

Scénario d'introduction à Tiers-Âge

Promenons-nous dans les bois...

Ce scénario est conçu pour être joué en quelques heures avec des personnages débutants, afin de se familiariser avec le système de jeu. Il introduit toutefois des PNJ qui joueront un rôle dans les chapitres ultérieurs : Sidhellion l'elfe gris (qui réapparaît dans le quatrième scénario, "Fin de lignée") ou Boëmund, espion d'Angmar (qui réapparaît dans le troisième scénario, "Courrier en souffrance"). Veillez donc à ce qu'ils puissent sortir vivants de ce scénario.

Les puristes remarqueront que je situe l'action du scénario au Pays de Bouc en TA 1973 (372 du comput de la Comté), alors que les Vieilbouc n'auraient occupé cette région qu'en TA 2340 (739 du comput de la Comté). C'est là une hérésie que d'aucuns me reprocheront : j'en porte la pleine et entière responsabilité - et je prierai mes détracteurs de ne pas pousser les mesures de rétorsion jusqu'à me dénoncer à la FEE... Je suis parti du principe que les Vieilbouc n'avaient déclaré l'indépendance du Pays de Bouc qu'en 739 de la datation de la Comté, mais qu'ils avaient déjà pu implanter fermes et vergers sur la rive est du Brandevin plusieurs siècles auparavant.

Sommaire

Scène d'exposition : une étape dans le Pays de Bouc

Un très vieil arbre et des maraudeurs

Vagabondage de Hobbit

Les PJ à la recherche de Milon

L'atmosphère de la Vieille Forêt

- 1. L'entrée dans la Vieille Forêt*
- 2. Indices éparpillés par Milon Sanglebouc*
- 3. Symptômes inquiétants de la malveillance de la forêt*
- 4. Indices de la présence des maraudeurs d'Angmar*
- 5. Indices de la présence des Elfes*
- 6. Mémoires des PJ*

Interactions avec les PNJ

1. *Rencontre avec les Elfes*
2. *Rencontre avec les maraudeurs*
3. *Retrouver Milon Sanglebouc*
4. *Le Vieil Aulne*

Retour au Pays de Bouc

Les PNJ

Le sanglier solitaire
Boëmund, espion d'Angmar
Les maraudeurs d'Angmar
Sidhellion
Les compagnons de Sidhellion, Findal & Tinmereth
Milon Sanglebouc
Le Vieil Aulne

Scène d'exposition : une étape dans le Pays de Bouc

L'histoire commence au mois de mars 1973 (TA). Les PJ viennent de quitter le Quartier de l'Est de la Comté et prennent un peu de repos dans le Pays de Bouc avant de reprendre la route en direction de Bree. Ils peuvent avoir de nombreuses raisons pour traverser la Comté et se rendre vers l'est : un Dunadan ou un combattant peuvent se rendre vers Fornost pour s'engager dans l'ost royal ; un Nain peut voyager pour affaires commerciales entre les Monts Brumeux et les Montagnes Bleues ; un elfe peut se rendre du Lindon à Fondcombe pour son plaisir ou pour apporter un message ; enfin, un hobbit peut se rendre à la fête d'anniversaire d'un cousin de Bree. (En 1973 TA, 372 du comput de la Comté, les liens familiaux entre les "anciens" hobbits de Bree et les "colons" de la Comté peuvent être encore assez forts).

En ce qui concerne la carte du pays, reportez-vous à la carte de la Comté sise au début de **La communauté de l'Anneau**. Les personnages viennent du quartier est et ont traversé Stock, avant de franchir le Brandevin au bac de Châteaubouc. A Stock, ils ont rencontré un hobbit voyageur du Pays de Bouc ; il s'agit de Fortimbras Sanglebouc, un hobbit important du Creux-de-Crique, revenant d'un voyage d'affaires à Blancs-Sillons (Fortimbras y a négocié l'achat en gros d'une variété de pommes de terre, la "Potelée de Blancs Sillons", qu'il compte cultiver dans les lopins récemment défrichés à la lisière de la Vieille Forêt). Sur la route, la curiosité et son goût pour la convivialité l'ont poussé à bavarder avec les PJ ; par esprit cocardier, il leur a fait goûter un certain nombre de produits appétissants du Creux-de-Crique qu'il transporte dans une grosse musette en cas de petite faim. (Tourte froide aux champignons, volaille fumée aux herbes, tarte tatin au sucre de cannelle, et un petit coup de liqueur de groseille pour aider la digestion...) Le sieur Fortimbras Sanglebouc est très bavard, mais la cuisine de sa femme est vraiment délicieuse, et gageons qu'il saura éveiller la sympathie des PJ.

Au moment de passer le Brandevin sur le Bac, le sieur Sanglebouc est un peu mal à l'aise. C'est bien connu, pour les petites gens, "les bateaux, c'est ficelle." Notre digne hobbit se donne du courage avec sa Groseille, qu'il fait tourner chez les PJ, partant du principe que tous partagent son appréhension... La traversée du fleuve a lieu sans problèmes, mais les PJ apercevront rapidement un groupe assez important de hobbits sur les quais de Château-Brande ; ils semblent attendre le Bac, et poussent des appels dès qu'ils aperçoivent Fortimbras. Celui-ci est surpris de voir une grande partie de sa famille rassemblée sur le ponton, d'autant plus que Creux-

de-Crique, son village, n'est pas sur la berge du Brandevin. Il ne peut toutefois pas résister à la tentation de présenter ses fils, filles, gendres, brus, neveux, cousins, cousins germains, cousins issus de germains et autres parents éloignés aux PJ (Prenez les arbres généalogiques de la fin du SdA et fendez-vous d'explications compliquées sur les rapports de parenté d'une quinzaine de hobbits)...

Cependant, la parentèle de Fortimbras elle-même s'impatiente. Un de ses fils finit par couper la parole de Fortimbras et lui annonce : "Milon a disparu dans la Vieille Forêt." Fortimbras paraît consterné ; toute la famille Sanglebouc prend alors la parole dans une logorrhée collective très embrouillée et souvent très contradictoire. Il en ressort pour les PJ que Milon doit être le plus jeune fils de Fortimbras, et que la veille, pour une raison obscure, il s'est querellé avec ses frères Rorimac et Sadoc, ainsi que leurs cousins Hamson et Tolman Cotton, en fumant un potager (au sens agricole du terme, mais laissez vos PJ à leurs fantaisies toxicologiques... Ca permettra aux Hobbits de les considérer vraiment comme des "gens bizarres".) A la suite de quoi, Milon aurait filé vers la vieille forêt, avec tout juste un petit en-cas roulé dans un grand mouchoir.

Fortimbras est effondré. D'abord, avec tout juste un petit casse-croûte depuis la veille, il craint la famine pour son rejeton ; en outre, la Vieille Forêt a très mauvaise réputation, et il craint de mauvaises rencontres pour le jeune inconscient. Les Hobbits du Creux-de-Crique ont déjà mené des recherches sur une large bande de la lisière, mais n'ont pas retrouvé de traces. Si les PJ demandent des compléments d'information, ils finiront par obtenir des précisions sur la personnalité de Milon et les circonstances de son départ. Milon est dépeint comme le petit dernier de la famille : un hobbit rêveur et étourdi, vraiment pas dégourdi. Dans son enfance, il s'est déjà égaré dans la Vieille Forêt en allant chercher du bois, mais son équipée n'avait duré que quelques heures. C'était à l'époque une petite troupe de chevaliers du roi de passage qui, prenant en pitié la détresse des Sanglebouc, l'avait recherché et retrouvé. A la suite de son équipée, Milon avait reçu une sévère correction ; mais il avait aussi prétendu avoir découvert une vieille cave à vin dans une zone obscure de la forêt. Tout le monde s'était gaussé de lui, mais Milon s'était obstiné ; la "cave à Milon" était devenu le sujet de plaisanteries récurrentes sur son compte, et le jeune hobbit se vexait souvent quand on tournait en dérision son histoire. La veille de l'arrivée des PJ, il semblait que les frères Sanglebouc avaient resservi leurs moqueries ; piqué au vif, Milon avait alors abandonné fourche et fumier, et quitté le lopin. Ses frères avaient cru qu'il était parti bouder, mais des voisins l'avaient vu passer par la cuisine familiale, puis partir droit sur les essarts de la Vieille Forêt. Comme Milon n'est pas rentré de la nuit, la famille est dans tous ses états...

Fortimbras va bien sûr demander aux PJ, qu'il estime être de grands voyageurs, de se lancer à la recherche de son fils disparu. Sa requête sera abondamment appuyée par le reste de la famille - les hobbits étant soulagés de ne pas avoir à se charger d'une battue dans la Vieille Forêt... En contrepartie, les Sanglebouc offriront le gîte (étroit, mais confortable) et le couvert (plantureux) aux PJ. En cas de marchandage, Fortimbras acceptera de payer jusqu'à 10 sous d'argent - mais la nourriture offerte aux PJ sera moins abondante...

Selon toute évidence, les PJ vont donc se diriger vers l'orée de la Vieille Forêt.

Un très vieil arbre et des maraudeurs...

Le jeune Milon était sincère lorsqu'il prétendait avoir découvert une cave à vin dans la Vieille Forêt... Mais il avait commis une dangereuse méprise, qui pourrait mettre sa vie en danger, voire celle des PJ lancés sur ses traces.

Enfant, Milon s'était effectivement égaré dans la forêt. Ses pas l'avaient menés jusqu'à un talus rocheux, où gouttait une source à moitié asséchée et où un très vieil aulne plongeait ses

racines ramifiées. Le feuillage desséché de l'arbre chuchotait d'étranges murmures, et Milon, attiré, découvrit un gros terrier dans ses racines ; il aperçut vaguement, au détour d'une galerie grossière, quelques cruches et quelques pots poussiéreux disposés sur le sol. Il allait se faufiler dans le trou lorsqu'il avait été retrouvé par les nobles Dunedain à sa recherche. Il n'avait donc jamais pu explorer ce mystérieux trou, mais avait déduit qu'il s'agissait d'une très ancienne cave à vin, puisqu'il y avait entrevu tout ce qu'il fallait pour boire. Avec le temps, l'idée que pouvait rester au fond de ce trou de très vieilles bouteilles, remplies de crus inestimables, avait fini par tourner à l'obsession chez lui...

En fait, ce trou n'était pas une cave à vin, mais l'entrée d'une très vieille tombe, creusée au cours du Premier Age pour un chef de guerre humain ayant servi dans les troupes du Seigneur Ténébreux. Par la suite, un aulne avait poussé au-dessus du sépulcre, ses racines s'étaient insinuées jusqu'aux ossements, et une symbiose maléfique s'était opérée entre l'âme du défunt et l'arbre. L'aulne était devenu un huorn noir, une excroissance ténébreuse dans la forêt, un prédateur patient mais vorace. Il fait partie de ces arbres malveillants, très nombreux dans le Tourneaulle, qui haïssent les étrangers et ont adopté un régime carnivore. Milon avait déjà failli succomber à son envoûtement dans son enfance ; et il pourrait bien succomber cette fois-ci si les PJ ne le secourent pas à temps.

De plus, le péril couru par le jeune hobbit est aggravé par la présence d'un autre danger. Quelques maraudeurs d'Angmar se sont introduit dans la Vieille Forêt. Ils sont menés par Boëmund, un espion de Carn Dûm, chargé d'une mission très précise. Le Roi-Sorcier connaît la présence des Huorns noirs de la Vieille Forêt, et il désire essayer de les gagner à sa cause. Boëmund est chargé de les contacter et de leur délivrer un message : si les Huorns noirs étendent l'emprise de la Vieille Forêt vers le nord et coupent la route de l'est entre la Comté et le Pays de Bree, le Roi-Sorcier s'engage à respecter l'inviolabilité des bois, voire à livrer quelques prisonniers à l'appétit des arbres... Boëmund est son émissaire ; mais un problème de communication de taille se pose à l'agent d'Angmar. Les arbres noirs ne lisent pas de lettres, et ils ne prêtent guère d'attention aux discours. En outre, ils sont dangereux, y compris pour les émissaires du pouvoir ténébreux. Il faut donc trouver un moyen de délivrer le message du Roi-Sorcier en triomphant de ces obstacles.

Boëmund a trouvé un recours ; il compte capturer une victime isolée, la contraindre à apprendre le message du Roi-Sorcier, en recourant à la torture pour imprimer sa conscience de façon indélébile. Puis, une fois le malheureux imprégné par le message, le livrer à l'appétit d'un Huorn noir ; Boëmund espère que le message de son ténébreux maître sera digéré avec son porteur, et qu'il sera ensuite diffusé de branche en branches et de racines en racines dans toute la Vieille Forêt. L'espion d'Angmar n'a pas d'idée préconçue sur la personne qu'il compte ainsi sacrifier, mais il va sans dire qu'un hobbit égaré dans les bois représentera une cible idéale...

Vagabondage hobbit

Milon ne se souvient plus très bien où se trouve sa "cave à vin" ; sa précédente équipée date quelque peu, et les arbres de la Vieille Forêt ont une inquiétante propension à brouiller pistes & sentiers... Milon a donc vagabondé un peu au hasard, avec beaucoup d'imprudence.

Heureusement pour lui, il a fait une bonne rencontre : au soir, il a été abordé par trois elfes gris : Sidhellion et ses deux compagnons, Findall et Tinmereth. Les Belles Gens sont en fait des "observateurs" qui divaguent en Arthedain pour renseigner Cirdan le Charpentier sur l'évolution de la situation. Ils servent aussi assez souvent de messagers entre le Lindon et Fondcombe. Ils évaluaient la progression du mal dans la Vieille Forêt lorsqu'ils ont croisé par

hasard Milon. Très étonnés, ils ont un peu plaisanté sur le compte du hobbit, mais ils lui ont aussi offert de passer la nuit en leur compagnie. Milon ne les a quittés qu'au matin, les poches garnies de lembas, pour reprendre son exploration.

Au moment où les PJ se lancent à sa recherche, il est donc encore libre, il possède quelques victuailles, et s'il est complètement perdu, il ne désespère pas de trouver sa cave. Il n'a pas tort ; il commence à s'approcher dangereusement du vieil aulne noir... C'est également cet aulne que Boëmund essaie de trouver, car il évite de s'approcher du Tournesaule, qu'il estime trop dangereux, même pour des espions d'Angmar.

Les PJ à la recherche de Milon

Milon a disparu depuis environ un jour et demi quand les PJ sont recrutés pour le retrouver. A Creux-de-Crique, les PJ pourront obtenir quelques informations qui confirmeront les propos de la famille Sanglebouc ; la voisine du trou de Fortimbras Sanglebouc, la vieille May Bophin, écosait la veille ses haricots sur le pas de sa porte, et elle a vu Milon filer vers les essarts. D'autres voisins, Dudon et Adelard Trougrisard, ramassaient au même moment du bois de chauffage sur les essarts, et ils ont vu Milon s'enfiler dans la Vieille Forêt ; ils ne s'en sont pas formalisé, car ils ont cru que Milon allait juste aux champignons...

Tous les renseignements menant à la Vieille Forêt, les PJ ne peuvent manquer de s'y rendre. A partir de ce moment, le scénario est ouvert : à vous d'organiser comme vous l'entendez le terrain et les acteurs du scénario. Les notes qui suivent ne sont que des suggestions, que vous pourrez exploiter à votre guise et adapter au comportement de vos joueurs...

L'atmosphère de la Vieille Forêt

Ceci rassemble quelques éléments descriptifs pour broser l'atmosphère de la Vieille Forêt :

1. L'entrée dans la Vieille Forêt.

Veillez à rendre oppressante l'orée de la forêt : les arbres sont vieux, noueux, silencieux, et il émane de leur masse hirsute une aura vaguement hostile. A peine entrés dans le sous-bois, les PJ seront frappés par la pénombre épaisse qui y règne, par la décrépitude des troncs et des écorces, par l'atmosphère étouffante, la vigilance diffuse que l'on pressent dans les zones les plus obscures...

2. Indices éparpillés par Milon Sanglebouc.

S'ils mènent des recherches approfondies et réussissent des tests de "Pister", les PJ pourront retrouver de loin en loin des traces du passage de Milon : une empreinte dans une fondrière, un mouchoir à carreaux, des entailles dans les troncs pour se souvenir du chemin du retour, des miettes de pain et des os de lapin sous un arbre.

3. Symptômes inquiétants de la malveillance de la forêt.

A mesure qu'ils s'enfonceront dans la Vieille Forêt, les PJ seront sensibles (souvent sur des tests d' "Empathie Sylvestre") au caractère de plus en plus oppressant du cadre qui les entoure : silence pesant ; bruissements furtifs dans les branches ; ronces accrochées aux vêtements ; pierres moussues marquées de vieux symboles érodés ; ossements de gros gibier à demi-enfouis dans les racines de vieux arbres ; chuchotements cruels mêlés au chant froid des ruisseaux ; bancs de brumes aux tourbillons vaguement anthropomorphes ; figures malveillantes perceptibles sous certains angles dans les troncs noueux des vieux arbres...

4. Indices de la présence des maraudeurs d'Angmar.

Mêlés aux indices de la malveillance de la forêt, vous pouvez aussi disséminer quelques traces de la présence des maraudeurs : sifflements sinistres résonnant dans les sous-bois ; ricanement mauvais ; odeur de bois brûlé menant à un bivouac abandonné (jonché d'ordures, d'excréments, d'os rongés...)

5. Indices de la présence des Elfes.

Vous pouvez aussi glisser çà et là des indices de la présence des Elfes : lumière lointaine (et insaisissable) dans les sous-bois ; écho d'un air de flûte mélodieux ; zones fleuries au milieu des sous-bois pourrissants et sombres...

6. Méaventures des PJ :

* Après avoir entendu pendant un moment des craquements et des taillis froissés de droite et de gauche, ils tombent sur un vieux sanglier couturé de cicatrices et agressif...

* S'ils préfèrent passer dans le bas des vallons, ils s'embourbent dans une fondrière et risquent d'être aspirés par une tourbière. Un des personnages a le sentiment que quelque chose s'entortille autour de ses pieds et le tire vers le bas...

* S'ils préfèrent passer par coteaux et collines, les branches grincent, les troncs gémissent, les feuilles mangées de moisissures bruissent pendant un moment... Puis, un faible glissement de terrain les précipitera dans un éboulis de faible ampleur, pendant lequel ils seront agrippés par des branches et auront le sentiment d'être à demi-pendus (Tests d'escalade ou d'acrobatie pour se dégager).

Interactions avec les PNJ

Les PJ s'intéresseront sans doute aux indices de la présence des Elfes et à ceux de la présence des maraudeurs. S'ils suivent la piste d'un des deux groupes, ils finiront par le rencontrer (avec beaucoup de difficultés pour les elfes, qui se dérobent longtemps, afin d'avoir tout le loisir d'observer les PJ et de juger s'ils représentent un danger).

1. Rencontre avec les Elfes :

Sidhellion et ses deux compagnons témoigneront d'une sympathie proportionnelle à la politesse des PJ. Ils pourront leur apprendre que Milon Sanglebouc a passé la nuit en leur compagnie, et leur indiquer la direction approximative qu'il a prise en les quittant. Si les PJ n'ont pas de belles manières, les trois elfes ne se préoccupent plus des PJ par la suite et poursuivent leur propre chemin ; en revanche, si les PJ se sont montrés agréables, Sidhellion et ses compagnons veilleront discrètement sur eux pendant la suite du scénario, et interviendront en cas de coup dur.

2. Rencontre avec les maraudeurs :

Si les PJ croisent Boëmund et ses compagnons, les maraudeurs ne se montrent pas agressifs dans un premier temps ; Boëmund est avant tout un espion, habitué à user d'une fausse convivialité avec ses interlocuteurs, et il essaiera d'en savoir plus sur les raisons de la présence des PJ dans la forêt. De leur côté, les PJ risquent de lui demander ce qu'il fait dans la Vieille Forêt : il prétendra être un forestier au service du roi d'Arthedain, qui cherche des arbres au bois précieux et rare pour la fabrication de meubles de cour, et demandera aux PJ s'ils ont une idée de l'emplacement du vieil aulne noir... Si les PJ ont la mauvaise inspiration de lui parler de Milon, l'espion comprendra immédiatement que le hobbit représente la proie idéale pour son projet. Il tentera d'égarer les PJ en leur mentant sur des traces de hobbit qu'il aurait repéré dans une zone éloignée de la forêt, et essaiera de rattraper et de capturer le semi-homme pour en faire son émissaire et le livrer à l'aulne noir.

3. Retrouver Milon Sanglebouc :

Pour dramatiser la situation, les PJ ne retrouveront Milon Sanglebouc que dans le voisinage du vieil aulne. Deux possibilités s'offrent à vous : soit Milon est encore libre, mais les maraudeurs sont tout proches, et ils s'apprêtent à tenter une diversion quelconque pour isoler Milon ou un PJ faible, afin de le capturer et d'en faire la victime du vieil arbre ; soit Milon est déjà capturé, les maraudeurs commencent à le maltraiter et à lui apprendre leur message. Choisissez la solution que vous préférez, et la plus adaptée à vos PJ. Équilibrez le nombre de maraudeurs afin de les rendre légèrement supérieures aux forces de vos PJ, et faites éventuellement intervenir les elfes en cas de difficulté.

Bien sûr, Milon est complètement inconscient, et maintenant qu'il touche au but, il n'aspire qu'à aller voir sa "cave à vin" et en explorer les moindres recoins pour rapporter, en triomphant, les bouteilles qu'il est persuadé d'y dénicher...

4. Le Vieil Aulne :

La zone de la forêt qui entoure le vieil aulne est particulièrement oppressante : une brume languide éparpille ses bancs sinueux entre les troncs ; de grosses pierres, couvertes de lichens malades et de mousses spongieuses, sont disséminées dans le sous-bois ; les arbres semblent pourrissants, perdent leur écorce et grouillent de vermine ; dans les rochers au pied de l'aulne, la source est à moitié engorgée par des mousses et des algues grasses, qui pendent en longues mèches sombres. L'aulne est indifférent aux conflits entre les divers êtres vivants qui croisent dans son parage ; ses seuls motifs sont la méchanceté et l'appétit. Dès que les PJ, les maraudeurs ou les elfes croiseront dans le passage, son feuillage desséché se mettra à bruire en douceur, comme s'il était agité par une légère brise - un test d'Empathie Sylvestre devra être réussi pour réaliser qu'il ne souffle aucun vent dans la forêt. En fait, le vieil aulne emploie le Don Ténébreux *Envoûtement* pour attirer les curieux. Si des PJ sont victimes de ce charme, modifiez du tout au tout leur perception de la forêt : son aspect ne change pas, mais sa vieillesse leur semble admirable, rassurante, quasiment maternelle... Si des PJ s'enfoncent profondément dans le terrier au pied de l'arbre, ils découvrent une tombe primitive, dotée d'un matériel funéraire antique, d'un sarcophage de pierre grossier fendu et soulevé par de grosses racines. Le nombre d'ossements animaux et humains éparpillés autour du sarcophage est impressionnant : dans certaines zones, il forme un tapis de vieil ivoire qui craque sous les pas - il s'agit des restes des victimes de l'arbre. C'est aussi dans la tombe que des visiteurs sont la cible d'une attaque de Souffle Noir ; c'est seulement lorsque des personnes sont inconscientes que les racines du vieil arbre entreprennent une reptation sournoise pour les emprisonner, les pénétrer et les digérer au cours d'une lente agonie.

Retour au Pays de Bouc

La fin du scénario est fonction des actions des PJ et de votre mise en scène. Gageons que les PJ ramèneront Milon à Creux-de-Crique ; la famille Sanglebouc, très reconnaissante, fera fête aux PJ. Ils se verront invités à un banquet gargantuesque, où Fortimbras mettra un point d'honneur à "remplir les derniers coins" de ses hôtes... Il s'ensuivra pour les PJ des lendemains difficiles, avec gueule de bois sévère, foie congestionné et perte de l'appétit pour quelques temps... Mais les Sanglebouc leur offriront une hospitalité chaleureuse, autant pour les soigner d'éventuelles blessures que pour leur laisser le temps de se remettre des festivités.

Et lorsqu'au bout de quelques jours, les PJ seront de nouveau sur pied, ce sera derechef pour être sollicités par les petites personnes, pour un nouveau service. Mais ceci est une autre histoire, que vous découvrirez dans le deuxième volet de cette campagne : "Epaves sur le Brandevin."

Les PNJ

Le sanglier solitaire

Carrure : Costaud

Dé : 12

Fatigue 5/4/3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 5/4/3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 5/4/3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +1

Bagarre : 4

Endurance : 6

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Esquive : 2

Spécial :

Armure : Défenses (Dégâts : 1d4) Armure : Cuir (-1 Dégâts)

Boëmund, espion d'Angmar

Désespoir : 4

Carrure : Fluet

Dé : 8

Fatigue 3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3

Endurance : 4

Epées : 4

Natation : 4

Sauter : 4

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Esquive : 4

Crocheter : 4

Désamorcer : 4

Détrousser : 4

Equitation : 4

Poignards : 5

Se cacher : 5

Eveil : Curieux

Dé : 12

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 3

Détecter piège : 5

Mémoriser : 3

Orientation : 3

Perception : 5

Perspicacité : 4

Pister : 3

Erudition : Instruit

Dé : 10

Points de Sagesse : 1

Noir Parler : 3

Westron : 2

Géographie : 3

Sindarin : 2

Orque : 3

Lecture de runes : 2

Légendes : 4

Lire/Ecrire : 3
Sortilège : 4
Stratégie : 3

Poésie : Terre-à-terre

Dé : 8

Points de Rêve : 0

Noblesse : Criminel

Dé : 4

Points de Malice : 6

Ténèbres : 2

Prestance : Séduisant

Dé : 12

Charme : 4

Baratin : 4
Commander : 4
Eloquence : 4
Intimidation : 3
Marchander : 3

Spécial :

Armures : Epée courte (Dégâts 1d6) / Dague (Dégâts : 1d4)

Armures : Cuir (-1 Dégâts)

Dons Ténébreux : Envoûtement, Hurléloup

Boëmund est un homme mince, de taille moyenne, au teint pâle et au visage mangé de cernes. Il porte de vieux vêtements de voyage, un manteau sombre, un pourpoint de cuir, un ceinturon d'armes où sont passés une dague et une épée courte. Il s'exprime d'une voix douce, faussement amicale.

Boëmund possède 2d10 pièces d'argent, ainsi qu'une lettre écrite en Noir Parler, marquée du sceau grimaçant de Carn Dûm, dans laquelle le Roi-Sorcier propose une alliance d'Angmar avec les Huorns Noirs de la Vieille Forêt.

Maraudeurs d'Angmar (Boson, Gachet, Ernoald...)

Désespoir : 4

Carrure : Robuste

Dé : 10

Fatigue 4/3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 4/3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 4/3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3
Endurance : 3
Epées : 3
Natation : 4
Sauter : 4

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Esquive : 3
Détrousser : 4
Poignards : 3
Se cacher : 4

Eveil : Attentif

Dé : 10

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 2

Détecter piège : 5

Erudition : Ignare

Dé : 6

Points de Sagesse : 0

Noir Parler : 3

Westron : 2

Mémoriser : 3
Orientation : 3
Perception : 4
Perspicacité : 2
Pister : 3

Géographie : 3
Orque : 3

Poésie : Grossier

Dé : 6

Points de Rêve : 0

Prestance : Insignifiant

Dé : 12

Charme : 0

Baratin : 2
Intimidation : 5

Noblesse : Délinquant

Dé : 6

Points de Malice : 4

Spécial :

Arms : Epée courte (Dégâts 1d6) / Dague (Dégâts : 1d4)

Armure : Cuir (-1 Dégâts)

Les maraudeurs sont des vagabonds aux vêtements ternes ou sombres, usés par les intempéries. Ils sont assez grands, de teint bistre, aux traits communs ou grossiers. Chacun possède 1d6 pièces d'argent.

Sidhëllion

Mélancolie : 0

Carrure : Fluet

Dé : 8

Fatigue 3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3
Endurance : 4
Epées : 3
Natation : 4
Sauter : 4

Grâce : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 9

Acrobatie : 3
Archerie : 4
Danse : 4
Equitation : 4
Escalade : 6
Esquive : 6
Poignards : 5
Se cacher : 5

Eveil : Curieux

Dé : 12

Dons Naturels : 3

Points de Communion : 5

Chamanisme : 5
Empathie animale : 4
Empathie marine : 4
Empathie sylvestre : 4
Mémoriser : 5
Navigation : 4

Erudition : Cultivé

Dé : 12

Points de Sagesse : 2

Sindarin : 5

Westron : 4

Géographie : 4
Adûnaïc : 4
Lecture de runes : 4
Légendes : 4
Lire/Ecrire : 5

Perception : 5
Perspicacité : 4

Premiers soins : 3

Poésie : Esthète

Dé : 12

Points de Rêve : 8

Magie elfique : 4

Chant : 6
Comédie : 3
Enchantement : 5
Flûte : 5
Rêverie : 6

Prestance : Séduisant

Dé : 12

Charme : 4

Baratin : 5
Commander : 3
Eloquence : 5
Intimidation : 3

Noblesse : Honnête

Dé : 10

Points de Majesté : 0

Dons Thaumaturgiques : 0

Résistance à la Sorcellerie : 4
Résistance aux Ténèbres : 6
Sentir le Mal : 4

Spécial :

Arms : Dague (Dégâts : 1d4 - Grande Rune Elfique)

Tours d'Elf : Démarche Elfique ; Chanson de Marche ; Aura Elfique ; Acuité sensorielle

Dons Naturels : Camouflage en milieu naturel ; Langage animal

Sidhellion est un Elfe blond, aux yeux gris, vêtu avec une élégance recherchée d'un justaucorps vert et or et de chausses brodées. C'est un pince-sans-rire, plutôt facétieux, toujours prêt à jouer des tours (pas très méchants) en arborant une superbe compassée. Du reste, il a bon cœur, et il est secourable en cas de besoin. Avec ses compagnons, il voyage en direction de Fondcombe pour mesurer l'étendue du pouvoir du Roi-Sorcier sur le Rhudaur et le Cardolan.

Les compagnons de Sidhellion, Findal & Timmereth

Mélancolie : 0

Carrure : Fluet

Dé : 8

Fatigue 3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3
Endurance : 4
Epées : 3
Natation : 4
Sauter : 4

Grâce : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 9

Acrobatie : 3
Archerie : 4
Danse : 4
Equitation : 4
Escalade : 6
Esquive : 6
Poignards : 5
Se cacher : 5

Eveil : Curieux

Dé : 12

Erudition : Instruit

Dé : 12

Dons Naturels : 2

Points de Communion : 5

Chamanisme : 5
Empathie animale : 4
Empathie marine : 4
Empathie sylvestre : 4
Mémoriser : 5
Navigation : 4
Perception : 5
Perspicacité : 4

Poésie : Esthète

Dé : 12

Points de Rêve : 6

Magie elfique : 3

Chant : 6
Comédie : 3
Enchantement : 5
Flûte : 5
Rêverie : 6

Prestance : Séduisant

Dé : 12

Charme : 4

Baratin : 5
Eloquence : 4

Spécial :

Armes : Dague (Dégâts : 1d4 - Rune Elfique Mineure)

Tours d'Elfie : Démarche Elfique ; Aura Elfique ; Acuité sensorielle

Dons Naturels : Camouflage en milieu naturel ; Langage animal

Findal et Timmereth sont des Elfes aux cheveux pâles et aux yeux verts, volontiers facétieux et rieurs. Ils sont vêtus de pourpoints aux teintes automnales et de chausses brodées.

Milon Sanglèbouc

Désespoir : 0

Carrure : Gringalet

Dé : 6

Fatigue 2/1 (Défensive)

Blessures légères 2/1 (Sonné)

Blessures graves 2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3
Endurance : 4
Sauter : 4

Points de Sagesse : 1

Sindarin : 5

Westron : 3

Géographie : 4

Adûnaïc : 2

Lecture de runes : 3

Légendes : 2

Lire/Ecrire : 4

Premiers soins : 3

Noblesse : Honnête

Dé : 10

Points de Majesté : 0

Dons Thaumaturgiques : 0

Résistance à la Sorcellerie : 3

Résistance aux Ténèbres : 4

Sentir le Mal : 2

Grâce : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 5

Archerie : 2

Conduite d'attelage : 3

Crocheter : 3

Escalade : 4

Esquive : 4

Lancer : 5

Eveil : Curieux**Dé : 12****Dons Naturels : 0****Points de Communion : 3**

Empathie animale : 2
 Empathie horticole : 4
 Empathie sylvestre : 1
 Mémoriser : 2
 Perception : 3

Poésie : Sensible**Dé : 10****Points de Rêve : 3****Magie elfique : 0**

Chant : 3
 Cuisine : 3
 Rêverie : 4

Prestance : Insignifiant**Dé : 8****Charme : 0**

Baratin : 4
 Eloquence : 2
 Spécial :

Armes : Néant

Milon Sanglebouc est un hobbit d'origine Pied-Velu, assez connu au Creux de Crique pour son entêtement et son tempérament rêveur. Il est roux, le poil frisé, porte un gilet vert vif aux boutons de cuivre et un pantalon rayé jaune et vert foncé. Il se promène avec les restes de son casse-croute du matin, un briquet à silex et un vieux chicot de bougie, le tout dans un grand mouchoir à carreaux rouges et blancs noué.

*Le Vieil Aulne***Désespoir : 10****Carrure : Colossal****Dé : 100**

Fatigue 7/6/5/4/3/2/1 (Défensive) **Actions/Tour : 1/2**
Blessures légères 7/6/5/4/3/2/1 (Sonné) **Initiative : 1**
Blessures graves 7/6/5/4/3/2/1 (Inconscient) **Course : 0 (Statique)**
Bonus aux Dégâts : +3

Bagarre : 2
 Endurance : 10
 Forcer : 10
 Lutte : 2

Eveil : Autiste

Poignards : 2

Se cacher : 4

Erudition : Inculte**Dé : 8****Points de Sagesse : 0****Kuduk : 3****Westron : 2**

Jardinage : 4
 Lire/Ecrire : 3

Noblesse : Honnête**Dé : 10****Points de Majesté : 0****Dons Thaumaturgiques : 0**

Inspirer confiance : 3
 Résistance à la Sorcellerie : 1
 Résistance aux Ténèbres : 4

Erudition : Ignare

Dé : 4

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 3

Empathie animale : 6
Empathie sylvestre : 10
Empathie sylvestre : 1
Mémoriser : 2
Perception : 3

Poésie : Terre-à-terre

Dé : 8

Points de Rêve : 2

Magie elfique : 0

Chant : 2

Prestance : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 6

Intimidation : 5

Spécial :

Arm̃s : Branches (Dégâts : 1d4+3)

Armurg : Ecorce (Dégâts -1)

Doñs Téñbr̃ux : Envoûtement, Souffle Noir, Horreur

Le vieil aulne semble être une sculpture issue d'un esprit malade : rongé de gales et de champignons, le tronc ouvert, le cœur pourri, les branches osseuses et griffues lancées vers le ciel comme autant d'imprécations, il s'érige dans la forêt comme un hurlement muet, un totem desséché du mal élémentaire.

Le vieil aulne ne parle pas - tout au plus ses feuillages morts chantent-ils doucement des murmures attirants ou menaçants lorsqu'il use de Dons Ténébreux... Par prudence, il n'investit jamais plus de 4 points de Malice dans l'emploi d'un Don Ténébreux.

Il ne se déplace jamais ; ses racines ne s'animent que pour emprisonner une victime endormie par le Souffle Noir. Il ne se bat que s'il est attaqué par le fer ou par le feu ; il cherche d'abord à repousser l'ennemi avec le Don Ténébreux "Horreur". Au corps à corps, il tente davantage de neutraliser ses adversaires (Compétence "Lutte") qu'à les blesser, afin de pouvoir dans un deuxième temps les étreindre dans un lacs de racines et digérer lentement leur chair...

Dé : 6

Points de Sagesse : 0

Westron (archaïque) : 1

Sortilège : 5

Noblesse : Criminel

Dé : 4

Points de Malice : 16

Dons Ténébreux : 3