

La ruine de l'Arthedain, chapitre V

Froid sommeil

Scénario Tiers Âge

Ce scénario fait suite à « *Fin de Lignée* », mais peut facilement être utilisée dans toute autre campagne, avec un peu d'aménagements. De même, si l'action s'y déroule majoritairement dans les Montagnes Bleues, elle peut être déplacée dans tout autre cadre adéquat, si vos joueurs n'ont rien à faire là-bas.

Enfin, le prologue de l'histoire se déroule aux Havres Gris, et j'ai donc pris la liberté d'en faire une description, aussi succincte soit-elle. J'en appelle donc à l'indulgence des plus intégristes des *tolkiendili*. Loin de moi toute idée d'en broser un tableau entaché d'erreurs et de fautes de goût...

Les Havres Gris

Après avoir séjourné quelques jours en Eryn Beraid, où ils furent les hôtes de Laurëlos, les personnages joueurs vont reprendre la route, en direction des Montagnes Bleues, puisque Baruk a décidé de se rendre dans sa contrée natale. En cela, ils suivent le chemin qu'a déjà emprunté Droctulf et ses trois compagnons, à quelques jours d'intervalle.

Arrivant, deux jours après leur départ d'Elostirion, en vue des Havres, les voyageurs vont découvrir une petite cité elfique pleine de grâce, resplendissante de sérénité. Derrière les murs de pierre blanche, on devine des tours et des habitations semblant célébrer le mariage du végétal et de la mer.

Les constructions élancées sont faites de pierre blanche et lisse et ornées de motifs inspirés par la mer et les Îles bienheureuses (oiseaux de mer, coquillages, vaisseaux...). De grands parterres de fleurs jettent des notes colorées entre les habitations qu'envahissent doucement des plantes grimpantes savamment entretenues.

Comme Fondcombe, les Havres Gris sont cependant une enclave elfique et les Elfes rechignent parfois à accueillir des étrangers. Néanmoins, la réputation des personnages a pu les précéder (notamment si Laurëlos a parlé en leur faveur, ou si Droctulf a de bonnes raisons de les porter en haute estime). Ils seront dans ce cas autoriser à entrer dans les Havres et à admirer la cité et la Mer. Cependant, un Elfe s'abandonnant trop longtemps à la contemplation de l'Ouest pourra être pris de *Mélancolie*, tant l'appel de Valinor est puissant dans les Havres. Ils n'auront pas, au cours de cette visite, l'occasion de rencontrer Cirdan le charpentier en personne, mais seront accueillis par Firion, l'un de ses compagnons. Celui-ci veillera à leur bien-être, leur fournissant nourriture et repos s'ils le souhaitent, et leur donnera toutes les informations pouvant les concerner, à savoir :

- Cirdan a également décidé d'envoyer des elfes escorter Dame Vanimeldë, jusqu'aux Havres. Le bateau qui devait emmener Vanimeldë partira donc dès la Dame secourue et l'emmènera jusqu'à la Baie de Belfalas. Là, les Elfes se chargeront de l'emmener jusqu'à Minas Anor (attention, Minas Tirith n'a pas encore pris son nom). La mission d'ambassade devrait donc finir par aboutir, en partie grâce aux efforts des PJ.
- La présence de wargs et d'espions à la solde d'Angmar a été confirmée en de nombreux points de l'Eriador. La prudence est donc de mise.

Les Elfes peuvent aider les personnages à traverser le golfe de Lhûn, en utilisant une de leurs barges. Néanmoins, cette aide ne sera apportée aux PJ que si ceux-ci en font la requête. Dans le cas contraire, il leur faudra passer sur la rive ouest du fleuve un peu plus haut en amont de celui-ci, à l'un des nombreux passages à gué.

Par contre, Firion fera en sorte d'expliquer, en termes toujours courtois, que les Havres Gris est un endroit où les Elfes travaillent et qu'il n'est pas forcément bien vu que des étrangers y séjournent. Abuser de l'accueil de Cirdan serait donc malvenu. Les personnages devraient donc, à moins d'être particulièrement indéclicats, quitter les Havres quelques heures après y être arrivés...

La route se poursuit...

La route des personnages va ensuite les conduire jusqu'à la partie Nord des Montagnes Bleues. Pour cela, il va leur falloir, s'ils ne l'ont pas fait lors de leur passage aux Havres Gris, traverser la fleuve Lhûn. Fort heureusement, ce fleuve possède de nombreux passages à gué, à quelques jours de marche en amont des Havres Gris. Puis, après être passés sur la rive ouest du Lhûn, ils vont se diriger vers l'Ered Luin, dont les sommets leur font désormais face. Le voyage devrait se dérouler normalement sans problème majeur, mais n'oublions pas que la période est propice à des faits révélateurs du conflit qui couve.

Voici donc une sélection d'événements, plus ou moins anodins, susceptibles d'enrichir le voyage des personnages :

- Un vol d'oiseaux haut dans le ciel, qui peut être identifié (si les personnages réussissent un jet de *Perception* malaisé) comme un groupe de crébains. Les oiseaux semblent se diriger vers les Montagnes Bleues
- Sur le chemin qu'ils suivent (et qui est, en général celui que suivent les voyageurs allant des Havres jusqu'aux vallées des Nains), les personnages découvrent les restes de deux hommes (à l'état de squelettes, certains animaux charognards ayant déjà accompli leur besogne). Des flèches orques peuvent indiquer que ces voyageurs sont tombés sous les coups des féroces créatures de l'Ombre.
- Une femelle ourse qui sort de sa période d'hibernation (et a un petit à nourrir) parcourt les environs à la recherche de nourriture. Elle est particulièrement affamée et pour peu que les personnages transportent de la nourriture (ou soient blessés, l'odeur du sang faisant son petit effet), elle les prendra en chasse.
- Les parois rocheuses qui jouxtent le chemin qu'empruntent les personnages ayant fort souffert de l'hiver, un éboulement a lieu au moment de leur passage. Il leur faudra être suffisamment rapides pour échapper à l'avalanche de pierres qui va s'abattre sur eux...

Peu à peu, le décor change. Quittant les rives du fleuve, les personnages vont voir le terrain devenir plus accidenté, les plaines succéder à des landes rocheuses. Puis apparaîtront des forêts de conifères. La route qu'ils suivent ressemble désormais davantage à une piste que les herbes sauvages et les éboulis envahissent. La température se rafraîchit au fur et à mesure de la montée. La montagne se faisant toute proche, les conditions dans lesquelles les personnages évoluent se modifient peu à peu. La flore, la faune ne sont plus les mêmes. Le crépuscule arrive plus tôt, par exemple. Certes, ces changements se font en douceur, et progressivement, mais ils sont clairement ressentis par les voyageurs...

La femme qui pleure

En fin de matinée du troisième jour de marche, les personnages vont croiser une femme, dont la route est exactement l'inverse de celle qu'ils suivent. Mariweg, puisque c'est son nom, vient en effet de quitter Weldhig, village dans lequel ils arriveront à la tombée de la nuit. Son visage émacié et sale porte encore les traces de larmes. Elle avance, hébétée, et semble porter un immense chagrin. Elle ne s'arrêtera pas face aux personnages, et, à moins qu'eux s'efforcent de la retenir, continuera son chemin, comme s'ils n'étaient pas là.

Il n'y a qu'en faisant montre de grande psychologie (à vous de juger sur leur *roleplay*) que les PJ tireront quelque chose de Mariweg, et encore. Les quelques mots qu'elle prononcera seront : « *Je quitte ces montagnes, elles sont peuplées de brutes sanguinaires !* » ou « *Ils ont*

tué mon compagnon, que ces barbares soient maudits ! ». Un personnage particulièrement doux et habile pourra obtenir d'elle quelques explications supplémentaires :

- Elle vivait avec son compagnon, Galdhir, dans une forêt voisinant un village de bûcherons
- Galdhir avait une grande connaissance des herbes et des remèdes pouvant être obtenus grâce aux plantes et faisait office de guérisseur, même si les habitants du village le considéraient comme un sorcier
- Ce matin même, une dizaine de bûcherons ont attaqué la cabane où Galdhir et elle vivaient et l'ont saccagé. Ils se sont emparés du guérisseur et l'ont pendu. Mariweg, cachée dans les bois, a pu leur échapper, mais elle ignore ce qui a pu pousser les hommes du village à une pareille extrémité.

Elle reprendra ensuite sa route, les dents serrées, avec dans les yeux la froide détermination de ceux qui n'ont plus rien à perdre. Le but de son douloureux voyage est Fornost, où elle a encore de la famille...

Drôle d'accueil

Alors que le jour commence à baisser et que les personnages devinent au loin la présence d'un village, ils vont, à l'orée d'une forêt, faire une sinistre découverte. En effet, un homme a été pendu sur une des plus solides branches d'un gros conifère. L'homme est vêtu humblement, il ne semble pas vraiment être un colosse et son visage tuméfié porte les stigmates de brutalités. Si les personnages prennent le temps d'examiner le corps du malheureux (jet de *Chirurgie* moyen), ils pourront établir que l'homme a trépassé le matin même et qu'il a été pendu après avoir été roué de coups.

Weldhig

Au soir, les personnages arriveront à Weldhig, petit village de bûcherons typique. Situé à la lisière d'une forêt de pins, traversé par un torrent grondant, ce village est entouré de palissades d'environ 1,50 mètre.

Ses habitants, au nombre d'une cinquantaine (vingt hommes, une quinzaine de femmes et autant d'enfants), vivent de chasse, de cueillette et du commerce du bois. Les deux chariots que tirent de lourds bœufs sont les seuls moyens de transport dignes de ce nom à Weldhig et peu nombreux sont ceux qui ont vu un autre paysage que l'Ered Luin. Ici, par la force des choses, les bûcherons vivent en quasi-autarcie, leur commerce ne leur servant qu'à acquérir (auprès des Nains vivant non loin et des tribus humaines sises le long du Lhûn) les matières premières indispensables à la survie). Un maigre troupeau de chèvres et quelques lopins de terre suffisent à assurer l'alimentation du village. Si les personnages s'attendent à faire bonne chère ici, ils en seront pour leurs frais : elle est loin, la douce et accueillante Comté...

Les habitations des bûcherons sont solides, toutes de bois résineux, et sont au nombre de vingt. En dehors de maisons d'habitation, les personnages pourront découvrir une taverne (ou ce qui en porte le nom), une petite forge (ayant surtout vocation à entretenir les outils des bûcherons), et deux bergeries.

Le village est dirigé par Monfrid, un robuste gaillard d'une soixantaine d'années. Solide comme un roc, Monfrid est autoritaire et règne d'une main de fer sur le village. Sous ses dehors rustres, il possède tout de même suffisamment de sagesse pour réussir à maintenir l'unité de son village et à le faire survivre. Avoir une nouvelle fois vaincu l'hiver est une victoire pour lui.

Bienvenus ?

Les personnages ne sont pas les bienvenus à Weldhig, loin s'en faut.

Il s'agit, pour les bûcherons, de parasites de passage, qui viennent ponctionner les réserves déjà maigres du village.

Urghan, qui tient la taverne, ne pourra leur proposer que de dormir dans l'écurie, ne disposant d'aucune chambre. Les repas qu'ils trouveront là sont de piètre qualité (des soupes maigres,

du brouet, du ragoût) et l'ambiance n'est pas vraiment festive. Il serait judicieux, pour les personnages, qu'ils proposent d'égayer un peu les froides soirées des villageois en narrant leurs aventures, ou en leur chantant quelque complainte de leur pays.

Il faut dire que l'ambiance dans le village est au marasme, voire à la franche noirceur. En interrogeant habilement les bûcherons qui se retrouvent le soir à la taverne, pour ingurgiter de grandes quantités d'alcools locaux (produits à partir des plantes trouvées dans les montagnes), on peut apprendre les informations suivantes (à délivrer au fur et à mesure de l'intégration des personnages dans le village) :

- Trois enfants du village ont disparu alors qu'ils étaient allés jouer hors du village, en lisière de la forêt située en contrebas du village...
- Galdhir, un drôle de bonhomme, qui passe pour être un peu sorcier a vite été soupçonné. Mais, naturellement, il a nié toute implication dans la disparition des enfants.
- Une poignée d'hommes sont allés trouver Galdhir et lui ont « réglé son compte ». Justice a été faite puisque le sorcier a été pendu.
- Les bûcherons en question ont retrouvé quelques restes calcinés qui prouvent la culpabilité de Galdhir.

Les bûcherons, pour rustres qu'ils sont, se sentent encore trop coupables de la mort de Galdhir et ils n'avoueront pas l'avoir exécuté. Leurs témoignages sont parfois confus, mais on peut encore mettre leurs bafouillages sur le compte de l'alcool et de l'heure tardive. A la nuit tombée, les personnages doivent se coucher avec une curieuse impression, faite de doute et d'inquiétude, de malheur imminent...

Matin gris

Le lendemain, après une nuit passé dans l'écurie attenante à la taverne, les personnages vont sans aucun doute continuer leur petite enquête. Leurs pas devraient naturellement les mener vers la demeure de Galdhir, dont on ne leur indiquera la direction qu'à demi-mots. Le rebouteux habite à une lieue à l'ouest du village, au cœur de la forêt, dans une clairière. Il suffit de remonter le cours du torrent qui traverse Weldhig pour arriver chez lui.

En suivant ces indications, les personnages trouveront aisément la cabane de Galdhir, ou ce qu'il en reste. La masure a, en effet, été brûlée et ce qu'elle contenait a été dispersé un peu partout dans la clairière. A n'en pas douter, ceux qui sont venus ici n'avaient qu'une idée en tête : la destruction. Laissez vos joueurs échafauder toutes sortes d'hypothèses quant à la nature des vandales (après tout, le contexte historique s'y prête), c'est uniquement en examinant les lieux qu'ils commenceront à comprendre ce qui a pu se passer ici :

- Dans les ruines de la cabane, il est possible de découvrir ce qui reste de divers objets :
 - des parchemins, écrits en Westron, sur lesquels on peut déchiffrer essentiellement des bribes de recettes, et des noms étranges (un jet en *Jardinage/herboristerie* malaisé permettrait d'identifier ces noms comme ceux de plantes),
 - des pots de terre brisés, dont les fragments contiennent encore des substances diverses (herbes pilées, feuilles séchées, graisses animales). Ces ingrédients, qui ne plus utilisables après le passage des vandales, peuvent être identifiés (jet de *Jardinage/herboristerie* moyen) comme des ingrédients « classiques » de remèdes à base de plantes : carthame, sarriette, ache, valériane...
- Un brasero renversé, situé hors de la cabane, contient ce qui reste d'ossements calcinés (un jet d'*Empathie animale* moyen permet de les identifier comme appartenant à un sanglier ou un blaireau). Le charbon animal en poudre ainsi obtenu est, en effet, un composé fort utile dans bon nombre de préparations médicinales.

A l'issue de cette visite dans la clairière, plusieurs options se présentent. Soit les joueurs sont convaincus que c'est l'ancre d'un sorcier qu'ils viennent de découvrir, et, dans ce cas, ils font

totalelement fausse route. Soit ils pensent que des maraudeurs orques se sont attaqués à Galdhir et, là aussi, ils se trompent du tout au tout. Soit ils ont pu se rendre compte de ce qui s'est passé la veille à Weldhig. Avec un tant soit peu de perspicacité, ils ont même pu comprendre qui était la femme croisée la veille, sur la piste. Il est alors l'heure de demander des comptes aux bûcherons.

Retour en force

Lorsque les personnages reviennent au village, ils sont attendus par Monfrid en personne. Ce dernier souhaitera leur parler en privé. La tournure de l'entretien dépend grandement du ton que prennent les PJ avec le vieux chef.

S'ils écoutent ce que Monfrid souhaitent leur dire, ils vont apprendre la version « officielle » des faits :

Depuis deux jours, le village pleure la disparition de trois de ses enfants (Andahar, Eliabin et Simiara), tous âgés d'une dizaine d'années. Ils sont allés jouer près de la forêt (où vivait Galdhir) et n'ont jamais reparu. Les villageois qui les ont cherché sont venus interroger le rebouteux, mais celui-ci a refusé de les aider, les accueillant avec le dédain qui lui est coutumier. L'un des hommes présents alors a vu que Galdhir brûlait des ossements dans un brasero. Le sang des villageois n'a fait qu'un tour et tous se sont emparés de Galdhir. Il a été roué de coups et pendu, sans autre forme de procès. Sa compagne, Mariweg n'était pas présente lors de l'irruption des villageois (étant partie cueillir des herbes).

Bien sûr, cette version des faits est facilement démontable, surtout si les personnages ont pris la peine d'examiner les lieux du drame. Mais Monfrid s'y tient, en toute bonne foi. Comme la plupart de ses concitoyens, la présence proche de Galdhir l'inquiétait.

Et il faut bien reconnaître que son influence était marquée, notamment chez certaines femmes du village.

S'ils s'érigent en accusateurs, par contre, ils encourent la colère de Monfrid. Déjà accueillis fraîchement à Weldhig, ils risquent fort d'en être chassés à coups de bâton, voire pire encore, s'ils tentent de s'imposer en force. Les bûcherons sont, rappelons-le, fidèles à leur chef (dont l'autorité est incontestable) et suffisamment robustes pour en remontrer à n'importe quel guerrier...

A ce point du scénario, les personnages sont libres de leur choix : ils peuvent décider de démêler cette étrange histoire ou préférer quitter le village et continuer leur chemin.

Bien entendu, s'ils passent leur route, sans souci de justice et d'équité, le scénario va tourner court. Mais, après tout, ils n'ont que ce qu'ils méritent...

Si, par contre, et c'est souhaitable, la situation les intrigue, ils peuvent mener leur petite enquête. Ce sera l'occasion de laver l'honneur de Galdhir et de soulager la région d'un mal plus profond...

Enquête en pays hostile

Les recherches que vont entamer les personnages ne vont pas être aisées. Le contexte, en effet, ne joue pas en leur faveur. N'oublions pas qu'ils ne sont pas les bienvenus à Weldhig et qu'ils ont (peut-être) eu l'outrecuidance de s'opposer à Monfrid. C'est donc une enquête toute en finesse qu'ils vont devoir mener. Parmi les indices susceptibles de les aider (ou, au contraire, de les tromper), voici ce qu'ils peuvent glaner :

- La plupart des bûcherons estiment que Galdhir était un sorcier, et qu'il manigançait probablement des maléfices destinés à nuire au village. En interrogeant ces hommes rudes, les personnages pourront vite se rendre compte qu'ils ont tous tendance à se ranger à l'opinion de Monfrid, mais aussi qu'il règne à Weldhig une certaine haine de ce qui est « différent », née essentiellement de la crainte et de l'ignorance. Un personnage elfe ou hobbit pourrait également ressentir ce rejet de la part des bûcherons.

- S'ils cherchent à recueillir le témoignage d'une des femmes du village (occupées essentiellement à soigner les bêtes, à cultiver les quelques arpents de terre, ou à la cueillette), les personnages auront droit à un autre son de cloche, en ce qui concerne Galdhir. Plusieurs d'entre elles l'estimaient réellement et certaines ont déjà fait appel à ses services, que ce soit pour soigner un de leurs enfants ou pour d'autres soins...
- En interrogeant d'autres enfants, les personnages pourront apprendre que les trois disparus ne jouaient pas forcément avec les autres enfants du village. Ce n'est donc pas en lisière de forêt qu'ils ont disparu, mais au nord du village, plus haut encore, qu'ils avaient leurs habitudes. Pour découvrir cet élément crucial, les aventuriers devront redoubler de prudence et de finesse. Les bûcherons les regardent déjà d'un sale œil sans qu'ils approchent leur progéniture...

La vérité

En fait, les trois enfants sont allés jouer au nord du village, dans une vallée haute où ils avaient découvert un tumulus faisant un parfait repaire. Il s'agit, pour leur malheur, de la sépulture de Sire Nilzirân, un noble chevalier ayant défendu, au Second Age, sa région contre l'invasion des hordes de Sauron (en l'an 1699 du Deuxième Age). Mais, devant les armées noires, Nilzirân fut pris de panique et prit la fuite, laissant ses troupes se faire massacrer. Dans leur élan dévastateur, les orques le rattrapèrent et l'abattirent d'une flèche dans le dos. L'honneur de Nilzirân était souillé, à jamais, et son âme ne put gagner les Terres Éternelles où l'attendaient ses aïeux. L'esprit de Nilzirân n'ayant pu trouver le repos, il a guetté, des siècles durant, tapi dans son sépulcre. En pénétrant dans le tumulus, les enfants sont tombés sous le charme du spectre, comme quelques hobbits bien connus le feront, dans les Hauts des Galgals, en d'autres temps...

Tandis que les recherches continuent, nul ne peut donc se douter que les trois enfants sont allongés sur la pierre froide, plongés dans de sombres songes, et que la main glaciale de la mort commence à s'emparer d'eux.

Le tumulus

Quand les personnages arrivent au tumulus, que l'herbe a recouvert depuis longtemps, il est peut-être déjà trop tard. La survie des trois enfants dépend, en fait, de la rapidité et de la perspicacité des joueurs. Nilzirân a commencé à s'attaquer à leurs esprits, grâce au *Souffle Noir*. L'un après l'autre, ils vont donc être vaincus par ce qui ressemble fort à un Être des Galgals.

C'est d'abord Simiara, la plus frêle, qui succombera, puis viendra le tour de Andahar, quelques heures plus tard. Enfin, Eliabin trépassera le dernier. Pour cruel qu'il soit, ce décompte morbide est un moyen pour le Maître de Jeu de sanctionner ou de récompenser la qualité de l'investigation menée par les joueurs.

Pénétrer dans le tumulus, c'est s'exposer à de grands risques (une attaque de Souffle Noir, puis d'Assoupissement). Les personnages qui succombent sombrent alors dans un sommeil plein de rêves bien sombres. Ils s'imaginent chevaliers aux ordres de Nilzirân, luttant contre des hordes d'orques. Sans intervention extérieure, rien ne pourra sortir les personnages de ce sommeil.

Pour vaincre Nilzirân, il faut réussir à l'exposer à la lumière du jour, ce qui ne sera pas aisé car il fuit le soleil (il utilisera le don *Tempetaire* et, si cela ne suffit pas, se terrera dans son caveau. Mais, et c'est sans doute moins connu, il faut aussi, pour éviter qu'il ne se reconstitue peu de temps après, disperser le contenu de son tumulus à la lumière du jour. Seuls les plus érudits des personnages pourront savoir cela (jet de *Légendes* malaisé, bien qu'il soit fort souhaitable qu'un des joueurs se rappelle des enseignements du vieux Tom)...

Conclusion

Il va sans dire que si les personnages réussissent à sauver un ou plusieurs des enfants disparus, ils seront accueillis tels des héros. Du coup, ils auront du même coup lavé l'honneur de Galdhir, et poussé les villageois à réviser leur jugement. On peut même imaginer qu'avec un peu de diplomatie et de subtilité, ils réussissent à obtenir de Monfrid des excuses. Une chose est sûre, s'ils réussissent leur sauvetage, tout le village leur sera redevable. Et, on ne sait jamais, par les sombres temps qui courent, ils pourraient être amenés à faire appel à ces forces de la nature...

Et si...

Il est fort possible que les joueurs n'accrochent pas à l'atmosphère particulière de ce scénario et décident de ne pas s'investir dans cette histoire. Ce serait dommage qu'ils poursuivent leur route sans lever le mystère autour de la disparition des enfants, ni laver (même à titre posthume) l'honneur du pauvre Galdhir. Quelques ficelles peuvent être utilisées pour leur forcer un peu la main, en pareil cas :

- Alors qu'ils ont repris la route, ils peuvent tomber sur un jouet ayant appartenu à un des enfants disparus. En suivant la piste des enfants, ils découvriront le tumulus de Nilzirân. A eux, ensuite de faire leur rapprochement..
- Leurs pas peuvent les conduire dans la vallée où se trouve le tumulus. Confrontés à l'aura maléfique du spectre, ils peuvent découvrir les corps des enfants et en déduire le réel déroulement des faits...
- A la rigueur, la prochaine étape de leur voyage est un autre village assez similaire, où les mêmes disparitions ont eu lieu. Dans ce cas, on les a attribué à des attaques d'animaux sauvages...
- Continuant leur route, les personnages sont assaillis régulièrement par des rêves récurrents au cours desquels ils revivent la bataille durant laquelle Nilzirân fut maudit. Cet indice supplémentaire peut leur permettre de « boucler la boucle ».
- Enfin, mais nous sommes dans le registre du « câble de pont » et plus de la simple ficelle, la mère de l'un des petits disparus peut les contacter directement pour qu'ils retrouvent son enfant. Elle ne croit pas Galdhir coupable, ayant déjà eu recours à ses services et le sachant foncièrement bon...

Merci au membres de la très dynamique Cour d'Obéron pour leurs suggestions efficaces et à mon Dunadan préféré pour sa critique.

Objectifs du scénario

Objectif principal : sauver les trois enfants et rétablir la vérité

Objectifs secondaires : vaincre (pour de bon) Nilzirân

Les Personnages Non Joueurs

Firion, représentant de Cirdan le charpentier

Carrure : Fluet D8

Endurance 4
Natation 5

Grâce : Véloce D12

Lancer 5
Esquive 4
Se cacher 2
Archerie 5

Érudition : Cultivé D12

Géographie 4
Adûnaic 2
Légendes 3
Lire/écrire 4
Premiers soins 2

Éveil : Attentif D10

Empathie marine 5
Navigation 4
Perception 5

Poésie : Esthète D12

Chant 6
Enchantement 5
Rêverie 6

Prestance : Séduisant D12

Intimidation 2
Éloquence 3

Noblesse : Honnête D10

Résistance Sorcellerie 4
Résistance Ténèbres 3
Sens de l'honneur 2
Sentir le mal 3

Fatigue :

Bl.légères:

Bl.graves:

Mélancolie : 2

Firion, au service de Cirdan, est un elfe élégant et discret, à l'écoute de ceux qui l'entourent. Il est vêtu d'un justaucorps gris clair, aux ornements d'azur rappelant la mer (oiseaux marins, coquillages).

Mariweg, compagne de Galdhir

Carrure : Fluette D8

Endurance 4

Grâce : Véloce D12

Esquive 4
Se cacher 3

Érudition : Cultivé D12

Géographie 2
Légendes 1
Lire/écrire 1
Premiers soins 4

Éveil : Attentif D10

Empathie animale 3
Empathie horticole 4
Empathie sylvestre 3
Perception 2

Poésie : Sensible D10

Chant 3
Rêverie 1

Prestance : Séduisante D12

Noblesse : Honnête D10

Résistance Sorcellerie 2
Résistance Ténèbres 1
Sentir le mal 1

Fatigue :

Bl.légères:

Bl.graves:

Désespoir : 2

Quand elle croise le chemin des personnages, Mariweg n'est plus qu'une femme en fuite, meurtrie, désespérée. Son visage crasseux sur lequel les larmes ont tracé des rigoles claires cache la beauté sauvage qui était la sienne. La haine le dispute dans son cœur au chagrin et les personnages auront fort à faire s'ils veulent obtenir quoi que ce soit d'elle.

Elle porte une tunique verte déchirée, et un capuchon marron, taché de terre, recouvre en partie ses cheveux bruns.

Monfrid, chef de clan autoritaire

Carrure : Vigoureux D12

Haches 4

Endurance 4

Grâce : Adroit D10

Lancer 3

Esquive 4

Érudition : Instruit D10

Éveil : Attentif D10

Perception 4

Perspicacité 2

Poésie : Terre à terre D8

Prestance : Agréable D10

Éloquence 2

Intimidation 1

Commander 4

Noblesse : Honnête D10

Inspirer confiance 2

Sentir le mal 1

Matériel

Tunique de cuir (-1)

Hache (Dégâts 1D10 + 1)

Initiative : 4

Actions par tour : 2

Fatigue :

Bl.légères:

Bl.graves:

Monfrid, malgré son âge, reste imposant. Sa chevelure grise que maintient un catogan est un des rares signes des années qu'il a vu s'écouler. Il tient son village d'une main de fer pour une simple raison : la vie est rude, dans les montagnes. Il est vêtu d'une grosse chemise doublée de cuir et porte, sur ses épaules, une peau d'ours. Une balafre parcourt son bras droit sur toute sa longueur (en souvenir du combat contre un ours des montagnes).

Les ôûcherons (Bramóá, Mantar, Basi, Luran,...)

Carrure : Vigoureux D12

Haches 4

Endurance 4

Grâce : Adroit D10

Lancer 3

Esquive 2

Se cacher 2

Érudition : Instruit D10

Éveil : Attentif D10

Perception 3

Poésie : Terre à terre D8

Prestance : Agréable D10

Intimidation 1

Noblesse : Honnête D10

Matériel

Tunique de cuir (-1)

Hache (Dégâts 1D10 + 1)

Initiative : 4

Actions par tour : 2

Fatigue :

Bl.légères:

Bl.graves:

Les hommes de Weldhig sont des colosses, habitués aux rudes conditions de vie imposées par leur environnement. Ils sont indéfectiblement loyaux à Monfrid.

Ils sont vêtus de peaux de bêtes retournées. Leur peau est burinée par le soleil et les épreuves.

Sire Nilzirân, chevalier maudit

Carrure : Massif D20

Bagarre 4
Endurance 6
Épées 5
Lutte 4

Grâce : Véloce D12

Esquive 3
Parade 4

Érudition : Instruit D10

Sorcellerie 6
Points de malice : 5

Sorcellerie : *Absence, Assoupissement, Confusion, Somnolence, Faiblesse*

Éveil : Observateur D20

Perception 3

Poésie : Esthète D12

Prestance : Séduisant D12

Intimidation 4

Noblesse : Criminel D4

Ténèbres 2
Points de malice : 8

Matériel

Cotte de mailles (Protection 4)
Heaume (Protection : 5)
Écu (+2)
Épée longue (Dégâts 1D8)

Initiative : 5

Actions par tour : 3

Fatigue :

Bl.légères:

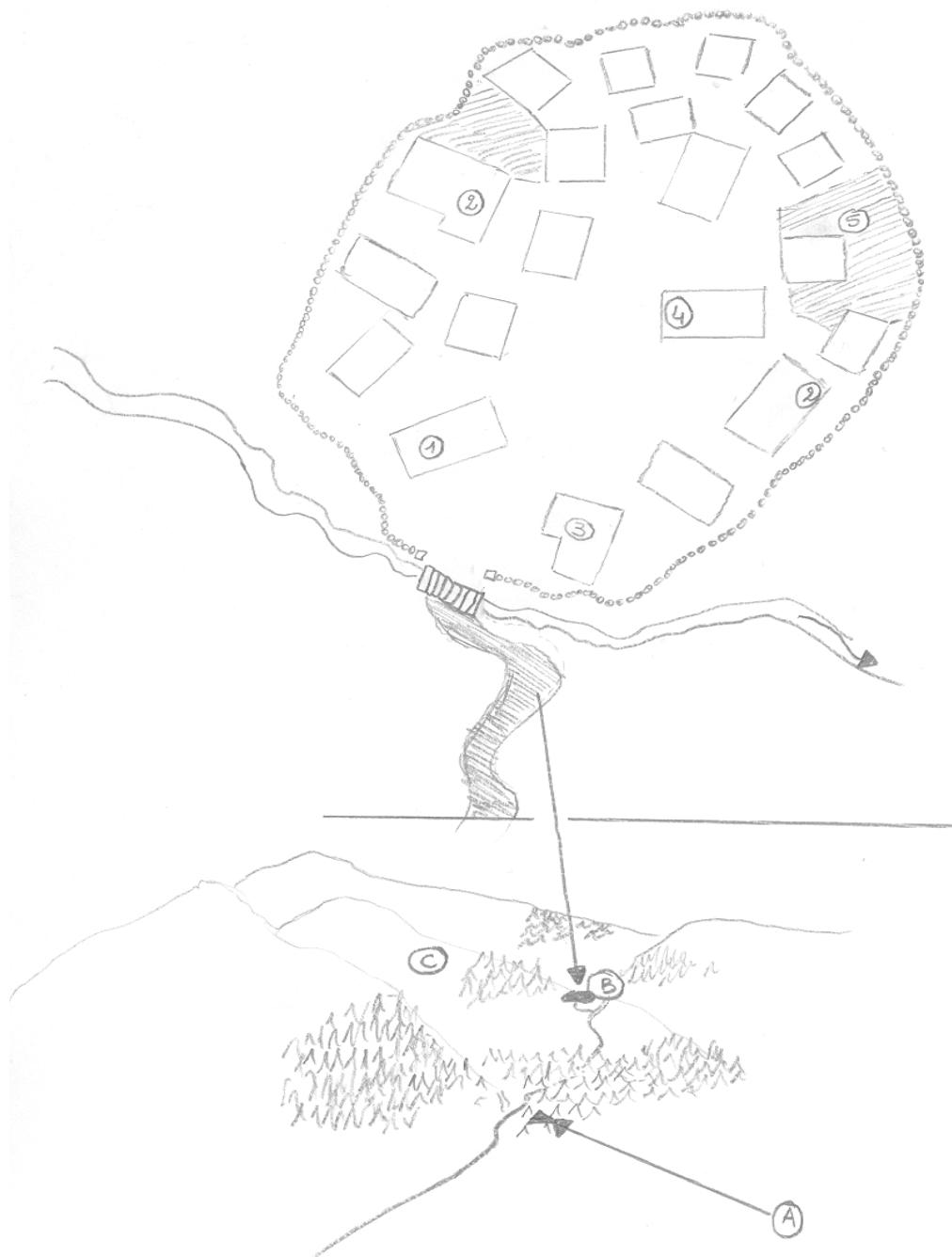
Bl.graves:

Dons ténébreux : *Horreur, Tempestaire, Souffle Noir*

Nilzirân, même à l'état de spectre, conserve la noblesse et le charisme qui fut le sien. Il se présente en armes, et cherche systématiquement le combat, comme pour oublier sa fuite d'autrefois...

Seule la magie ou les armes runiques peuvent blesser Nilzirân. La lumière du soleil le détruirait, mais il se recomposerait de lui-même en 1D6 mois. Pour en venir à bout définitivement, il faut disperser les trésors contenus dans son tumulus (c'est-à-dire de nombreuses armes, même si celles-ci sont rouillées) à la lumière du jour, et les laisser à la disposition de tous.

Weldhig, village de bûcherons...



Plan du village :

- 1 – Taverne
- 2 – Bergeries
- 3 – Forge
- 4 – Maison de Monfrid
- 5 – Lopins cultivés

Les autres constructions sont des habitations « communes »

Panorama

- A – Maison de Galdhir
- B – Weldhig
- C – Le tumulus