

4^{ème} et dernier scénario :

Renaissance

Le chapitre final (l'histoire quoi) :

La bande d'Orcs du Borgne vient d'être décimée. Celui-ci et Rashka le surineur sont morts (s'ils sont encore vivants, faites-les revenir à la fin du scénario pour une dernière bataille). Les pillages en Rohan se sont arrêtés. Et tout cela grâce à vos PJ. Après cet épisode, ils auraient dû se séparer (ou rentrer en Lorient) et reprendre chacun leur route. Mais leur gloire est grande et ils sont devenus les invités d'honneur du Seigneur Amris, le seigneur de la région ravagée par les pillages. Leur temps s'est donc écoulé entre les banquets, les festivités, les chansons, les femmes faciles, etc.

Mais la vie n'est pas rose pour tout le monde..... Surtout pour Aradesh..... Les débris de son armée lui sont revenus. Et les nouvelles sont très mauvaises. Comme bilan, il n'a plus de mouchard en Lorient (cf. 1^{er} scénario), plus d'espion valide ou assez doué (cf. 2^{ème} scénario), plus d'"armée" (cf. 3^{ème} scénario) et presque plus d'état-majors (cf. tous les scénarios). Il ne lui reste plus que son fidèle disci-

ple, Erastel. Lui qui avait réussi à rallier une troupe d'Hommes assez importante à sa cause, il lui faut tout recommencer..... Mais avant, il faut punir. Punir les responsables de son échec. Et de la manière la plus cruelle, douloureuse et lente possible. Les laisser mourir lentement. Comme par hasard, les PJ sont toujours en relation plus ou moins directe avec les échecs de ses missions. Voilà donc les responsables. Mais avant tout, il faut les capturer discrètement. Aradesh cherche frénétiquement une solution lorsqu'il passe devant les cellules de prisonniers. Tiens, ce guerrier, Aldor, n'a-t-il pas avoué les connaître avant de succomber à son influence ? Parfait ! En échange de sa liberté, Aldor les attirera ici. Le pauvre est bien trop aliéné pour comprendre qu'il n'aura jamais sa liberté. Et quand Aradesh les tiendra sous sa main, la vengeance pourra enfin être accomplie. Aldor est en route, l'ennemi rôde..... Les PJ ne se doutent de rien, le scénario peut commencer.....

Acte I : Même les meilleurs font toujours une erreur

L'histoire commence à Palemain, la cité du Seigneur Amris, la dernière nuit du séjour des PJ. Le banquet a été somptueux et les PJ seront regrettés. Cependant, de nouveaux amis à eux leur ont donné rendez-vous à la « taverne du tonneau percé » pour finir la nuit et leur séjour en Rohan comme il se doit. La forteresse du Seigneur Amris étant un peu à l'écart de la cité, les PJ doivent traverser un petit bois pour accéder à la taverne. C'est là qu'interviendront Aldor et ses hommes.

En chemin, faites-leur faire un jet de perception difficile : une silhouette humaine semble les observer et s'enfuit aussitôt. Un jet en empathie sylvestre révélera que la forêt est anormalement calme. En arrivant à la sortie du bois, faites-leur faire à nouveau un jet de perception moyen : un homme très grand se tient à l'orée de la forêt et semble les attendre. Si les PJ sont assez curieux et qu'ils ne sortent pas les armes tout de suite, un jet en mémoriser moyen leur indiquera que l'homme en question n'est autre que.....Aldor, l'énorme

guerrier amoureux de la jeune Bérénille, rencontré en Lorient !

Passée la surprise et les détails en tout genre, Aldor leur expliquera qu'il a fui après la bataille de la Lorient pour échapper au souvenir douloureux de Bérénille. Malheureusement, il a été repéré par des Orcs et ceux-ci le traquent depuis lors. Ils sont arrivés à l'orée de ce petit bois, et il compte en finir une fois pour toutes. Connaissant les PJ, il est sûr de les défaire enfin. En fait, si les PJ le lui demandent, Aldor dira qu'il n'a pas pu demander d'aide aux Rohirrim car, pour survivre tout seul, il a dû se faire connaître un peu en chapardant quelques petites choses. Pendant toute la conversation, Aldor paraîtra nerveux et inquiet, attitude étrange pour si fier guerrier capable de défaire une armée à lui tout seul.... Des jets plus ou moins difficiles en perspicacité révéleront que seule la première moitié de l'histoire est vraie. En fait, Aldor n'a pas été traqué longtemps car il a été capturé et ramené dans la forteresse d'Aradesh.

Les PJ n'auront pas le temps d'hésiter qu'Aldor les poussera déjà à le suivre à travers le bois. Au bout de quelques minutes, il les arrêtera en les avertissant que les Orcs sont là. En effet, un jet en perception révélera qu'ils sont surveillés. En une seconde, ils seront attaqués par les hommes (et non les Orcs) d'Aldor. Ils visent la tête avec leurs massues et le combat ne devrait pas durer longtemps. Jouez-le à 1 contre 2 ou pire si vos PJ sont puissants. Petite astuce : Aldor s'est écarté de la bataille pour éviter de se faire découvrir. En revanche, il pourra quand

Acte II : Piégés !

Les PJ reprennent connaissance dans des cellules séparées. Ils n'ont AUCUN équipement. Tout leur a été volé. Armes, armures, équipement, tout y est passé. Tout ce qu'ils ont amassé dans cette campagne et avant s'est envolé. Et ils ne le savent pas encore, mais ils ne retrouveront jamais leur équipement. Ils sont habillés de vêtements de basse qualité mais ne sont pas attachés. Leurs cellules sont plongées dans le noir. Pas de fenêtre, une vieille paillasse pour dormir, un ou deux rats et quelques os. Tiens, un os, ça peut servir pour crocheter la porte..... crochetage moyen ou malaisé. Espérons qu'il y a quelqu'un capable de crocheter une porte dans le groupe, sinon il va falloir attendre relativement longtemps pour qu'un garde vienne ouvrir pour les conduire à la salle de torture. C'est là qu'il faudra agir. Evidemment, d'ici là, les PJ auront dû encaisser pas mal de jets d'endurance plus ou moins difficiles pour résister à la faim, au froid, à la fatigue.

Si un PJ arrive à sortir, avant l'heure, de sa cellule assez discrètement, il se retrouvera dans un couloir où somnole un petit homme. Il a un gourdin à la ceinture ainsi que les clefs des cellules adjacentes. Gardez en mémoire que la priorité des gardes est de garder les prisonniers vivants pour le Maître et de les recapturer. Dès que l'un d'eux sera repris, il sera amené directement devant Marbuk, le bourreau Orc de la forteresse, où il aura TRES mal et TRES envie de mourir jusqu'à ce qu'il soit libéré par ses amis (si jamais ils sont allés à sa rescousse).

Cependant, si les PJ résistent trop, ils pourront aussi être tués par les gardes. Attention aussi à l'équipement de vos PJ : leurs armes principales seront les gourdins, poings, torches, et autres tabourets, n'oubliez donc pas de bien décrire le « paysage ».

Pour continuer le jeu, lisez le texte suivant en vous référant au plan en annexes.

Si jamais les PJ se séparent, ça risque d'être coton pour vous : comme les couloirs sont très mal illuminés, les PJ ne se reconnaîtront pas forcément, il risque d'y avoir quelques malentendus (faites-les jouer séparément).....

même assommer un PJ ou 2 s'ils sont trop forts. Vous pouvez aussi permettre à un PJ de s'échapper pour faire monter le stress autour de la table en le traquant dans le bois en pleine nuit. Mais soyez sûr de le rattraper ! Le combat sera bref, mais insistez sur l'image : la vue des PJ se brouille lentement sur des visages patibulaires se penchant sur eux, par exemple.

Les voilà donc trahis par un ancien ami et capturés par leur pire ennemi qu'ils ne connaissent pas encore.....

1. Départ : Dans tous les couloirs, le froid assaille les PJ. L'odeur est forte, moite et les murs suintent d'humidité. Certains murs et couloirs sont même en partie couverts de mousse verte et glissante.

2. Tour de garde : L'escalier qui mène au sommet de la tour monte relativement longtemps. En haut de l'escalier, l'obscurité est totale. Une porte ferme l'accès à la plate-forme. Pour sortir, les PJ devront réussir un jet en forcer ou en crocheter moyen ou facile. Sur la plate-forme, le soleil éblouit les PJ tellement ils sont restés longtemps en intérieur. Lentement, ils s'habituent au soleil et ils pourront contempler une large et profonde vallée aux alentours. En se retournant, ils pourront constater qu'ils sont dans une forteresse et qu'elle est apparemment placée sur une colline entourée d'un bois. Un jet de perception malaisé permet à un PJ d'apercevoir ce qui ressemble à une ville au loin. C'est en fait Pallemain, la ville d'où sont partis les PJ.

La forteresse est entourée de douves : si un PJ tente de descendre jusqu'en bas, il devra faire un jet d'escalade périlleux ou d'acrobatie périlleux s'il descend avec une corde. Si jamais le PJ rate le jet au milieu de sa descente (faites plusieurs jets), il chute et il lui faudra réussir un jet d'endurance désespéré pour ne pas s'écraser dans les douves. Les PJ pourront trouver un râtelier sur la plate-forme contenant 2 arbalètes mais avec seulement 3 carreaux chacune.

3. Bibliothèque : Erastel y fait des recherches. Il ne sait pas qui sont les PJ et sera d'abord éberlué de ne pas les connaître. Les PJ devront mettre ce défaut à profit. Mais, au moindre doute, Erastel les démasquera et donnera l'alerte. 3 hommes débarqueront alors pour capturer les PJ. L'exploration de la bibliothèque : les PJ érudits pourront se rendre compte que la majorité des textes sont en Noir Parler (jets en langues ou études ésotériques). Les PJ arrivant à les déchiffrer trouveront qu'ils parlent généralement de la Lothlorien, de la géographie du Rohan et, plus inquiétant, de sorcellerie en tout genre.

4. Grande salle. Elle est entièrement vide. Seules quelques torches l'éclairent, rendant l'atmosphère inquiétante. Au milieu de la pièce, une forme sombre est ratatinée sur le sol. Gollum ? Non, Aldor !

Ce moment est important pour la suite du jeu : il risque de flanquer une bonne trouille à vos PJ si vous rendez bien l'ambiance et de les renseigner un peu sur la puissance d'Aradesh.

Aldor est recroquevillé au milieu de la salle, sur un assez grand symbole tracé par terre avec une substance brunâtre (ne cherchez même pas à savoir ce que c'est !). Si les PJ attaquent directement Aldor, il entrera dans une furie furieuse et toutes ses caractéristiques seront majorées d'un niveau. Il cherchera à tuer les PJ et sortira sans encombre du cercle qui s'effacera lentement. Au moment de mourir, il se consumera presque instantanément : ses yeux et sa bouche s'ouvriront sur une fournaise rouge et brillante, il hurlera et tombera en poussière. En fait, Aradesh l'a enchanté en copiant la capacité qu'ont les Elfes à se surpasser. Mais il est sadique et le personnage enchanté se surpasse toujours de manière à se consumer.....C'est ce qui est arrivé à Aldor.

Mais l'effet est plus impressionnant si les PJ questionnent Aldor. Ce dernier leur répondra d'une voix peureuse, terrorisée et pleurnicharde de petit enfant qu'il ne peut pas parler, que son Maître le punira. Si les PJ insistent, Aldor geindra même et pleurnichera encore plus. Mais les PJ insisteront et, là, Aldor se lèvera brusquement avec le même effet que décrit plus haut. Des PJ normalement constitués risquent de se demander sérieusement ce qui s'est passé et qui est capable de réduire un aussi fort et solide guerrier qu'Aldor à un petit enfant sans défenses....

5. Salle de torture : La salle est bien éclairée et est constituée d'un chevalet d'écartèlement, d'un pendule au plafond, d'un brasero allumé et d'une grande chaise d'où sortent des sangles. Un râtelier contre le mur contient des outils pires les uns que les autres : pintes d'eau, barres de fer, couteaux, scies, marteaux, verrous à doigts, fouets et autres joyeusetés. Il y a aussi un bourreau Orc, Marbuk, qui infligera au PJ une des tortures suivantes sous l'œil amusé d'Erastel, qui hésitera

Acte III : Renaissance

Voilà enfin la confrontation finale, la fin de la fin, l'explication et le dénouement de l'Histoire...

Lorsque les PJ reprennent connaissance, ils pourront constater qu'ils sont dans une espèce de bureau-chambre : plusieurs bibliothèques couvrent les murs. À côté, se trouve un bureau. Sur la gauche, se trouve une porte ainsi que derrière les PJ (ils sont arrivés par là) à côté de laquelle se trouve une cheminée. À côté de l'autre porte se trouvent un gros coffre et le lit luxueux d'Aradesh. De vieilles tapisseries représentant généralement un sombre personnage tuant ou combattant un autre personnage illuminé, montrant bien l'influence qu'a encore Sauron sur Aradesh. Un PJ attentif pourra également noter un plan affiché au-dessus du bureau,

longtemps à aller chercher le Maître (ainsi un PJ qui a été secouru de la salle de torture sera tout de suite reconnu par Erastel dans la bibliothèque) : écartèlement, attachement à la chaise et (au choix) brûlures des pieds/jambes/tête/yeux aux brandons ardents ou avalement de litres de flotte jusqu'à éclatement de l'estomac, bris de différents membres à la barre de fer sur la table d'écartèlement, bref, le choix est vaste. Faites pleuvoir les jets d'endurance à toutes les difficultés. Le PJ doit être lancé dans un coin, agonisant.

6. Salle de ravitaillement : Un test moyen en perception devant la porte révélera que l'on discute derrière. Couplé avec un jet en Langues, un PJ apprendra que c'est du Rohir. Les PJ pourront donc en déduire que leur ennemi invisible a corrompu des Rohirims. En fait, 3 gardes discutent à une table dans la salle de ravitaillement. Cette salle est constituée de tas de caisses et de tonneaux éparpillés un peu partout. À la grande déception des PJ, ils ne contiennent pas d'armes mais essentiellement de la nourriture. Cependant un petit repas ne serait pas de refus dans leur état. Un jet en fouille permettra de trouver une caisse qui, elle, contiendra quelques épées longues, pourpoints cloutés et boucliers (mais pas pour tout le monde). Si les 3 gardes ne sont pas éliminés subtilement, ils donneront l'alerte et 3 autres gardes surgiront.

7. Un petit passage étroit qui se rétrécit de plus en plus pour ne laisser passer qu'un petit homme. Utile pour disparaître rapidement.

8. Un trou béant (vide-ordure) d'où se dégage une odeur affreuse. Faites faire un jet de perception malaisé à vos PJ. Si un jet est raté, le PJ en question tombe dans le trou.

9. Dans cette salle, Aradesh a fait tendre une embuscade : à peine entrés, les PJ seront assaillis par plusieurs hommes qui les assommeront à nouveau et les conduiront cette fois devant Aradesh en personne.....

10. Chambre d'Aradesh

représentant des schémas de chat et d'homme ainsi que des flèches partant un peu partout. Le plan est complexe, preuve évidente qu'Aradesh est l'inventeur du « chat-prison » où échoua Telgon.

Les PJ se rendront compte très vite qu'ils ne sont pas attachés mais une sorte de force les empêche de bouger. Pour l'instant ils ne peuvent que parler. En fait, Aradesh les a paralysés magiquement. Celui-ci se tient devant eux, l'air méchant et satisfait :

« Ainsi donc, pauvres mortels, vous avez réussi à vous traîner jusque là... Dans quel état êtes-vous ! Vous feriez pitié à un goblin vérolé ! »

Bref, le discours d'Aradesh durera assez longtemps pour démoraliser des PJ faibles ou énerver magis-

tralement les plus impulsifs. Ils pourront « discuter » avec Aradesh : il racontera presque tout son plan. Mais il leur expliquera surtout qu'il a renié Celui Dont On Tait Le Nom. Il expliquera qu'il souhaite lui faire la guerre et le renverser. Rien de tout ceci n'est vrai, bien entendu (sauf le tout début), mais Aradesh se débrouillera pour peindre tout ceci comme une véritable croisade contre le Mal. En fait, il cherche à brouiller les PJ sur son compte, vu qu'ils ne le connaissent pas. Si les PJ sont vraiment hostiles, il tentera de lancer « séduction » au niveau maximal, mais uniquement en cas d'extrême urgence : Sauron veille et la magie l'attire facilement, surtout au niveau d'Aradesh. Il tentera donc de séduire les PJ par leurs faiblesses : par exemple l'attrait de l'or, de combat, de justice etc. Il leur proposera alors à chacun un collier où est attaché.....un petit anneau ! Encore une preuve de l'emprise de Sauron. Evidemment, ces anneaux ne sont pas aussi puissants que ceux de Sauron, ils se limitent à vider totalement l'esprit de ceux qui les portent (en collier ou directement). Dès qu'ils recevront un ordre, ils agiront sans rouspéter. Ainsi, un PJ « prisonnier » peut être récupéré si un de ses camarades lui donne des ordres. En revanche, le PJ ne peut en aucun cas se défaire ou détruire son collier et il le protégera à tout prix, même à celui de sa propre vie. Il ne peut pas non plus tuer Aradesh. Cependant, les anneaux sont parfaitement destructibles, de n'importe quelle manière.

A partir du moment où un PJ accepte le collier d'Aradesh et qu'il le met, il sentira instantanément un grand calme l'envahir, ainsi qu'un flegme incroyablement le submerger et sa volonté le quittera.

C'est au moment où Aradesh leur proposera les colliers que les PJ sentiront qu'ils peuvent à nouveau bouger (fin du sort).

Si les PJ attaquent Aradesh, celui-ci sonnera l'alarme et quelques gardes surgiront (environ 1 par PJ) et il utilisera ses sorts comme bon lui semble, sans se soucier de l'Oeil (vous pouvez même vous amuser à faire un test de notoriété magique, histoire de corser un peu l'histoire...Imaginez qu'un Nazgûl débarque pour capturer Aradesh....les PJ risquent de ne rien comprendre !).

Les PJ n'ont plus leurs armes, mais ils ont encore leurs armures éventuelles et des armes ornent le mur : une épée croisée à une masse accrochées sur un bouclier à l'insigne étrange.

La tour donne sur un couloir. Après quelques minutes dans le noir total, les PJ pourront enfin apercevoir une lueur à la sortie du tunnel. Alors qu'ils s'avanceront prudemment, la lumière les éblouira enfin. La chaleur du soleil caressant leur peau, ils se dirigeront dans une contrée encore inconnue, en quête d'aventures pour certains, de repos pour d'autres, mais pour tous en quête de leur destinée. Fondu sur les PJ avançant dans la lumière, puis noir total.

Et c'est la fin.

Merci d'avoir joué.

Faites en sorte que le combat soit spectaculaire, c'est le dernier de la campagne ! Si les PJ n'avaient pas réussi à tuer Le Borgne et Rashka le surineur dans le scénario précédent, faites-les venir au lieu des gardes.

Aradesh ne doit pas s'en sortir. Il mourra aussi de façon spectaculaire, comme, par exemple, en tombant d'une fenêtre dans le vide, en maudissant les PJ, en appelant une dernière fois son Maître, en hurlant en Noir Parler une malédiction réelle, bref, un truc impressionnant, je vous fais confiance, vous aurez sûrement une meilleure idée que moi.

Le combat fini, les PJ pourront fouiller la pièce à loisir. Ils trouveront toutes les preuves du plan d'Aradesh : dans le bureau se trouvent des ordres pour Brandir qui ne furent finalement jamais envoyés, Brandir étant mort avant. Ils y trouveront également une certaine quantité de parchemins dont le seul lien est l'emprisonnement de l'âme de Telgon et de Carnûm dans un espace réduit et organique (ce fut son propre chat). Dans le coffre se trouvent quantités de renseignements sur le Rohan : Géographie des régions ravagées, plans de différents villages, plans d'attaques, renseignements sur les Seigneurs du coin et, surtout, des plans d'attaques de la Loriën pour le Borgne, qui ne furent, eux aussi, jamais lancés. Les PJ trouveront également un paquet dédicacé spécialement à....Galadriel ! il contient la main de l'émissaire de Galadriel, facilement reconnaissable à la bague qu'il porte encore au doigt. Il avait été envoyé en Rohan au début des pillages Orcs (cf. 3^{ème} scénario). La main est accompagnée d'une lettre pour Galadriel, où Aradesh se présente et lui déclare qu'il ravagera sa contrée, qu'il tuera tous ceux qui se mettront en travers de sa route et qu'il la capturera pour en faire son jouet personnel.

C'est en empruntant la porte qui mène à la sortie que les PJ tomberont dans le dernier piège d'Aradesh : la salle de la tour est parsemée de miroirs et elle est à ciel ouvert. Evidemment, il fait jour et les PJ devront traverser une véritable fournaise où leurs vêtements risquent de prendre feu très facilement, et eux avec. Mes PJ ont eu une idée pas mal pour traverser : ils se sont protégés avec une tapisserie qui ornaient un des murs de la chambre d'Aradesh. Aux vôtres de gérer comme ils voudront pour passer.

ANNEXES

PNJ :

Aradesh :

Portrait physique : Aradesh a quelque peu souffert du temps passé dans les cachots de Sauron : il est tellement blanc qu'il semble transparent. Des veines vertes ou rosâtres sillonnent tout son corps. Ses yeux sont gris et très clairs, presque laiteux. Le peu de cheveux qu'il lui reste sont très longs et très blancs. Il semble rachitique, mais les apparences sont trompeuses : Aradesh a développé une culture physique surprenante. Sa vraie force réside cependant principalement dans son intelligence et ses

connaissances en matière de magie, notamment en sorcellerie.

Portrait moral : Sadique, immoral, mesquin, possessif et mégalomane sont les adjectifs qui caractérisent le mieux Aradesh. Il a tenté de fuir loin de Sauron par pure ambition (et peut-être aussi par peur) mais sa conscience est restée esclave irrécupérable du Noir Seigneur. Sauron le sent mais sans savoir où il se trouve. Et il le cherche.....pour le punir.

CARRURE : vigoureux Dé : 12 F/L/G : 5 Bonus aux dégâts : +1 Endurance : 4 Bagarre : 3 Epées : 4	GRÂCE : adroit Dé : 10 Actions/tour : 2 Initiative : 4 Course : 4 Parade : 4 Poignards : 4 Se cacher : 3	ERUPTION : savant Dé : 30 Points sagesse : 15 Westron : 7 Sorcellerie : 6 Langues : 7 Etudes ésotériques : 4 Enchantements : 7 Lire/écrire : 5 Légendes : 3	NOBLESSE : criminel Dé : 4 Points de Malice : 12 Ténèbres : 9 Inspirer confiance : 5
---	---	--	--

POESIE : grossier Dé : 6 Rêverie : 1	EVEIL : curieux Dé : 12 Perception : 5 Perspicacité : 4	PRESTANCE : séduisant Dé : 12 Intimidation : 6 Commander : 5
--	--	---

Sorts de sorcellerie : I Engourdissement II Sentiment III Corruption V Tétanisation	Sorts de ténèbres : Envoûtement Désespoir : 20 Souffle Noir Horreur Hurleloup
--	---

Armes/ Armures : Epée longue (1D8), dague (1D4)
Pourpoint de cuir (-1)

Erastel :

Portrait physique : Erastel semble plus humain qu'Aradesh : il a encore des cheveux (gris) et sa peau n'est presque pas transparente..... En revanche, Aradesh le fait travailler avec un bandeau noir sur les yeux, pour mieux « sentir » la magie et l'environnement. Il est vêtu d'une humble robe.

Portrait moral : Erastel porte une admiration sans bornes envers son Maître. Rendu à moitié fou par tout ce qu'il a vécu, il le cache pourtant très bien derrière un discours qui paraît plus que normal à plus d'un. Il est extrêmement susceptible et dangereux, c'est pourquoi Erastel n'est pas à sous-estimer.

CARRURE : fluët Dé : 8 F/L/G : 3 Bonus aux dégâts : 0 Endurance : 4 Bagarre : 3	GRÂCE : adroit Dé : 10 Actions/tour : 2 Initiative : 4 Course : 4 Esquive : 2	ERUPTION : docte Dé : 20 Points sagesse : 8 Westron : 7 Sorcellerie : 5 Langues : 5	NOBLESSE : criminel Dé : 4 Points de Malice : 5 Ténèbres : 3 Inspirer confiance : 5
--	--	--	---

Poignards : 5 Etudes ésotériques : 4
Se cacher : 1 Enchantements : 4
Lire/écrire : 5
Légendes : 7

POESIE : grossier	EVEIL : attentif	PRESTANCE : insignifiant
Dé : 6	Dé : 10	Dé : 8
Rêverie : 1	Perception : 5	Intimidation : 2
	Perspicacité : 1	Commander : 2

Sorts de sorcellerie : III faiblesse	Sorts de ténèbres : Tempestaire
V infirmité (aveugle)	Désespoir : 10 Souffle Noir
	Hurloulou

Armes/ Armures : dague (1D4),
Pourpoint de cuir (-1)

Les gardes d'Aradesh : (Pour Marbuk, monter Carrure et Grace d'1 niveau)
Des brutes sanguinaires faciles à corrompre...

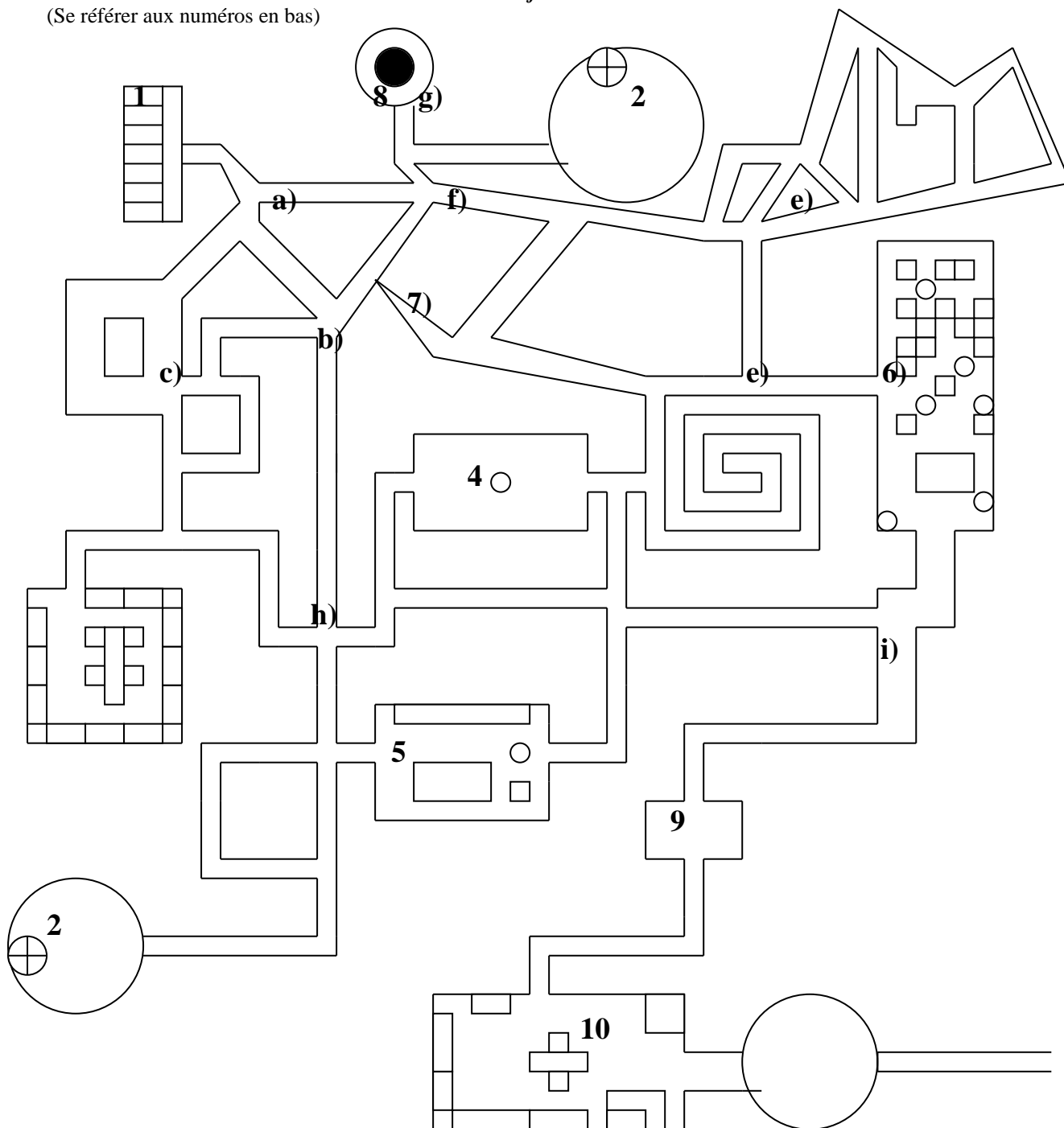
CARRURE : vigoureux	GRÂCE : adroit	ERUDITION : incultes	NOBLESSE : criminel
Dé : 12	Dé : 10	Dé : 8	Dé : 4
F/L/G : 5	Actions/tour : 2	Points sagesse : 0	Points de Malice : 4
Bonus aux dégâts : +1	Initiative : 4	Westron : 3	
Endurance : 4	Course : 4		
Bagarre : 6	Parade : 6		
Epées : 5	Poignards : 6		
	Se cacher : 3		

POESIE : vulgaires	EVEIL : distraits	PRESTANCE : insignifiants
Dé : 4	Dé : 8	Dé : 8
Rêverie : 1	Perception : 5	Intimidation : 5

Armes/ Armures : Gourdin (1D6), dague (1D4)
Pourpoint de cuir (-1) ou rien pour embêter vos PJ.....

Carte du Donjon d'Aradesh

(Se référer aux numéros en bas)



- a) couloir froid, humide et moite
- b) couloir éclairé faiblement
- c) noir total
- e) noir total, odeur de mort
- f) complètement illuminé
- g) les PJ ne voient rien

- h) le couloir est de plus en plus sombre
- i) le couloir est tout illuminé mais la lumière est froide.

Je vous remercie d'avoir joué, ou même seulement visionné cette campagne. J'espère qu'elle vous a plu.

Pour toute question technique, bug, histoire etc, je suis disponible sur : ainulindale@hotmail.com

Merci de me faire part de votre enthousiasme ou vos coups de gueules.

Dédicace spéciale à :

La cour d'Obéron pour leur jeu extraordinaire,

Usher, Hikaki,

Jon, Seb, Ricardo, Axel (mes testeurs de scénarii,

PJ et martyrs) et bien sûr maître Nicolas T.