

Scénario *Tigres Age*

Epaves sur le Brandevin

Ce scénario est conçu pour être joué aussitôt après "Promenons-nous dans les bois..." ; il peut également être joué de façon indépendante, mais doit alors comporter parmi les PJ au moins un familier de la Comté. Cette aventure sert d'introduction à la campagne de la Ruine d'Arthedain ; les PJ vont en effet secourir un peu par hasard une grande dame de la cour de Fornost, chargée d'une mission auprès du Gondor, ce qui les mêlera par la suite aux tensions annonçant la guerre.

Sommaire

L'intrigue (page 1)

Trouvailles de Hobbits (page 2)

Vagabondage de Hobbit (page 2)

Les PJ sollicités (page 1)

1. *Le bac de Châteaubouc* (page 3)
2. *Le pont des Arbalètes* (page 3)
3. *Patrouilles au nord du Pont des Arbalètes* (page 3)
4. *Les Potiers de La Grenouillère* (page 3)
5. *La ferme de Basse-Terre* (page 3)
6. *La tombe de Thoroncar* (page 4)

L'inconnue de La Carrière (page 4)

Pour les couleurs d'une Dame (page 4)

Happés dans la dynamique de guerre (page 4)

Les PNJ (page 5)

Dame Vanimeldë (page 5)

Le Prince Belegorn (page 6)

Guerriers d'Angmar (page 7)

L'intrigue

En 1940 (TA), le roi Arvedui d'Arthedain a épousé Firiël, fille du roi Ondoher de Gondor et seule héritière directe du Gondor ; Arvedui espérait ainsi réunir l'Arthedain et le Gondor sous son autorité à la disparition de son beau-père. Une suite nombreuse de nobles du Gondor accompagna Firiël lorsqu'elle devint reine d'Arthedain ; parmi eux figuraient sa nièce Vanimeldë et un cousin, le Prince Belegorn.

A la mort d'Ondoher (1944 TA), Arvedui revendiqua la couronne du Gondor. Mais les nobles du royaume méridional firent sourde oreille, et préférèrent élever à la dignité royale Earnil, un parent éloigné du roi défunt. S'ensuivit un refroidissement diplomatique entre les deux royaumes. Au même moment, les offensives d'Angmar redoublaient contre l'Arthedain, et Arvedui avait fort à faire pour défendre ses terres ; parmi ses capitaines s'illustrait le Prince Belegorn, resté fidèle à la reine Firiël. Malheureusement, Belegorn fut vaincu dans un accrochage sanglant au nord-est de Fornost, et passa pour mort en Arthedain. En fait, il n'avait

été que grièvement blessé ; mais il fut capturé, traîné à Carn Dûm, et le Roi-Sorcier brisa son âme pour en faire l'un de ses lieutenants.

A la fin des années 1970 TA, il devint clair que l'Arthedain aurait besoin des secours militaires du Gondor pour repousser le Roi-Sorcier. Arvedui décida donc d'envoyer Dame Vanimeldë, dame de compagnie de la reine issue de la noblesse du Gondor, pour réclamer de l'aide auprès du roi Earnil. Le voyage devait s'effectuer par voie d'eau, d'abord dans une nef descendant le Baranduin depuis Anuminas jusqu'en Minhiriath, puis de l'embouchure du Baranduin par voie maritime jusqu'au delta de l'Anduin. Ce sont les elfes de Mithlond qui doivent conduire la Dame depuis l'embouchure du Baranduin jusqu'au delta de l'Anduin, car les navires des Havres Gris sont d'une rapidité à nulle autre pareille.

Malheureusement, les espions d'Angmar veillaient ; ils avertirent le Roi-Sorcier qui décida d'intercepter l'ambassade et de garder Dame Vanimeldë en otage pour faire pression sur Earnil de Gondor. Il confia la tâche d'enlever Dame Vanimeldë à Belegorn, car le prince dunadan connaissait très bien l'Arthedain et la dame à capturer...

A la tête d'une forte troupe de guerriers d'Angmar, Belegorn s'infiltrer en Arthedain. Il rattrape le "Cygne du Nord", le vaisseau de Dame Vanimeldë, alors qu'il descend déjà le Baranduin, et l'attaque à peu près à hauteur du Quartier Est de la Comté, un peu au-dessus de la Carrière. L'abordage a lieu de nuit, et dégénère en une bataille d'une rare violence, car les chevaliers d'Arthedain résistent farouchement. Le "Cygne du Nord" est coulé au cours du combat ; deux chevaliers dunedain parviennent toutefois à arracher Dame Vanimeldë aux hommes d'Angmar. Il s'agit de Sire Dacil et de Sire Thoroncar ; Sire Thoroncar s'empare de Dame Vanimeldë et plonge avec elle dans le Baranduin ; les guerriers de Belegorn les lardent de traits : Vanimeldë et Thoroncar sont grièvement blessés, mais Thoroncar parvient à nager jusqu'à la rive occidentale du fleuve sans abandonner sa suzeraine, se dissimule avec elle dans les roseaux et meurt de froid, d'épuisement et d'hémorragie. Sire Dacil aussi a plongé, mais le courant l'a emporté plus loin, et s'il finit par aborder la rive occidentale, il est lui aussi épuisé, et sombre sans connaissance sur la berge au sud de la Carrière.

Fou de rage, Belegorn commence à battre la région pour tenter de retrouver Vanimeldë.

Trouvaillès de hobbits

Le lendemain de l'abordage, Rufus Bolger et Moscon Bravet, deux hobbits de La Carrière, partent à la chasse au canard sur les berges du Brandevin. Ils ont la surprise de découvrir Vanimeldë, inconsciente mais encore vivante, et le corps sans vie de Thoroncar. Après mûre délibération, et n'écoulant que leur bon cœur, les deux hobbits portent secours à la belle dame blessée, et la ramènent (avec le concours d'une charrette prêtée par la famille Sonnecor) à La Carrière.

A peu près au même moment, les Shirriffes du pont des Arbalètes et les gens du Pays de Bouc découvrent quelques épaves charriées par le courant : débris de mât, bordages arrachés, tonneaux errants... A Châteaubouc, on soupçonne un naufrage. Très vite, on pense à faire appel aux services des PJ, logés chez Fortimbras Sanglebouc, pour remonter le fleuve et essayer de localiser le navire disloqué.

Les PJ sollicités

Alors que les PJ s'appêtent à prendre un plantureux déjeuner offert par la famille Sanglebouc, une grande presse de hobbits se présente devant le trou et fait tinter la sonnette. Parmi eux se trouve Dodinas Vieilbouc, un vieux hobbit doté d'une

certaine autorité dans le Pays de Bouc. M. Vieilbouc demande à parler à Fortimbras Sanglebouc et aux PJ : il leur expose que le Brandevin charrie des épaves qui mettent en danger le bac de Châteaubouc et les quelques barques de pêche employées par les hobbits les plus téméraires du Pays de Bouc. Il propose que les PJ, des "grands voyageurs qui ont plus d'expérience de ces embarras que les petites personnes", aillent faire une reconnaissance en amont du fleuve et découvrent ce qui provoque ces désagréments. En paiement de leurs services, M. Vieilbouc propose 15 sous d'argent et dix bouteilles de Vieux Clos, un bon petit vin du Quartier Sud.

Lorsque les PJ commenceront à se mettre en quête de renseignements, ils rencontreront les indices suivants en remontant vers l'amont du fleuve :

1. Le Bac de Châteaubouc

Le passeur, un Hobbit de Stock nommé Hugo Trougrisard, a récupéré diverses planches, a emmêlé sa gaffe dans des cordages et a même heurté un tonneau à la dérive, ce qui lui fait dire que la navigation devient dangereuse. Pour lui, il est certain qu'un gros navire a coulé quelque part en amont.

2. Le pont des arbalètes

Les Shirriffes (dirigés par le solide Ysengrin Touque, un vieux hobbit qui ne s'en laisse pas compter...) qui gardent la barrière du Pays de Bouc ont repéré des épaves flottant à la surface du Brandevin. Au moment où les PJ arrivent, ils sont préoccupés car un corps vient de s'échouer contre une des piles du pont. On n'aperçoit du cadavre que le dos ; il faudra descendre jusqu'au fleuve (avec risques et périls, en escaladant la pile du pont ou en prenant une barque) pour le haler vers la berge. Il s'agit d'un jeune homme portant un tabard déchiré aux armes de l'Arthedain (7 étoiles sur fond noir), un ceinturon d'armes où est suspendu le fourreau vide d'une épée. Il porte plusieurs plaies mortelles à la tête et à la poitrine.

Selon toute logique, les PJ devraient continuer à remonter le Brandevin pour en découvrir davantage. Seule la rive ouest est dotée d'un chemin (dans le Quartier Est, qui sert de chemin de patrouille aux shirriffes frontaliers). Les PJ franchiront donc certainement le fleuve pour le remonter dans le Quartier de l'Est.

3. Patrouilles au nord du pont des arbalètes

En remontant le Brandevin, les PJ pourront apercevoir plusieurs groupes suspects : il s'agit d'abord de deux guerriers d'Angmar, sur la berge ouest de la Comté, qui observent de loin les PJ avant de disparaître dans la nature. Peu après, les PJ apercevront sur la rive est du fleuve un groupe de quatre cavaliers lourdement armés, arborant les armoiries de l'Arthedain, qui semblent patrouiller sur les rives.

4. Les potiers de La Grenouillère

Peu après, les PJ rencontrent des petites personnes qui pataugent au bord du fleuve. Il s'agit de trois hobbits, Rory Blanfié, Tobie et Isembras Longterrier, qui vont prélever de l'argile sur la berge du Brandevin pour leur échoppe de potiers à La Grenouillère. Ils ont deux poneys sur lesquels ils chargent dans des sacs l'argile extrait. Ils ont dormi sur place, et, à l'aube, ont cru voir une barque filer en silence sur le fleuve - mais, perdue dans une brume épaisse, ils n'ont pu voir ses occupants. Ils sont pressés de rentrer chez eux car "deux soldats du Roi" sont venus les prévenir que des pirates orques écumaient le fleuve. Il s'agit en fait des deux guerriers entrevus auparavant par les PJ. Si ces derniers interrogent plus longuement les hobbits, ceux-ci décriront volontiers les deux guerriers d'Angmar (qui se font passer pour des soldats d'Arthedain). Ils raconteront que, selon les "hommes du Roi", un Prince s'occupe de pourchasser ces pirates ; les deux guerriers cherchaient aussi à savoir si les hobbits avaient aperçu des noyés, et plus spécifiquement une "belle dame de haute naissance" parmi les corps charriés par le fleuve.

5. La ferme de Basse-Terre

En continuant à remonter le Brandevin, les PJ pourront apercevoir un vieux smial abandonné, non loin des Trois Etangs. Il s'agit de la vieille ferme de Basse-

Terre, construite un siècle plus tôt par des Touque de La carrière, abandonnée parce que située en zone inondable. Les PJ pourront apercevoir - de loin - les deux guerriers d'Angmar qui en sortent et s'éloignent vers l'ouest.

6. La tombe de Thoroncar

Plus haut, un peu au-dessus des Trois Etangs, les PJ tomberont sur quatre hobbits achevant de combler une tombe sur la berge, en bordure d'un champ de roseaux. Il s'agit de Moscon et Collet Bravet, de Bingon Sonnecor et de Rufus Bolger, des hobbits de La Carrière. Interrogés, ils racontent que partis le matin même à la chasse aux canards, Moscon et Rufus ont découvert deux corps dans les roseaux. L'homme, un puissant guerrier, était mort de froid et de plusieurs blessures (par flèches) ; la femme, une belle dame, était inconsciente et blessée, mais vivante. Ils se sont hâtés de la ramener à La Carrière, où ils l'ont installée à l'auberge du Coq penché sous la garde de la femme et de la fille de Bingon, Oiselle et Myrtille. Puis ils sont revenus enterrer le mort (parce que quand même, ça ne se fait pas de laisser traîner n'importe quoi au bord du fleuve...)

Les quatre hobbits ont conservé un mathom : l'épée du mort. Il s'agit manifestement d'une arme de facture dunadan. Ils ont aussi remarqué que le guerrier portait un tabard noir brodé de sept étoiles.

L'inconnue de La Carrière

En compagnie des quatre hobbits, il est probable que les PJ se rendent à La Carrière, au Coq Penché. Il y a grand afflux de curieux autour de l'auberge et dans la salle principale ; si les PJ se montrent polis et graissent la patte des garde-malades de la blessée, ils pourront accéder à son chevet. Mais à peine seront-ils sur place que le Prince Belegorn surgit, en compagnie d'une demi-douzaine de guerriers. D'autres guerriers (une vingtaine) sont postés un peu partout à La Carrière, et contrôlent les points stratégiques du village.

Belegorn, le capuchon tiré sur son visage, se présente sous sa véritable identité (quitte à arborer son anneau sigillaire) et remercie les hobbits d'avoir secouru Dame Vanimeldë. Il prétend être envoyé par le roi pour ramener la dame et offre vingt pièces d'argent aux hobbits, officiellement pour marquer la gratitude de la couronne, en fait pour les convaincre de laisser Dame Vanimeldë entre ses mains. Les Hobbits discuteront pour la forme mais laisseront faire, d'autant plus que Belegorn fait construire une civière garnie de couvertures et de fourrures pour transporter Dame Vanimeldë.

Si les PJ s'interposent, Belegorn tente de les impressionner en se proclamant émissaire du Haut-Roi, puis tente de les acheter (10 pièces d'argent), et, en cas de refus obstiné, lâche ses hommes. Faites en sorte que certains guerriers d'Angmar occupent suffisamment longtemps les PJ pour que Belegorn puisse alors enlever Vanimeldë avec le reste de sa troupe.

Pour les couleurs d'une Dame

A vous de choisir comment vous voulez traiter la découverte de Dame Vanimeldë par les PJ : si vous souhaitez dramatiser la scène, vous pouvez décider que la noble dame est consciente, et qu'elle dévoile aux PJ tout ou partie de son histoire et de sa mission. Elle reconnaîtra donc avec panique Belegorn et suppliera les PJ de l'empêcher de l'enlever...

Vous pouvez également décider que la noble dame est encore inconsciente lorsque les PJ la rencontreront ; cela pourra favoriser son enlèvement par Belegorn. Si les PJ le laissent faire et ne soupçonnent pas qu'il y a anguille sous roche, des jardiniers hobbits découvriront peu après Dacil, grièvement blessé, qui s'est traîné

depuis le fleuve jusqu'aux lopins voisins. C'est lui qui racontera alors aux PJ toute l'histoire, et les lancera aux troussees du Prince et de la captive.

Le final du scénario pourra donc se prêter à diverses scènes : un combat dans les rues mêmes de La Carrière, au milieu d'une panique générale dans la population hobbit, ou une traque sur les traces de Belegorn et de ses guerriers.

Comme les PJ sont très inférieurs en nombre, il leur faudra déployer un certain sens tactique pour soustraire Dame Vanimeldë à ses ravisseurs. Si un combat a lieu à La Carrière, il sera assez facile de défendre un Trou hobbit contre des assaillants nombreux, mais les plafonds pas et l'étroitesse des portes et fenêtres empêchera l'usage de toute arme plus grande qu'une épée courte, et infligera un malus de un niveau à toutes les actions de combat pour des personnages plus grands que des nains.

Si les PJ traquent Belegorn et ses hommes, ils se rendront rapidement compte que la troupe s'est dispersée en plusieurs groupes de cinq à six hommes, afin de circuler plus discrètement. Il faudra alors retrouver le bon groupe (Des tests de "Pister" malaisés permettront de reconnaître les traces plus profondes des porteurs de la civière), le rattraper et lui livrer combat pour délivrer Dame Vanimeldë. Si les PJ ne sont pas d'habiles pisteurs, il est possible qu'ils affrontent plusieurs détachements avant de trouver le bon... Le groupe qui emporte Dame Vanimeldë est dirigé par Belegorn lui-même, et cherche à se réfugier dans la ferme de Basse-Terre. Les ravisseurs comptent attendre la nuit pour traverser le fleuve à la faveur de l'obscurité, à l'aide de barques qu'ils ont dissimulées dans les roseaux de la berge.

Happés dans la dynamique de guerre...

Dame Vanimeldë témoignera une grande reconnaissance aux PJ, mais sera bien incapable de les rétribuer pour les récompenser : elle a perdu tous ses biens au cours de l'abordage du "Cygne du Nord". Toutefois, elle à sire Dacil, l'autre survivant, une lettre pour le roi Arvedui, où elle rapporte l'attaque dont elle a été victime et où elle couvre d'éloges ses sauveteurs. Ceux-ci bénéficieront d'une récompense plus tard, lorsqu'ils se rendront à Fornost (dans le sixième chapitre de cette campagne : "Poupées de chair".)

La Dame n'est pas en état de voyager ; avec bon cœur, c'est M. Dodinas Vieilbouc qui accepte de l'héberger le temps qu'elle se remette de ses blessures, dans son trou confortable de Châteaubouc. C'est sans doute au contact de la noble Dame que les PJ commenceront à en apprendre un peu plus long sur les troubles graves à la frontière de l'Angmar, et sur la fragilité du royaume. Très vite, Dame Vanimeldë se montre tourmentée par le retard que prend sa mission ; elle craint que le vaisseau des elfes gris qui l'attend à l'embouchure du Baranduin ne l'attende pas, et que son ambassade auprès du roi Earnil de Gondor n'aboutisse jamais... C'est alors qu'elle va demander un nouveau service aux PJ : porter un message aux elfes du Lindon pour les prévenir de son retard.

Si les PJ acceptent, ils auront mis le doigt dans un engrenage qui, à terme, les mènera au cœur de la guerre contre le Roi-Sorcier. Mais ceci est une autre histoire, et le prochain chapitre en sera développé dans le troisième scénario de cette campagne : "Courrier en souffrance".

Les PNJ

Dame Vanimeldë

Désespoir : 1

Carrure : Flurette

Dé : 8

Fatigue $\frac{3}{2/1}$ (Défensive)

Blessures légères $\frac{3}{2/1}$ (Sonné)

Blessures graves $\frac{3}{2/1}$ (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Endurance : 3

Natation : 1

Grâce : Adroite

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Couture & broderie : 5

Danse : 5

Equitation : 5

Esquive : 2

Poignards : 2

Se cacher : 2

Eveil : Curieuse

Dé : 12

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 3

Empathie animale : 2

Mémoriser : 6

Perception : 4

Perspécacité : 6

Vénerie : 2

Erudition : Cultivée

Dé : 12

Points de Sagesse : 2

Adûnaïc : 5

Westron : 4

Géographie : 5

Sindarin : 4

Légendes : 5

Lire/Ecrire : 5

Premiers soins : 2

Stratégie : 5

Poésie : Esthète

Dé : 12

Points de Rêve : 4

Chant : 3

Calligraphie : 3

Comédie : 4

Luth : 3

Rêverie : 3

Noblesse : Droite

Dé : 12

Points de Majesté : 4

Dons Thaumaturgiques : 1

Inspirer confiance : 5

Résistance à la Sorcellerie : 3

Résistance aux Ténèbres : 5

Sens de l'honneur : 2

Sentir le mal : 2

Thaumaturgie royale : 1

Prestance : Rayonnante

Dé : 20

Charme : 6

Baratin : 3

Commander : 4

Eloquence : 6

Enseigner : 2

Intimidation : 2

Spécial :

Arms : Aucune

Vanimeldë est une grande Dame de la Cour d'Arthedain comme de la Cour de Gondor. Elle est grande, possède un port altier et une distinction naturelle qui suffisent à trahir son rang aristocratique ; ses cheveux noirs, ses yeux gris, sa voix légèrement voilée et son profil aquilin lui donnent une grande autorité. Malheureusement, lorsque les PJ la découvriront, elle aura perdu beaucoup de sa superbe : une partie du visage tuméfiée, les lèvres encore bleues d'avoir passé plusieurs heures dans les eaux glacées du fleuve, les cheveux trempés de fièvre, elle semble être une pauvre petite chose, gravement brutalisée et aux portes de la mort.

Belegorn, Princez de Cêlos

Désespoir : 5

Carrure : Costaud

Dé : 12

Fatigue 5/4/3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 5/4/3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 5/4/3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3

Endurance : 4

Epées : 5

Lances : 5

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Archerie : 3

Equitation : 6

Esquive : 3

Parade : 5

Poignards : 4

Eveil : Attentif

Dé : 10

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 2

Mémoriser : 3

Navigation : 2

Orientation : 5

Perception : 4

Pister : 4

Erudition : Cultivé

Dé : 12

Points de Sagesse : 2

Adûnaic : 5

Westron : 4

Géographie : 5

Sindarin : 2

Lecture de runes : 3

Légendes : 5

Lire/Ecrire : 5

Stratégie : 3

Tactique : 4

Poésie : Terre à terre

Dé : 8

Points de Rêve : 0

Comédie : 3

Noblesse : Droit

Dé : 12

Points de Majesté : 4

Inspirer confiance : 3

Sens de l'honneur : 4

Thaumaturgie royale : 5

Prestance : Charismatique

Dé : 20

Charme : 6

Commander : 5

Eloquence : 4

Intimidation : 5

Spécial :

⚔️ **Armzs** : Epée longue (Dégâts 1d8 - Grande Rune de Rage - Niv. V, déjà utilisée une fois) / Dague (Dégâts : 1d4 - Rune de Hargne Mineure - Niv. I)

⚔️ **Armurç** : Cotte de mailles (-4 Dégâts)

Le Prince Belegorn est un homme de haute taille, large d'épaules, au port arrogant. Il porte une cotte de mailles, un baudrier de cuir incrusté de gemmes semi-précieuses où il suspend son épée et sa dague. Il jette sur ses épaules un large manteau de lin sombre, porte un surcot où sont représentées ses armoiries (Trois étoiles sommant une montagne couronnée de neige), et arbore à la main gauche l'anneau sigillaire de la maison de Celos. Agé de plus d'un siècle, il porte encore beau, mais ses cheveux sont gris. Il rabat sur son visage un ample capuchon noir, qui ne suffit pas à dissimuler les multiples cicatrices balafrant son visage noble. En fait, sa tête a été labourée à coups de griffes au cours des tortures qu'il a subies à Carn Dûm, et il est atrocement défiguré : une de ses paupières, arrachée, lui donne un œil exorbité ; il lui manque l'extrémité du nez et une oreille ; ses lèvres déchiquetées lui donnent un bec de lièvre qui lui découvre les dents...

Guerriers d'Angmar (Vaast, Beroldt, Haraw...)

Désespoir : 2

Carrure : Robuste

Dé : 10

Fatigue 4/3/2/1 (Défensive)

Blessures légères 4/3/2/1 (Sonné)

Blessures graves 4/3/2/1 (Inconscient)

Bonus aux Dégâts : +0

Bagarre : 3

Endurance : 3

Epées : 3

Haches : 3

Lances : 3

Natation : 3

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Archerie : 2

Escalade : 3

Esquive : 2

Parade : 3

Poignards : 3

Se cacher : 2

Eveil : Attentif

Dé : 10

Dons Naturels : 0

Points de Communion : 2

Navigation : 3

Orientation : 3

Perception : 2

Pister : 3

Erudition : Ignare

Dé : 6

Points de Sagesse : 0

Noir Parler : 3

Westron : 2

Géographie : 1

Orque : 3

Premiers soins : 2

Poésie : Grossier

Dé : 6

Points de Rêve : 0

Noblesse : Délinquant

Dé : 6

Points de Malice : 4

Prestance : Insignifiant

Dé : 12

Charme : 0

Intimidation : 5

Spécial :

⚔ **Arms** : Epée large (Dégâts 1d8) ou Hache d'armes (Dégâts 1d10) / Dague (Dégâts : 1d4)

⚔ **Armur** : Pourpoint de cuir clouté (-2 Dégâts) - Les guerriers armés d'une épée disposent également d'une Targe (Parade +1)

Ces guerriers sont des gaillards sinistres, les traits marqués par les intempéries, sillonnés de rides et de cicatrices. Ils sont vêtus de pourpoints cloutés, de braies de peau, de manteaux courts de peau de mouton ou de loup. Chacun porte une bourse contenant 2d6 pièces de bronze.

© [Usher](#), [La Cour d'Obéron](#), août 2000