

Courrier en souffrance

« Barouk Khazad ! Khazad ai-mênou ! »
Cri de guerre Nain

Table

Prologue	2
En quête de Droctulf	2
Des solliciteurs moins amicaux	2
Quelques hobbits industriels.	3
Le traquenard	3
L'aventure des PJ	4
Des grandes gens dans la Comté	4
Passage à Granterrier	4
Voyage dans les Hauts Reculés	6
Hobbit en détresse !	7
Le siège	8
Offensive des troupes de Bran	9
Et les Hommes de Dun ?	11
Conclusion : la route des Tours	11
Expérience	12
Appendices	13
Les ruines de la demeure elfique	13
Droctulf le Bienheureux	15
Nains de la fratrie de Droctulf	16
Téotolon Fouinet	18
Paladin & Flambard Fouinet	19
Raban, Lige du Roi-Sorcier	20
Guerriers orques	21
Pillards gobelins	22
<i>Boëmund & les maraudeurs d'Angmar</i>	22
Sindold le Renard et Gewilib l'Archer	23
Hermanfrid le Borgne.	24
Plan des souterrains	25

Prologue

En quête de Droctulf

Ce scénario est la suite directe d'*Epaves sur le Brandevin*.

Ayant sauvé Dame Vanimeldë de son oncle Belegorn, les PJ ont mis un doigt dans l'engrenage qui va mener à la guerre totale entre Angmar et Arthedain. Dame Vanimeldë est consciente de la gravité de la situation de l'Arthedain, puisqu'elle est chargée d'un message

d'appel au secours auprès d'Earnil II de Gondor, et puisque l'attaque dont elle a été victime au cœur de l' Arthedain prouve que l'ennemi a déjà profondément infiltré le royaume. Privée de son bateau, Dame Vanimeldë craint de ne pas être attendue en Enedwaith par le navire des elfes des Havres Gris. Elle veut prévenir au plus vite Cirdan le Charpentier de son retard. Elle connaît un seigneur nain des Montagnes Bleues, qui a séjourné peu de temps auparavant à Fornost, et qui est en bons termes avec Cirdan. Ce nain, Droctulf le Bienheureux, est en train de regagner son pays ; d' après ses estimations, Dame Vanimeldë pense qu' il doit encore se trouver dans l' ouest de la Comté. Elle charge donc les PJ de la mission suivante : retrouver Droctulf au plus vite et lui confier une lettre à transmettre à Cirdan le Charpentier. Ce message rapporte l' agression dont Dame Vanimeldë a été la victime et demande à Cirdan de faire attendre son navire en Enedwaith.

En traversant la Comté d'est en ouest, les PJ retrouvent la trace de Droctulf. En compagnie de six nains de sa famille, Droctulf a effectivement traversé La Grenouillère, Lézeau, le Carrefour et GrandCave. Les PJ peuvent espérer le rattraper à Granterrier, le dernier village hobbit du quartier de l'ouest, ou dans les Hauts Reculés, sur la Marche de l'Ouest .

Des solliciteurs moins amicaux

Malheureusement, bien des nuages s'accumulent sur Droctulf. Il est surnommé "le Bienheureux" parce que c'est un prospecteur hors pair, extraordinairement doué pour découvrir les gisements aurifères. Cela lui a parfois valu des mésaventures désagréables. Ainsi, deux ans plus tôt, a-t-il trouvé un filon assez riche dans une rivière de Houssaye. Malheureusement, un clan d'hommes de Dun revendiquait ce cours d' eau comme leur propriété ancestrale. La contestation, très vive, a débouché sur un accrochage entre le clan de Droctulf et les guerriers de Mérowig, les hommes de Dun. Au cours de l'escarmouche, Mérowig a été tué, et les hommes de Dun ont juré de tirer vengeance. Droctulf a jugé plus sage de disparaître, mais, récemment, quelques guerriers du clan de Mérowig ont retrouvé sa trace et sont en train de la suivre pour régler leur dette de sang. Il s'agit de Gewilib l' Archer, Hermanfrid le Borgne, Reccared Trois-couteaux et Sindold le Renard. Plus dangereux encore : les espions d'Angmar considèrent Droctulf comme un danger potentiel. En effet, ils savent que ce nain est en bons termes avec les dunedain d' Arthedain et les elfes des Havres Gris, et ils craignent (à juste titre) qu' il puisse être employé comme intermédiaire ou messenger. De Carn Dûm, le Roi-Sorcier a ordonné sa capture ou son élimination. Il a chargé Raban, l'un de ses liges dévorés de ténèbres, de faire disparaître discrètement Droctulf. Raban a gagné secrètement les Marches de l' Ouest et mis au point une embuscade avec un espion local, Boëmund. Il s'agissait d'appâter Droctulf avec des rumeurs de filons précieux pour l'attirer en une région sauvage des Hauts-Reculés et pour le faire tomber dans un traquenard. Tous deux ont choisi le lieu : la vallée de la Leurotte, un gros ruisseau à l'ouest de Granterrier, la dernière localité hobbitte du Quartier de l' Ouest.

Quelques hobbits industriels

Au milieu de tous ces personnages importants ou inquiétants, quelques hobbits vont jouer contre leur gré un rôle tout à fait inattendu. Il s' agit de Téotolon Fouinet et de ses deux fils, Paladin et Flambard. Quelques années auparavant, mus par leur gourmandise, ils sont sortis assez loin hors de la comté à la cueillette aux champignons. Ils ont alors découvert les ruines d' une vieille demeure elfique, qu' ils ont baptisée (avec leur bon sens hobbit) "La vieille ferme". Une grande partie des ruines était composée de marbre blanc veiné, et ils ont vu tout le profit qu' ils pouvaient en tirer s' ils s' en servaient... de carrière. Ayant gardé secrète

la localisation de leur carrière, ils se sont donc improvisés "tailleurs de pierre" et vendent des blocs de marbre dans le canton. Tout cela n'aurait strictement rien à voir avec Droctulf si... "La vieille ferme" n'était pas située dans la vallée de la Leurotte, précisément où l'embuscade doit avoir lieu.

Le traquenard

Droctulf et ses compagnons ont précédé les PJ d'une journée à peine à Granterrier. Ils se sont arrêtés à "La champignonnière", l'auberge locale tenue par le digne Tribulat Bolet. Sur place, ils ont été contactés par Boëmund ; celui-ci s'est fait passer pour un pêcheur ayant trouvé deux pépites dans une rivière. Il a prétendu craindre qu'il ne s'agisse que de pyrite et a sollicité l'avis des nains ; Droctulf, appâté par l'or, a demandé à voir la rivière, et Boëmund a joué les naïfs et accepté de leur montrer l'endroit... C'est ainsi qu'il a guidé les Nains dans la vallée de la Leurotte, où ils sont tombés tout droit dans l'embuscade tendue par une troupe de maraudeurs d'Angmar et de guerriers orques.

Trois nains ont été tués dans l'escarmouche, mais Droctulf et trois de ses compagnons ont réussi à se dégager. Ils ont pris la fuite le long de la Leurotte et se sont retranchés... dans les ruines de la "Vieille Ferme". Malheureusement, les Fouinet étaient précisément en train de récupérer de la pierre : deux d'entre eux, Téotolon et Flambard, se sont retrouvés coincés avec les nains ; Paladin, quant à lui, était en train de chercher du bois sec (pour réchauffer le déjeuner) et a pu se cacher hors des ruines quand les maraudeurs et les orques ont déboulé sur les traces des nains.

Au début du scénario, la situation est bloquée : les nains et deux hobbits sont retranchés dans une vieille tour au sommet des ruines, et assiégés par orques et maraudeurs. En outre, les orques commencent à déblayer la vieille forge, au bas des ruines, qui communique avec tout le réseau des sous-sols de l'édifice. Ils espèrent ainsi pouvoir déboucher sur les arrières de Droctulf et de ses compagnons...

L'aventure des PJ

Des grandes gens dans la Comté

Pour les joueurs, le scénario commence vraiment dans le quartier Ouest, alors qu'ils se dirigent vers Granterrier. Ils sont dépassés sur la route, assez tôt le matin, par quatre voyageurs à pied qui avancent à grand train. Il s'agit des Hommes de Dun du clan de Mérowig ; ces voyageurs ne leur accordent d'attention que s'il existe un nain parmi les PJ. Ils s'en désintéressent du reste très vite, car ils connaissent Droctulf et sa fratrie pour les avoir combattus, et ne reconnaissent pas le PJ nain éventuel. Ils semblent très pressés, mais l'un d'eux, Reccared, est un peu distancé par ses compagnons ; des PJ attentifs remarqueront qu'il est pâle et qu'il sue à grosses gouttes. Les quatre hommes de Dun, s'ils sont abordés par les PJ, ne se montrent pas très communicatifs ; ils restent à la limite de la politesse et s'esquivent assez rapidement.

Plus tard, dans la journée, alors que les PJ approchent de Granterrier, ils aperçoivent derechef les quatre voyageurs. Ceux-ci se sont arrêtés sous un arbre au bord de la route ; Reccared y est étendu et semble mal en point. (En fait, il est terrassé par une mauvaise grippe ; mais seul une personne compétente en « premiers soins » ou en « chirurgie » pourra diagnostiquer sa maladie.) Ses trois compagnons l'entourent, essaient de le soulager et commencent à allumer un feu.

La réaction des PJ à ce stade du scénario aura une importance capitale pour la suite des événements : s'ils passent sans rien faire, ou se moquent des voyageurs, il ne faudra plus

compter sur leur aide par la suite, et il sera quasi impossible de les convaincre de renoncer à leur vengeance sur Droctulf. En revanche, s'ils aident les voyageurs, en essayant de soigner Reccared ou en proposant leur aide pour le transporter jusqu'à Granterrier, les Hommes de Dun se refuseront par la suite à les attaquer même s'ils sont avec Droctulf et pourront les aider à lutter contre les séides d'Angmar. Il sera également possible d'essayer de les convaincre de renoncer à leur vengeance. Cependant, même si les PJ aident les Hommes de Dun, ceux-ci restent évasifs sur les raisons de leur voyage. Tout au plus pourront-ils laisser entendre qu'ils sont en route pour régler une "affaire privée" ou une "affaire de famille".

Passage à Granterrier

Granterrier est un village hobbit traditionnel, installé sur la pente d'une colline quadrillée par les vergers, les prés et les potagers. Il contient une grande rue centrale, la rue de Grandcave et quelques ruelles transversales qui grimpent à flanc de coteau : la rue-qui-monte, la rue du verger, la rue des trous fleuris. Dans le bas du village, on dénombre quelques granges basses et des tumulus couverts de gazon où s'ouvrent des fenêtres rondes en fait, des maisons hobbitiques, dont le toit arrondi touche le sol. Plus haut, dans le village, portes & fenêtres rondes s'ouvrent dans des talus fleuris, car les trous sont creusés à flanc de colline. A la porte ouest du village, en direction de collines couvertes de forêts (les Hauts Reculés), la rue du village est fermée par une simple barrière, gardée par un shirriff (souvent occupé à bavarder avec les voisins ou à faire un tour à l'auberge)...

Des PJ attentifs pourront remarquer une particularité dans le village : un certain nombre de seuils de porte ou de tours de fenêtres des trous cossus sont taillés dans une belle pierre blanche, qu'un examen approfondi (Test d'"Empathie rocheuse") permettra d'identifier comme un marbre de prix, a-priori inconnu dans la Comté. Se renseigner sur la provenance de ce marbre auprès de n'importe quel hobbit du cru permettra d'apprendre qu'il est vendu par les "carriers", les Fouinet du 3 de la rue des trous fleuris.

L'auberge "La champignonnière" est dans le haut du village ; c'est une ancienne champignonnière taillée dans la roche calcaire de la colline ; ses salles, carrées et soutenues par de massifs piliers de pierre, sont plus vastes que dans les demeures traditionnelles de hobbits, mais guère plus hautes. Les salles s'enfonçant assez profondément sous la colline, les deux fenêtres rondes ne fournissent qu'un pâle halo de lumière. L'endroit, toutefois, est très confortable ; murs lambrissés et décorés de planches illustrées des champignons comestibles, grands âtres de cuisine, fauteuils à accoudoirs et tapis épais pour les pieds nus de la gent hobbitique. L'endroit est naturellement bruyant et chaleureux, comme tout établissement hobbit.

L'aubergiste, Tribulat Bolet, et son accorte femme, Flamberge Bolet, sont des cuisiniers renommés (leur sauce aux cèpes est connue dans tout le quartier Ouest) et pourront facilement renseigner les PJ sur Droctulf. Le Nain et ses six compagnons étaient encore là la veille au soir, et sont partis le matin même vers les Hauts Reculés. Approfondir la conversation permettra d'apprendre que Droctulf a été abordé par Boëmund, que Maître Bolet ou Dame Flamberge décriront comme un drôle de vagabond qu'on voit passer dans le coin de temps à autre. Ils raconteront que l'étranger a montré à Maître Droctulf quelques cailloux brillants, demandant s'il s'agissait bien de pyrite... Se renseigner parmi la clientèle permettra d'apprendre que l'étranger et les Nains comptaient se rendre dans la vallée de la Leurotte, dans les Hauts Reculés.

Dans l'auberge, des PJ attentifs pourront remarquer plusieurs indices :

- Deux gaillards aux vêtements sombres, des grandes gens, boivent une chopine à une table mais semblent attentifs à toutes les conversations qui les entourent. Ils semblent particulièrement s'intéresser aux PJ et à leurs questions... Ces gaillards ne sont autres que des maraudeurs d'Angmar. Si les PJ demandent à Maître Bolet qui

ils sont, celui-ci leur répondra qu' il croit qu' il s' agit d' amis du vagabond qui a abordé Droctulf. Si les PJ se montrent un peu trop curieux avec ces deux étrangers, ils quittent l' auberge et se rendent dans un verger voisin, où un corbeau énorme (le crébain de Raban) somnole, ébouriffé, sur une branche ; ils lui accrochent un fin rouleau de papier autour d' une patte, et l' oiseau s' envole. Eux-mêmes se fondent dans les bois des Hauts Reculés.

- Les Hommes de Dun finiront par arriver dans l' auberge, même si les PJ ne les ont pas aidés. Ils auront alors transporté eux-mêmes Reccared, et demandé une chambre pour lui. S' ils ont été accompagnés par les PJ, il les remercient sincèrement et leur offrent un repas ; dans les deux cas, ils prendront à part Maître Bolet pour prendre des renseignements sur Droctulf.
- Passiflore Fouinet, la femme de Téotolon et la mère de Flambard et Paladin, débarque furibarde dans l' auberge. C' est une hobbite forte, d' un certain âge, qui fait un scandale parce que son mari et ses fils sont en retard et que le dîner est en train de refroidir. Elle est persuadée qu' ils sont à l' auberge et exige de Maître Bolet qu' il la mène immédiatement au salon privé où elle pense qu' ils se sont réfugiés... Elle ne soupçonne pas la vérité, à savoir que ses hommes sont déjà pris au piège entre les nains de Droctulf et les soudards d' Angmar. Mais ce petit scandale est un indice qui pourrait faire dresser l' oreille des PJ . Trois hobbits, partis pour une mystérieuse carrière de marbre, ne semblent pas être rentrés pour le dîner... Du reste, au moment de cet esclandre, un des maraudeurs d' Angmar sortira furtivement et enverra un message par l' intermédiaire d' un énorme corbeau, juché sur un arbre dans un verger proche. (Il s' agit du crébain de Raban).
- Dernier indice intéressant que les PJ pourront collecter à Granterrier : à la Barrière, interroger le shirriff permettra d' apprendre " qu' il a l' œil, ces temps-ci " (même s' il passe beaucoup de temps à la Champignonnière, où les PJ pourront aussi le rencontrer). En effet, un " drôle de vagabond à cheval " a été vu à plusieurs reprises en train de traverser les champs et les potagers aux lisières du village, et les hobbits n' apprécient guère qu' on foule ainsi leurs navets et leurs pommes de terre. (Ce cavalier est Raban, dont le shirriff donnera une description très vague : " Un grand noiraud encapuchonné avec des cheveux blancs, et pis armé mes bons messieurs, aussi vrai que j' ai une plume au chapeau ").

Gageons qu' après une nuit de sommeil à « La Champignonnière », les PJ se mettront en route vers l' ouest.

Voyage dans les Hauts Reculés

La Leurotte n' est autre que le gros ru qui passe en contrebas de Granterrier et irrigue ses lopins. Elle descend en chantant des collines de l' ouest, au-delà de la barrière ; la route des Tours la suit sur une lieue environ avant de s' en séparer. En effet, la Leurotte descend de collines assez sauvages au sud, et la route poursuit vers l' ouest.

Le début du voyage des PJ est une belle promenade : l' air printanier est un peu vif, mais le ciel est clair, et depuis le chemin qui baguenaude sur les flancs des collines, on peut apercevoir une très belle vue sur la Comté, ses petits bois, les rubans brillants de ses jolies rivières, ses prés, ses vergers et ses potagers bien ordonnés. En comparaison, la forêt où les PJ s' enfoncent peu à peu paraît belle mais sauvage ; elle n' est pas entretenue, et elle est encombrée de broussailles folles, de troncs couchés, de grosses pierres envahies par les mousses et les lichens. A mesure que les PJ progressent et que la Comté disparaît aux tournants des collines et des bois, le ciel vire au gris sombre, et un vent froid se lève qui fait

frissonner en longs murmures les arbres. (En fait, les PJ commencent à entrer dans l'aire d'effet du Don Ténébreux de Tempestaire employé par Raban.)

Peu après que le temps ait commencé à se refroidir, la Leurotte se sépare de la route, remontant une vallée encaissée entre de hautes collines boisées, vers le sud. La progression des PJ se fera plus malaisée, d'autant plus qu'une pluie froide mêlée de neige fondue commence à tomber. Toutefois, des tests de « Pister » peuvent apporter plusieurs indices intéressants :

- Un test de « Pister » de difficulté moyenne permet de découvrir un fin sentier qui vagabonde dans les bois en longeant la Leurotte. Des traces de poney y sont reconnaissables (il s'agit du sentier tracé par les Fouinet, lorsqu'ils vont s'approvisionner en pierre).
- Un test de difficulté « difficile » permettra d'y relever des traces de bottes (celles des Nains et celles d'un homme, Boëmund).

A mesure que les PJ remontent la Leurotte dans sa vallée encaissée, les bourrasques de neige fondue se font plus violentes, et le ciel devient aussi sombre qu'à la tombée de la nuit. C'est dans ces conditions crépusculaires que les PJ vont découvrir le théâtre de l'embuscade ; au fond d'un méandre étranglé du vallon, obscurci par les arbres et par l'averse glaciale, ils découvriront un premier cadavre de nain, traversé par de nombreuses flèches orques. Un test de perception facile permettra de distinguer, çà et là, une demi-douzaine de cadavres éparpillés le long du sentier. Deux autres sont des corps de Nain, trois sont des corps d'orques (dont un porte encore une hache naine fichée dans le crâne), et le dernier corps est celui d'un homme, qui ressemble fortement à l'un des deux vagabonds de « La Champignonnière ». Ces corps sont trempés et froids, ce qui montre que l'embuscade doit remonter au moins à quelques heures ; leurs armes et leur équipement a été méthodiquement pillé. Malgré l'eau qui ruisselle à cause de la pluie, il reste de nombreuses empreintes de pieds bottés ou de souliers cloutés qui ont retourné l'humus et les feuilles mortes. Les empreintes remontent toujours le sentier vers le haut de la vallée ; un test de « Pister » difficile permet de déterminer que la plupart de ces traces ont été laissées par des personnes en train de courir, ce qui peut laisser entendre qu'une poursuite était en cours.

Alors qu'ils continuent à progresser dans le vallon de la Leurotte, la neige fondue se transforme en bourrasques de flocons lourds, et troncs et sous-bois commencent à blanchir par endroits. La visibilité devient vraiment mauvaise, et le vent coupant comme une bise de janvier... Dans ces conditions pénibles, des Tests de perception difficile permettront de deviner des mouvements furtifs dans les bois, derrière les PJ. Il s'agit des trois hommes de Dun en bonne santé (Sindold, Gewilib et Hermanfrid), qui suivent eux aussi la trace de Droctulf, mais se déroberont si les PJ tentent de les approcher.

Hobbit en détresse !

Après avoir dépassé les corps, les PJ ne sont plus qu'à quelques centaines de pas des ruines de la demeure elfique, mais deux coudes de la vallée, les bois et la neige les empêchent de voir très loin.

Toutefois, très vite, des cris retentissent dans la forêt ; il s'agit d'appels poussés par des voix rauques, de rires grossiers et d'une brève sonnerie de cor fêlé. Sur l'un des côteaux de la vallée, les PJ pourront deviner quelques petites silhouettes courant entre les flocons et les troncs du sous-bois. Galope en tête un jeune hobbit rondouillard, le souffle court, le visage écarlate, visiblement affolé, traqué par cinq gobelins voûtés et un orque trapu éparpillés sur ses talons, à peine à une dizaine de pas. Gageons que les PJ vont intervenir... S'ils étaient pris d'hésitation, lancez le hobbit droit sur leur groupe, en train de pousser des appels au secours.

L'accrochage avec les gobelins et l'orque sera bref : ils sont surpris par la présence des PJ, les attaquent en ordre dispersé et décrochent dès qu'un des leurs tombe. Ce qui peut poser

problème, car en battant retraite, ils risquent de prévenir les leurs... Mais les trois Hommes de Dun veillent ; ils les interceptent et les taillent en pièces un peu plus loin, toujours en évitant de croiser les PJ. Si les PJ les ont aidés et se trouvent en difficulté, ils peuvent même intervenir directement pendant le combat.

Le hobbit sauvé par les PJ est Paladin Fouinet ; il bégaie des remerciements éperdus à en perdre le souffle pendant un bon quart d'heure si personne ne l'interrompt. Si les PJ l'interrogent, il fournit des explications très embrouillées sur ce qui lui est arrivé ; en gros, il explique comment il exploite la pierre de « la vieille ferme » avec son papa (Téotolon) et son frère (Flambard) ; il raconte que s'étant écarté de la « carrière » la veille pour chercher du petit bois (afin de réchauffer le thé), il a vu surgir quatre nains armés talonnés par « une grande armée d'orques et de grandes gens » ; les nains se sont jetés sur son papa et son frère et les ont entraînés avec eux vers « la vieille tour » où ils se sont retranchés, pendant que les orques massacraient le poney des hobbits (qu'ils ont mangé dans la nuit) et volaient « le casse-croûte et les biscuits à thé ». Depuis la veille, les orques et les grandes gens assiègent les ruines ; Paladin, quant à lui, s'est caché dans les bois, et n'a pas bougé de la nuit ; mais, dans la journée, mû par « un besoin impérieux », il s'est un peu déplacé, et a attiré l'attention sur lui. Aussitôt, un détachement lui a donné la chasse, et sans doute aurai-til très mal fini si les PJ n'étaient intervenus.

Paladin porte très mal son nom : il est effarouché et ne sera d'aucune utilité au combat ; en revanche, son aide sera très précieuse pour obtenir des renseignements sur les ruines où sont retranchés les Nains, pour contourner les bivouacs d'Angmar et pour gagner les deux entrées du complexe souterrain, la vieille forge ou la porte runique.

Le siège

La peur pousse Paladin à exagérer l'effectif des orques et des maraudeurs (il les estime à « des centaines, pour le moins »), mais cela incitera sans doute les PJ à la prudence. Le vallon de la Leurotte débouche un peu plus haut sur une combe boisée assez profonde ; dans le bas de la combe et sur ses côteaues, des bivouacs sont éparpillés, où fument de mauvais feux de camp. Les PJ pourront estimer que se trouvent là au moins une vingtaine de maraudeurs, une trentaine d'orques et autant de gobelins. Le long du côteaues est, on peut deviner sous l'humus des éboulis de pierre blanche, et quelques fondations en terrasses, disloquées par les racines des arbres. Au sommet du côteaue, sur une petite butte chauve, se dressent les ruines tronquées d'une tour de pierre claire. Quelques bas-reliefs effacés et quelques fenêtres géminées au cadre sculpté témoignent de son architecture elfique. (Un test de « Légendes » facile pour un elfe, moyen pour un Dunadan et difficile pour tout autre personnage permettra d'estimer que ces ruines remontent sans doute au grand royaume de Gil-Galad, à la fin du Deuxième Age.) Dix corps d'orques jonchent les abords de la tour, à demi-ensevelis sous un linceul de neige fraîche, ce qui prouve que des combats récents y ont eu lieu. Selon Paladin, les quatre Nains et les deux hobbits y sont toujours retranchés.

Les bivouacs des orques et des maraudeurs sont en fait disposés en arc de cercle autour de la tour ; il semble difficile, voire impossible de gagner la ruine sans donner l'alerte chez les assiégeants. Interroger Paladin permettra toutefois d'obtenir des informations très intéressantes : le jeune hobbit sait qu'un complexe souterrain doit exister sous la tour, et permet peut-être de rejoindre celle-ci ; mais comme les Fouinet se contentaient de récupérer les pierres en surface, et que Téotolon jugeait dangereuses ces « vieux trous », il a interdit à ses deux fils de se risquer à l'intérieur. Paladin connaît deux issues : les forges (en partie éboulées, et proches d'un bivouac orque) et la porte runique. La porte runique présente deux avantages : située dans le vallon voisin, qui n'est pas occupé par les orques, elle est moins dangereuse à approcher ; en outre, elle se trouve au cœur d'un taillis de ronces qui la dissimule (mais rendra son accès... épineux... même pour les personnages rampant sous les

taillis de mûriers...); en revanche, Paladin ignore comment on peut l'ouvrir. Les forges, quant à elles, ouvrent bel et bien sur le cours souterrain de la Leurotte... mais il faudra ramper et se cacher pour gagner leur ouverture éboulée sans donner l'alerte chez les orques qui campent à une vingtaine de pas.

A partri de ce moment, le scénario est entre les mains de vos joueurs. Leur objectif est de contacter Droctulf, puis de l'aider à se dégager du siège avec ses compagnons (Nains et Hobbits)... Normalement, les PJ vont chercher à se faufiler par les souterrains jusqu'à la tour. Je vous invite donc à vous reporter au plan de la Vieille Demeure et à sa légende pour gérer leur progression.

Offensive des troupes de Bran

Bien sûr, pour pimenter les choses, les forces d'Angmar vont choisir précisément le moment où les PJ tentent de joindre Droctulf pour lancer un nouvel assaut.

Alors que les PJ s'apprêtent à descendre dans les souterrains, Bran sort de la forêt, à cheval, et se dirige tranquillement vers la tour. Il s'arrête à une trentaine de pas, sur le coteau, et interpelle directement Droctulf, avec un ton doucereux et des paroles courtoises, chargés de sous-entendus menaçants. Il s'excuse auprès du « Noble Seigneur Nain » pour « l'incurie de ses troupes » qui ont commis un « impair criminel ». En fait, selon Raban, le « Roi d'Angmar » désire ardemment « inviter » le noble Droctulf en sa résidence royale de Carn-Dûm, afin de proposer des accords de paix et de commerce aux Nains des Montagnes Bleues ; Raban se présente comme l'émissaire chargé de « veiller sur la sécurité des hôtes du Roi d'Angmar ». La voix puissante d'un Nain répond depuis la tour qu'il n'a besoin de personne pour veiller à sa sécurité, et qu'il n'a que de l'acier à proposer au Roi-Sorcier. Raban tourne alors bride, non sans siffler qu'il est persuadé que « Le Noble Droctulf regrettera bientôt d'avoir rejeté une protection aussi puissante »...

Puis, le Lige regagne ses troupes, et celles-ci se préparent manifestement au combat : braillées des gobelins, flèches tirées à tort et à travers sur la tour, fracas des orques martellant leurs boucliers avec leurs lances... Il devient urgent d'agir pour les PJ !

Laissez le temps à vos PJ de se faufiler dans les souterrains, puis lancez l'offensive des troupes de Bran. Cette offensive est double ; une dizaine d'hommes et une quinzaine d'orques tentent de prendre la tour d'assaut ; les Nains tiennent néanmoins la position. Mais ce n'est qu'une diversion : pendant ce temps, le reste de la troupe s'enfile dans les forges. Une dizaine de gobelins tentent de remonter le courant souterrain de la Leurotte – seuls la moitié d'entre eux y parviennent – pour partir en éclaireurs dans les souterrains. Les orques s'attaquent aux éboulis qui bloquent les escaliers remontant vers les souterrains et la passerelle.

En explorant les souterrains pour découvrir l'issue de la vieille tour, vos PJ pourront donc avoir quelques escarmouches avec les gobelins infiltrés en avant-garde ; leurs adversaires sont fuyants et pleutres ; en attendant leurs renforts, ils se contentent de monter des embuscades et de décrocher dès qu'ils se sentent menacés. Les PJ pourront aussi entendre les rumeurs assourdies du travail des orques en train de déblayer les éboulis. Toutefois, laissez-les explorer les lieux sans affrontement d'ampleur. Il leur faudra également du travail pour dégager les éboulis de l'escalier situé derrière le scriptorium, qui mène directement aux ruines de la tour... Ils auront également intérêt à s'annoncer, sans quoi Droctulf et ses compagnons pourront croire que les PJ sont des orques ou des maraudeurs d'Angmar, et ils les bombarderont en conséquence de pierres par l'ouverture qu'ils auront dégagée... Dans ce cas, Paladin pourra être très utile, en appelant son père et son frère, et en faisant intervenir les deux hobbits pour dissiper un malentendu potentiellement meurtrier.

Une fois que les PJ auront rejoint les Nains et les Hobbits, restera à s'enfuir. L'option la plus facile est de fuir par la porte runique et de la refermer derrière soi. Tout le monde, Nains, Hobbits et PJ, devraient donc fuir par les souterrains.

C'est alors que l'alerte la plus chaude aura lieu ; alors que les PJ et leurs compagnons atteignent la salle du feu, les orques percent enfin un passage dans l'escalier des forges : ils se lancent alors à l'assaut du complexe souterrain. A vous d'organiser les combats que les PJ et les Nains vont y livrer pour se dégager et gagner la porte runique ; valorisez les initiatives intelligentes ou courageuses de vos joueurs, mais l'engagement sera âpre. N'hésitez pas à faire intervenir Bran en certaines occasions, pour galvaniser ses troupes ou accrocher les PJ l'espace d'une passe d'armes ou d'un sortilège inquiétant... Toutefois, le Lige se retire derrière ses troupes dès qu'il se sent en danger. (*Veillez à ce que Bran et Boëmund sortent vivants de ce scénario : ils réapparaissent dans le cinquième scénario, « Ames en peine ».*)

Les Nains sont des combattants lents, mais solides et courageux, habitués aux batailles souterraines, et ils peuvent sauver la situation pour des PJ en difficulté (ils forment des phalanges de boucliers capables de bloquer un couloir pendant de longues minutes) ; les trois hobbits, quant à eux, sont des électrons libres. Affolés et irréfléchis, ils sont a-priori des facteurs de péripéties imprévues (Paladin ou Flambarde peuvent très bien fuir dans de mauvaises directions, vers des cul-de-sac ou des couloirs revenant vers l'ennemi...) ; mais il peut aussi leur arriver d'apporter des coups de mains inespérés aux PJ et aux Nains (en faisant involontairement office de leurres ou de rabatteurs ; en prévenant les PJ d'une manœuvre de contournement que l'ennemi opère par des couloirs voisins ; après un faux pas dans un escalier qui leur a fait dégringoler une volée de marches, en tuant accidentellement un ou deux orques entraînés dans leur chute...)

Si les PJ et leurs compagnons atteignent les premiers la porte runique, sortent et la referment derrière eux, ils bloqueront suffisamment longtemps leurs poursuivants pour prendre une avance confortable dans la forêt. En revanche, si les PJ et leurs compagnons sortent par une autre issue, il leur faudra subir une traque longue et désespérée par leurs adversaires... Leur seul espoir est que Bran soit suffisamment épuisé pour ne plus utiliser ses pouvoirs de Tempestaire ; il suffira alors de gagner une région ensoleillée, et il deviendra facile de distancer les orques démoralisés... Dans ces conditions, même les maraudeurs hésiteront à poursuivre les Nains et les PJ, sans l'appui des guerriers orques et des maléfices de leur capitaine. Mais encore vaut-il mieux pour cela ne pas s'échapper de nuit !

Et les Hommes de Dun ?

Cachés dans les bois, Sindold le Renard, Gewilib l'archer et Hermanfrid le Borgne assistent à l'assaut donné par Ban et ses troupes contre la position des Nains. Ils ont reconnu la voix de Droctulf au cours des pourparlers avec Bran, et ils savent donc que leur cible est bien là. Mais ils sont là pour laver l'honneur de leur chef Mérowig, pas pour se laisser voler leur vengeance par une bande d'orques et de maraudeurs. C'est à *eux seuls* que revient le devoir de tuer Droctulf... en conséquence, dans un premier temps, ils vont essayer de favoriser son évasion en harcelant les troupes de Bran sur leurs arrières. Leur objectif est ensuite de rattraper Droctulf et de le tuer de leurs propres mains.

Ainsi, les trois Hommes de Dun peuvent apporter une aide inespérée quand Nains et PJ affrontent les troupes d'Angmar... mais ils ne s'attardent guère, et disparaissent une fois les Nains dégagés. Si Droctulf les voit et les reconnaît, il est d'abord perplexe, puis comprend assez vite leurs intentions.

Une fois isolés dans la forêt, les PJ et leurs compagnons sont rattrapés par les Hommes de Dun. A ce moment va jouer ce que les PJ ont accompli au début du scénario : s'ils ont aidé les Hommes de Dun, une négociation est possible, et l'hostilité entre les Hommes de Dun et les Nains pourra être réglée de façon assez civilisée par des PJ diplomates (Combat judiciaire au premier sang entre Droctulf et Hermanfrid, versement d'un « Prix du sang » par les Nains aux Hommes du Clan de Mérowig, ou toute autre solution proposée par les PJ qui vous semble honorable pour les deux partis...) En revanche, si les PJ ont ignoré les problèmes des

Hommes de Dun sur la route de Granterrier, les trois guerriers sont sourds à toutes les offres et un dernier combat, à mort, a lieu dans la forêt.

Conclusion : la route des Tours

Si les PJ ont réussi à s'enfuir avec les assiégés, les hobbits fileront vers Granterrier pour « lever la hobbiterie sous les armes. » (Une trentaine de hobbits armés de bâtons, de frondes et d'arcs courts...) Si les Nains et les PJ sont blessés, Droctulf décidera de revenir vers Granterrier pour se cacher et se soigner ; les Fouinet proposeront de les héberger (pour les remercier de les avoir tirés d'un si mauvais pas, mais d'assez mauvaise grâce, parce qu'ils ont peur des ennuis supplémentaires que de tels invités peuvent provoquer).

En revanche, si Droctulf et les PJ sont valides, Droctulf et ses compagnons prendront immédiatement la route de l'ouest. Dans tous les cas, Droctulf, après avoir longuement remercié les PJ et placé sa famille à leur service, leur réclamera leur escorte jusqu'au Lindon. Le noble Nain soupçonne que si on l'a attaqué, c'était précisément pour l'empêcher d'être porteur d'un message comme celui dont les PJ l'ont chargé... et il craint que la route soit encore gardée contre lui. Il fait appel au sens de l'honneur des PJ, et leur promet un sou d'or par jour et par personne s'ils consentent à le protéger jusqu'aux frontières du Lindon.

Si les PJ sont soucieux de faire parvenir la lettre de Dame Vanimeldë jusqu'aux Havres Gris, ils devraient accepter la proposition du Nain... et partir vers l'Ouest, en direction des Collines des Tours et du Lindon, la terre des Elfes Gris.

Mais les aventures qui les attendent sur la route relèvent d'une autre histoire. Elle sera traitée dans le quatrième volet de la campagne de la Ruine d'Arthedain : *Fin de lignée*.

Expérience

Objectif principal du scénario : Sauver Droctulf et lui confier la lettre de Dame Vanimeldë

Objectifs secondaires du scénario : Sauver les quatre Nains assiégés / Sauver les trois Hobbits assiégés / Régler à l'amiable le conflit entre Droctulf et les Hommes de Dun

Appendices

Les ruines de la demeure elfique

1. Les forges :

Grande pièce basse, aux voûtes en ogive, à demi effondrée. Au milieu des éboulis, où ont poussé des ronciers, court le ru. On peut aussi deviner ici et là des chaînes corrodées et des enclumes mangées de rouille, épaves de la vaste forge. L'escalier qui part vers l'intérieur est obstrué par un éboulement au bout de quelques pas. On peut tenter aussi de gagner l'intérieur du réseau souterrain en remontant le courant de la Leurotte ; il faut alors tordre les barreaux d'une grille rouillée (Test de "Forcer"), nager quelques mètres contre un courant violent, puis escalader les versants abrupts du ru souterrain (Test d'escalade).

2. Le ru souterrain :

Il s'agit en fait de la Leurotte. Elle court dans une petite gorge de cinq mètres de profondeur, enjambée par l'arche gracieuse de la passerelle. Son eau, limpide et froide, tend à devenir écumeuse et rapide dans le goulot d'étranglement qui la mène aux forges. Le plafond de la gorge est orné par des stalactites scintillantes et par des draperies calcaires harmonieuses.

3. La passerelle :

Une simple arche de pierre, en dos d'âne, très étroite, qui franchit d'un seul bond la gorge, à plus de cinq mètres de haut. Dépourvue de parapet, large d'un pied, elle peut aisément être défendue par un seul combattant mais gare à la chute en cas de déséquilibre.

4. Porte runique :

Au fond d'une combe envahie par un taillis inextricable de ronces et de roses sauvages, une petite porte en marbre blanc ferme l'une des entrées du réseau souterrain. Pour y accéder, il faut tailler les ronciers ou ramper sous leurs fourrés barbelés. Une inscription runique est gravée sur le linteau voûté de la porte : "Parlez, Ami, et Entrez". Il suffit donc de dire "Ami", en Sindarin, et la porte s'ouvre d'elle-même. Il est possible de la démolir, mais il faut pour cela de lourdes masses et cela fait beaucoup de bruit, susceptible d'attirer l'ennemi.

5. Antichambre à la fontaine :

Cette petite pièce est ornée, en son centre, d'une vieille fontaine de marbre couverte de mousses. Trois cygnes aux ailes déployées courbent leurs cous vers une vasque asséchée, dans laquelle ils crachaient naguère une eau limpide. Des fresques très détériorées couvrent encore certains murs ; les fragments permettent de reconnaître çà & là les visages d'elfes souriants et des silhouettes apportant des cruches, du pain et des fruits à d'autres elfes en vêtements de voyage.

6. Cellier :

Vaste pièce aux voûtes en plein cintre, soutenues par un grand pilier central. Des tonneaux pourris aux cercles rouillés et de vastes jarres vides l'occupent encore. Une personne de petite taille peut facilement se cacher dans ces jarres.

7. Bassin aux cygnes :

Les murs de cette salle circulaire sont ornés de mosaïques représentant de gracieuses nefs elfiques et des vols d'oiseaux de mer. Quatre cygnes de marbre blanc crachent une eau pure dans le grand bassin central, orné de mosaïque représentant des poissons et des lotus. L'eau s'écoule ensuite vers les gorges par un étroit canal, fermé par une grille rouillée.

8. Salle du Feu :

Un balcon de pierre sculptée, dominé par une colonnade délicate, donne sur les gorges souterraines. Une vaste cheminée sculptée de motifs floraux orne le mur qui sépare cette salle du scriptorium. Çà et là, de vieux tabourets de bois et d'ivoire tombent doucement en

poussière. Des fresques dégradées montrent, sur les murs, des figures elfiques couronnées de feuillages, buvant du vin dans des coupes orfévrees et écoutant un barde penché sur sa harpe. (Cette salle était consacrée à la récitation des poèmes et à l'interprétation des chansons ; voir la Salle du Feu de Fondcombe).

9. Oratoire d'Oromée :

Une petite chapelle, aux murs ornés de fresques représentant une forêt elfique peuplée d'animaux sauvages qui semblent jouer à cache-cache avec les troncs et les feuillages. Au centre, sur un piédestal, une petite statue figure un cavalier aux traits fins sonnante d'un grand cor de chasse. Le cavalier porte des vêtements de chasse très élégants, de facture elfique, mais il porte aussi l'épée au côté, et une cote de mailles sous son surcot. Il s'agit d'Oromée, sonnante du cor à la veille de la dernière bataille contre Morgoth.

10. Scriptorium :

Une salle austère, dépourvue de fresques. En revanche, plusieurs vieilles lampes à huile en terre cuite, de forme à la fois simple et élégante, sont encore suspendues au plafond par des chaînettes rouillées. Quatre grands lutrins de pierre occupent le centre de la pièce, et de vieux casiers de bois prennent la poussière le long des murs ; certains contiennent encore des pots à pigments ou de vieux parchemins cassants et vierges, couverts de toiles d'araignées.

11. Bibliothèque :

Cette salle est fermée par une autre porte runique. Une inscription en Sindarin annonce, au-dessus de la porte . "Le savoir est toujours une perte : renonciation à la sagesse pour l'orgueilleux, renonciation à l'orgueil pour le sage." Sur la porte est gravé en runes : "Je renonce à l'orgueil". Si les PJ prononcent ces mots, ils accèdent à la bibliothèque. Celle-ci est une salle aussi austère que le scriptorium ; les casiers de bois y sont cependant couverts de rouleaux et de codex elfiques. La plupart tombent en poussière et s'effritent entre les doigts des PJ ; ceux-ci, avec une recherche méticuleuse, pourront cependant découvrir des fragments encore lisibles, qui intéresseront les personnages dotés de connaissances ésotériques :

Magie runique :

Niveau 1 : Rune mineure de Ralliement, Rune Lunaire Mineure, Rune mineure de Défense

Niveau 2 : Rune elfique mineure, Rune mineure de Sauvegarde

Haute Magie :

Niveau 1 : Beauté, Narcos, Porte des Songes, Sourires morphiques

Niveau 2 : Songe, Songe prémonitoire

Les Nains

Droctulf le Bienheureux

Carrure : Massif

Dé : 20

Fatigue 6 (Défensive)

Blessures légères 6 (Sonné)

Blessures graves 6 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +2

Bagarre : 4

Endurance : 7

Epées : 3

Forcer : 4

Forge : 6

Haches : 7

Masses : 4

Taille de la pierre : 6

Eveil : Attentif

Dé : 10

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 2

Détecter piège : 5

Orientation : 5

Empathie rocheuse : 8

Mémoriser : 4

Perception : 3

Poésie : Terre à terre

Dé : 8

Points de Rêve : 2

Chant : 2

Calligraphie : 3

Orfèvrerie : 5

Prestance : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Commander : 5

Eloquence : 3

Intimidation : 5

Marchander : 5

Spécial:

Grâce : Lent

Dé:8

Actions/Tour . 1

Initiative : 3

Course : 3

Archerie : 2

Crocheter : 3

Désamorcer . 4

Escalade : 5

Parade : 5

Poignards : 3

Erudition : Cultivé

Dé : 12

Points de Sagesse : 2

Khuzdul : 4

Westron : 3

Magie runique : 3

Architecture : 4

Etudes ésotériques : 2

Géologie/Hydrologie : 6

Sindarin : 3

Lire/Ecrire : 3

Sortilège : 3

Tactique : 3

Noblesse . Droit

Dé : 12

Points de Majesté : 2

Inspirer confiance : 2

Résistance à la Sorcellerie : 3

Résistance aux Ténèbres : 3

Magie runique : Rune de Hargne mineure (Niv.1), Rune mineure de prouesse (Niv.1), Rune mineure de défense (Niv.1)

Armes : Hache d'armes (Dégâts 1d10+2 Rune de Hargne mineure) 1 (Dégâts 1d4+2 Rune mineure de prouesse) Rondache (Bonus parade +1 Rune mineure de défense)

Armure : Cotte de mailles naine (-5 Dégâts)

Droctulf est un Nain trapu, à la panse avantageuse et aux épaules larges. Il a le visage noble mais ridé, des cheveux et une barbe blonds tirant sur l' argent. Sa barbe est divisée en deux fourches passées dans sa ceinture. Il est vêtu d'un manteau court de voyage doté d'un ample capuchon taillé dans un beau drap bleu nuit frangé de brocart ; il porte en outre une cotte de mailles sur un pourpoint matelassé et des bottes fatiguées . Une courte dague est suspendue à son côté, et sa rondache d'acier poli, un peu cabossée par les récents combats, est ornée d'une naine ciselée. La lame de sa solide hache d' armes, au manche épais et court, est ornée d'une rune au tracé délicat.

Nains de la Fratrie de Droctulf

(Ottar, Reginn, Thormod)

Carrure: Costaud

Dé:12

Fatigue 5 (Défensive)

Blessures légères 5 (Sonné)

Blessures graves 5 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +1

Bagarre:4

Endurance:6

Epées:3

Forcer : 4

Forge : 4

Haches:5

Masses : 4

Taille de la pierre : 4

Grâce : Lent

Dé: 8

Action/ tour : 1

Initiative : 3

Course : 3

Archerie : 2

Crocheter : 3

Désamorcer : 4

Escalade : 5

Parade: 5

Poignards : 3

Eveil : Attentif

Dé:10

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 2

Détecter piège : 5

Orientation : 5

Empathie rocheuse : 4 G

Mémoriser : 4

Perception : 3

Erudition : Instruit

Dé : 10

Points de Sagesse : 1

Khuzdul : 4

Westron : 3

Architecture : 4

Géologie/ Hydrologie : 3

Lire/Ecrire: 2

Poesie : Terre à terre

Dé:8

Points de Rêve : 2

Chant : 2

Calligraphie : 3

Noblesse : Honnête

Dé:10

Points de Majesté:0

Résistance à la Sorcellerie : 1

Résistance aux Ténèbres : 1

Orfèvrerie : 2

Prestance : Insignifiant

Dé : 8

Charme : 0

Intimidation:3

Commander : 5

Spécial :

Armes : Hache d'armes (Dégâts 1d10+1) ou Epée courte (Dégâts 1d6+1)/ Dague (Dégâts 1d4+1) / Rondache (Bonus parade +1)

Armure : Broigne naine (-4 Dégâts)

Ottar et Thormod sont les neveux de Droctulf. Ottar et Reginn ont la barbe rousse et broussailleuse, un gros nez rouge (ils aiment beaucoup la bière), et on ne les distingue guère que parce que Reginn tresse ses cheveux. Thormod a la barbe noire semée de fils blancs et est presque intégralement chauve, à l'exception d'une couronne de cheveux noirs. Tous trois sont vêtus de manteaux de voyage à capuchons pointus, de broignes aux écailles brillantes et de solides bottes. Ottar et Reginn sont armés de haches, Thormod est armé d'une épée courte - après avoir laissé sa hache fichée dans le crâne d'un orque.

Les Hobbits

Téotolon Fouinet (le père)

CARRURE : Fluet

Dé : 8

Fatigue : 3

Blessures Légères : 3

Blessures Graves : 3

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 2

Endurance 4

Forcer 4

Sauter 3

Taille de la pierre 4

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Escalade 2

Esquive 5

Lancer 4

Poignards 2

Se cacher 6

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Baratin 5

Criée 5

Marchander 5

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Empathie horticole 4

Estimation matérielle 3

Empathie sylvestre 2

Mémoriser 2

Perception 4

Perspicacité 2

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Kuduk : 3

Westron : 3

Architecture 3

Jardinage 3

Lire/écriture 2

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

Chant 2

Cuisine 5

NOBLESSE : Larron

Dé : 8

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 2

Inspirer confiance 2

Résistance aux Ténèbres 4

Armes: Aucune

Armure : Aucune

Téotolon Fouinet est un Hobbit d'âge mûr ; petit, plutôt rondouillard, ses tempes commencent à grisonner et la fréquentation de la taverne lui donne de bonnes joues rouges et des pattes d'oie rieuses au coin des yeux. Il porte un pantalon vert, un gilet jaune à boutons de cuivre et une grosse veste brune à coudes renforcés. De grands mouchoirs à carreaux, une pipe et une blague à tabac dépassent de ses poches.

Téotolon est épouvanté par ce qui arrive à sa carrière, mais il est obsédé également par le fait que comme il était là le premier, cette carrière est son bien selon le droit coutumier de la Comté, et il émet de vigoureuses protestations contre les malotrus de tous poils qui viennent prendre sa propriété pour un champ de bataille. Ce n'est pourtant pas la place qui manque ! Et le respect pour la propriété privée, alors ! Bref, pour masquer sa peur, il se perd en arguties juridiques jusqu'au cœur des situations les plus critiques, ce qui lui donne un petit côté très agaçant...

Paladin & Flambard Fouinet (les fils)

CARRURE : Gringalet

Dé : 6

Fatigue : 2

Blessures Légères : 2

Blessures Graves : 2

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 4

Forcer 4

Sauter 3

Taille de la pierre 4

EVEIL : Observateur

Dé : 20

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 4

Empathie horticole 4

Estimation matérielle 3

Empathie sylvestre 2

Mémoriser 2

Perception 4

Perspicacité 2

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

Chant 2

Cuisine 5

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Escalade 2

Esquive 5

Lancer 4

Poignards 2

Se cacher 6

ERUDITION : Inculte

Dé : 8

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Kuduk : 3

Westron : 3

Architecture 3

Jardinage 3

Lire/écriture 2

NOBLESSE : Honnête

Dé : 10

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 2

Résistance aux Ténèbres 4

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Baratin 5

Criée 5

Marchander 5

Armes: Aucune

Armure : Aucune

Paladin et Flambard sont de jeunes hobbits aux cheveux sombres et bouclés, au physique de petits garçons poupins. Ils sont vêtus de pantalons vert-pomme, de gilets brun-rouille à boutons de corne, et portent des vestes courtes aux coudes renforcés.

Paladin sera un hobbit très éffarouché tant qu'il sera isolé avec les PJ ; mais, dès qu'il aura rejoint les siens, il jouera les héros insupportables, s'attribuant le mérite d'avoir découvert les PJ et de les avoir guidés jusqu'aux assiégés, et allant même jusqu'à prétendre que l'idée de filer par les souterrains était de lui... Ce penchant de matamore s'évanouira naturellement dès la première escarmouche !

Flambard, quant à lui, est un hobbit pratique. En fait, la visite des souterrains sera surtout pour lui une... prospection de tous les matériaux qu'il pourra exploiter par la suite et revendre dans la Comté. Flambard n'est pas courageux, mais il est inconscient : il sera capable de s'égarer dans les complexes souterrains pour évaluer le prix qu'il pourrait tirer de telle colonnade, de telle balustrade ou de tel escalier une fois remontés dans un trou de hobbit...

Les soudards d'Angmar

Raban, Lige du Roi-Sorcier

Désespoir : 6

CARRURE : Robuste

Dé : 10

Fatigue : 4

Blessures Légères : 4

Blessures Graves : 4

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 4

Epées 6

Lances 4

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Empathie horticole 2

Empathie rocheuse 3

Empathie sylvestre 2

Mémoriser 5

Orientation 4

Perception 3

Perspicacité 4

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Equitation 6

Esquive 4

Parade 4

Poignards 4

ERUDITION : Cultivé

Dé : 12

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 2

Noir Parler : 4

Westron : 3

Géographie 3

Sindarin 2

Dialecte Orque 3

Lecture de runes 2

Légendes 3

Lire/Ecrire 3

Sortilège 4

Stratégie 3

Tactique 3

NOBLESSE : Criminel

Dé : 4

Dons thaumaturgiques : 0

Ténébres : 3

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 6

Sens de l'honneur 5

Thaumaturgie royale 3

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 6

Baratin 4

Commander 6

Eloquence 4

Intimidation 6

Dons Ténébreux : Envoûtement, Horreur, Tempestaire

Armes: Epée longue (Dégâts 1d8 – Entrelacs runique de

Hargne) / Dague (Dégâts : 1d4 – Grande Rune de Prouesse)

Armure : Cotte de mailles (Dégâts -4 – Grande Rune de Défense)

Raban est un grand homme maigre et voûté, le corps et le visage couverts par un ample manteau noir à capuchon, dont l'étoffe tombe en plis lourds. La fibule d'argent qui ferme son manteau est ciselée en forme de serre.

Sous le capuchon s'échappent de longs cheveux blancs filasses, en mèches désordonnées. Le visage anguleux de Raban est régulier, harmonieux, sa bouche est presque féminine. Mais son teint est celui d'un malade, et ses yeux mangés de cernes brûlent d'une cruauté presque démente. C'est la raison pour laquelle il garde son capuchon rabattu, masquant le plus possible son regard de fou meurtrier. Il porte une cotte de mailles noire, un baudrier orné de figures de loups courants ; une épée longue et une dague à la garde de vieil ivoire sont suspendues à son flanc. Un énorme crébain à l'œil méchant et au crâne déplumé est perché sur son épaule – il sert de messenger, comme d'autres utiliseraient des pigeons voyageurs...

Guerriers orques (*Gurush, Cromog, Kraag, etc...*)

(La première valeur de chaque caractéristique est la valeur normale, la seconde correspond au malus dont les orques souffrent lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil.)

CARRURE : Robuste/Fluet

Dé : 10 /8

Fatigue : 4

Blessures Légères : 4

EVEIL : Attentif/Distraît

Dé : 10 /8

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2/1

POESIE : Vulgaire

Dé : 4

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Blessures Graves : 4
Bonus aux dégâts : +0
Bagarre 4
Endurance 4
Epées 4
Forcer 3
Lances 4
Masses 3
Natation 1
Sauter 2

Orientation 2
Empathie animale 2
Empathie rocheuse 2
Perception 2
Pister 2

Points de Rêve : 0

GRACE : Adroit/Lent
Dé : 10/8
Actions/Tour : 2/1
Initiative : 4/3
Course: 4/3
Archerie 2
Détrousser 2
Escalade 3
Esquive 3
Lancer 3
Parade 3
Poignards 3

ERUDITION : Ignare
Dé : 6
Magie Runique : 0
Haute Magie : 0
Sorcellerie : 0
Points de Sagesse : 0
Dialecte orque : 2
Westron : 1
Premiers soins 2

NOBLESSE : Délinquant
Dé : 6
Dons thaumaturgiques : 0
Ténèbres : 0
Points de Majesté : 0
Points de Malice : 4

PRESTANCE : Grottesque/Pathétique
Dé : 6/4
Charme : 0/1
Baratin 4
Intimidation 6

Armes : Framée (Dégâts 1d8 / Portée 10 pas) / Cimeterre (Dégâts 1d8) ou Masse d'armes (Dégâts 1d8) / Coutelas (Dégâts 1d4 / portée 5 pas) / Targe (Parade +1)
Armure : Tunique de cuir clouté ou annelé (Dégâts -2)

Ces orques sont un peu plus petits que des humains, mais ils sont trapus et possèdent une musculature noueuse. Ils ont le front bas, le nez écrasé ou porcin, les lèvres déformées par des crocs jaunâtres. Ils jettent des peaux de loup ou de buffle sur leurs épaules, possèdent de vieilles cuirasses de cuir clouté ou annelé, de gros brodequins à semelles à clous et des casques à grosses paragnatides de bronze. Ils forment l'arme de choc des troupes d'Angmar, mais perdent leur moral s'ils sont exposés à la lumière du soleil.

Pillards gobelins (*Pish, Croful, Gughy, etc...*)

(La première valeur de chaque caractéristique est la valeur normale, la seconde correspond au malus dont les gobelins souffrent lorsqu'ils sont exposés à la lumière du soleil.)

CARRURE : Gringalet/Souffreteux Dé : 6/4 Fatigue : 2 Blessures Légères : 2 Blessures Graves : 2 Bonus aux dégâts : 0/-1 Bagarre 4 Endurance 2 Natation 4 Sauter 4	EVEIL : Observateur/Curieux Dé : 20/12 Magie Naturelle : 0 Points de Communion : 4/3 Détecter piège 5 Orientation 5 Empathie rocheuse 2 Mémoriser 2 Perception 4 Pister 4	POESIE : Vulgaire Dé : 4 Magie elfique : 0 Magie d'Aman : 0 Points de Rêve : 0 Comédie 2
---	---	--

GRACE : Véloce/Adroit Dé : 12/10 Actions/Tour : 3/2 Initiative : 5/4 Course: 5/4 Archerie 5 Détrousser 2 Escalade 3 Esquive 5 Lancer 3 Poignards 3 Se cacher 3	ERUDITION : Ignare Dé : 6 Magie Runique : 0 Haute Magie : 0 Sorcellerie : 0 Points de Sagesse : 0 Dialecte orque : 2 Westron : 1 Premiers soins 2	NOBLESSE : Délinquant Dé : 6 Dons thaumaturgiques : 0 Ténèbres : 0 Points de Majesté : 0 Points de Malice : 4
--	--	---

PRESTANCE : Grotesque/Pathétique

Dé : 6/4
Charme : 0/1
Baratin 3
Intimidation 2
Mendier 3

Armes : Coutelas (Dégâts 1d4 / Portée 5 pas) / Arc court (Dégâts 1d6 / Portée 50 pas)

Armure : Tunique de cuir clouté ou annelé (Dégâts -1)

Ces gobelins font office d'éclaireurs et de guetteurs aux troupes d'Angmar. Chétifs, vifs, ils sont vêtus de hardes crasseuses renforcées de bandes de cuir, portent un arc court, un carquois de peau et un large coutelas. Cruels, teigneux et lâches, ils évitent le combat au contact et prisent davantage les embuscades.

Exposés à la lumière du soleil, ils perdent toute combativité et cherchent à se réfugier à l'ombre.

Boëmund et les maraudeurs d'Angmar

Voir les fiches dans les PNJ de « *Promenons-nous dans les Bois* », le premier volet de la campagne.

Les hommes du clan de Mérowig

Sindold le Renard et Gewilib l'Archer

CARRURE : Robuste

Dé : 10

Fatigue : 4

Blessures Légères : 4

Blessures Graves : 4

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 4

Epées 3

Natation 4

Sauter 4

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Archerie 6

Escalade 5

Esquive 5

Lancer 5

Poignards 4

Se cacher 5

PRESTANCE : Insignifiant

Dé : 8

Charme : 0

Baratin 3

Dressage 3

Intimidation 3

EVEIL : Observateur

Dé : 20

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 4

Détecter piège 3

Empathie animale 4

Empathie sylvestre 3

Mémoriser 2

Orienteur 4

Perception 4

Pister 4

ERUDITION : Inculte

Dé : 8

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Dunéen : 3

Westron : 2

Géographie 3

Stratégie 1

Tactique 1

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 2

Points de Malice : 0

Résistance aux Ténèbres 1

Sens de l'honneur 3

Armes: Epée large (Dégâts 1d8) Dague (Dégâts 1d4) / Arc court (Dégâts 1d6 / Portée 50 pas)

Armure : Cuir (Dégâts -1)

Sindold le Renard est un petit homme chauve, assez trapu, d'âge plutôt mûr. Il porte un sayon court de tartan, sur lequel il a jeté une peau de mouton, et il se vêt d'une tunique, de braies usées et d'un petit calot de cuir. Gewilib l'Archer est grand, jeune, et porte les cheveux longs, avec une tresse qui lui tombe sur la tempe droite. Il est habillé d'un sayon court et de vêtements de peau. Tous deux ont le visage orné de discrets tatouages tribaux – des entrelacs bleus et noirs.

Hermanfrid le Borgne**CARRURE : Massif****Dé : 20****Fatigue : 6****Blessures Légères : 6****Blessures Graves : 6****Bonus aux dégâts : +2***Armes à deux mains 4**Bagarre 3**Endurance 4**Epées 5**Forcer 5**Lutte 2**Masses 2**Natation 2**Sauter 2***GRACE : Adroit****Dé : 10****Actions/Tour : 2****Initiative : 4****Course: 4***Escalade 3**Esquive 2**Parade 4 (+1)**Lancer 3**Poignards 4**Se cacher 4***PRESTANCE : Rayonnant****Dé : 20****Charme : 6***Commander 3**Intimidation 5***EVEIL : Borné****Dé : 6****Magie Naturelle : 0****Points de Communion : 0***Perception 2**Pister 2***ERUDITION : Inculte****Dé : 8****Magie Runique : 0****Haute Magie : 0****Sorcellerie : 0****Points de Sagesse : 0****Dunéen : 3****Westron : 2***Géographie 3**Stratégie 1**Tactique 2***POESIE : Terre à terre****Dé : 8****Magie elfique : 0****Magie d'Aman : 0****Points de Rêve : 0****NOBLESSE : Altruiste****Dé : 20****Dons thaumaturgiques : 2****Ténèbres : 0****Points de Majesté : 4****Points de Malice : 0***Résistance aux Ténèbres 3**Sens de l'honneur 5**Thaumaturgie royale 3**Dons thaumaturgiques : Feu sacré, Immunité royale**Armes: Epée bâtarde (Dégâts 2 mains 1d10 – Dégâts 1 main 1d8)**Epée courte (Dégâts 1d6) / Rondache (Parade +1)**Armure : Cuir (Dégâts -1)*

Hermanfrid le Borgne est un colosse aux cheveux grisonnants, tirés sur la nuque en un chignon. Son visage, granitique, marqué par le soleil et par les guerres, est barré par une large balafre qui lui ferme la paupière droite. Des tatouages tribaux lui couvrent une grande partie de la figure. Il porte un large manteau et une tunique en tartan sombre, ainsi qu'un pourpoint et des brassières de cuir.

