont sauvé la région d'un grand péril. Le Gardien des Secrets pourrait aussi introduire des conséquences à long terme, comme des alliés gagnés ou des ennemis encore tapis dans l'ombre.
- **Retour à Dale :** Après avoir survécu à cette épreuve, les personnages retournent à la surface, épuisés mais victorieux. Ils peuvent choisir de rapporter ce qu'ils ont découvert aux autorités de Dale et d'Erebor, ou décider de garder certaines informations secrètes pour éviter la panique.

Conclusion de la Scène

- **Fin de l'Aventure :** La scène se termine avec les personnages quittant les profondeurs d'Erebor, laissant derrière eux les ruines du culte et la trace de leurs exploits gravée dans la pierre. L'aventure peut se conclure avec une cérémonie de reconnaissance à Dale, ou une discussion entre les personnages sur les défis à venir, alors que le soleil se lève sur une Terre du Milieu temporairement plus sûre.
- **Transition :** Si la campagne continue, le Gardien des Secrets peut laisser entendre que d'autres menaces se préparent, ou que la victoire d'aujourd'hui n'est qu'un répit avant une tempête plus grande. Les personnages, maintenant aguerris, sont prêts pour de nouvelles aventures.

Conclusion du scénario

Avec la menace neutralisée, les personnages peuvent enfin se reposer, sachant qu'ils ont accompli un acte héroïque en Terre du Milieu. Leur victoire pourrait les propulser vers d'autres défis, les mettant face à de nouvelles légendes ou à des ennemis aussi anciens que puissants. Le Gardien des Secrets pourra clôturer la session avec une réflexion sur le sacrifice et la persévérance, thèmes chers à l'univers de Tolkien, laissant les joueurs avec un sentiment d'accomplissement durable.

Adepte Sombre (Boss Final)

Humanoïde de taille moyenne, chaotique mauvais

Classe d'Armure 15 (robes magiques renforcées par les ténèbres)
Points de Vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Arcane +5, Intimidation +4, Persuasion +4
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues Commun, Langue Noire
Défi 3 (700 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Sorts

- **Éclair nécrotique.** *Sort à distance :* +5 pour toucher, portée 18 m. *Dégâts :* 11 (2d8+3) dégâts nécrotiques.
- **Invocation d'Ombres.** L'Adepte invoque 1d4 créatures ombreuses pour perturber les personnages. Ces créatures obéissent à ses ordres pendant 1 minute.
- **Barrière des Ténèbres.** L'Adepte crée une barrière d'énergie sombre qui absorbe jusqu'à 15 PV de dégâts avant de disparaître.
- **Drain de Vie.** L'Adepte choisit un personnage dans un rayon de 9 m. Ce personnage subit 1d6 dégâts, et l'Adepte regagne la moitié de ces points de vie.

Motivation

L'Adepte Sombre est déterminé à réussir le rituel et libérer l'entité maléfique scellée. Il est prêt à tout, même à sacrifier ses propres fidèles pour accomplir cette tâche.

Manifestation Partielle de l'Entité (Boss Final Secondaire)

Créature d'ombre de taille grande, chaotique mauvais

Classe d'Armure 16 (forme éthérée)
Points de Vie 60 (12d10)
Vitesse 9 m, vol 9 m (éthéré)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Immunités aux Dégâts Psychiques ; Résistance aux attaques non magiques
Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues Comprend la langue noire
Défi 4 (1 100 XP) **Bonus de Maîtrise** +2

Aura de Peur. Toute créature qui commence son tour à moins de 6 m de la Manifestation doit réussir un test de Sagesse (DD 14) ou être effrayée pendant 1 minute.

Résistance aux attaques non magiques. Les attaques non magiques infligent seulement la moitié des dégâts à cette créature.

Actions

Toucher spectral. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6+3) dégâts nécrotiques.

Motivation

La Manifestation Partielle de l'Entité cherche à se libérer complètement pour plonger Erebor et ses environs dans les ténèbres éternelles. Sa force et sa présence se renforcent à chaque minute passée dans le monde des vivants.

Points d'Attention pour le Gardien des Légendes

Acte 1 : L'Appel à l'Aventure

Scène 1 : La Place du Marché de Dale

- **Introduction des personnages :** Assurez-vous que Grimur et Minara sont bien caractérisés dès le début. Leurs motivations doivent être claires et leur première rencontre doit marquer le début de leur alliance.
- **Combat avec les brigands :** Maintenez un équilibre entre action et narration. Utilisez ce combat pour révéler des détails sur les compétences des personnages.
- **Artefact ancien :** Insistez sur les runes naines pour attirer l'attention de Grimur. Cela doit être un point de curiosité pour les joueurs.
- **Transition vers la taverne :** Guidez les joueurs naturellement vers l'idée de se rendre à la taverne pour recueillir plus d'informations.

Scène 2 : La Taverne de l'Aube Dorée

- **Ambiance de la taverne :** Créez une atmosphère de mystère et d'anticipation. Décrivez les autres clients pour éveiller la curiosité des joueurs.
- **Interactions avec le Tavernier et Balinor :** Offrez plusieurs options d'informations. Le tavernier doit rester vague tandis que Balinor peut fournir des détails plus précis en échange de quelque chose.
- **Éclaireurs du Roi Bard II :** Introduisez-les subtilement. Ils peuvent servir d'alliés ou d'obstacles selon la façon dont les joueurs les abordent.
- **Indice principal :** Conduisez les joueurs vers la découverte de la cachette secrète sous les collines à l'est de Dale.

Acte 2 : Enquêtes et Découvertes

Scène 3 : Les Ruines des Forges

- **Exploration des ruines :** Renforcez l'atmosphère de danger. Les ruines doivent sembler à la fois anciennes et récemment réutilisées par le culte.
- **Pièges et dangers :** Introduisez des pièges subtils mais dangereux. Les joueurs doivent comprendre que cette zone a été délibérément rendue dangereuse.
- **Première rencontre avec les cultistes :** Utilisez cette rencontre pour révéler la dévotion des cultistes à une force maléfique. Le combat doit être rapide mais intense.
- **Découverte d'indices :** Laissez les joueurs découvrir des symboles et des parchemins indiquant l'existence d'un rituel sombre en préparation.

Scène 4 : Les Collines Hantées de Dale

- **Transition vers les collines :** Insistez sur la transformation du paysage. Les collines doivent apparaître sinistres et corrompues.
- **Rencontre avec l'Ombre du Passé :** Permettez une interaction non violente si les joueurs le souhaitent. Cet esprit peut être apaisé pour obtenir des informations cruciales.
- **Attaque des loups corrompus :** Rendez le combat dynamique en utilisant le terrain accidenté. Les loups doivent sembler plus dangereux à cause de la corruption.
- **Découverte de la cachette secrète :** Assurez-vous que l'entrée est bien cachée, nécessitant un test de Perception ou d'Investigation. Les joueurs doivent sentir qu'ils ont découvert quelque chose de vraiment caché.

Scène 5 : La Cachette Secrète

- **Infiltration des tunnels :** Encouragez les joueurs à être prudents. Les pièges et les patrouilles de cultistes doivent maintenir une tension constante.
- **Rencontre avec l'Adepte Sombre :** Préparez un dialogue qui révèle les motivations du culte, mais laissez de la place pour l'action. L'Adepte Sombre doit sembler redoutable.
- **Combat dans la salle de rituel :** Faites en sorte que le combat soit épique. Utilisez des éléments du terrain pour complexifier le combat (zones de ténèbres, pièges activés).
- **Révélation finale :** Lorsque les joueurs découvrent le plan du culte, assurez-vous que l'urgence de la situation est claire : ils doivent agir rapidement pour empêcher la libération du maléfice.

Acte 3 : Confrontation et Résolution

Scène 6 : La Bataille Finale dans les Profondeurs d'Erebor

- **Entrée dans les profondeurs :** Décrivez les tunnels sous Erebor de manière oppressante et sinistre. Les joueurs doivent sentir qu'ils approchent du cœur du danger.
- **Préparation au combat final :** Donnez aux joueurs une chance de se préparer, mais faites en sorte que l'urgence reste présente. Le rituel doit sembler sur le point de se terminer.
- **Confrontation avec l'Adepte Sombre :** Faites ressortir la puissance de l'Adepte Sombre et son fanatisme. Il doit être un adversaire redoutable.
- **Manifestation de l'Entité :** Introduisez l'entité maléfique de manière spectaculaire. Elle doit sembler être une menace encore plus grande que l'Adepte Sombre.
- **Stratégie de combat :** Encouragez les joueurs à utiliser leurs ressources de manière créative pour vaincre à la fois l'Adepte Sombre et l'Entité. Le combat doit être difficile mais juste.
- **Résolution du rituel :** Si les joueurs réussissent à interrompre le rituel, faites en sorte que la scène finale soit marquante. Un sentiment de soulagement doit être palpable, mais aussi la compréhension que le danger était réel et sérieux.
- **Conclusion de l'aventure :** Offrez aux joueurs une reconnaissance pour leurs actes, que ce soit sous forme de récompense matérielle ou de reconnaissance des habitants de Dale et d'Erebor.

Les Ombres de Dale

Dans ce scénario, **Les Ombres de Dale**, les héros découvrent qu'un culte secret cherche à libérer une ancienne entité maléfique scellée sous Erebor. Enquêtant dans les ruines et les collines hantées autour de Dale, ils doivent affronter des cultistes fanatiques, des créatures corrompues, et des forces surnaturelles. Leur quête culminera dans une bataille décisive contre l'Adepte Sombre, leader du culte, et une manifestation partielle de l'entité qu'il tente de libérer, menaçant de plonger la région dans le chaos.

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



LaCiteDesGlaces.fr