

LA VENUE DE L'OMBRE SANS NOM

Pré - requis

Les héros, tous nains, seront d'un niveau assez élevé. Pour DD3, il faudra compter un niveau 10-12+. Pour feu JRTM, il faudra des personnages de niveau 9-10. Bien sûr, ce scénario est conçu comme un « one shot » pour des personnages expérimentés, cela à cause de la puissance de l'ennemi final...

Pour ce scénario, on peut utiliser le supplément « Moria, la Cité des Nains » de I.C.E (traduit par Hexagonal), mais ce n'est pas utile puisque la plupart de l'intrigue se déroule dans les profondeurs des mines, loin de toute civilisation, dans les zones les plus sauvages des profondeurs de la terre.

Contexte

L'action se déroule au 3A. 1980, à la fin règne de Durin VI (3A. 1731-1980). La prospérité des siècles précédents, basée sur le commerce du mithril, semble se tarir peu à peu... Il faut creuser de plus en plus profond dans la Moria et les filons restent maigres. Les mineurs sont de plus en plus exposés aux attaques des gobelins et des trolls des cavernes qui leur tendent des embuscades à leur retour vers la cité...

Au moment où va débiter l'action, des mineurs viennent de percer une galerie qui débouche sur une faille sans fond. Sans le savoir, ils viennent de tomber sur la demeure d'un balrog reclus là depuis 5.400 ans... Le groupe de mineurs se fait massacrer sur place et aucun ne revient à son campement de base, ce qui va motiver l'envoi d'un groupe d'enquêteurs (les héros)...

Le Filon XXXV ne répond plus

Tharok Barbe - Rouge, chef des mineurs du Filon XXXV est inquiet : 70 de ses mineurs partis il y a 12 jours - et qui auraient du rentrer depuis 2 jours - ne sont pas revenus du nouveau filon de mithril récemment découvert. Inquiet, il a envoyé un message à la cour pour prévenir de cette étrange disparition... certes, il arrive que des mineurs tombent dans une embuscade tendue par des gobelins ou des trolls, mais ce sont seulement de petits groupes... pas autant d'un coup... il a dû arriver quelque chose !

Tharok et une dizaine de guerriers ont alors décidé d'aller mener leur propre enquête en attendant une réponse de la cour. Ils ont découverts le camp de base des mineurs anéanti par quelque chose qui a littéralement démembré les 70 nains fait fondre les parois de la caverne où ils se trouvaient. Alors qu'ils se préparaient à retourner avertir les autorités, le balrog fondit sur eux et fit un carnage... Seul

Tharok réussit à s'échapper en tombant par chance dans un ruisseau souterrain...

Au grand camp des mineurs, c'est l'angoisse... Tharok et les siens ne sont pas revenus. La peur est montée d'un cran car des sentinelles naines ont repéré un fort parti de gobelins qui rôdent dans des tunnels proches du camp... Les mineurs présents ont donc décidé de se barricader en attendant l'arrivée de secours !

Le message de Tharok est bien parvenu à la cour et le roi Durin VI a décidé d'envoyer un groupe de nains de confiance pour mener l'enquête. Il faut dire que les temps sont troublés, même parmi les nains... récemment, plusieurs mineurs ont été rançonnés et tués par d'autres nains qui en voulaient à leur mithril. L'information - tenue secrète un temps - n'est plus qu'un secret de polichinelle... Le roi craint une opération de désinformation de la part de gens qui complotent contre lui depuis des années. Au pire, pour lui, il s'agit d'un brigandage à grande échelle... c'est pour cela qu'il désire une enquête « discrète » de la part des héros... Il est bien loin de se douter que le péril est bien plus grand que cela !

Le Grand Camp

Le groupe d'enquêteurs sera constitué des héros et d'une dizaine de guerriers de leur clan qui voyageront légers. Ils mettront 3 jours pour arriver au Grand Camp situé à la périphérie de la zone la plus « sauvage » de la 7^e Profondeur... Le Grand Camp est une grande caverne fermée par un mur de pierres maçonnées percé d'une simple porte. Il peut accueillir jusqu'à 3.000 mineurs mais, actuellement, ils ne sont guère plus d'une centaine... Ils sont sur le qui - vive et très inquiets car les galeries de mines les plus proches résonnent parfois des cris de gobelins... quelques flèches ont même été tirées dans la porte !

En l'absence de Tharok, c'est le contremaître Nalin qui a pris le commandement des mineurs. Peu charismatique et trop autoritaire, il n'arrive pas à calmer les mineurs qui se déchirent sur la conduite à tenir... certains veulent abandonner le Grand Camp pour se replier vers des niveaux mieux défendus, d'autres veulent faire une sortie armée contre les gobelins, d'autres encore veulent attendre l'arrivée des secours... Tout le monde est en armes et les rixes sont fréquentes...

L'arrivée des enquêteurs va faire monter la colère d'un cran car tous se demandent où sont les secours tant attendus... Nalin, en nain avisé, va se décharger du fardeau de la direction du camp sur les héros... et ils vont avoir du travail pour calmer les esprits !

Embrouilles au Grand Camp

Les soucis vont commencer quand deux groupes de mineurs appartenant à

des clans rivaux vont s'accuser mutuellement d'être responsables de la disparition des mineurs : D'un côté, ils sont 10 et de l'autre 15... Après avoir vidé quelques chopes à la taverne du camp, ils vont se lancer dans un concours d'invectives avant d'en venir aux mains (ou plutôt aux haches). Si les héros n'interviennent pas pour calmer les esprits, il y aura une rixe meurtrière qui se terminera en bataille rangée généralisée. Toute cette agitations fera une dizaine de morts et le double de blessés plus ou moins graves. Après cela, la haine sera à son comble entre les deux groupes de nains rivaux qui auront survécu (attention aux coins sombres et aux hachettes de jet éprises de liberté)...

Peu après cet épisode, le Grand Camp sera attaqué par un fort parti de gobelins (environ 150) accompagnés de quelques trolls des cavernes qui manient un bélier rudimentaire fait d'étais renforcés. L'attaque sera brutale, dans un concert de cris et battements de grands tambours... Les attaquants ne sont cependant pas trop téméraires et, au bout de quelques pertes (surtout les trolls), ils se débanderont dans les tunnels pour ne plus revenir...

Quelques heures après la bataille contre les gobelins, une sentinelle repérera Tharok qui revient, titubant, vers le Grand Camp. Il est gravement blessé, mais surtout totalement amnésique. Il a le regard fou et pousse parfois des cris bestiaux...

Le Filon XXXV

Certes Tharok est revenu, mais il n'est pas en mesure de dire ce qui est arrivé. Les enquêteurs vont donc devoir mener leurs investigations plus avant... c'est à dire se rendre au Filon XXXV, à deux jours de marche dans la zone la plus éloignée jamais atteinte par les nains. Le problème, c'est qu'aucun nain ne veut leur servir de guide car la peur est à son comble. Tous seront cependant unanimes pour désigner Nalin... ce dernier s'est déjà rendu là - bas plusieurs fois ! Inutile de dire qu'il faudra déployer des trésors de diplomatie pour le convaincre. Il essaiera de gagner du temps et tentera de quitter le Grand Camp discrètement...

Le Filon XXXV se trouve à deux jours de marche du Grand Camp. C'est une expédition pénible dans des boyaux étroits et humides qui ne sont pas étayés. De temps en temps, on trouve une caverne plus ou moins grande qui a servie de camp intermédiaire aux mineurs dans leur progression. Au bout de deux jours, le boyau s'élargit en une série d'immenses cavernes dont les voûtes se perdent dans l'obscurité. C'est le règne du silence et de l'angoisse car il semble sourdre des parois comme une menace latente.

Au bout de 2 jours, on arrive à ce qui reste du camp du Filon XXXV : une caverne dont les parois semblent avoir fondu sous l'effet d'une chaleur intense. Les cadavres épars des mineurs ont été réduits en cendres... certains semblent même avoir littéralement été « intégrés » dans les parois ! Des colonnes de pierres qui

servaient de piliers ont été coupés en deux par une force formidable...

De l'autre côté de la caverne, il y a une immense passage qui s'enfonce encore plus profond dans la terre. Les ténèbres y sont si épaisses que les lampes n'éclairent pas à plus de quelques pouces. Il se dégage de ce passage une odeur étrange de chair brûlé et de soufre qui prend à la gorge. A peine on s'y aventure qu'on ressent comme une grande sensation d'oppression. Quelques minutes plus tard, on a même la dérangeante impression que les ténèbres se meuvent par leur propre volonté...

Et soudain, Il viendra... vomit par les ténèbres, le balrog s'avancera sur les nains pour faire un nouveau massacre. Les héros devront faire le choix entre fuir ou périr ! Leur seul moyen de fuir est de se jeter dans la rivière souterraine proche (avec le risque de se noyer) ou de rejoindre à la course les boyaux étroits où le balrog ne peut s'aventurer... Ils savent désormais, s'ils ont survécu, le pourquoi de la disparition des mineurs nains. Ils pourront alors faire leur rapport au roi Durin VI, mais rien n'arrêtera désormais la progression du balrog vers les niveaux supérieurs.

Si les héros ont décidé de rester au Grand Camp, le balrog viendra les attaquer deux jours plus tard, le temps qu'il fasse fondre les tunnels pour les mettre à sa taille. Là encore, ce sera un carnage !

Personnages et monstres

En fonction du système utilisé (DD3, JRTM ou le nouveau système du Seigneur des Anneaux de Decipher), le maître de jeu est invité à produire ses propres personnages pour les héros, ses personnages non joueurs et ses monstres.

mailto : GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr