

Amergin, le Roi mort.

Grâce : D12 (véloce)

Prestance : D20 (rayonnant)

Carrure : D12 (vigoureux)

Point de fatigue : 5
Blessure légère : 5
Blessure grave : 5
Bonus aux dégâts : +1

Endurance : 5
Epées : 5
Armes à deux mains : 4
Masses : 4
Bagarre : 3
Forcer : 3
Sauter : 1
Natation : 1

Noblesse : D4 (criminel)

Don Ténébreux : 3
Points de Malice : 8

Résistance à la Sorcellerie : 6
Résistance aux Ténèbres : 1

Eveil : D10 (attentif)

Point de communion : 2

Perception : 1
Mémoriser : 1
Orientation : 1
Perspicacité : 1
Estimation matérielle : 1
Pister : 1

Don Ténébreux : Souffle noir /
Horreur / Hurle loup.

Sorts de Sorcellerie : tous les sorts
de niveau I à IV

+ **sorts de niveau V** : Mauvais œil /
Feu sombre / Tétanisation / Tornade

+ **sorts de niveau VI** : Flamme
d'Udûn.

Action / tour : 3
Initiative : 5
Course : 5

Parade : 5
Esquive : 5
Poignards : 4
Equitation : 1
Se cacher : 1
Escalade : 1

Particularités :

Invincibilité :

Amergin est insensible aux armes
non magiques ; seul le soleil, les
sortilèges de Magie Rituelle, la
Magie d'Aman et les armes
Elfiques peuvent lui infliger des
dommages physiques.

Valeur de l'équipement :

L'équipement rouillé d'Amergin et
de sa Hyrd ne vaut qu'un dixième
de sa valeur neuve.

Amergin est considéré comme un
adversaire de valeur en ce qui
concerne l'XP qu'il rapporte.

Point de désespoir : 35

S.B.L : 11 S.B.G : 16

Total Expérience : 45000

Niveau : 9

Charme : 6

Commander : 5
Intimidation : 5
Eloquence : 3
Baratin : 1
Marchander : 1

Erudition : D20 (docte)

Sorcellerie : 15
Point de sagesse : 15
Langue maternelle : 5
Westron : 4

Stratégie : 7
Tactique : 7
Sortilèges : 5
Etudes ésotériques : 5
Noir parler : 4
Lecture de Runes : 4
Légendes : 4
Lire et écrire : 4

Poésie : D8 (Terre à terre)

Points de rêve : 1

Comédie : 1
Chant : 1
Rêverie : 1

Moral : Troupe d'élite, Amergin
luttera jusqu'à la mort.

Equipement :

1 épée longue au pommeau d'ambre
ébréchée (+1d8/2) (valeur : 22 PA
mais doit être reforgee.)

1 cotte de maille rouillée (-1d8/2)
1 heaume parsemé de gemmes
rouillé (-1d8/2) (valeur : 536 PA,
mais doit être rénové.)

Description du Squelette d'Amergin :

Amergin n'est plus qu'une haute silhouette décharnée ; ses haillons immémoriaux et ses armes rouillées dissimulent mal le parchemin desséché de sa peau et l'ivoire de ses os. Une flamme froide joue dans ses orbites vides. Le pommeau d'ambre de son épée ébréchée et les gemmes de son heaume rouillé permettent de reconnaître dans ce grand mort-vivant le roi orgueilleux que les PJ ont pu apercevoir dans leurs rêves. La voix d'Amergin est sépulcrale et froide, et semble venir des murs du tertre plutôt que de sa haute silhouette.

Description d'Amergin Onirique :

Il apparaît sous les traits d'un grand guerrier aux épaules larges, aux traits aristocratiques et fiers, avilis par l'orgueil et la cruauté. Il porte une cotte de maille ornée de médaillons votifs, un heaume à nasal ciselé et incrusté de pierre semi précieuses ; son bouclier et sa cotte d'arme portent ses armoiries, et une épée au pommeau d'ambre est ceinte à son flanc.

Caer Fawl :

Grâce : D20 (aérien)

Prestance : D10 (agréable)

Carrure : D20 (massif)

Action / tour : 4

Charme : 2

Initiative : 6

Course : 6

Intimidation : 6

Point de fatigue : 6

Blessure légère : 6

Blessure grave : 6

Bonus aux dégâts : +2

Parade : 8

Commander : 6

Esquive : 7

Eloquence : 1

Poignards : 4

Baratin : 1

Equitation : 3

Marchander : 1

Escalade : 1

Se cacher : 1

Erudition : D10 (instruit)

Armes à deux mains : 9

Endurance : 9

Forcer : 6

Bagarre : 5

Hache : 5

Lance : 4

Sauter : 1

Natation : 1

Noblesse : D6 (grossier)

Point de sagesse : 1

Langue maternelle : 3

Westron : 2

Résistance à la Sorcellerie : 5

Résistance aux Ténèbres : 1

Tactique : 5

Stratégie : 5

Lire et écrire : 3

Lecture de Runes : 2

Légendes : 3

Eveil : D10 (attentif)

Equipement :

Don Naturel : 3

Point de communion : 5

1 grande Hache à 2 mains ciselée
d'1 entrelac Runique de vandalisme (Niv. VI) (+1d12)

1 Cotte de maille rouillée (-1d8/2)

Des bijoux de bronze (valeur 6
pièces d'argent)

Poésie : D8 (terre à terre)

Chamanisme : 5

Perception : 2

Pister : 1

Perspicacité : 1

Mémoriser : 1

Orientation : 1

Point de rêve : 1

Comédie : 1

Chant : 1

Rêverie : 1

Dons Naturels :

Point de désespoir : 10

S.B.L : 19 S.B.G : 28

Niveau : 7

Calligraphie : 1

Equitation symbiotique

Sommeil réparateur

Camouflage en milieu naturel

Total expérience : 28000

Moral : Troupe d'élite, Caer Fawl luttera jusqu'à la mort.

Description onirique de Caer Fawl :

Un colosse chauve au faciès brutal, et à la longue barbe rousse. Il porte une cotte de maille brunie, des bijoux de bronze, et se bat tête nue avec une grande hache de guerre ciselée d'entrelac.

La Hyrd Squelette du Roi (5) :

Grâce : D12 (véloce)

Prestance : D10 (agréable)

Carrure : D12 (vigoureux)

Action / tour : 3

Charme : 2

Initiative : 5

Course : 5

Intimidation : 5

Point de fatigue : 5

Commander : 4

Blessure légère : 5
Blessure grave : 5
Bonus aux dégâts : +1

Endurance : 7
Epées : 6
Bagarre : 5
Forcer : 5
Sauter : 5
Hache : 3

Armes à deux mains : 3
Lance : 3
Lutte : 2
Masses : 2
Natation : 2

Noblesse : D4 (criminel)

Résistance à la Sorcellerie : 4
Résistance aux Ténèbres : 1

Eveil : D10 (attentif)

Point de communion : 2

Perception : 4
Perspicacité : 3
Orientation : 1
Mémoriser : 1

Lancer : 5
Parade : 5
Esquive : 5
Archerie : 4
Poignards : 2
Escalade : 2
Equitation : 2
Se cacher : 1

Erudition : D10 (instruit)

Point de sagesse : 1
Langue maternelle : 3
Westron : 2

Lire et écrire : 4
Légendes : 3
Lecture de Runes : 2

Particularités :

La Hyrd squelette et onirique possèdent les mêmes caractéristiques pour le jeu de rôle.

Les gardes de la Hyrd d'Amérgin sont tous considérés comme des adversaires redoutables en ce qui concerne l'XP qu'ils rapportent.

Moral : Troupe d'élite, les soldats de la Hyrd d'Amérgin lutteront jusqu'à la mort.

Eloquence : 1
Baratin : 1
Marchander : 1
Enseigner : 1

Poésie : D8 (terre à terre)

Point de rêve : 1

Comédie : 1
Chant : 1
Rêverie : 1

Equipement :

1 cotte de maille rouillée (-1d8/2)
1 épée longue rouillée (+1d8/2)
1 vieux tabard décharné aux armoiries d'Amérgin.

Point de désespoir : 5

S.B.L : 13 **S.B.G** : 20

Total points d'expérience :
10000

Niveau : 4

Description de la Hyrd squelette d'Amérgin :

Des silhouettes squelettiques, à la fois grêles, pathétiques et terrifiantes, qui se traînent en geignant dans les ténèbres du tertre. Ils portent encore les lambeaux de leurs cottes de maille, de leurs tabards, et brandissent les lames de vieilles épées rouillées.

Description de la Hyrd onirique d'Amérgin :

De solides gaillards, blonds ou roux, portant souvent la barbe. La plupart sont vêtus de cottes de maille et de fourrures, et sont armés de haches, de lances et d'épées.

En ce qui concernent les caractéristiques de ces Orques, se référer au Bestiaires de Tiers Age page 26 « guerrier Orque. »

Description des guerriers Orques d'Amérgin : leur Moral correspond à celui des troupes d'élite à cause de leur fanatisme, ce qui est exceptionnel pour ce type d'Orque.

Des brutes courtaudes et verruqueuses. Mais ces orques sont fanatisés par Amérgin, et leurs yeux hallucinés ou leur frénésie devrait inquiéter les PJ. Ils sont armés de cuirasse de cuir rigide, de casques, de lances et de cimenterres,

ainsi que de rondaches. Certains ont gribouillés deux lances croisées et une couronne sur leurs boucliers avec du sang séché.

Description de Khâmul le Roi Sorcier d'Angmar (qui ne l'ait pas encore à l'époque ou se déroule le rêve ou il apparaît) Pour ses caractéristiques, utiliser les siennes dans le Bestiaire page 41.

Au cœur des batailles oniriques, Khâmul apparaît de loin, au milieu des hordes d'Easterlings. Il se manifeste sous la forme d'une grande ombre encapuchonnée, aux yeux luisants de fièvre, entouré par une aura de meurtre et de désespoir.

Description des guerriers Easterlings de Khâmul (pour leurs caractéristiques, utiliser celles des Haradrim page 19 du Bestiaire.)

De petits cavaliers au type asiatique, aux joues couturées de cicatrices rituelles et aux moustaches tombantes. Ils sont sanglés dans des pourpoints de cuir à peine tanné, et manie des armes aux manches de corne ou d'os.

Les Agents d'Angmar

Moruin le Bossu :

Carrure : D8 (fluet)

Point de fatigue : 3
Blessure légère : 3
Blessure grave : 3
Bonus aux dégâts : 0

Endurance : 3
Bagarre : 1
Forcer : 1
Sauter : 1

Noblesse : D4 (criminel)

Dons Ténébreux : 2
Points de malice : 7

Résistance à la Sorcellerie : 2
Résistance aux Ténèbres : 1

Eveil : D12 (curieux)

Point de communion : 3

Mémoriser : 5
Perspicacité : 4
Perception : 3
Orientation : 3

Estimation matérielle : 3
Empathie animale : 2

Poesie : D10 (sensible)

Grâce : D10 (adroit)

Action / tour : 2
Initiative : 4
Course : 4

Equitation : 4
Poignards : 3
Se cacher : 3
Crocheter : 3
Esquive : 2
Parade : 1
Escalade : 1

Particularités :

Anneau Magique mineur :

L'un des nombreux anneaux magiques confectionnés par les Elfes il y a fort longtemps et qui fût pour eux un échec, avant de forger les 3 grands anneaux Elfique. Celui-ci fût récupéré par Sauron et mis en possession de Khâmul, qui lui-même le confia à Moruin pour le seconder dans sa conquête de l'Armor. Cet anneau à la particularité de diviser par 2 le coup de points de sagesse pour lancer un sort. En contrepartie, à chaque utilisation de cet anneau, son possesseur se sent inexorablement attiré par la puissance des Ténèbres, ce qui lui fait gagner 1 point de désespoir à chaque fois.

Moruin le Bossu est considéré comme un ennemi de valeur en ce qui concerne l'XP qu'il rapporte.

Equipement :

1 poignard (+1d4 ; avec 1 Entrelac

Prestance : D10 (agréable)

Charme : 2

Eloquence : 6
Baratin : 4
Enseigner : 4
Intimidation : 3
Commander : 3
Marchander : 1

Erudition : D20 (docte)

Sorcellerie : 5
Point de sagesse : 8 (x2)
Langue maternelle : Noir parler : 5
Westron : 5

Lire et écrire : 5
Légendes : 5
Etudes ésotériques : 5
Géographie : 4
Sortilèges : 4
Dialecte Orque : 3
Sindarin : 3
Adunaïc : 3
Stratégie : 3
Tactique : 3

Moral : Troupe d'élite, Moruin le Bossu luttera jusqu'à la mort.

Dons Ténébreux :

Point de rêve : 2

Calligraphie : 5

Comédie : 1

Chant : 1

Rêverie : 1

Peintures et enluminures : 1

Runique de Sanctuaire (Niv : VI)

1 Anneau Magique mineur.

75 PA.

Point de désespoir : 10

S.B.L : 7 S.B.G : 10

Total points d'expérience : 15000

Niveau : 5

Envoûtement / Horreur.

Sorts de Sorcellerie :

Sorts de niveau III :
Corruption / Faiblesse.

Sorts de niveau IV :
Hémophilie.

Sorts de niveau V : Tétanisation

Description de Moruin le Bossu :

Moruin est de petite taille à cause de son infirmité, qui lui abaisse la tête au niveau des épaules. D'origine Numénoréenne, et en dépit de son physique difforme, Moruin a un beau visage aux traits réguliers et aux cheveux soyeux. Un vague air Elfique transparaît même dans son regard ou dans certaines de ses expressions. Il est vêtu de grandes robes et d'un ample manteau à capuche en étoffes lourdes et chaudes, aux dominantes sombres, brodées de rapaces ou de motifs géométriques stylisés en fil d'or ou de pourpre. Moruin monte un beau palefroi blanc à la crinière noire ainsi que les sabots. Il possède sous son gant de cuir un Anneau Magique mineur, d'or rouge, dont la face intérieure (contre le doigt) porte une inscription en Noir parler qui voue le porteur aux Ténèbres.

Galen Kann :

Carrure : D10 (robuste)

Point de fatigue : 4

Blessure légère : 4

Blessure grave : 4

Bonus aux dégâts : +0

Epées : 5

Sauter : 5

Bagarre : 4

Endurance : 4

Lances : 3

Natation : 3

Forcer : 1

Noblesse : D6 (délinquant)

Résistance à la Sorcellerie : 1

Résistance aux Ténèbres : 1

Eveil : D20 (observateur)

Dons Naturels : 2

Point de communion : 5

Perception : 5

Pister : 5

Empathie animale : 4

Chamanisme : 3

Vènerie : 3

Détecter pièges : 3

Grâce : D20 (aérien)

Action / tour : 4

Initiative : 6

Course : 6

Archerie : 7

Parade : 5

Equitation : 5

Esquive : 4

Poignards : 3

Acrobatie : 3

Détrousser : 3

Lancer : 3

Escalade : 1

Se cacher : 1

Poésie : D8 (terre à terre)

Point de rêve : 2

Comédie : 1

Chant : 1

Rêverie : 1

Particularités :

Galen Kann est considéré comme un ennemi redoutable en ce qui concerne l'XP qu'il rapporte.

Moral : Troupe standart. (fuite à la première Blessure légère, à la mort de Moruin le Bossu, ou en cas de 60% de

Prestance : D8 (insignifiant)

Charme : 1

Dressage : 4

Intimidation : 3

Eloquence : 1

Baratin : 1

Marchander : 1

Enseigner : 1

Erudition : D8 (inculte)

Langue maternelle : Easterling : 3

Westron : 1

Géographie : 3

Jardinage : 2

Herboristerie : 2

Equipement :

1 cimenterre (+1d8)

1 arc court (+1d6)

1 carquois (10 flèches)

1 pourpoint de cuir (-1d2)

1 pantalon de cuir (-1d2)

1 paire de botte de cuir (-1d2)

Point de désespoir : 6

S.B.L : 9

S.B.G : 13

Total points d'expérience :

Mémoriser : 2
Empathie horticole : 2
Perspicacité : 1
Orientation : 1

perte.)

10000

Dons Naturels :
Prévision du temps / langage animal.

Niveau : 4

Description de Galen Kann :

Galen Kan est un homme commun à la peau sombre et tannée, aux yeux bridés, au nez écrasé, au visage inexpressif. Il a le crâne rasé, de fines moustaches noires. Il porte une toque de fourrure, une casaque et un grossier pantalon de peau (équivalents à une armure de cuir), et suspend dans son dos un long cimeterre, un art court et un carquois. Des bottes de peau lacées lui remontent jusqu'aux genoux. Pour se protéger du froid, il jette sur ses épaules une grande peau d'aurochs à poil laineux. Il se déplace sur un petit cheval à poil laineux, plutôt laid, mais rapide et endurant. (utiliser les caractéristiques du « roncin » page 6 du Bestiaire.)

Sköll Brise-crânes :

Grâce : D12 (véloce)

Prestance : D20 (rayonnant)

Carrure : D30 (colossal)

Action / tour : 3

Charme : 6

Initiative : 5

Course : 5

Intimidation : 10

Point de fatigue : 7

Blessure légère : 7

Blessure grave : 7

Bonus aux dégâts : +3

Parade : 7

Lancer : 5

Esquive : 5

Equitation : 4

Poignards : 2

Escalade : 1

Se cacher : 1

Eloquence : 1

Baratin : 1

Marchander : 1

Enseigner : 1

Endurance : 10

Forcer : 7

Bagarre : 5

Armes à deux mains : 5

Epées : 5

Haches : 5

Masses : 5

Sauter : 1

Erudition : D6 (ignare)

Langue maternelle : Noir parler : 1

Westron : 1

Moral : Troupe d'élite, Sköll Brise-crâne luttera jusqu'à la mort.

Particularités :

Sköll est considéré comme un ennemi de valeur en ce qui concerne l'XP qu'il rapporte.

Eveil : D6 (borné)

Poésie : D6 (grossier)

Equipement :

Perception : 5

Orientation : 2

Perspicacité : 1

Mémoriser : 1

Point de rêve : 1

Comédie : 1

Chant : 1

Réverie : 1

Noblesse : D6 (délinquant)

Point de désespoir : 6

1 hache à 2 mains (+1d12, correspond à une hache d'arme pour lui, avec une **Grande Rune de Vandalisme** Niv. III)
1 épée large (+1d8, correspond à une dague pour lui.)
1 masse d'arme (+1d8, correspond à une dague pour lui.)

1 armure de plate à pointe (-1d12, valeur : 250 PO)

Résistance à la Sorcellerie : 1

Résistance aux Ténèbres : 1

S.B.L : 25 **S.B.G :** 35

Total points d'expérience : 15000

Niveau : 5

Description de Sköll Brise-crâne :

Sköll est un demi-troll d'Angmar. C'est un colosse de deux pas de haut (2.50 m), aux épaules impressionnantes, aux bras larges comme de jeunes arbres, pour un poids de 600 livres (300 kg). Il a le crâne rasé, sauf au sommet de l'occiput où il a laissé pousser une longue mèche noire. Il porte plusieurs anneaux de bronze et de cuivre aux oreilles. Son faciès est carré, brutal, dépourvu de toute intelligence.

Il revêt une imposante armure de plates hérissée de pointes noires, martelée par les bosses et les impacts de nombreux combats. Une hache massive pend à l'arçon de sa selle, et une épée large et une masse d'armes sont suspendues à son ceinturon ; il monte un énorme destrier gris pommelé, qui doit bien peser ses dix quintaux (voir les caractéristiques du destrier page 4 - 5 du bestiaire mais avec un D30 en carrure.)