

LES OMBRES DU MONT DE FER

Aventures en Terre du Milieu

Scenario

Dans les sombres profondeurs des Monts de Fer, Grimur affronte une menace ancienne et corrompue qui pourrait engloutir Dale.

Contents

Les Ombres du Mont de Fer 4

Synopsis 4

Plan du Scénario 4

Introduction : L'Appel à l'Aventure 4

Scène 1 : Le murmure des disparus 4

Scène 2 : Exploration des mines abandonnées 4

Scène 3 : Affrontement avec les ténèbres 5

Scène 4 : Retour au campement des Monts de Fer 5

Scène 5 : Départ pour Dale 5

Détails supplémentaires : 5

Scénario : Les Ombres du Mont de Fer 7

Scène 1 : Le murmure des disparus 7

Objectifs 7

Mise en place 7

Clôture de la scène 9

Borin, le mineur et ancien guerrier 10

Scène 2 : Exploration des mines abandonnées 11

Objectifs 11

Mise en place 11

Rencontre avec des gobelins 11

Arrivée à la mine de Thurinzal 12

Description des pièces de la mine de Thurinzal 12

Clôture de la scène 14

Résumé de la clôture : 14

Scène 3 : Affrontement dans les profondeurs 15

Objectifs 15

Mise en place 15

Combat contre le guerrier corrompu des ombres 15

Clôture de la scène 17

Résumé de la clôture : 17

Scène 4 : Retour au campement des Monts de Fer 18

Objectifs 18

Mise en place 18

Rencontre avec Borin et les autres nains 18

Clôture de la scène 19

Résumé de la clôture : 20

Scène 5 : Départ pour Dale 21

Objectifs 21

Mise en place 21

Interaction avec Borin et les autres nains 21

Départ pour Dale 22

Clôture de la scène 22

Résumé de la clôture : 23

INTRODUCTION



Les Ombres du Mont de Fer

Les Ombres du Mont de Fer est une aventure pour un personnage 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, revient dans sa terre natale pour découvrir que d'anciennes forces maléfiques commencent à se réveiller sous la montagne. Des rumeurs inquiétantes et des disparitions mystérieuses l'entraînent dans la mine abandonnée de **Thurinzal**, un lieu autrefois scellé pour contenir une terrible menace liée aux ombres. En explorant les profondeurs sombres et corrompues, Grimur affronte des gobelins, des créatures des ombres, et un guerrier nain relevé par une force occulte. Alors qu'il découvre un ancien artefact, il réalise que cette menace dépasse les Monts de Fer, menaçant de s'étendre jusqu'à **Dale**. Sa quête le mène à quitter sa terre natale pour affronter un mal encore plus grand et protéger les terres des hommes et des nains d'un désastre imminent.

Synopsis

Grimur, un nain vengeur des Monts de Fer, est poussé par une quête de justice et de rédemption personnelle. Suite à une série de disparitions dans les Monts de Fer, des rumeurs commencent à se répandre dans les tavernes naines : un ancien culte, longtemps oublié, refait surface. Grimur, avec son passé marqué par la vengeance et les batailles, décide de prendre les armes à nouveau pour découvrir la vérité derrière ces disparitions et les ombres mystérieuses qui semblent hanter sa terre natale.

Plan du Scénario

Introduction : L'Appel à l'Aventure

Résumé de la situation :
Grimur, un nain des Monts de Fer, est en quête de vengeance et de justice après une série de disparitions inquiétantes parmi son peuple. Des rumeurs circulent dans les tavernes naines, mentionnant la réapparition d'un ancien culte oublié, lié à une malédiction des temps anciens. Grimur décide d'enquêter, motivé par son passé de guerrier et la haine qu'il porte envers ceux qui osent troubler la paix de son peuple.

Objectif :
Introduire Grimur dans une situation personnelle liée aux disparitions des Monts de Fer et le motiver à explorer les événements mystérieux en lien avec les ombres.

Scène 1 : Le murmure des disparus

Lieu : Une taverne naine dans les Monts de Fer.

Objectif :
Poser l'ambiance et introduire les premiers éléments de l'intrigue. Grimur entend des rumeurs sur des disparitions parmi les siens, et un ancien ami, Borin, lui parle d'un culte ancien qui semble lié à ces événements. Cette scène sert à motiver Grimur à enquêter plus loin.

Description :
La scène se déroule dans une taverne animée, où des nains échangent des récits de batailles et de pertes. Grimur, silencieux et observateur, écoute les rumeurs et finit par parler avec Borin, qui lui raconte ce qu'il a appris sur des événements étranges dans une ancienne mine abandonnée.

Défi :
Grimur doit décider de suivre les indices fournis par Borin et de s'aventurer dans la mine pour comprendre ce qui se passe.

Scène 2 : Exploration des mines abandonnées

Lieu : Une ancienne mine abandonnée des Monts de Fer.

Objectif :
Introduire un lieu mystique et oppressant, marqué par des événements sombres et des signes de corruption. Cette scène introduit également les premiers indices concrets liés à un culte sombre et à la présence d'ombres corrompues.

Description :
Grimur explore une ancienne mine abandonnée, autrefois prospère mais désormais désertée. Il découvre des traces de lutte, des symboles gravés dans la pierre et des tunnels effondrés.

L'atmosphère devient de plus en plus oppressante à mesure qu'il s'enfonce dans les profondeurs de la mine.

Défi :
Grimur doit résoudre des énigmes (ou surmonter des obstacles environnementaux) pour découvrir la vérité derrière les disparitions. Il pourrait trouver des objets corrompus, des symboles liés aux ombres, et des signes de la présence d'un culte.

Scène 3 : Affrontement avec les ténèbres

Lieu : Les profondeurs de la mine.

Objectif :
Créer un moment de tension où Grimur affronte une créature corrompue par les ombres, le premier combat majeur du scénario. Il se rend compte que la menace est bien plus grande qu'il ne l'imaginait.

Description :
Grimur fait face à un **nain des ténèbres**, une ancienne figure guerrière relevée par des forces obscures. La créature, bien que déformée par les ombres, semble encore garder des souvenirs de son ancienne vie, ce qui rend l'affrontement d'autant plus tragique.

Défi :
Grimur doit combattre le nain des ténèbres. Le combat est un test de ses compétences martiales, mais aussi de sa capacité à rester lucide face à des forces surnaturelles et dérangeantes. Durant le combat, la créature pourrait murmurer des avertissements cryptiques sur une force plus grande à Dale et sous la Montagne Solitaire.

Scène 4 : Retour au campement des Monts de Fer

Lieu : Un campement de nains dans les Monts de Fer, un lieu sûr où Grimur retourne après avoir vaincu la créature.

Objectif :
Clôturer cette première partie du scénario en révélant que la menace ne se limite pas aux Monts de Fer, mais qu'elle s'étend à Dale et au-delà. Grimur doit maintenant prendre une décision cruciale : poursuivre sa quête de justice à Dale.

Description :
De retour au campement, Grimur partage ses découvertes avec Borin et d'autres nains. Il réalise que les disparitions, ainsi que l'éveil des ombres, ne sont que la partie émergée d'un complot plus vaste. Borin suggère que Grimur se rende à Dale, où les rumeurs sur un culte sombre prennent de l'ampleur.

Défi :
Grimur doit décider s'il part à Dale pour enquêter sur cette menace plus large ou s'il reste dans les Monts de Fer pour protéger son peuple. Cependant, les indices laissent penser que la clé du mystère se trouve sous la Montagne Solitaire.

Scène 5 : Départ pour Dale

Lieu : La route vers Dale.

Objectif :
Conclure le scénario d'introduction et faire le lien avec la campagne **Les Ombres de Dale**. Grimur se prépare à quitter sa terre natale pour poursuivre sa quête à Dale, où il rencontrera Minara et d'autres compagnons.

Description :
Grimur se met en route, son esprit empli de questions sur le culte et les créatures qu'il a rencontrées. Il comprend que sa quête personnelle est liée à quelque chose de plus grand, et qu'il devra affronter cette menace dans les profondeurs d'Erebor.

Détails supplémentaires :

Personnages non joueurs (PNJ)

- **Borin** : Un vieil ami de Grimur, mineur et combattant expérimenté, qui lui donne les premiers indices sur les disparitions et le culte.
- **Nain des ténèbres** : Une créature ancienne, autrefois un guerrier nain, qui a été corrompue par les ombres. Il symbolise le destin tragique qui pourrait frapper d'autres nains si le culte n'est pas stoppé.

Objets ou artefacts

- **Symbole du culte** : Un artefact découvert dans les mines, marqué d'un symbole sombre qui pointe vers Dale et la Montagne Solitaire.
- **Parchemin ancien** : Grimur pourrait découvrir un parchemin ou des inscriptions anciennes mentionnant la présence d'une force maléfique scellée sous la Montagne Solitaire.

SCENARIO

L'APPEL A L'AVENTURE



Scénario : Les Ombres du Mont de Fer

Scène 1 : Le murmure des disparus

Grimur, un nain vengeur des Monts de Fer, se trouve dans une taverne animée de sa région. Alors qu'il boit en silence, il entend des rumeurs de disparitions parmi les siens et d'anciennes malédictions refaisant surface. Une vieille connaissance, Borin, s'approche de lui et lui parle d'un culte sombre qui pourrait être lié aux événements étranges des derniers jours. Grimur, déjà marqué par des pertes personnelles, se sent poussé à enquêter, motivé par son sens de la justice et la vengeance contre ceux qui menacent son peuple.

Objectifs

- **Introduire Grimur et ses motivations personnelles :** Ancrer Grimur dans une quête de justice et de vengeance, liée aux disparitions récentes dans les Monts de Fer.
- **Poser l'intrigue principale :** Introduire les premiers éléments de l'intrigue avec la réapparition d'un culte ancien, lié à des ombres qui s'étendent.
- **Créer une motivation pour l'aventure :** Donner à Grimur une raison claire d'enquêter sur les événements mystérieux en plaçant les disparitions au cœur de sa quête.

Mise en place

Lieu :
La scène se déroule dans une taverne naine des Monts de Fer. La taverne est un lieu chaleureux, enfoui profondément dans la montagne, avec des feux brûlant dans de grandes cheminées, des tables en bois massif remplies de nains en train de boire et de discuter, et une ambiance conviviale mais légèrement tendue en raison des rumeurs de disparitions. La bière coule à flots, et les récits de batailles se mêlent aux inquiétudes des temps présents.

La taverne naine résonne de discussions animées, mais une tension sourde semble peser sur l'air. Grimur est assis à une table isolée, sa chope de bière entre les mains.

Il observe en silence, ses pensées tournées vers les histoires troublantes qu'il a entendues ces derniers jours.

Alors qu'il s'apprête à vider sa chope, une silhouette familière apparaît à la lumière vacillante des chandelles. C'est Borin, un vieil ami, un mineur devenu combattant, au visage marqué par les années de guerre et de labeur. Il tire une chaise et s'assied sans cérémonie, ses traits lourds de préoccupations.

Grimur est assis dans un coin de la taverne, seul, une chope de bière à la main. Autour de lui, des groupes de nains rient, parlent et échangent des nouvelles des mines. Mais Grimur sent une tension sous-jacente, quelque chose d'inquiétant qui semble planer dans l'air. Il entend des bribes de conversations autour de lui, des murmures de nains disparus, de créatures étranges vues près des anciennes mines. Alors qu'il observe silencieusement, son vieil ami Borin s'approche de lui.

Dialogue entre Grimur et Borin :

Borin prend place en face de Grimur, l'air grave.

Borin :
"Grimur... Ça fait longtemps que je ne t'ai pas vu par ici. Je parie que tu ne passes plus trop de temps avec des vieux mineurs comme moi, pas vrai ? Toujours en train de t'entraîner ou de courir après ta vengeance, hein ?"

Grimur lève à peine les yeux, sa mâchoire se crispe légèrement à la mention de "vengeance". Il finit sa chope d'un trait et pose son regard perçant sur Borin.

Grimur :
"Je ne suis pas ici pour plaisanter, Borin. Pas aujourd'hui. J'ai entendu parler de ces disparitions. Dis-moi ce que tu sais."

Borin :
Borin pousse un soupir et se penche en avant, ses coudes reposant sur la table. Il jette un coup d'œil autour de lui pour s'assurer que personne n'écoute avant de parler à voix basse.

"Je le sais bien, Grimur. Tu dois enquêter. Si quelqu'un peut découvrir la vérité, c'est toi. Les anciens parlent d'une mine, celle qui a été scellée après la Grande Guerre des ombres. Tu trouveras peut-être des réponses là-bas."

"C'est bien plus que des disparitions, Grimur. Les nôtres ne sont pas simplement tombés dans des fosses oubliées ou perdus dans les tunnels. Quelque chose les emporte. Les plus vieux, ceux qui se souviennent des anciennes histoires, parlent d'ombres mouvantes, de créatures qu'on croyait disparues depuis longtemps."

Grimur reste silencieux, ses yeux perçant les traits fatigués de Borin. L'atmosphère devient plus lourde, et les bruits de la taverne semblent s'estomper autour d'eux.

Grimur :
"Des ombres, tu dis ? Des créatures... ou autre chose ?"

Borin :
"Autre chose, Grimur. Ceux qui ont été dans les mines récemment ont parlé de marques sur les murs. Des symboles anciens, ceux que nos ancêtres gravaient pour se protéger... ou pour sceller des choses qu'ils ne voulaient plus jamais voir. Certains disent que ces marques sont réapparues, gravées à nouveau sur les pierres des mines abandonnées."

Grimur serre ses poings, ses mâchoires se crispant à mesure que Borin continue.

Grimur : *"Et toi, Borin, que crois-tu ? Tu as toujours été plus pragmatique que superstitieux."*

Borin :
"Je croyais que c'était des histoires, Grimur. Des contes que l'on raconte aux enfants pour les tenir éloignés des mines trop dangereuses. Mais j'ai vu des choses qui me font douter. Il y a quelques jours, je suis allé dans l'ancienne mine de Thurinzal pour une reconnaissance. Les tunnels étaient silencieux, trop silencieux, et l'air y était lourd. J'ai vu des traces de griffes sur les murs, et un souffle glacial me suivait partout où j'allais. J'ai ressenti une présence, quelque chose qui n'aurait pas dû être là."

Grimur l'écoute attentivement, ses sourcils froncés. La mention de Thurinzal, une mine qui a été scellée après une bataille ancienne, attire immédiatement son attention.

Grimur :
"Thurinzal, tu dis ? Cette mine a été abandonnée il y a des siècles. Pourquoi t'en approcherais-tu encore ?"

Borin :
"Parce que c'est là que tout commence, Grimur. Il y a eu une raison pour laquelle nos anciens ont scellé cette mine. Les tunnels s'effondrent d'eux-mêmes, mais certains disent que c'était pour empêcher... quelque chose d'autre de sortir. Ce que j'ai vu là-bas me fait croire que ces ombres, ces histoires, ne sont pas juste des contes de vieilles femmes. Et je crois que les disparitions en sont liées."

Grimur croise les bras, pensif. L'idée que quelque chose d'aussi ancien puisse revenir le trouble, mais son esprit de guerrier pragmatique reprend le dessus.

Grimur :

"Et donc, tu crois que ce culte dont parlent les vieillards est réel ? Que ces ombres sont le résultat de quelque... rituel ancien ?"

Borin secoue la tête avec une grimace.

Borin :

"Je ne sais pas ce que c'est. Mais ce que je sais, c'est que ceux qui s'y sont rendus n'ont jamais été revus. Des rumeurs disent qu'un groupe, un culte, aurait retrouvé les anciens écrits et les utiliserait pour invoquer quelque chose. On raconte que des créatures d'ombre hantent ces tunnels, cherchant des âmes à corrompre."

Grimur :

"Et tu veux que j'aille là-bas ?"

Borin fixe Grimur droit dans les yeux, sans détour.

Borin :

"Si quelqu'un peut découvrir ce qui s'y trame, c'est toi. Tu as vu plus de batailles que n'importe quel autre nain ici, et tu sais comment affronter les ténèbres, qu'elles soient réelles ou non. Si ce culte existe vraiment, il doit être stoppé avant qu'il ne devienne un problème plus grand. Et puis... tu sais ce que c'est de perdre quelqu'un, Grimur."

Un long silence s'installe entre eux. Les souvenirs des pertes passées hantent Grimur, et il sent la colère bouillir sous la surface, alimentée par la mention des disparitions et de la douleur que son peuple endure.

Grimur :

"Je ne laisserai personne emporter les nôtres. Pas encore. Pas tant que je serai là pour les protéger."

Il se lève lentement, ajustant sa ceinture où sont attachées ses armes. Il fixe Borin, déterminé.

Grimur :

"Dis-moi où trouver ces symboles, Borin. Je vais m'en occuper."

Borin hoche la tête, satisfait de voir Grimur prêt à agir.

Borin :

"La mine de Thurinzal, au plus profond. Suis les anciens tunnels. Tu verras les marques sur les murs. Mais fais attention, Grimur... quelque chose de bien plus ancien que nous rôde là-bas."

Clôture de la scène

Grimur, après avoir écouté attentivement les récits de Borin et entendu les rumeurs de la taverne, décide de se rendre à la mine de Thurinzal pour enquêter sur les disparitions et découvrir la vérité derrière ces ombres. Bien que sceptique quant aux histoires de malédictions, il sent que son devoir envers son peuple est de protéger les siens, quelles que soient les menaces qu'il devra affronter.

Il quitte la taverne, déterminé à mettre fin à ces disparitions et à affronter les ténèbres qui se terrent dans les profondeurs des Monts de Fer.

Borin, le mineur et ancien guerrier

Nom : Borin, dit “le Marteau des Mines”

Race : Nain

Apparence :
Borin est un nain robuste, avec des épaules larges et des bras musclés forgés par des années de travail dans les mines des Monts de Fer. Ses cheveux grisâtres sont longs et mal peignés, retenus par une simple bande de cuir, tandis que sa barbe épaisse est nouée en deux tresses décorées de petites runes gravées dans le métal. Son visage est marqué par les rides de l’âge et les cicatrices des nombreuses batailles auxquelles il a survécu. Ses yeux, autrefois brillants d’ambition, sont maintenant ternes, montrant un mélange de sagesse et de fatigue.

Il porte des vêtements fonctionnels en cuir épais, usés par les années de travail. Son armure, bien que vieille, est toujours bien entretenue, preuve de son passé militaire. À sa ceinture pend un marteau de guerre qui a vu plus de combats qu’il n’en avoue, et qu’il porte toujours, même lorsqu’il travaille dans les mines.

Personnalité :
Borin est un nain pragmatique, connu pour sa droiture et son franc-parler. Ayant survécu à des guerres, il est devenu plus prudent et réaliste avec l’âge, se méfiant des légendes et des superstitions. Toutefois, il reste profondément loyal à ses amis et à son peuple. Malgré sa désillusion, Borin a encore le cœur d’un guerrier, prêt à protéger les siens si le besoin s’en fait sentir.

Il a une relation complexe avec Grimur. Bien qu’ils aient partagé de nombreuses batailles et respectent la valeur de l’autre, Borin se méfie parfois de l’impétuosité de Grimur. Toutefois, il sait que si quelqu’un peut découvrir la vérité derrière les disparitions et affronter les ténèbres qui se cachent dans les Monts de Fer, c’est Grimur.

Motivations :
Borin a survécu à la Grande Guerre des Ombres et a vu trop de morts pour ne pas reconnaître les signes de la noirceur qui grandit à nouveau dans les montagnes. Bien qu’il ne cherche pas la gloire ni la bataille, il comprend que quelque chose de sombre rôde dans les anciennes mines, et il veut empêcher que les erreurs du passé se répètent.

Il veut protéger son peuple avant tout, mais sa prudence l’empêche d’agir directement. Il préfère avertir et guider Grimur, espérant que ce dernier pourra enquêter sur ce qu’il craint être une réémergence des forces obscures.

J’ai vu trop de morts, trop de combats... Mais si les *ténèbres reviennent, Grimur, je te le dis, c’est à nous de les arrêter avant qu’elles ne consument tout ce que nous avons bâti.*

— Borin, le mineur



Scène 2 : Exploration des mines abandonnées

En route vers la mine de **Thurinzal**, Grimur traverse un sentier escarpé et isolé dans les Monts de Fer. Alors qu'il approche de son objectif, il tombe dans une embuscade tendue par un groupe de gobelins, des créatures détestées de longue date par les nains, qui rôdent dans les montagnes. Cette confrontation sert à tester les compétences de Grimur en combat tout en créant un premier obstacle avant d'atteindre les mines. Une fois les gobelins vaincus, Grimur continue son chemin et pénètre dans les profondeurs de la mine abandonnée, où l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.

Objectifs

- **Introduire un obstacle physique avant l'arrivée à la mine :** Une rencontre avec des gobelins permet de plonger Grimur dans l'action avant l'exploration plus lente et mystérieuse des mines.
- **Montrer les dangers extérieurs des Monts de Fer :** Les gobelins ne sont qu'une première menace, montrant que les terres autour des mines sont aussi hostiles que leurs profondeurs.
- **Préparer Grimur pour les périls à venir :** Cette rencontre sert de prélude aux dangers plus grands qui l'attendent dans la mine elle-même.

Mise en place

Lieu : Un chemin étroit et rocailleux serpente à travers les montagnes des Monts de Fer. L'air est froid et sec, et de grandes parois rocheuses bordent le chemin, formant des recoins propices à des embuscades. Le vent souffle, soulevant la poussière et créant une ambiance de solitude dans ce paysage âpre.

Grimur marche seul sur le sentier. Autour de lui, le vent s'engouffre dans les crevasses des montagnes, créant des bruits étranges qui résonnent comme des murmures lointains. Ses bottes claquent contre la roche dure, tandis qu'il avance d'un pas déterminé vers la mine de Thurinzal. Mais un frisson parcourt soudain son échine : l'atmosphère change, le silence devient plus lourd, presque surnaturel.

Les montagnes, habituellement bruyantes du craquement des pierres sous le vent, sont maintenant étrangement silencieuses.

Rencontre avec des gobelins

Alors que Grimur traverse un passage étroit entre deux parois rocheuses, une ombre furtive passe dans son champ de vision. Avant qu'il n'ait le temps de réagir, une flèche criblée de plumes noires se plante dans le sol juste devant lui. Il se retourne brusquement pour voir un groupe de **gobelins** émergeant des ombres. Des créatures trapues et vicieuses, armées de lances rouillées et d'arcs primaires, se sont postées sur les hauteurs et derrière des rochers. Un sourire narquois déforme leurs visages tordus.

Dialogue possible des gobelins (facultatif) :

L'un des gobelins, plus grand que les autres, hurle en direction de Grimur.

Chef gobelin :
"Regardez qui se promène dans notre montagne ! Un nain, et tout seul en plus. C'est le jour de notre chance, les gars !"

Les autres gobelins rient bruyamment, mais Grimur reste impassible, serrant les poings autour de la poignée de son arme. Les gobelins ne sont pas de grands adversaires pour lui, mais leur nombre et leur capacité à tendre des embuscades pourraient rendre le combat difficile.

Combat contre les gobelins

Développement du combat :
Grimur doit affronter un groupe de gobelins. Ils sont au nombre de six, avec un chef gobelin plus grand et légèrement plus fort que les autres. Les gobelins tentent d'utiliser le terrain à leur avantage, se cachant derrière des rochers et utilisant des tirs à distance pour harceler Grimur.

Cependant, leur manque de discipline et leur arrogance les rendent vulnérables face à la force brute de Grimur.

Tactiques possibles pour les gobelins :

- **Tir à distance :** Les gobelins postés sur les hauteurs utilisent des arcs pour harceler Grimur avant de descendre et de l'attaquer avec des lances ou des épées rouillées.
- **Assaut en groupe :** Ils essaient de submerger Grimur par leur nombre, se faufilant derrière lui pour l'attaquer en groupe.
- **Chef gobelin :** Le chef gobelin attend le bon moment pour attaquer Grimur, espérant frapper alors qu'il est occupé à combattre ses subordonnés. Il porte une vieille hache de guerre usée et est légèrement plus robuste que les autres.

Gobelin

Petit humanoïde (gobelinoïde), chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

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

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues commun, gobelin
Niveau de défi 1/4 (50 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Tactiques de meute. Le gobelin a un avantage sur les jets d'attaque contre une créature si au moins un de ses alliés se trouve à 1,5 m de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Fuite rusée. Le gobelin peut utiliser une action bonus pour se désengager ou se cacher lors de chacun de ses tours.

Actions

Scimitarre. *Attaque d'arme de mêlée* : +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Résolution du combat :
Grimur utilise ses compétences de combat pour repousser les gobelins. Bien qu'ils soient nombreux, leur manque d'organisation et leur piètre équipement ne sont pas à la hauteur de la maîtrise du combat de Grimur. Le combat se termine avec la défaite du groupe de gobelins, et Grimur peut reprendre sa route.

Option de butin :
Après le combat, Grimur pourrait trouver une vieille carte ou un objet rudimentaire sur le chef gobelin, indiquant une activité inhabituelle dans la région. Ce butin pourrait contenir des informations supplémentaires sur les gobelins qui rôdent autour des mines ou révéler un lien indirect avec le culte sombre qu'il découvrira plus tard.

Arrivée à la mine de Thurinzal

Après avoir vaincu les gobelins, Grimur reprend son chemin, déterminé à atteindre la mine. Lorsqu'il arrive à l'entrée de Thurinzal, l'atmosphère change à nouveau. Les souvenirs de ce lieu scellé depuis longtemps, marqués par l'histoire des nains et la Grande Guerre des Ombres, envahissent son esprit.

Découvertes dans la mine de Thurinzal

Après avoir triomphé des gobelins, Grimur pénètre dans la mine, et le reste de la scène suit l'exploration précédemment décrite, avec les symboles gravés, les traces de combats anciens, et l'atmosphère pesante qui annonce la présence d'une corruption plus profonde.

Voici la description détaillée des différentes pièces qui composent le complexe de la mine de **Thurinzal** dans la **Scène 2 : Exploration des mines abandonnées**. Ces pièces sont conçues pour créer une atmosphère de mystère et de tension croissante à mesure que Grimur progresse dans la mine et découvre des signes de corruption.

Description des pièces de la mine de Thurinzal

1. L'entrée de la mine

L'entrée de la mine de Thurinzal est marquée par une ancienne arche de pierre, gravée de runes naines protectrices. Ces runes ont été partiellement effacées par le temps et l'érosion. Des planches de bois, autrefois utilisées pour sceller l'entrée, sont maintenant brisées et éparpillées sur le sol. L'air ici est lourd et humide, et le silence n'est troublé que par le bruit du vent qui s'engouffre dans l'obscurité des tunnels.

Atmosphère :
L'entrée de la mine est sinistre. Les gravures anciennes racontent l'histoire d'un lieu autrefois prospère, mais désormais abandonné. Les murs de pierre sont froids et recouverts de moisissures, et des outils rouillés gisent çà et là, laissés derrière par les mineurs qui ont déserté les lieux. Une faible lumière perce à peine les premières mètres du tunnel, le reste s'enfonçant dans une obscurité totale.

2. Le tunnel principal

Le tunnel principal est large et spacieux, conçu pour permettre aux chariots de minerai de circuler facilement. Les rails en métal qui guidaient autrefois ces chariots sont aujourd'hui tordus et rouillés. Le plafond est haut, soutenu par des piliers de bois usés par le temps, certains sur le point de s'effondrer.

Découverte :
En avançant dans le tunnel, Grimur peut remarquer des traces de passage relativement récentes, comme des empreintes de bottes laissées dans la poussière, ainsi que des symboles gravés à la hâte dans les murs.

Ces symboles, bien que partiellement effacés, semblent avoir été dessinés par des mineurs cherchant à se protéger contre quelque chose de terrible.

Événement possible :
Une pierre peut soudainement se détacher du plafond, tombant lourdement à côté de Grimur, laissant présager que les lieux sont instables et dangereux. Le silence oppressant pourrait être rompu par un écho lointain, comme un bruit de métal raclant contre la pierre, mais aucune présence visible n'apparaît pour le moment.

3. La salle des machines

Cette vaste salle abritait autrefois les machines utilisées pour extraire les minerais des profondeurs de la montagne. De vieilles grues et des treuils rouillés sont dispersés dans la pièce, ainsi que des engrenages géants maintenant immobiles. Le sol est parsemé de débris métalliques et de morceaux de bois.

Découverte :
En explorant cette pièce, Grimur trouve des marques étranges sur le sol, comme si quelque chose de massif avait été traîné ici récemment. Parmi les débris, un vieux parchemin couvert de poussière et à moitié brûlé mentionne des événements troublants survenus juste avant l'abandon de la mine. Il fait également mention d'un objet particulier, une amulette ou une pierre, que les anciens mineurs auraient tenté de sceller dans les profondeurs pour protéger le reste du complexe.

Ambiance :
La salle des machines est étouffante. Le silence ici est lourd, seulement perturbé par les craquements lointains des structures vieillissantes. L'air est chargé de poussière, et chaque pas de Grimur fait écho dans cette vaste pièce, ajoutant à la sensation d'être observé.

4. La galerie effondrée

Une section du tunnel principal menant vers les profondeurs de la mine est effondrée. Des blocs de pierre massifs bloquent l'accès à une grande partie du complexe, laissant derrière eux un passage étroit, suffisamment grand pour que Grimur puisse se faufiler.

Découverte :
En examinant l'effondrement, Grimur peut remarquer que la roche semble avoir été frappée de l'intérieur, comme si quelque chose avait tenté de sortir du sol. Les blocs sont déformés et certains sont gravés de runes anciennes, à moitié effacées. Une légère brume noire semble s'échapper des fissures dans la pierre, ajoutant une atmosphère surnaturelle et menaçante.

Événement :
Alors que Grimur inspecte cette zone, un bruit de grattement peut se faire entendre derrière les rochers, suivi d'un faible souffle glacial qui semble venir de l'autre côté. Cela laisse penser que quelque chose ou quelqu'un se cache au-delà de l'effondrement, prêt à réagir si Grimur décide de progresser plus loin.

5. La chambre des mineurs

Cet ancien dortoir, aujourd'hui en ruines, était autrefois utilisé par les mineurs pour se reposer entre les quarts de travail. Les lits sont renversés, et des coffres en bois brisés sont éparpillés dans la pièce. Des vêtements abandonnés et des objets personnels jonchent le sol, comme si les mineurs avaient dû fuir précipitamment.

Découverte :
Grimur trouve une lettre manuscrite à moitié déchirée sous un lit. La lettre, écrite par un mineur à sa famille, mentionne les premiers signes de folie parmi ses camarades, décrivant des voix entendues dans les murs et des ombres bougeant dans les coins sombres de la mine. Le mineur raconte qu'il a vu un ancien symbole dans les profondeurs, quelque chose qui, selon lui, aurait déclenché les événements étranges.

Ambiance :
L'endroit est froid et empreint d'une tristesse palpable, comme si la peur et le désespoir des anciens occupants étaient restés piégés ici. Le sol est couvert d'une fine couche de poussière, témoignant du temps écoulé depuis que quelqu'un a marché dans ces couloirs. Grimur peut ressentir une sensation croissante d'être observé, comme si des esprits invisibles hantaient encore cet endroit.

6. La galerie du culte

La dernière pièce du complexe est la plus sinistre. Une ancienne galerie qui a été récemment réouverte. Les murs sont gravés de symboles de plus en plus déformés et inquiétants, liés aux forces des ombres et à la magie noire. Au centre de la pièce se trouve un autel brisé, couvert de cendres et de restes d'ossements.

Découverte :
Des traces de rituels occultes sont évidentes : des bougies éteintes, des marques gravées dans la pierre, et des vestiges de ce qui semble être des sacrifices. Grimur découvre également un symbole particulier, gravé dans le sol, correspondant aux descriptions de Borin concernant un ancien culte oublié. Ce symbole semble vibrer légèrement, comme s'il retenait encore une énergie maléfique.

Événement :
Alors que Grimur s'approche de l'autel, une ombre bouge brusquement dans les coins sombres de la pièce. Il sent la présence d'une force surnaturelle, et il entend un murmure dans l'air, comme une voix ancienne qui tente de communiquer avec lui ou de l'effrayer. C'est à ce moment qu'il réalise que les créatures des ombres sont proches, prêtes à attaquer.

Clôture de la scène

La scène se termine lorsque Grimur atteint une galerie vaste et corrompue, où il commence à sentir la présence des ombres. Mais cette fois, il est déjà fatigué par son combat contre les gobelins, et la menace qui l'attend dans les profondeurs semble plus sinistre que jamais.

Résumé de la clôture :

- **Grimur vainc un groupe de gobelins** qui cherchaient à l'embusquer sur le chemin vers la mine, illustrant les dangers constants dans les Monts de Fer.
- **Il découvre des indices** (sur le chef gobelin ou dans la mine elle-même) qui renforcent l'idée que quelque chose de bien plus sombre rôde dans cette région.
- **Grimur atteint l'entrée de la mine** et ressent l'oppression grandissante d'une force maléfique qui semble l'attendre dans les profondeurs, prête à se révéler.



Scène 3 : Affrontement dans les profondeurs

Après avoir exploré les pièces de la mine de Thurinzal et découvert des traces inquiétantes de corruption et de rituels anciens, Grimur s'aventure dans les galeries les plus profondes de la mine. Il atteint une salle mystérieuse où l'atmosphère devient encore plus lourde, et c'est ici que la menace des ombres se manifeste pleinement. Une créature corrompue émerge de l'obscurité pour l'affronter, un ancien guerrier nain tombé au combat et relevé par les ombres. Après un combat difficile, Grimur découvre un artefact ancien caché dans la pièce, mais il doit résoudre une énigme pour pouvoir y accéder.

Objectifs

- **Affronter une créature majeure liée aux ombres** : Grimur est confronté à un ennemi puissant qui représente la corruption dans la mine et les forces qu'il devra affronter dans la suite de l'aventure.
- **Introduire un artefact clé** pour la suite de la campagne, lié à la protection contre les ombres ou aux événements historiques de la mine.
- **Ajouter une dimension intellectuelle** avec une énigme simple permettant à Grimur de débloquer l'accès à l'artefact, renforçant l'idée que la mine cache non seulement des dangers physiques mais aussi des secrets anciens.

Mise en place

Lieu : La scène se déroule dans une galerie très profonde de la mine, probablement la plus ancienne. Cette pièce, connue des anciens mineurs comme la **chambre des forgerons**, est un espace large et voûté, où les outils et les enclumes sont depuis longtemps abandonnés. Des symboles gravés dans la roche laissent entendre que des forces anciennes, liées à la magie noire et aux ombres, ont été réveillées ici.

> L'air est glacial, et un silence de mort règne dans cette partie de la mine. Les murs sont marqués par des griffures profondes, et l'obscurité semble s'épaissir à mesure que Grimur avance. La lumière de sa torche peine à percer cette obscurité dense, comme si elle était aspirée par les ombres qui l'entourent.

Combat contre le guerrier corrompu des ombres

> Alors que Grimur pénètre plus profondément dans la pièce, il entend un bruit sourd venant du fond de la galerie. Une silhouette émerge des ténèbres : un ancien guerrier nain, autrefois fier, mais maintenant défiguré et corrompu par les ombres. Ses yeux, désormais vides, brillent d'une lueur surnaturelle. Sa chair est tordue, et son armure est en partie brisée, marquée par les siècles passés. Il brandit une hache rouillée, mais chaque mouvement semble contrôlé par une force plus grande que lui.

Combat :
Le guerrier corrompu est un adversaire redoutable. Bien que son corps soit affaibli par les siècles, les ombres qui l'animent le rendent plus rapide et plus résistant que les ennemis ordinaires. Ses attaques sont lourdes et précises, et chaque coup de sa hache dégage une aura d'énergie noire, capable de perturber l'esprit et affaiblir Grimur.

Attaques et tactiques de la créature :

- **Coup corrompu :** Chaque coup inflige des dégâts physiques, mais aussi mentaux, créant un sentiment de désespoir chez Grimur, représenté par une baisse temporaire de volonté.
- **Défense des ombres :** Lorsque Grimur tente de porter un coup fatal, les ombres autour du guerrier corrompu semblent se matérialiser pour absorber une partie des dégâts.
- **Rage des oubliés :** Lorsque la créature est affaiblie, elle entre dans une frénésie, frappant plus vite mais devenant moins précise.

Résolution du combat :
Après un combat acharné, Grimur parvient à terrasser le guerrier corrompu, mais non sans difficulté. Le guerrier, avant de s'effondrer, murmure une dernière parole dans une langue ancienne, mentionnant un "artefact perdu" lié aux ombres. Le corps de la créature se désagrège en poussière sombre, ne laissant derrière lui que son armure brisée et une étrange lueur émanant du fond de la galerie.

Guerrier corrompu des ombres

Humanoïde moyen (nain corrompu), chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de plaques corrompue)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Résistance aux dégâts nécrotique
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, nain
Niveau de défi 1 (200 PX) **Bonus de maîtrise** +2

Aura d'ombre. Les créatures se trouvant à 1,5 m du guerrier corrompu subissent 2 dégâts nécrotiques au début de leur tour.

Résilience surnaturelle. Le guerrier corrompu peut utiliser une action bonus pour réduire les dégâts d'une attaque de 5 points une fois par repos court.

Actions

Hache de guerre corrompue. *Attaque d'arme de mêlée* : +4 pour toucher, portée 1,5 m, une cible. *Touché* : 8 (1d12 + 2) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.



Découverte de l'artefact : l'énigme

Après avoir vaincu la créature, Grimur remarque un autel ancien au fond de la galerie. Sur cet autel repose un petit coffret en métal, scellé par un mécanisme complexe. Le coffret est couvert de runes anciennes, et un faible scintillement indique qu'un artefact est caché à l'intérieur. Mais pour l'ouvrir, Grimur doit résoudre une énigme gravée dans la pierre à côté de l'autel.

L'énigme

Inscription sur la pierre :

Une phrase en runes naines est gravée sur la pierre au-dessus de l'autel. Elle est en partie effacée par le temps, mais reste lisible :

"Pour défaire les ténèbres, regarde dans le passé, où la lumière fut forgée, là où l'acier se brise, mais l'esprit demeure. Ce qui fut scellé doit être libéré par la sagesse et non par la force."

Résolution de l'énigme :
Pour ouvrir le coffret, Grimur doit comprendre que l'énigme fait référence à la **forgée** de la lumière et de l'acier. Dans cette galerie, autrefois utilisée par les forgerons nains, il doit trouver un **ancien marteau de forgeron** abandonné dans un coin de la pièce. L'artefact caché dans le coffret ne peut être révélé que si Grimur place ce marteau sur l'autel, symbolisant le lien entre la force du passé et la sagesse présente.

Conclusion de l'énigme :
En plaçant le marteau de forgeron sur l'autel, un mécanisme ancien se met en marche. Le coffret s'ouvre lentement, révélant l'artefact à l'intérieur : une **amulette ancienne** gravée de runes protectrices contre les ombres. Cette amulette semble avoir été forgée par les anciens nains pour lutter contre les forces des ténèbres. Elle dégage une faible lumière dorée, et Grimur sent immédiatement sa puissance.

Clôture de la scène

Grimur, désormais en possession de l'amulette, sent qu'il a acquis un avantage important contre les ombres. Mais il comprend aussi que ce lieu cache encore bien des secrets, et que les créatures qu'il a affrontées ici ne sont que les premières manifestations d'une menace bien plus grande.

La scène se termine alors que Grimur quitte la galerie, l'amulette serrée dans sa main. Il sait maintenant que sa quête ne fait que commencer et que les forces des ombres sont bien plus puissantes et anciennes qu'il ne l'imaginait.

Résumé de la clôture :

- **Grimur triomphe du guerrier corrompu**, marquant une première victoire contre les forces des ombres.
- **Il découvre l'amulette ancienne**, un artefact puissant qui jouera un rôle important dans la suite de l'aventure.
- **Une énigme liée aux forgerons nains** permet de renforcer l'ambiance de mystère et d'histoire ancienne autour de l'artefact.
- **La menace des ombres est révélée comme étant plus grande** que ce que Grimur avait anticipé, le préparant pour la suite de sa quête.

Scène 4 : Retour au campement des Monts de Fer

Après son exploration éprouvante de la mine de Thurinzal et sa victoire contre le guerrier corrompu, Grimur retourne au campement des Monts de Fer. Il y retrouve son vieil ami Borin, ainsi que d'autres nains, et partage avec eux les découvertes troublantes qu'il a faites dans les profondeurs de la mine. Cette scène permet à Grimur de se reposer temporairement tout en réfléchissant aux événements récents et aux sombres révélations liées au culte des ombres. Elle sert de transition entre les événements qui se sont produits dans la mine et la décision de Grimur de poursuivre sa quête au-delà des Monts de Fer, en direction de Dale, pour affronter la menace plus grande qui se profile.

Objectifs

- **Développer les relations avec les autres nains du campement** : Donner à Grimur l'occasion d'échanger avec Borin et les autres membres du camp sur ce qu'il a découvert et ce que cela signifie pour l'avenir des Monts de Fer.
- **Préparer Grimur pour la suite de l'aventure** : Après son retour, Grimur doit réfléchir à son prochain objectif. Ses découvertes le poussent à quitter les Monts de Fer pour enquêter sur la menace plus vaste qui se développe, notamment en direction de Dale.
- **Fournir des informations supplémentaires** : Borin ou d'autres nains peuvent fournir des détails supplémentaires qui encourageront Grimur à poursuivre sa quête hors des Monts de Fer.

Mise en place

Lieu : Le campement des Monts de Fer est situé dans une vallée abritée, entourée de pics montagneux. Les tentes et abris sont disposés autour d'un grand feu de camp, où les nains se retrouvent après leur travail dans les mines. L'air est frais et la neige recouvre légèrement le sol. Le camp est une zone sûre, loin des créatures corrompues, et sert de lieu de repos et de réflexion pour Grimur.

Grimur arrive au campement alors que la nuit commence à tomber. Les braises du grand feu de camp crépitent, illuminant les visages fatigués des nains assis autour. L'odeur du ragoût de viande flotte dans l'air, et le son des discussions légères et des rires résonne doucement à travers le camp. Cependant, l'atmosphère paisible contraste avec le poids des découvertes que Grimur porte en lui.

Rencontre avec Borin et les autres nains

Dialogue initial :

Borin aperçoit Grimur revenir au camp, l'air sombre et fatigué. Il se lève de son siège près du feu et s'approche de lui.

Borin :
"Par Durin ! Grimur, tu es enfin de retour. Nous commencions à penser que la mine t'avait englouti toi aussi. Alors ? Qu'as-tu trouvé là-bas, dans ces tunnels maudits ?"

Grimur, sans répondre immédiatement, jette un regard grave autour de lui. Il se dirige vers une place vide autour du feu et s'assoit lourdement, visiblement épuisé par ce qu'il a vu et vécu.

Grimur :
"Des ténèbres, Borin. Plus sombres que tout ce que je pouvais imaginer. Des créatures qui ne devraient pas exister... des ombres qui rôdent dans les profondeurs."

Borin :
"Des ombres ? Les anciens avaient raison alors... Cette mine... elle aurait dû rester fermée."

Grimur acquiesce et décrit en détail ce qu'il a vu : les symboles gravés dans la pierre, les traces de combat, et surtout, le guerrier nain corrompu par les ombres qu'il a dû affronter. Les autres nains autour du feu écoutent en silence, leur mine se faisant de plus en plus grave à mesure que Grimur raconte son histoire.

Nain du campement :
"Un nain relevé par les ombres ? C'est un sacrilège... Comment de telles horreurs peuvent-elles exister si près de chez nous ?"

Discussion sur la menace plus vaste

Grimur :
"Ce n'est pas simplement une malédiction locale. Ce que j'ai vu va bien au-delà des Monts de Fer. J'ai découvert des signes de rituels... un culte. Et ce n'est pas ici que ça se termine. Les ombres se répandent, et j'ai senti une force bien plus grande à l'œuvre. Si nous ne faisons rien, les Monts de Fer ne seront que le début."

Borin se frotte pensivement la barbe, ses sourcils froncés. Il semble comprendre la gravité de la situation.

Borin :
"Un culte... Des rituels. Par Durin, c'est pire que ce que je craignais. Et tu dis que cela pourrait aller au-delà des montagnes ?"

Grimur :
"Oui. Ce n'est pas ici que ça se termine. J'ai entendu parler de choses étranges venant de Dale. Des disparitions, des rumeurs de créatures... et si ce que j'ai vu ici n'est qu'un prélude à quelque chose de plus grand ?"

Nain du campement :
"Dale ? Mais c'est une ville humaine. Pourquoi ces créatures se dirigeraient-elles là-bas ?"

Grimur :
"Je ne sais pas encore. Mais je suis sûr d'une chose : je dois aller à Dale. Si ce culte s'étend là-bas, je dois en découvrir plus. Ce que j'ai trouvé ici n'est qu'une partie du puzzle."

Décision de Grimur de quitter les Monts de Fer

Après quelques minutes de silence, Borin pose une main ferme sur l'épaule de Grimur.

Borin :
"Si tu penses que tu dois aller à Dale, alors c'est là que ton chemin te mènera. Nous veillerons sur les Monts de Fer en ton absence, Grimur. Mais fais attention... tu entres dans des affaires bien sombres. Et n'oublie pas ce que tu as trouvé ici. Ce culte... ce qu'ils cherchent... cela pourrait être bien plus dangereux que tout ce que nous avons connu."

Grimur hoche la tête, déterminé. Il comprend que sa quête ne s'arrêtera pas aux Monts de Fer, et que Dale sera le prochain lieu où il devra chercher des réponses.

Clôture de la scène

La scène se termine avec Grimur qui prend la décision de quitter les Monts de Fer pour se rendre à Dale. Après s'être reposé et avoir réfléchi à ses découvertes, il se prépare pour ce nouveau voyage. Les nains du campement lui offrent leurs bénédictions, tout en restant inquiets pour l'avenir de leur terre. Grimur sait qu'il ne fait que commencer à percer les ténèbres, mais il est prêt à affronter ce qui se cache au-delà des montagnes.

Résumé de la clôture :

- **Grimur informe Borin et les autres nains des découvertes dans la mine**, leur parlant des ombres, du culte, et du guerrier corrompu qu'il a affronté.
- **La menace est plus vaste que prévu**, et Grimur comprend qu'il doit se rendre à Dale pour poursuivre son enquête et affronter cette menace grandissante.
- **Le campement des Monts de Fer** sert de lieu de transition, où Grimur se repose, se réarme moralement et physiquement, et planifie ses prochains mouvements.
- **La décision de quitter les Monts de Fer** est prise, marquant la fin de la première partie de son aventure et préparant la transition vers l'intrigue principale des **Ombres de Dale**.

Scène 5 : Départ pour Dale

Après avoir pris la décision de quitter les Monts de Fer, Grimur se prépare à entreprendre un voyage long et périlleux vers Dale. La scène met en lumière ses préparatifs, ses dernières interactions avec les nains du campement, et le moment crucial où il part en quête de réponses sur le culte sombre et les ombres qui se propagent. Alors qu'il quitte les Monts de Fer, Grimur sent le poids de la responsabilité sur ses épaules, mais il est déterminé à affronter les ténèbres grandissantes. Cette scène sert de transition narrative entre les événements des Monts de Fer et l'entrée dans l'intrigue principale de **Les Ombres de Dale**.

Objectifs

- **Montrer les préparatifs de Grimur avant son départ** : Grimur s'équipe pour un voyage long et dangereux, se préparant pour les défis à venir.
- **Renforcer les liens émotionnels avec les nains du campement** : Grimur a un dernier échange avec Borin et d'autres compagnons nains, marquant un moment de rupture avec ses terres natales.
- **Poser la première étape vers Dale** : Grimur prend la route vers Dale, avec des objectifs clairs et des informations sur les dangers à venir, lié à la menace des ombres et du culte.

Mise en place

Lieu : Le campement des Monts de Fer, au petit matin. Le ciel est encore sombre, teinté de violet, mais les premières lueurs de l'aube commencent à percer à l'horizon. Le froid matinal est vif, et une légère brise souffle à travers la vallée. Les nains du camp sont en train de se réveiller, mais certains, informés du départ imminent de Grimur, se sont levés plus tôt pour lui dire adieu.

Les préparatifs pour le voyage sont en cours. Grimur se tient près de sa tente, rangeant ses affaires dans son sac et vérifiant ses armes. Le son des marteaux frappant les enclumes dans les forges résonne faiblement dans l'air, créant une ambiance familière, mais mélancolique. Grimur jette un dernier regard autour de lui, contemplant les Monts de Fer qu'il s'apprête à quitter.

Interaction avec Borin et les autres nains

Borin s'approche de Grimur alors qu'il finit d'attacher sa hache à son sac. Il semble soucieux, mais résigné au départ de son ami.

Borin :
"Tu pars déjà ? Dale est loin, Grimur, et le chemin n'est pas sans danger. Mais je suppose que tu ne changerais pas d'avis, même si je te le demandais."

Grimur se redresse, hochant la tête avec une détermination silencieuse.

Grimur :
"Ce que j'ai vu dans la mine ne me laisse pas d'autre choix. Si les ombres sont déjà ici, elles ne s'arrêteront pas aux Monts de Fer. Ce culte... ces créatures... tout est lié. Je dois aller à Dale et comprendre ce qui se trame avant que ce mal ne se répande."

Borin croise les bras, son regard se durcissant.

Borin :
"Je te comprends. Tu as toujours eu cette rage en toi, cette volonté de protéger les tiens, même si cela te pousse à affronter des dangers que d'autres fuiraient. Mais souviens-toi, Grimur... tu n'as pas à tout porter seul. Les Monts de Fer sont ta maison, et nous t'attendrons ici. Si jamais les ténèbres deviennent trop lourdes à porter, n'oublie pas que tu peux revenir."

Grimur :
"Je le sais, Borin. Mais certaines batailles doivent être menées loin de chez nous."

Borin lui tend alors une petite bourse en cuir.

Borin :
"Tiens, prends ça. Des provisions pour la route, et un peu d'or. Je sais que les nains n'ont pas toujours bonne réputation à Dale, alors il est préférable que tu aies quelque chose à échanger."

Grimur accepte la bourse avec un léger sourire.

Grimur :
"Merci, mon vieil ami. Je saurai m'en servir à bon escient."

Dernières interactions avec le camp

D'autres nains du camp s'approchent pour dire un dernier mot à Grimur. Certains lui offrent de petites choses pour son voyage – une couverture supplémentaire, un pendentif de protection, un morceau de charbon gravé de runes. Chaque geste est une preuve de l'affection et du respect que ses compagnons lui portent, et cela renforce l'idée que Grimur laisse derrière lui une communauté qui compte sur lui.

Réaction de Grimur :

Grimur remercie chacun des nains avec sobriété, mais on peut voir qu'il est touché par leurs gestes. Il comprend qu'il ne part pas seulement pour lui-même, mais pour son peuple. Il garde en lui la conviction que ce voyage est nécessaire pour protéger ce qu'il a toujours cherché à défendre.

Moment de solitude avant le départ

Avant de partir, Grimur se retire brièvement pour un moment de solitude. Il s'éloigne légèrement du camp, se tenant sur un promontoire rocheux qui surplombe la vallée des Monts de Fer.

Là, il contemple les montagnes une dernière fois, se rappelant de tout ce qu'il a enduré dans ces terres. Ses pensées dérivent vers ses ancêtres, vers les guerres passées, et vers les ombres qui ont toujours hanté son peuple.

Monologue intérieur :

Grimur pense à tout ce qu'il laisse derrière lui, mais il sait que son devoir l'appelle ailleurs. Les ombres qui s'étendent au-delà des montagnes doivent être affrontées, et il est prêt à les défier.

Départ pour Dale

Le sac sur le dos, Grimur salue une dernière fois ses compagnons avant de prendre la route. Il emprunte un sentier sinueux qui descend des montagnes et mène vers Dale, située bien plus au sud. Son voyage commence sous un ciel gris, mais les nuages s'écartent légèrement pour laisser passer un rayon de soleil alors qu'il s'éloigne des Monts de Fer.

Réflexions de Grimur :

Alors qu'il marche, Grimur réfléchit à ce qui l'attend à Dale. Il sait que les disparitions et les rumeurs de créatures liées aux ombres ne sont que le début. L'amulette qu'il a récupérée dans la mine repose contre sa poitrine, et il sent son pouvoir, comme une faible lueur de protection face à l'inconnu.

Clôture de la scène

La scène se termine alors que Grimur avance sur le sentier qui mène à Dale. Il est seul face à l'immensité de la route, mais il marche avec une détermination inébranlable. Les ombres s'étendent à l'horizon, mais Grimur est prêt à affronter les ténèbres. Ce départ marque la fin de son chapitre dans les Monts de Fer et le début de son implication dans les événements majeurs qui se dérouleront à Dale, où il rencontrera Minara et les autres protagonistes de **Les Ombres de Dale**.

Résumé de la clôture :

- **Grimur quitte les Monts de Fer**, laissant derrière lui sa communauté, mais emportant avec lui des souvenirs et la conviction de protéger son peuple.
- **Derniers échanges avec Borin et les nains** : Grimur reçoit des provisions et des encouragements pour sa quête, marquant un moment fort d'adieu avant de partir.
- **La transition vers Dale est amorcée**, et Grimur comprend que la menace des ombres ne s'arrête pas aux montagnes, mais qu'elle s'étend bien au-delà, avec Dale comme prochaine étape.

Les Ombres du Mont de Fer

Grimur, un nain vengeur des Monts de Fer, découvre que d'anciennes forces maléfiques se réveillent sous la montagne. Suite à d'étranges disparitions et des rumeurs inquiétantes, il s'aventure dans la mine abandonnée de Thurinzal, autrefois scellée par ses ancêtres pour contenir une terrible menace. Dans les profondeurs sombres, il affronte des gobelins, des créatures corrompues par les ombres, et un guerrier nain relevé par des forces occultes. Sa quête le mène à un artefact ancien, une amulette liée aux forces des ténèbres, mais aussi à la découverte que cette menace dépasse les Monts de Fer. Convaincu que les ombres s'étendent vers Dale, Grimur quitte sa terre natale pour affronter un mal encore plus grand, prêt à tout pour stopper l'influence maléfique qui grandit.

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



LaCiteDesGlaces.fr