

Le revers de la médaille

« Le revers de la médaille » est un scénario se déroulant dans une ville de mon invention, Tleg, véritable ville-frontière entre le Gondor et le Rohan : en effet, 4 quartiers dominent dans cette ville.

- Le quartier Gondorien
- Le haut quartier Gondorien, où se trouve le Ryn Periannath et l'administration Gondorienne
- Le quartier Rohirrim
- Le haut quartier Rohirrim où se trouve l'administration Rohirrim

La ville se trouve à environ 4 heures de marche d'une vaste forêt et longe un affluent nommé le Chambord.

Cette ville vit essentiellement du commerce entre le Gondor et le Rohan essentiellement, mais également avec les Elfes de la Loriën (bien que peu de Rohirrim commercent avec eux) et quelques Nains itinérants.

Ses ressources naturelles sont peu abondantes, les produits manufacturés et les matières premières étant les principaux revenus. En fait, la ville sert surtout de plaque tournante entre le Rohan et le Gondor, ce qui permettra aux PJ de trouver à peu près quoi que ce soit.

La bonne ville de Tleg vit également beaucoup de son passé : en effet, après la guerre de l'Arthédain et la création du Rohan, la région subit de nombreux raids Orcs menés par Karlück le saigneur. Tleg se nommait alors Chambord et la région fut mise à feu et à sang et la ville assiégée. Les Orcs se battaient sans relâche et la ville tomba finalement entre leurs pattes. Le Maître de la cité fut sommairement exécuté alors qu'il tentait de fuir. La population fut prise d'un affolement incontrôlable et les habitants et soldats commencèrent à fuir de part et d'autre de la cité. C'est à ce moment que s'illustra un jeune lieutenant. Il commanda à ses quelques troupes de se retirer. Il réussit à mobiliser la population paniquée et après un replis stratégique, réunit toute ses troupes dans les bois avoisinants. Il arma chaque habitant. Grâce à son charisme, son audace, sa force et sa persévérance, le lieutenant, les restes des soldats et les habitants reprirent la cité en une semaine, après des combats sanglants et meurtriers. La tête de Karlück le saigneur fut exposée à l'entrée de la ville libérée jusqu'à sa pourriture complète, fut ensuite brûlée et les cendres dispersées aux quatre vents.

Le jeune lieutenant se nommait Tleg et la ville fut renommée en son honneur.

L'histoire, en gros

L'histoire commence réellement longtemps après la mort de Tleg. Celui-ci a reçu les funérailles dignes de son prestige mais le lieu de son tère à toujours été gardé secret. La rumeur installée à cette effet prétend que Tleg est enterré sous la statue qui lui est dédiée à l'entrée de la ville. Tleg repose en paix. Mais la malchance a voulu que le tère soit installé sur une colline possédant un mince filon d'or.....et que ce filon soit découvert. Le filon d'or a en effet été découvert il y'a tout juste 2 mois et l'exploitation a déjà commencée. C'est le rôdeur de la ville, Bentsey Deladan qui a découvert le filon par hasard en même temps que le tère : lors d'une exploration de routine dans les collines avoisinantes de Tleg, il découvrit un trou menant directement au filon d'or. Mais il remarqua également des fondations humaines à moitié éboulées, conduisant dans un passage obscur. Bentsey s'y engagea, loin de penser qu'il allait tomber sur le tère du glorieux guerrier. Pénétrant dans son antre, il ne put résister à la tentation de dérober une dague cérémonielle présente dans les armes accompagnant Tleg dans l'au-delà. Il s'empara de la dague. Cela déplut très fortement à l'esprit flottant et subsistant de Tleg. Fou furieux, celui-ci fit trembler les murs sous Bentsey, les racines de quelques arbres

au dessus du tertre se mirent a tenter de saisir Bentsey. Celui-ci, terrorisé, s'enfuit a toute jambes. A peine dehors, il raconta a qui voulu l'écouter qu'il venait de découvrir une mine d'or, tout en cachant la découverte du tertre. L'exploitation commença immédiatement et le trou menant au tertre fut bouché. Conscient de son erreur, Bentsey ne put cependant pas se résoudre a pénétrer dans le tertre de nouveau, de peur de se faire détruire. A juste titre d'ailleurs : Tleg, rendu fou par sa mort prolongée et la disparition de SON objet rituel, se mit a bouger dans son tertre.....jusqu'à se mouvoir dehors. Etant un esprit, il se rendit très vite compte qu'il ne pourrait survivre longtemps à l'extérieur, mais sa folie le poussa a trouver un excellent moyen de retrouver son bien : Tleg se mit a posséder des corps vivants. Il put ainsi se déplacer en plein soleil (bien que difficilement) et entrepris de retrouver son bien. Cependant, les victimes s'avèrent ne pas tenir le choc de la possession et au bout d'un certain temps, ceux-ci devenaient incontrôlables et tuaient tout ce qui se trouvait sur leurs chemin, poussés par les instincts meurtriers de leur possesseur. En début d'histoire, Tleg a déjà réussi à s'infiltrer dans la ville, au prix de nombreux meurtres étranges. La population est secouée par les événements. En ce contexte de crise, les anciennes rancœurs entre les Rohirrim et les Gondoriens sont ravivées.... Les PJ, de passage à Tleg, se retrouveront donc confrontés à une ville inquiète, à des soulèvements de population, à des meurtres étranges, à un meurtrier éventuel toujours différent, des nobles menteurs et corrompus, à un fantôme assoiffé de sang et à un vieil arbre maléfique. En effet, un arbre poussa sur le tertre de Tleg, ses racines plongeant au cœur du tombeau. Pendant des années, il fut nourri par la terre, mais également par l'essence corruptrice du héros tombé devenu fou et maléfique par son trop long repos. L'arbre devint ce qu'on appelle un Huorn noir dont le seul but est de dévorer tout intrus de chair, animaux ou autre. Ce qui pourrait bien donner du fil à retordre aux PJ lorsqu'ils entreront dans le tertre. Dernier détail : il semblerait qu'une créature féroce et terrifiante ait élu domicile dans les bois avoisinants. Croiser un Troll ne serait guère approprié pour des PJ, en ces temps troublés.....

Introduction

Le Maître du jeu devra évidemment trouver un bon motif pour envoyer les PJ à Tleg : par exemple, les PJ doivent passer par cette ville afin de rentrer chez eux après leur dernière aventure, ils doivent rencontrer un ami, se rendre à Tleg pour écouler de la marchandise, bref, les prétextes ne manquent pas.

Leur périple se déroule sans histoire et aucune rumeur quelle qu'elle soit concernant Tleg ne peut être apprise. A l'arrivée à Tleg, les PJ pourront constater qu'elle a été bâtie à flanc de colline et qu'il semble que ce soit les quartiers riches qui soient sur ce flanc surélevé. Un jet moyen en Empathie rocheuse ou équivalent révélera que la ville a bénéficié autrefois de remparts mais qu'à présent, seules des traces sur les alentours révèlent leur ancienne présence. A l'entrée de la ville, les PJ seront arrêtés par 2 gardes armés. Ils demanderont aux PJ de déposer leurs armes et ils leur feront payer la taxe exorbitante d'1 pièce d'argent (non négociable) pour entrer. S'ils sont questionnés, les gardes diront que la ville connaît « quelques petits problèmes », sans en dire plus et qu'il vaut mieux rester prudent la nuit. Circulez, ya rien a voir.

En entrant dans la ville, les PJ se retrouveront nez à nez avec la majestueuse statue de Tleg, brandissant un glaive contre un envahisseur imaginaire. Un écriteau mentionne « A notre Héros dévoué, la ville de Tleg t'es éternellement reconnaissante ».

La vue d'une auberge sur leur droite au sons et à la lumière accueillantes devraient cependant rapidement les reconforter. C'est la « barrique dansante » et l'aubergiste Meluèn accomplit son travail avec zèle. Il est honnête mais est cependant froid comme un glaçon.

Diverses rumeurs peuvent être entendues à tout va dans l'auberge au cours de la nuit, sans ordre défini. Faites en sorte que ses rumeurs semblent peu crédibles (pour le début d'aventure), surtout pour celle concernant le monstre :

- Un monstre hanterait les bois alentours.
- La ville est célèbre pour ses qualités historiques (l'histoire peut être racontée).
- La ville est prospère, d'ailleurs, une mine d'or vient d'ouvrir dans la colline.
- Vous ne connaissez pas la légende du héros de la bataille de Tleg ?

Acte I : Tleg, ses tavernes joyeuses, ses femmes faciles, ses crimes horribles...

Dès la première nuit, faites faire un jet de rêverie moyen à vos PJ : ils se mettront à rêver de choses étranges se mouvant dans la brume de la nuit, des corps indistincts sans cesse changeants. Ils entendront des cris plaintifs. Tout d'un coup, les PJ seront surpris par les yeux rouges d'un homme (en gros plan) sortant brusquement de la brume.

Ils se réveilleront en sursaut et entendront des cris venant du dehors. En regardant à la fenêtre, ils pourront voir une femme gisant sur la route, une pioche plantée dans le dos. Un jet de perception malaisé permettra de révéler une forme sombre s'enfuyant dans la nuit en zigzaguant vaguement (c'est Tleg. Il vient de perdre le contrôle du corps qu'il possédait et est entré en folie furieuse).

Si les PJ sont réticents à sortir, n'hésitez pas à leur faire faire un jet en sens de l'honneur : il faut qu'ils sortent aider la malheureuse. En descendant, ils ne verront personne dans l'auberge. Tout est calme, la porte est verrouillée de l'intérieur mais les clés sont sur la table. Dehors, l'homme s'est volatilisé. La femme est toujours vaguement vivante mais inconsciente. Elle saigne abondamment et il faut intervenir très rapidement. Elle tient dans sa main un morceau de tissu arraché à son agresseur. Un jet de perception difficile en plein jour permettra de révéler de la poussière d'or sur le tissu, ce qui confirme bien que l'agresseur est un minier. Les gardes débarquent rapidement. Quelques uns ont les couleurs du Gondor, d'autre du Rohan. Ils questionneront rapidement les PJ (des éventuels badauds les auront vu intervenir) et s'occuperont de la femme. Si les PJ ne semblent pas vouloir les aider pour retrouver le meurtrier, les gardes leur demanderont de venir les rejoindre le guet pour leur demander de l'aide.

Quand les PJ se lancent dans la recherche du meurtrier, plusieurs pistes s'offrent à eux :

-Piste de la mine d'or :

L'entrée de la mine est interdite au public, il faut demander une autorisation au responsable, en ville. Les PJ pourront ainsi apprendre que la mine est possédée par un certain Garhest le Vénéral, un notable de la ville (c'est Bentsey qui lui a vendu pour une importante somme, après s'être aperçu que la mine possédait un filon bien maigre et voulant se débarrasser de tout souvenir sur terre au plus vite). Il ne leur donnera l'autorisation que si les PJ travaillent pour le guet.

La mine se trouve à l'ouest de Tleg, à environ 2h de marche. Elle est à ciel ouvert et grouille de monde, s'étendant sur 2 sous-sols (elle est récente).

Les mineurs paraîtront tous extenués et distants, voir même méfiants. Si demandé, ils diront qu'ils ne dorment plus à cause d'étranges cauchemars que tous ont fait à un moment ou à un autre : de la brume, leur chute dans le vide, un personnage terrifiant aux yeux écarlates les tue avec un long couteau.

C'est au 1^{er} sous-sol que les PJ pourront remarquer une paroi qui semble être dissimulée. Un jet en empathie rocheuse révélera qu'il semble y avoir un mur de brique derrière ce renforcement. Cet indice permettra par la suite aux PJ de comprendre que ce mur est mitoyen de la mine et du tertre.

Ils diront également que les conditions de travail exténuantes ont rendus des mineurs fous. En sortant de la mine, les PJ seront attaqués par un mineur en folie furieuse : il a les yeux exorbités, il bave et hurle des propos incompréhensibles. Parmi eux, placez le mot « dague », relativement incompréhensible.

-En ville

En se déplaçant en ville, les PJ pourront remarquer à quelques reprises des accrochages entre quelques personnes (des Gondoriens et des Rohirrim) se terminant par des insultes et des gens séparés par des amis. Ils pourront également croiser des foyers de protestations entre 2 groupes de personnes, vraisemblablement des Gondoriens et des Rohirrim s'insultant mutuellement. Le Guet intervient pour séparer les groupes. Faites monter la tension dans la ville sur tout le long du scénario : dosez bien le niveau de protestations : d'abord quelques personnes s'insultent, puis deux groupes, puis deux clans et enfin une véritable émeute éclate en fin de scénario . D'abord les insultes fusent, puis on en vient aux mains, puis aux bâtons et aux cailloux. Les PJ doivent sentir la tension monter dans la ville. Ils peuvent éventuellement être pris dans une accroche et recevoir quelques coups.

Le Guet est favorable à l'intervention des PJ dans l'affaire. Si vous le désirez, il peut même avoir entendu parler d'eux, mais il faut vraiment que leurs exploits soient non négligeables (par exemple, avoir rempli avec succès la campagne de la Loriën ;). Il est en effet débordé par les troubles qui plongent Tleg dans le chaos. Les Gondoriens et les Rohirrim s'accusent mutuellement des meurtres non-élucidés. La plupart des Rohirrim soupçonnent Bentsey Deladan, le rôdeur qui a découvert la mine en faisant des recherches. La mine a apparemment été rachetée à prix d'or par un notable Rohirrim, Garhest le Vénérable. Du coup, les mineurs sont essentiellement rohirrim et ils traitent principalement avec les rohirrim de la ville. Bentsey aurait mal digéré l'affaire, ce qui lui fournira une bonne raison de se venger, bien que cela ne soit pas vraiment son genre.

D'après les Gondoriens interrogés, les Rohirrim cherchent n'importe quel prétexte pour gagner un peu plus de terrain dans la ville chaque jour. C'est aussi pour cela qu'ils ont volé la mine du Sieur Deladan !

D'après les Rohirrim, les Gondoriens sont rancuniers qu'un soldat Rohirrim ait sauvé la ville des assauts Orcs dans le passé, alors qu'un commandant Gondorien n'a pas su gérer la situation. D'ailleurs, les Rohirrim ont toujours prouvé qu'ils maîtrisaient mieux les armes que les Gondoriens. Ceux-ci leurs doivent une reconnaissance éternelle pour avoir sauvé la ville ! Ces diverses rumeurs peuvent être entendues dans toute la ville. Par exemple, au centre d'archives de la ville (où l'histoire de Tleg pourra être lue), dans les quartiers supérieurs, du côté Gondorien. Ils peuvent également visiter les tavernes des quartiers inférieurs, du côté Rohirrim ou Gondorien, les forges ou encore le marché des quartiers inférieurs, posé entre le quartier Rohirrim et Gondorien.

-En forêt

Les PJ pourraient se perdre en allant à la ville ou encore explorer les alentours de la ville. Ils pourront rencontrer des forestiers qui les renseigneront sur le monstre : sa venue date d'avant la découverte de la mine. Il semblerait qu'il soit une bête gigantesque, doté d'une force herculéenne (ou plutôt, Feänorienne ;). Cependant, elle n'a pas encore été traquée et débusquée car elle ne s'est pas montrée comme une menace pour la cité. En fait, les forestiers ne l'ont pas traquée en raison de sa puissance. La bête se terre dans sa caverne qui peut éventuellement être découverte si les PJ passent de nombreuses heures en forêt. Cependant, je recommanderais de garder sa découverte pour la fin, au moment opportun.

Accessoirement, les forestiers ne connaissent pas l'emplacement du tertre, bien qu'ils connaissent les environs comme leur poche.

Acte II : Gangs of Tleg

A partir du 3ème jour, la tension sera très forte en ville. Faites intervenir souvent le Guet contre des groupes de partisans en train de se battre. N'oubliez pas que des PJ trop curieux ou trop lents peuvent recevoir quelques cailloux, surtout si le groupe contient un Dunadan/Rohirrim.

Les PJ devraient sentir la nécessité de contacter Bentsey Deladan ou Garhest le Vénérable, pour obtenir des renseignements sur la mine.

-Chez Garhest le Vénérable

Le palais de Garhest se trouve en quartier Rohirrim. Le style est très pompeux et richissime, confirmant que Garhest est un noble très influent dans la ville.

Des serviteurs accueilleront les PJ et leur annonceront que le Vénérable n'est pas disponible. En fait, les PJ ne pourront jamais le voir.

-Chez Bentsey Deladan

Bentsey est un aventurier, un baroudeur. Il a exploré pas mal de régions et possède une connaissance des Terres du Milieu assez impressionnante. Il possède une riche maison dans le quartier supérieur gondorien. Il accueillera les PJ lui-même. Deladan est athlétique, le regard gris et serein. Bien que ses cheveux soient grisonnants, ses traits reflètent encore sa beauté. En les menant dans un vaste jardin confortable, les PJ pourront remarquer que la maison est assez grande, qu'elle est richement décorée bien que sans prétention ni mauvais goût et que de nombreux trophées ornent les murs.

Bentsey confirmera aux PJ que c'est lui qui a découvert la mine, qu'il a revendu à un prix convenu à Garhest le Vénérable (il taira le prix). Il niera toujours avoir découvert un tertre dans la mine et qu'il a volé une dague. Il est poli, serviable et paraît toujours sûr de lui. Bentsey se fiche pas mal que la ville soit à feu et à sang. « Les gens sont stupides, ils ne comprennent pas que le Gondor et le Rohan seront toujours alliés. Ils cherchent dans la brutalité ce qu'ils ne peuvent expliquer par leurs connaissances ».

Si les PJ retournent chez lui pour l'interroger sur le tertre ou récupérer la dague, ils n'auront pas le temps de parler : Tleg aura possédé Deladan (il a enfin retrouvé celui qui lui a volé son précieux, pardon, son bien) et attaquera les PJ sans sommation. La dague se trouve dans le tiroir rempli de paperasserie d'un bureau à l'étage. Bentsey a les yeux exorbités et la bouche écumeuse. L'image sereine de l'homme sûr de lui et serviable s'est évanouie pour laisser celle d'un monstre assoiffé de sang et de pouvoir, prêt à tout détruire sur son passage pour arriver à ses fins. Il combattra comme un forcené jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'une blessure grave à encaisser. Il se jettera alors par la première fenêtre venue (ou traversera la porte) dans un écoeurant craquement d'os pour s'enfuir à travers la ville. Il va très vite et semble en pleine santé, bien qu'il possède de graves blessures, qu'il saigne abondamment et que sa jambe droite semble brisée.

-la légende et la mine

A partir du moment où les PJ auront compris qu'un tertre se trouve dans la mine, ils pourront forcer un mineur à leur avouer que Bentsey se vantait un soir de beuverie qu'il avait trouvé une relique dans un tombeau près de Tleg. Les PJ retourneront donc chez Bentsey qui les attaquera comme décrit plus haut.

Si les PJ, intrigués par le mur au 1^{er} sous-sol, se mettent à creuser, faites leur trouver un mur

de briques. Si ils le percent, ils accéderont au tertre. Cependant, il vaut mieux qu'ils y pénètrent en fin de scénar. C'est pourquoi, faites le paraître vraiment angoissant : le trou est plongé dans l'obscurité, un courant d'air froid caresse les PJ et une aura intensément maléfique s'en dégage.

-La poursuite à travers la ville

Lorsque Deladan se sera enfuit, les PJ auront intérêt à le suivre si ils veulent tout comprendre. Dans toute la cité, une émeute s'est formée. Les PJ déboucheront rapidement sur un groupe de Rohirrim et de Gondoriens, en train de s'insulter mutuellement, se lancer des cailloux, puis sortir des bâtons et se taper dessus. Les PJ sont pris dans la baston. Mettez-leur la pression en leur disant que Bentsey est en train de leur échapper, montrez-leur un individu frénétique, les yeux exorbités et la bouche écumante se lancer sur eux. Au bout de quelques coups, il tombe en hurlant (cet individu est tout à fait « normal »). Rendez la mêlée confuse et violente. Mais le Guet intervient rapidement, le leader à cheval. Mais celui-ci sera réprimandé par les 2 camps et les membres du Guet seront forcés de sortir les armes, la bataille dégénérant en tragique bain de sang.

Quelles vont être les agissements des PJ pendant cette scène ? Tout doit être très rapide mais il peuvent également argumenter avant la bataille pour séparer les groupes, voir les réconcilier (bien que cela soit difficile). Leur prestige n'en sera que plus grand.

Ils arriveront cependant à retrouver la trace de Bentsey facilement : il laisse de longue traînées de sang, mais ce filet s'amincit.

-Le Monstre

Les traces partiront à travers la forêt. Les traces de sang finissent par disparaître. Puis, les PJ tomberont sur le corps inanimé de Bentsey. Il est blanc, totalement vidé de sang, un rictus de rage figé sur le visage. Il semble s'être traîné par terre et il est encore fortement accroché à la terre. En fait, Bentsey est mort de ses blessures. Tleg, ne pouvant plus l'utiliser, a dû l'abandonner, après l'avoir traîné sur quelques mètres. Il ne peut cependant pas survivre longtemps sans hôte, bien que la nuit le protège encore. Il a donc possédé la première créature venue. Le Troll qui hantait la forêt depuis quelques temps.

En inspectant le corps, les PJ entendront des pas pesants derrière eux et seront surpris par....un énorme Troll armé d'une souche d'arbre. Il se jettera sur eux, les obligeant à combattre. Il combattra jusqu'à la première blessure grave et hurlera de temps en temps (entre autres discours peu clairs) « Malam ! Ma lame ! » en Rohir (langue facile ou Westron moyen). Il est impératif que les PJ aillent chercher la dague chez Bentsey et trouve l'emplacement du tertre.

Acte III : « Oh le beau tertre ! Tu me le prêtes ? »

Lorsque les PJ auront découvert le fin mot de l'histoire et réunit tout les éléments nécessaires, ils devront se rendre sur la colline de la mine. Un seul arbre s'y dresse, vieux, noueux et puissant, comme pour indiquer un lieu. En effet, un léger renforcement peut être découvert, dévoilant l'entrée du tertre. (RP : Avant d'entrer, les PJ devraient respecter un minimum le héros en ritualisant l'entrée par une prière ou un chant). Le passage et le sol sont envahis par les racines de l'arbre. L'entrée est sombre, froide et angoissante. Faites faire un jet de résistance aux ténèbres pour entrer. A peine entrés, ils semblera que les racines ont refermé l'entrée. La tombe se trouve au fond du tertre, simple et représentant le guerrier. De nombreuses armes l'accompagne ainsi que des ossements d'Orcs. Tandis que l'un des PJ restituera la dague, un PJ en retrait sera attaqué par l'Huorn sous forme de souffle noir tandis qu'un autre constatera avec horreur que des racines ont enserré ses pieds et s'étendent sur ses

jambes Attaquer les racines ne sert à rien, il faut sortir le plus rapidement possible. Mais les racines tenteront de retenir les PJ, faites faire un jet d'esquive malaisé.

Epilogue

Après la restitution de la dague, les troubles cesseront immédiatement. Si ils ne sont pas intervenus, les troubles de la cité ont été réprimandés dans le sang. La population se tient à présent à carreaux pour quelques temps. La folie environnante semble avoir disparue. Les PJ seront donc persuadés d'avoir finis le scénar tel qu'ils l'imaginaient et ils se féliciteront de leur bonne action. Ils ne sauront en revanche jamais que si Tleg a cessé ses agissements, c'est uniquement pour une raison totalement inattendue : Après avoir récupéré, il a voulu retrouver les PJ pour leur faire goûter leur propre sang. Il est donc sorti de la caverne. Mais Tleg ne savait pas qu'un Troll ne devait jamais s'exposer à la lumière du jour.... Le voici donc piégé à jamais dans le corps pétrifié d'un stupide Troll, sans aucun échappatoire. Une fin bien ironique pour un si grand guerrier aux exploits contés à travers les générations.....

ANNEXES

PNJ :

Bentsey Deladan

<u>Carrure</u> : vigoureux D12	<u>Grâce</u> : véloce D12	<u>Prestance</u> : agréable D10
Fatigue : 5	Actions/tour : 3	Intimidation : 5
Légères : 5	Course : 5	Charme : 5
Graves : 5	Initiative : 5	
Endurance : 6	Poignards : 4	
Epées : 6	Archerie : 5	
Masse : 4	Parade : 7	
Bagarre : 4	Pêche : 3	
Lutte : 3	Equitation : 4	

Equipement : Epée (D8)
Pourpoint de cuir (-1)

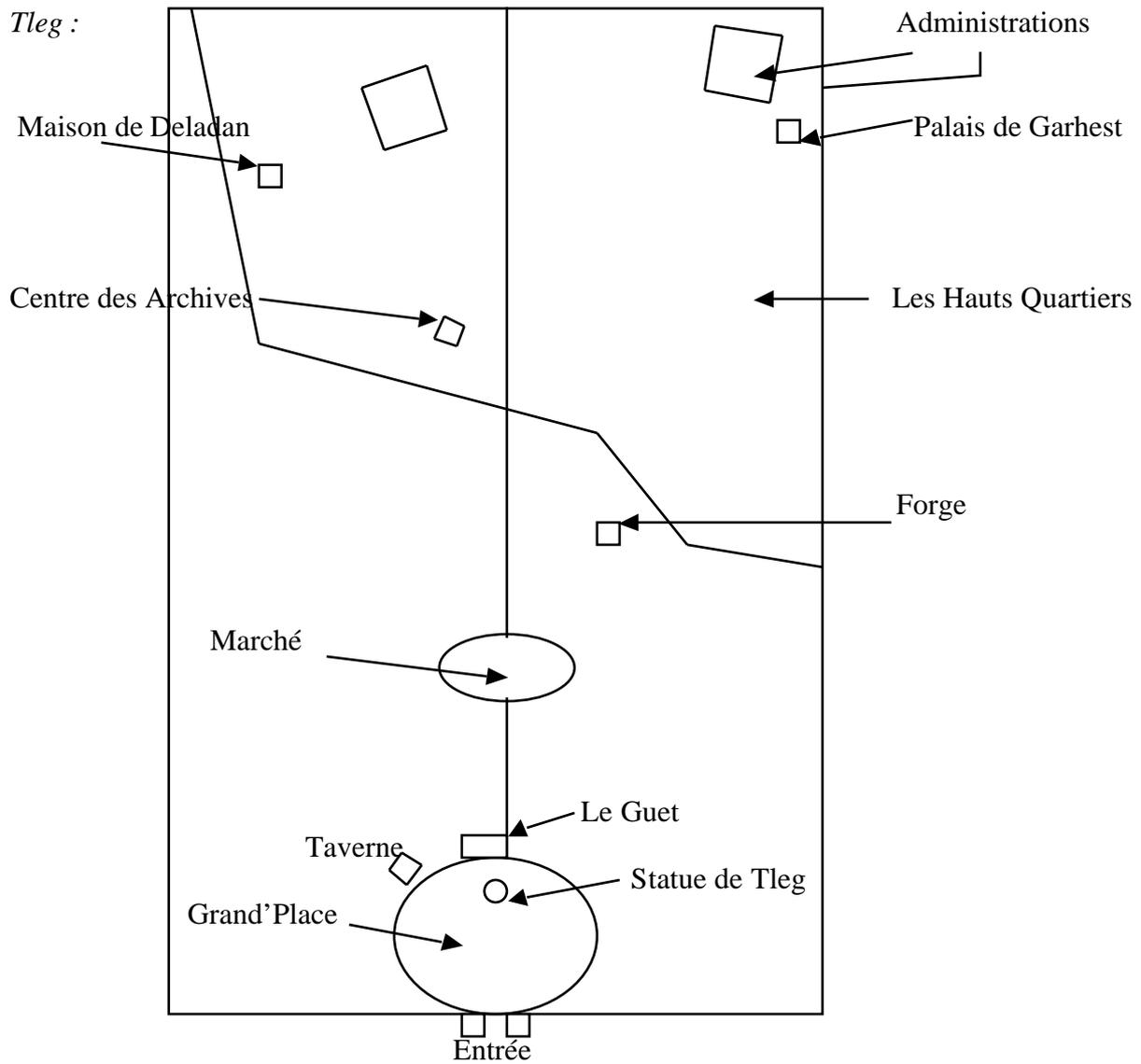
Mineur Fou

<u>Carrure</u> : robustes D10	<u>Grâce</u> : lents D8	<u>Prestance</u> : insignifiants D8
Fatigue : 4	Actions/tour : 2	Intimidation : 2
Légères : 4	Course : 3	
Graves : 4	Initiative : 3	
Endurance : 4	Esquive : 3	
Bagarre : 4	Poignards : 4	
Taille de pierre : 4		

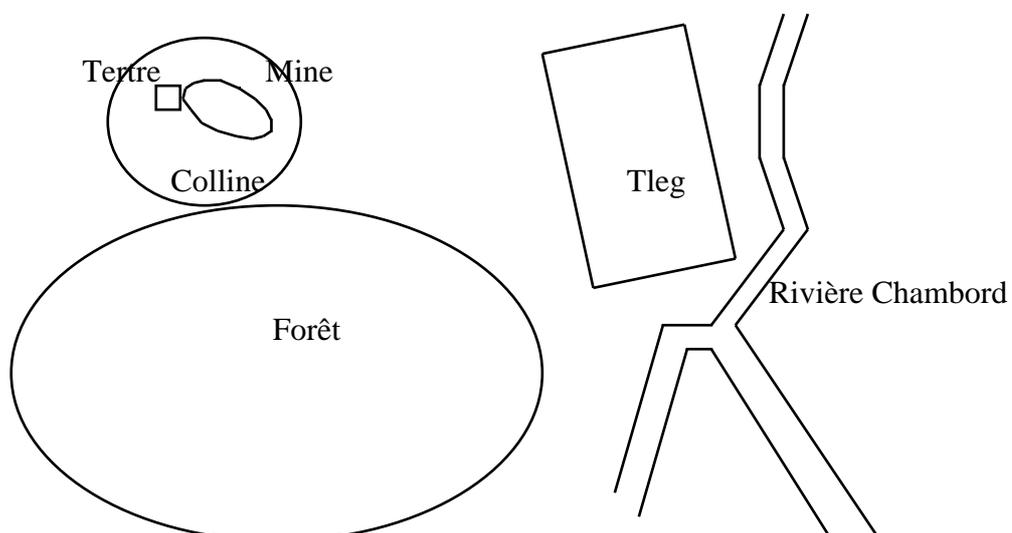
Voir le bestiaire pour le Troll et Tleg (esprit des Galgals)

Plans

Tleg :



Plan général



Merci d'avoir joué.

Remerciements (pour-faire-comme-dans-les-films) : La Cour d'Obéron pour la publication, Hikaki pour la mise en ligne, Usher pour TA, Nico et Jon pour faire les bêta-testeurs et Elbereth Gilthoniel pour l'inspiration.....