

## Scénario JRTM

### *Quelques pétales de lys...*

**"Ai ! Laurië lantar lassi surinen,  
Yéni unotimë ve ramar aldaron !"**

**("Ah ! Comme l'or tombent les feuilles dans le vent, de longues années innombrables  
comme les ailes des arbres !")**

**J.R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, II.8**

**"...Je fais en sorte que l'ennemi prenne mes points forts pour des points faibles, mes points  
faibles pour des points forts, tandis que je transforme en points faibles ses points forts et  
que je découvre ses failles... Je dissimule mes traces de façon à les rendre indécélables ;  
j'observe le silence afin que nul ne puisse m'entendre."**

**Sun Tzu, *L'art de la guerre*, IV.9**

### **Avertissement**

Ce scénario est spécialement conçu pour des elfes de niveau 2 à 5, plutôt jeunes. Un ou deux personnages non-elfes peuvent être éventuellement intégrés au groupe, mais ils doivent impérativement être "amis des elfes", et un barde ou un ranger (un rôdeur) seront les compagnons les plus appropriés d'un groupe d'elfes. Le groupe doit comporter au moins un ou deux guerriers ou éclaireurs. Ce scénario peut se dérouler à la suite du Huitième Chant.

## Sommaire

### **I. Synopsis**

### **II. L'histoire**

- 1) L'étang de la Fête
- 2) L'armurier de Carn Dum
- 3) Des rôdeurs trop curieux

### **III La trame**

- 1) Arrivée au Merethlin
- 2) Des indices inquiétants
- 3) Wyrdtalath
- 4) Le prisonnier
- 5) Diplomatie, manière forte ou dérobade ?
- 6) Sur les traces de Morechor

- 7) Un maléfice d'Uruthaur
- 8) La chute d'Onarr Barbegrise
- 9) La colonne ennemie
- 10) Une guerre d'embuscades
- 11) La tactique ennemie
- 12) Conditions de victoire
- 13) Conclusion

### **IV Les personnages**

- 1) Les forces d'Angmar
- 2) Le clan de Caevillos
- 3) Les prisonniers Nains
- 4) Les renforts

---

## **I. Synopsis**

Les PJ sont envoyés par Elrond pour déposer une offrande au Merethlin, un sanctuaire naturel des elfes. Hélas, arrivés sur place, les PJ seront avertis par un rôdeur que l'endroit est menacé par une troupe d'Angmar, qui descend de la montagne pour installer une forge sur les rives de l'étang sacré et le souiller en fabriquant des armes impies. Pendant que le rôdeur va chercher du renfort, les PJ vont devoir mener une guerre d'embuscade contre la colonne ennemie pour retarder au maximum sa progression, voire lui faire rebrousser chemin.

---

## II. L'histoire

### 1) L'étang de la Fête

Un peu partout dans les Terres du Milieu, les elfes ont conservé des havres secrets, des lieux bénis qu'ils sont seuls à connaître et qu'ils gardent jalousement. Il s'agit rarement de bâtiments comme Fondcombe ; il s'agit plus souvent d'une clairière, d'une crique ou d'un vallon, où les compagnies vagabondes de Belles Gens s'attardent parfois pour festoyer, chanter et rêver. La clairière où Gildor Inglorion recueillit Frodon et ses compagnons, au-dessus de Castelbois dans la Comté, est un de ces lieux secrets.

A une semaine au sud de Fondcombe se trouve un autre havre elfique. Il s'agit d'un étang que les elfes appellent "Merethlin", l'étang de la fête. Le Merethlin somnole dans une belle forêt de hêtres, sur les contreforts les plus lointains des Monts Brumeux, face aux terres sauvages du Pays de Dun. L'eau de l'étang est glaciale, reflète les feuillages des arbres et les nuages du ciel avec la pureté d'un miroir. Les elfes murmurent qu'il n'a pas de fond ; mais nul parmi eux ne se risquerait à le troubler car il est considéré comme sacré. En effet, une nuit par an, à l'équinoxe de printemps, les eaux de l'étang s'animent.

### 2) L'armurier de Carn Dum

Si les elfes gardent des lieux comme le Merethlin secrets, ce n'est pas seulement par goût du mystère. Ils ont de nombreux ennemis, dont ils savent que beaucoup seraient ravis de souiller un tel endroit, sinon pire...

Le pire, c'est un certain Uruthaur Sonnefer qui pourrait le commettre. Uruthaur est un maître-forgeron des armureries d'Angmar. Considéré comme un shaman par les vassaux orques du roi-sorcier et comme un nécromant par ses serviteurs humains, Uruthaur est passé maître dans la fabrication des armes maudites qui équipent les ministres les plus zélés de Carn Dum. Ainsi, en mêlant l'art de la forge à des rituels blas-

Quelques pétales de lys, © Usher, La Cour d'Obéron

Des lumières y dansent, et un observateur attentif pourra y découvrir une multitude de belles gens en train de festoyer, de rire et de chanter, éclairés aux flambeaux. Les personnages ainsi aperçus semblent être les reflets des convives se tenant sur les rives - mais les rives sont généralement sombres et désertes.

D'aucuns affirment que la fête qui a lieu ainsi une fois par an dans l'étang est le reflet du dernier banquet donné par Fingolfin avant la guerre désastreuse où il devait perdre son royaume et affronter Morgoth en combat singulier. D'autres prétendent qu'un Palantir a été englouti dans l'étang et que les images qu'on voit parfois sont les reflets de celles du Palantir...

Les elfes ont une vénération toute particulière pour le Merethlin ; ceux qui vagabondent sur les marches du Pays de Dun font toujours un crochet pour se recueillir sur ses berges et offrir aux eaux lisses des libations de fleurs, de vin et de parfum. Les Dunlendings ont aussi entendu parler du Merethlin (qu'ils appellent "le lac aux elfes"), mais ils sont incapables de le situer avec précision.

phématoires, a-t-il créé des armes tueuses d'elfes ou tueuses de nains. Ces rituels se terminent souvent en trempant la lame encore rougeoyante dans le corps vivant d'un elfe ou d'un nain...

Les rituels d'Uruthaur reposent sur la perversion des pouvoirs bénéfiques utilisés à des fins néfastes. Ainsi, pour créer des objets maléfiques, Uruthaur a-t-il besoin de vies (le plus souvent elfiques) ou d'objets purs, qu'il pervertit et détruit irrémédiablement. Or des agents d'Angmar rôdant dans le Pays de Dun ont entendu parler du "lac aux elfes". L'histoire a fini par aboutir aux oreilles d'Uruthaur Sonnefer, dans les ateliers souterrains de Carn Dum, et le

maître-forgeron a envisagé tout le profit qu'il pourrait tirer de ce lieu s'il trempait dans l'eau elfique les armes des troupes du roi-sorcier... Avec l'aval de son ténébreux suzerain, il a d'abord envoyé des agents à la recherche de l'étang. Trois d'entre eux ont pris en filature Wenelen, un barde Sindar qui se rendait au Merethlin pour s'y recueillir et faire l'offrande de quelques pétales de lys. Dès que les espions ont aperçu l'étang, ils ont abattu le malheureux Wenelen de trois flèches dans le dos, puis sont repartis faire le rapport de leur découverte. L'assassinat de Wenelen a eu lieu à la fin de l'été précédant le scénario.

Sachant désormais où se trouve le Merethlin, Uruthaur Sonnefer a monté une expédition pour installer une forge sur les berges de l'étang. Il a envoyé en avant-garde un capitaine des troupes d'Angmar, Morechor, à la tête d'une petite bande de cinq cavaliers lourds, avec pour mission de préparer son arrivée. Morechor est descendu jusque dans le pays de Dun pour proposer à un clan de Dunlendings de venir s'installer au pied des collines du "Lac aux elfes" ; les Dunlendings seront chargés de faire des cultures pour nourrir Uruthaur, ses esclaves et ses gardes ; en échange, Morechor a promis à Caevillos, le chef du clan, de l'or et des armes. A la fin de l'hiver, le clan de Caevillos a donc rassemblé ses trou-

### **3) Des rôdeurs trop curieux**

Quelques semaines avant l'équinoxe de printemps, deux rôdeurs, Curudan et Beremil, furent attirés dans la région par l'arrivée du clan de Caevillos. Ils se contentèrent d'espionner de loin la petite colonie Dunlending, puis furent appelés à la rescousse de bergers d'Eregion dont les troupeaux étaient attaqués et volés par des bandes d'orques (Les orques rassemblaient le bétail de la troupe d'Uruthaur). En pistant une bande de pillards orques, Curudan et Beremil découvrirent la troupe d'Uruthaur, qui venait de quitter la porte des Gobelins en direction de Merethlin. Les deux rôdeurs voulurent alors chercher du

peaux et ses biens, et est passé en Eregion pour venir s'installer dans la plaine, à quelques heures de marche du Merethlin.

En même temps, Uruthaur Sonnefer quittait Angmar avec trois chariots contenant son matériel de forge et une escorte de vingt hommes d'armes, dirigés par Turanca, un soldat détaché de l'Hoerk. (L'Hoerk est le corps d'élite des troupes d'Angmar : il comprend soixante hommes et six trolls noirs, et sert de garde personnelle au Roi-sorcier si celui-ci participe à une bataille). La caravane d'Uruthaur et de Turanca a atteint la Porte des Gobelins au début du printemps. En promettant au Grand Gobelin un cinquième des armes qui seraient forgées par Uruthaur, ils ont obtenu son concours. Celui-ci leur a fourni une troupe de soixante orques pour les escorter, dirigés par Balog Une-Oreille, et un troupeau de 200 moutons (volés en Eregion) pour assurer l'intendance de la troupe jusqu'à ce que l'implantation du clan de Caevillos devienne productive.

Enfin, il leur a indiqué l'emplacement d'une petite mine naine dirigée par Onarr Barbegrise, à trois jours de marche de Merethlin, où Uruthaur pourra se fournir en minerais de fer.

renfort, mais ils furent interceptés deux jours plus tard, au pied des contreforts des Monts Brumeux, par Morechor et ses hommes. Beremil parvint à s'enfuir, mais Curudan fut capturé.

La première tentation de Morechor fut d'égorger le rôdeur. Toutefois, le capitaine est un homme rusé, et il préféra livrer son prisonnier à Caevillos en prétendant que Curudan était un éclaireur dunadan qui préparait un raid armé contre les Dunlendings. Ainsi, Morechor éveillait la méfiance des Dunlendings, qui assureraient d'eux mêmes des patrouilles contre les ennemis d'Angmar. (Morechor livrera Curudan à Caevil-

los le jour où les PJ découvriront l'implantation Dunlending ; puis, il ira au-devant d'Uruthaur Sonnefer).

Au même moment, à six jours de marche, la troupe d'Uruthaur marche vers la mine d'Onarr Barbegrise. Uruthaur n'a pas de temps à perdre

avec les nains ; il veut leur proposer de leur acheter leur minerais, et ne compte (dans un premier temps) les attaquer que s'ils refusent la transaction. Malheureusement, les nains haïssent les alliés des orques, et ils refuseront le marché...

---

### III. La trame

#### 1) Arrivée au Merethlin

Une semaine avant l'équinoxe de printemps, Elrond a rassemblé les PJ dans la Chambre du Feu et leur a demandé de porter en son nom une offrande au Merethlin. Il leur a exposé combien l'étang de la fête est sacré aux yeux des elfes des trois cultures, et il a insisté pour que les PJ fassent leur libation la nuit même de l'équinoxe, au crépuscule. Il leur a demandé de lancer dans l'étang une coupe de liqueur elfique, un bouquet de primevères et un petit anneau d'or blanc qu'il leur cède dans un écriin.

Le voyage jusqu'au Merethlin sera sans histoire. L'étang de la fête est situé dans de belles collines boisées, contreforts occidentaux des Monts Brumeux. L'endroit possède un caractère réellement féérique : lorsque les PJ s'enfoncent dans la forêt qui protège le Merethlin, la brise agite doucement les arbres en fleurs, une pluie de pollen et de pétales ondule gracieusement dans les rais obliques du soleil ; les sous-bois eux-mêmes sont tapissés par des parterres colorés de coucous, de primevères et de muguet et retentissent du gazouillis des sources ; les animaux sauvages sont étrangement familiers, et il ne sera pas rare de voir merles et moineaux venir quémander jusque dans la main des PJ, ou renards et belettes rôder furtivement à quelques dizaines de pas. Venant de Fondcombe, les PJ aborderont l'étang par le nord. Le Merethlin se trouve dans une combe peu profonde, située assez haut dans un vallon coïncé entre deux collines. L'étang semble être une nappe d'argent lisse où se reflètent le

Quelques pétales de lys, © Usher, La Cour d'Obéron

ciel et les arbres, où quelques pétales chassés par la brise viennent s'alanguir délicatement. Si les PJ restent au cours de la nuit d'équinoxe, dès le crépuscule, ils remarqueront qu'une lueur diffuse semble émaner doucement des profondeurs du lac, alors que la nuit gagne les sous-bois. Cette lueur est pâle, presque lunaire ; mais, à mesure que la nuit avance, la source de la lumière sous-marine se précisera en de nombreux flambeaux pâles, qui dévoileront peu à peu toute une scène inversée. Les reflets de centaines d'elfes richement vêtus, couronnés de feuilles et de fleurs, se livrent à un banquet où la somptuosité des plats le dispute au raffinement des aiguillères, des coupes et des tentures d'apparats. Les convives semblent festoyer, rire, chanter, danser - des PJ attentifs pourront apercevoir de joyeuses farandoles, des musiciens pinçant la corde d'une lyre ou d'un luth, quelques hauts elfes se livrant à de savants menuets, des enfants assemblés autour d'un conteur un peu gris... Tout cela dans un grand silence, à peine troublé par les murmures du vent sur les rives désertes de l'étang. (Des PJ farfelus qui auraient l'idée saugrenue de sonder l'étang ou de plonger rideront tout au plus l'étang, mais ne découvriront rien de plus. Faites-leur bien comprendre que ce genre de comportement n'a rien de respectueux pour le site, et sera donc perçu comme une profanation par tout elfe...)

Une heure avant l'aube, la scène commencera à se brouiller et se fondera peu à peu dans les pro-

fondeurs de l'étang. Au moment du premier rayon de soleil, seule subsistera une vague phos-

## 2) Des indices inquiétants

A l'aube, sur des jets de perception réussis (Difficiles, mais modulez en tenant compte de l'ouïe exceptionnelle des elfes si jamais vos joueurs rataient tous leurs jets...), les PJ percevront de lointaines rumeurs, vers le sud-ouest, assez singulières dans un endroit aussi sauvage. Il s'agira de chants de coq distants, puis de quelques meuglements assourdis. (Les cris des animaux du village dunlending). Observer dans cette direction permettra d'apercevoir des filets de fumée bleue, qui semblent témoigner d'un campement ou d'une implantation à quelques heures de marche vers la plaine. Logiquement, les PJ devraient faire un détour pour découvrir de quoi il retourne...

En prenant la direction du sud-ouest, alors que l'étang est encore en vue derrière eux, ils vont faire une découverte macabre : le cadavre presque complètement décomposé d'un elfe (Wenelen), abattu face contre terre, trois flèches noires fichées dans le dos. Le corps, envahi par les herbes folles et les jonquilles, est à peine visible, et c'est l'empennage noir des trois flèches qui devrait attirer le regard des PJ.

## 3) Wyrdtalath

Wyrdtalath ("Plaine boisée") est le nom donné par Caevillos au nouveau village de son clan, parce que le lieu choisi est la limite des plaines d'Eregion et des forêts du "lac aux elfes".

Le village vient d'être fondé sur une petite butte herbeuse, au bord d'un méandre du Kelethel, un torrent qui s'assagit en quittant les collines pour devenir une petite rivière paresseuse dans la lande. Le village est éloigné de trois cents pas environ de la lisière de la forêt, car les Hommes de Dun se méfient des tours des elfes...

En outre, le village est en pleine construction : seules deux chaumières grossières en rondins et

phorescence sur les eaux tranquilles du Mere-thlin.

Un examen du corps permettra de découvrir les éléments suivants :

- Les flèches sont solides et équilibrées, et semblent plus de facture humaine que de facture orque.

- Les vêtements sont tachés et abîmés, mais la délicatesse des broderies est indiscutablement elfique.

- Une des mains pourries du corps s'accroche encore à un petit sac contenant des pétales de lys fanés ; l'elfe a manifestement été assassiné lorsqu'il s'apprêtait à faire une offrande à l'étang.

- Le malheureux n'a pas été dépouillé : une gourde crevée, un sac contenant des miettes de lembas, un luth brisé, une longue dague elfique et une bourse contenant 15 pièces d'argent sont toujours sur lui.

Cette découverte funèbre devrait à la fois éveiller la curiosité et la méfiance des PJ. Gageons qu'ils auront la décence d'inhumer le mort, puis qu'ils se rendront vers les rumeurs de la colonie dunlending...

au toit de bruyère séchée viennent d'être achevées ; deux autres sont en construction, et une quinzaine de lourds chariots forment encore le logis de la plupart des colons. Des pieux fichés en terre tous les vingt pas marquent les limites de la future palissade. Le linteau de la porte a été déjà construit avec une charpente solide et grossière, mais il n'a pour l'heure qu'une utilité très symbolique. Le clan se fournit en bois à la lisière de la forêt, où de grands abattis ont eu lieu ; les essarts forment une coupe dans les bois qui devraient serrer le cœur des elfes. Autour du village, plusieurs familles commencent déjà à

organiser des lopins en plantant des pieux pour fixer les limites des parcelles.

Le clan est formé d'une centaine de personnes, où se trouvent une poignée de vieillards, une trentaine d'enfants, une trentaine de femmes et une trentaine d'hommes valides susceptibles de prendre les armes. Parmi eux, cinq sont toujours armés et patrouillent sous la direction de Caevillos, dans les limites de l'implantation, pour veiller à la sécurité du clan. Le clan est riche en bétail ; une trentaine de bœufs (qui servent d'animaux de trait aussi bien pour les chariots

#### **4) Le prisonnier**

Alors que les PJ découvrent de loin Wyrdtalath, sans doute depuis le couvert des arbres, six cavaliers débouchent de la vallée que le Kelethel a creusé dans les collines, traînant derrière eux un prisonnier au bout d'une corde. Il s'agit de Morechor et de ses hommes, amenant à Caevillos Curudan.

Morechor met pied à terre dès son arrivée dans la colonie dunlending ; lui et ses hommes sont accueillis avec animation : femmes et enfants se rassemblent autour du malheureux Curudan et le huent tout en le lapidant avec fruit pourris et mottes de terre. Caevillos accueille Morechor avec des marques d'amitié. (Le capitaine lui a promis 200 pièces d'or et une trentaine de lances forgées par Uruthaur pour le pousser à fonder ce village, et le chef dunlending, qui attend son salaire, a le sens du commerce...) Morechor et Caevillos s'installent dans l'une des deux chaumières pendant une petite heure, au cours de laquelle Morechor racontera les circonstances de la capture de Curudan et distillera ses mensonges à propos d'une menace militaire des dunedains... Pendant ce temps, les cavaliers de Morechor feront boire leurs chevaux et mangeront sur le pouce, abandonnant Curudan, attaché, au chahut brutal des enfants et de quelques femmes. Le malheureux rôdeur en sortira sonné pour une

que pour les charrues), une cinquantaine de vaches et deux taureaux aux longues cornes paissent la lande sous la garde de quelques gamins, assez loin de la forêt et de ses dangers. Le clan possède aussi une vingtaine de chèvres et de porcs, ainsi que de nombreuses volailles qui vagabondent de droite et de gauche.

En fait, l'endroit déborde d'activité, de cris, de travail, mais aussi de rires et de jeux chez les enfants, et paraîtrait assez paisible... si Morechor et ses hommes n'apparaissaient pas.

bonne demi-heure, avec le nez cassé, les deux yeux pochés et quelques dents en moins, sans compter de multiples contusions.

Au bout d'une heure, Morechor et Caevillos ressortent, et les cavaliers d'Angmar repartent au trot par où ils sont venus, abandonnant Curudan dans le camp dunlending. Caevillos rassemble alors le clan autour de lui à grands cris, et harangue les siens pour les exhorter à redoubler de prudence puisque son allié Morechor vient d'intercepter l'éclaireur d'une dangereuse bande de brigands dunedains... Caevillos parle avec une certaine éloquence, et a tendance à amplifier les (fausses) informations de son "allié" - c'est un vrai dunlending... En outre, il fait son discours en Dunael, ce qui peut poser problème aux PJ qui ne pratiquent pas sa langue...

A l'issue de son discours, Caevillos condamne Curudan au pilori pour une durée indéterminée ; un pilori grossier est aussitôt fabriqué et dressé au centre du campement, et Curudan y est conduit sans ménagement. Caevillos ne veut pas tuer son prisonnier car il estime qu'il pourra servir d'otage. Compte tenu de son état lamentable, aggravé au bout de quelques heures par le supplice du pilori, il peut aussi servir d'avertissement à l'encontre d'agresseurs éventuels.

## 5) Diplomatie, manière forte ou dérobade ?

Que vont faire les PJ face à cette situation ?

S'ils ont déjà joué "Le Huitième chant", ils devraient reconnaître Curudan (grâce à un jet de perception réussi s'ils restent sous le couvert des arbres), un des rôdeurs du Mont Venteux, et cela devrait les pousser à essayer de le sauver. Peut-être la curiosité seule les poussera-t-elle à se rapprocher...

Il sera difficile d'approcher discrètement du campement en plein jour : la lande fournit une végétation pauvre, et il y a une centaine d'habitants en activité, plus autant d'animaux... Sauf en utilisant la magie, les PJ qui approchent du camp le font ouvertement.

S'ils s'approchent dès que Morechor et ses hommes apparaissent, le capitaine d'Angmar répandra l'alarme dans le clan dunlending et les PJ vont être confrontés à une panique rapide d'où émergeront rapidement une trentaine de guerriers armés à la hâte, et d'autant plus agressifs qu'ils ne comprennent rien à la situation.

S'ils s'approchent alors que Morechor et Caevillos se sont isolés pour discuter, ils seront d'abord repérés par des enfants qui viendront spontanément à leur rencontre. Les enfants dunlendings sont effrontés et joueurs, et si les PJ se montrent amicaux, les enfants se montreront aussitôt familiers, ce qui attirera les mères, venues vérifier si la marmaille ne court pas de risque. S'ils se montrent aimables, les PJ pourront alors avoir un premier contact assez positif... jusqu'au moment où les hommes de Morechor s'apercevront de la présence des PJ. Ils fileront alors avertir leur chef, qui répandra immédiatement l'alarme. Mais dans cette hypothèse, son action aura l'effet d'un pétard mouillé, car les hommes du clan auront pu juger que les femmes et les enfants ne semblaient pas en danger. Toutefois, la vieille méfiance contre les elfes refera surface, et les guerriers écartèreront les enfants en se montrant menaçants. Caevillos interviendra en personne. L'attitude des PJ fera toute la différence : s'ils se

montrent arrogants, hautains ou insultants, ils risquent fort d'échauffer les guerriers de la tribu et de se retrouver avec une charge violente et dévastatrice sur les bras. En revanche, s'ils font preuve de trésors de diplomatie et d'une certaine habileté (la flatterie vis-à-vis de Caevillos fonctionne bien...), ils peuvent engager un dialogue précaire, et apprendre ce que le clan fait ici, qui est son chef, qui est Morechor, et même entendre parler d'Uruthaur Sonnefer. Interrogés à propos de l'emplacement du Merethlin ou au sujet du meurtre de l'elfe, les hommes de Dun sont de bonne foi en confessant leur ignorance... Pendant tout l'entretien, Morechor pousse sans cesse Caevillos à massacrer les elfes, mais le chef dunlending tient à montrer qui commande dans son clan, et il ne donnera pas le signal du combat si les PJ ne lui en donnent pas le prétexte.

Si les PJ parviennent à établir le contact avec Caevillos, Morechor quittera le camp en rage, en proférant des menaces à Caevillos - affirmant par exemple que leur accord risquait d'être rompu et que l'or et les armes ne seraient pas versés. De telles menaces devraient faire bondir Caevillos qui menacera à son tour Morechor de le contraindre par les armes et par la famine à respecter sa parole. Au milieu d'une situation qui s'envenime ainsi, les PJ ont tout intérêt à se faire tout petits et à continuer d'encenser Caevillos pour éviter que sa colère ne leur retombe dessus... Dans tous les cas, les hommes de Dun les empêcheront toujours d'approcher Curudan, et même s'ils ont pu discuter quelque temps, on finira par leur faire comprendre qu'ils n'ont pas leur place dans le campement.

Si les PJ tentent de s'approcher après le départ de Morechor, Caevillos les prendra pour des émissaires de la "dangereuse bande de brigands" et proclamera aussitôt l'alarme - auquel cas les PJ ont intérêt à courir vite ou à bien se battre car

tous les guerriers du clan vont leur tomber dessus.

L'autre option, c'est la manière forte. Il serait bien sûr absurde d'attaquer frontalement le campement dunlending. Mais une opération commando, menée de nuit, peut être envisagée par les PJ pour délivrer Curudan. Caevillos laisse quelques sentinelles monter la garde, mais des elfes furtifs devraient pouvoir réussir à se glisser sans bruit dans le campement endormi et à délivrer Curudan sans coup férir. Même si les PJ sont découverts par une sentinelle, l'alarme provoquera une confusion suffisante pour que les PJ et Curudan puissent prendre la fuite avant d'affronter une résistance organisée.

Si Curudan est délivré, il racontera aux PJ tout ce qu'il a vu : les troupeaux pillés, la troupe sor-

## 6) Sur les traces de Morechor

Logiquement, les PJ devraient accepter de retarder la progression de l'ennemi. D'après les renseignements de Curudan/Beremil, la troupe ennemie descendait le cours du Kelethel, à plusieurs jours de marche. Pour intercepter l'adversaire, il suffira donc de remonter le cours du torrent - précisément le chemin pris par Morechor et ses cavaliers, qui précéderont donc de peu les PJ.

Remonter le cours du Kelethel prendra trois jours avant de trouver l'ennemi. Si vous voulez pimenter le voyage, présentez-le comme une poursuite des cavaliers d'Angmar, sans cesse sur le point d'être rattrapés par les elfes (plus endurants que les humains) et se dérobant sans cesse grâce à la rapidité de leurs chevaux. En fait, Morechor a pour objectif la jonction entre sa petite bande et la colonne d'Uruthaur, surtout s'il est porteur d'une aussi mauvaise nouvelle que la présence d'une bande d'elfes dans les parages...

## 7) Un maléfice d'Uruthaur

Un jour avant l'arrivée des PJ, la troupe d'Uruthaur est arrivée en vue de la mine d'Onarr Bar-

tie de La Porte des Gobelins qui semble avoir pris la route du "Lac aux elfes"... Il proposera aux PJ d'essayer de retarder au maximum la troupe sombre, pendant que lui-même ira chercher du renfort.

Dernière hypothèse : vos joueurs n'ont rien à faire des événements qui se passent à Wyrdtalath ou ne sont pas parvenus à délivrer Curudan. Dans ce cas, ils tomberont sur Beremil à l'orée de la forêt, qui a suivi de loin Curudan et les cavaliers d'Angmar dans l'espoir de favoriser l'évasion de son compagnon. C'est Beremil qui dévoilera alors aux PJ ce qui se trame dans les Monts Brumeux et fera la même proposition que celle qu'aurait faite Curudan.

Au cours de ce voyage, décrivez aussi rapidement certains lieux traversés qui pourront par la suite leur servir de terrains propices à des embuscades :

Premier jour : 1. Une combe forestière / 2. Un vallon marécageux, bordé de joncs.

Deuxième jour : 1. Un gué peu profond mais découvert / 2. Un passage en lacets.

Troisième jour : 1. Une pente semée d'éboulis et de rocs / 2. Une petite falaise bordant le torrent.

Au cours de leur voyage, les PJ monteront de plus en plus haut dans les collines, abandonnant les forêts de feuillus pour de sombres sapinières, dans un terrain de plus en plus montagneux où la roche le dispute à l'herbe et où l'hiver a laissé encore quelques plaques de neige.

Enfin, au soir du troisième jour de voyage, les PJ découvriront la troupe d'Uruthaur, en train d'assiéger la mine d'Onarr Barbegrise.

begrise. Uruthaur a proposé aux nains de leur acheter leur minerais, mais Onarr a refusé tout

net à cause de la présence des orques. Uruthaur a donc entrepris le siège de la mine.

La mine d'Onarr est creusée dans une petite falaise qui domine le torrent d'une quinzaine de pieds. A cet endroit, le torrent s'alanguit dans un bassin naturel qui forme un petit cirque au milieu des collines arides. Les troupes d'Uruthaur s'y sont regroupées dans un ordre très relatif. Des orques ont commencé à creuser des galeries sur les côtés de la falaise, pour essayer d'atteindre les couloirs de la mine. D'autres ont fabriqué une catapulte rudimentaire pour essayer de disloquer le mur de pierres de taille que les Nains ont construit à la hâte pour barricader l'entrée de la mine. Les PJ pourront observer la scène depuis les rochers et quelques bosquets de sapins qui flanquent le sommet des pentes du cirque naturel, à environ 400 pas des forces ennemies.

Cependant, au moment de l'arrivée des PJ, les hostilités semblent suspendues. Les troupes d'Angmar (Voir **9. La colonne ennemie**) sont rassemblées autour du bassin formé par le torrent (y compris Morechor et ses cavaliers, arrivés depuis peu). Au centre se trouve un petit îlot de galets. Uruthaur y a installé une forge sommaire, encadrée de deux grands brasiers et de deux immenses soufflets actionnés par une dizaine de

petits gobelins frénétiques. Quelques heures auparavant, un Nain, déséquilibré par l'impact d'une catapulte est tombé du mur et a été capturé par les orques. Le Nain se trouve enchaîné, torse nu, sur l'îlot, face à l'enclume d'Uruthaur. Celui-ci est en train de forger un long cimenterre, alternant le travail du fer avec de longues invocations en Quenya dénaturé (avec des prières corrompues à Tulkas le Forgeron) et en Parler Noir (prières à Morgoth). Chacune de ses invocations est accueillie par des clameurs inquiétantes de la part des hommes d'armes et par des braillées sauvages des orques, qui martèlent leurs boucliers en rythme (approximatif) avec le choc du marteau sur l'enclume.

A l'issue de ses invocations, Uruthaur brandit le cimenterre rougeoyant d'une main, saisit de l'autre le prisonnier Nain par les cheveux, lui tire la tête en arrière et plonge à la verticale la lame incandescente dans sa gorge. Le malheureux pousse un cri affreux couvert par la clameur des troupes d'Angmar. Uruthaur arrache la lame du corps du nain, la plonge dans l'eau du torrent qui se met à fumer et à bouillonner, puis la brandit à nouveau, proclamant que l'arme portera le nom de Gurthnaug, "Mort du nain", et qu'il s'agit d'une exterminatrice de Nains...

### **8) La chute d'Onarr Barbegrise**

Les Nains ont la tête dure, et ils sont en outre doté d'un courage certain et d'un fort esprit clanique. Lorsqu'ils ont vu la mise à mort de leur compagnon et entendu la proclamation d'Uruthaur, leur sang n'a fait qu'un tour. Ils abattent leur mur et chargent haches et marteaux au poing les assiégeants. Ils sont onze, lourdement armés, menés par Onarr Barbegrise. Turanca réagit aussitôt en lançant ses hommes contre eux, et Balog Une-oreille s'empare de Gurthnaug puis charge à la tête des orques galvanisés. Uruthaur hurle à ses troupes de capturer des Nains vivants.

Le combat sera violent et bref. Malgré leur vaillance, les Nains seront submergés par le nombre. Huit d'entre eux seront tués, et trois, blessés, seront capturés (parmi eux se trouve Onarr). Au cours de la bataille, quatre orques et deux hommes trouveront la mort, huit orques et cinq hommes seront blessés.

Il est possible que les PJ désirent porter secours aux Nains. S'ils attaquent directement les troupes d'Uruthaur, Morechor et ses cinq cavaliers, secondés par deux orques sur loup, tenteront de les intercepter, et les occuperont assez longtemps pour empêcher les PJ d'assister efficacement les Nains.

Quoique sans espoir de sauver les Nains, une autre tactique serait de profiter de la bataille pour s'attaquer au bétail et aux chevaux de trait des troupes d'Angmar. ( Voir 9. La colonne ennemie.) Les animaux, dépourvus de garde à cause du combat, pourront être dispersés effica-

### 9) La colonne ennemie

Une fois les Nains vaincus, Uruthaur passera la nuit et la journée suivante à piller méthodiquement leur minerais, et à le charger sur ses chariots, avec son matériel de forge. Les corps des tués, hommes, nains et orques, sont entassés sur un bûcher et brûlés, après avoir été dépecés par certains guerriers orques qui se sont fournis en viande fraîche...

Les trois Nains prisonniers seront enchaînés à l'un des chariots et laissés sous la garde de deux soldats d'Angmar (Uruthaur se méfie de l'agressivité des orques). Si les animaux de bât et le troupeau ont été dispersés, il enverra cinq patrouilles d'orques les rassembler ; ces patrouilles seront formées de 1d6 gobelins renifleurs, de deux soldats et d'un champion monté sur loup.

La composition des troupes d'Uruthaur est la suivante, après le combat contre les nains :

- Le petit détachement de cinq cavaliers lourds, menés par Morechor.
- Un détachement de dix-huit piquiers, dont cinq sont blessés, menés par Turanca.
- Une horde orque menée par Balog Une-Oreille, qui se subdivise en trois types de guerriers :
  - a) Trente-cinq gobelins renifleurs, dont deux sont blessés.
  - b) Dix-sept soldats orques, dont cinq sont blessés
  - c) Neuf champions orques, dont un est blessé et six sont montés sur loups.

Soustrayez à ces chiffres les pertes éventuelles infligées par les PJ si ceux-ci ont tenté de secourir les nains.

Uruthaur, considéré comme un grand shamane par les orques et comme un sorcier redoutable par les hommes, fait régner une discipline de fer

avant que Morechor et sa bande n'intervienne. Disperser les animaux de bât et le troupeau permettra aussi aux PJ de tendre plusieurs embuscades aux patrouilles isolées courant après chevaux ou moutons au cours de la nuit et de la journée suivantes...

sur ses troupes, par l'intermédiaire de ses trois lieutenants. Mais une rivalité sourde oppose ceux-ci : Morechor, de lignée aristocratique, méprise Turanca, d'origine roturière, et se montre arrogant avec Balog Une-oreille. Turanca se montre froid et menaçant avec Morechor et Balog ; le chef orque, quant à lui, se plaint qu'on considère ses troupes comme des esclaves et insulte ou menace fréquemment dans sa langue les deux lieutenants humains d'Uruthaur. Pour des PJ éventuellement capturés et dotés d'un certain sens de la manipulation, il y a là un ferment de discorde qui pourrait être exploité pour semer le désordre dans les troupes ennemies.

En déplacement, Morechor et ses cavaliers servent d'avant-garde, suivis par les chariots escortés par les piquiers, Uruthaur et Turanca. C'est au chariot central que les trois Nains sont enchaînés. Les hommes blessés montent se traînent tant bien que mal derrière le dernier chariot. La troupe d'orques suit. Le troupeau, gardé par une dizaine de renifleurs ferme la marche, dans un grand désordre car les gobelins effraient autant les moutons qu'ils ne les dirigent. De plus, les orques blessés sont à la traîne et sont souvent rattrapés par les moutons, ce qui accentue la confusion. Cette arrière-garde est clairement le plus gros point faible de la colonne.

Uruthaur envoie également trois groupes d'éclaireurs en avant et sur les flancs de la colonne. Il s'agit à chaque fois d'un binôme de gobelins renifleurs, auquel Uruthaur ajoutera un orque sur loup après la première attaque des PJ.

La colonne se déplace de nuit, par souci de discrétion et d'efficacité (Les orques se traînent sous le soleil...). Le jour, la colonne forme un

double cercle pour faire bivouac. Au centre se trouvent les chariots avec les blessés, les animaux de bât, les prisonniers et les humains. Deux sentinelles y montent la garde. Autour, les orques forment un deuxième cercle, où quatre sentinelles montent la garde. Le troupeau se trouve un peu à l'écart, gardé par trois sentinelles orques et un piquier humain. C'est encore, une

### 10) Une guerre d'embuscades

Le but des PJ est de retarder au maximum la colonne d'Uruthaur, voire de saper suffisamment le moral des troupes pour les pousser à battre en retraite. Une attaque frontale étant suicidaire, il faudra mener une guérilla dont l'objectif sera de ralentir l'ennemi tout en évitant au maximum la confrontation directe.

Les PJ ont de multiples options :

a) Harceler les éclaireurs : Si ceux-ci parviennent à donner l'alarme, il leur faut 1d10 minutes pour que du renfort arrive (en général Morechor et ses cavaliers...). Si les PJ parviennent à exterminer une patrouille, Uruthaur ajoutera désormais deux orques guerriers aux effectifs des patrouilles d'éclaireurs.

b) Harceler le troupeau : C'est relativement peu risqué et très efficace pour retarder la colonne et la disperser en patrouilles de recherche... Attention toutefois : il faut 1d3 minutes pour que la cavalerie de Morechor et le gros des troupes orques tournent bride et interviennent - ce qui provoquera au demeurant une magnifique pagaille chez les moutons...

Après deux attaques portées contre le troupeau, Uruthaur tendra un piège aux PJ : Balog, deux champions orques, cinq soldats orques et cinq renifleurs se revêtiront d'une peau de mouton et se gliseront incognito entre les pattes des brebis, pour attaquer par surprise les PJ lors d'une éventuelle nouvelle tentative...

fois le point faible du dispositif, car les animaux peuvent être facilement dispersés, ce qui est susceptible de faire perdre plusieurs heures aux troupes d'Angmar pour les rassembler. Après la première attaque du bivouac par les PJ, Uruthaur doublera les gardes.

c) Tuer ou blesser les attelages des chariots : Très risqué car nécessite une attaque du cœur du campement ou de la colonne (Les piquiers interviennent directement, Turanca en tête ; les orques et les cavaliers de Morechor interviennent en 1d2 minutes). Chaque chariot est tiré par quatre chevaux de trait ; trois soldats orques pourront remplacer chaque cheval tué, mais cela affaiblira la force de frappe des orques et répandra le mécontentement dans leurs rangs...

d) Délivrer les prisonniers Nains : Encore plus risqué que de s'attaquer aux attelages car cela nécessite une infiltration au cœur du dispositif ennemi (Une diversion est sans doute nécessaire pour une telle opération). De plus, les nains ne sont guère discrets... Toutefois, si les PJ réussissent à les arracher des griffes d'Uruthaur, ils auront gagné trois alliés fidèles et déterminés.

e) Tendre des embuscades en exploitant le terrain (Voir **6. Sur les traces de Morechor**)

En moyenne, un accrochage fera perdre une heure à la colonne, le temps de se réorganiser en ordre de marche et de redispenser des patrouilles d'éclaireurs. 1d2 heures seront perdues si un ou plusieurs chevaux de bât sont tués ; 1d3 heures si une troupe qui a perdu le moral proteste et qu'elle doit être reprise en main ; 1d4 heures si le troupeau de moutons est dispersé et doit être rassemblé.

La colonne fait systématiquement un bivouac dès que le jour se lève.

## 11) La tactique ennemie

Uruthaur essaie de progresser coûte que coûte vers le Merethlin. Il espère pouvoir faire la jonction avec le clan de Caevillos et unir les guerriers des deux troupes pour traquer les PJ. Lorsque les PJ risquent une attaque, Uruthaur envoie des troupes soutenir le point attaqué, mais ne lance jamais ses guerriers dans une traque des PJ, de crainte de les envoyer dans quelque traquenard. Lui même ne quitte guère les chariots et n'intervient personnellement dans le combat que si les chariots, les prisonniers ou les animaux de trait sont visés.

En outre, si Uruthaur se rend compte qu'il a affaire à des elfes, il exige qu'on les blesse et qu'on les capture vivants plutôt qu'on ne les tue. Il a besoin de chair fraîche pour fabriquer des armes "tueuses d'elfes"... C'est également pour cette raison qu'il garde en vie ses trois prisonniers Nains. Ainsi, si des PJ sont submergés, ils ont plus de chance d'être capturés et enchaînés que d'être immédiatement massacrés.

N'oubliez pas qu'Uruthaur est mage. S'il ne s'expose pas personnellement pendant les combats, il se sert en revanche de ses sorts pour diriger ses troupes : il utilise la surpuissance vocale pour hurler des ordres avec une force assourdissante, audible à des miles à la ronde ; il utilise la télé-audition et la télé-visualisation pour localiser les PJ lors de leurs coups de mains et donc mieux diriger ses troupes ; enfin, il utilise un

corbeau comme familier, et l'envoie fréquemment faire des rondes aériennes pour repérer depuis le ciel la position des PJ... Une bonne façon de neutraliser Uruthaur serait d'ailleurs d'abattre ce corbeau, puisque le mage serait alors à -25 en activité générale pour deux semaines... Les trois lieutenants d'Uruthaur appliquent diverses tactiques :

- Morechor profite de la mobilité de ses cavaliers pour essayer de couper la retraite des PJ et les attaquer sur leurs arrières, tandis que le reste de troupes essaie de les attaquer frontalement. Sa tactique en fait un adversaire redoutable sur terrain dégagé, moins efficace sur terrain accidenté ou boisé.

- Turanca applique une tactique purement défensive, regroupant ses piquiers en phalange. Peu mobile, il est le dernier à intervenir si les PJ mènent une attaque éclair sur l'avant ou l'arrière-garde. En revanche, il est redoutable si les PJ s'attaquent aux chariots.

- La tactique de Balog, quant à elle, est typiquement orque... Il n'en a pas. On charge en tas sans réfléchir. Quitte à bousculer l'ordre de bataille des piquiers ou à disperser les moutons... C'est assez efficace sur pas mal de terrains si les PJ n'ont pas prévu une retraite discrète ou rapide. Cela peut s'avérer catastrophique si les PJ sont des combattants pervers qui ont monté un tour d'elfe...

## 12) Conditions de victoire

Tuer Uruthaur provoquera le repli, voire la débandade de l'ennemi. Voilà toutefois qui risque de se révéler une entreprise particulièrement périlleuse, car l'armurier ne quitte pas le centre de ses troupes.

Tuer le chef d'une des trois troupes (Morechor, Turanca ou Balog) provoque l'effondrement du moral des guerriers privés de capitaine. Harangués par Uruthaur, ils restent auprès de lui, jus-

qu'à la prochaine attaque des PJ. Que cette attaque soit une réussite ou un échec, les guerriers privés de chef profiteront de la confusion pour prendre la fuite.

Lorsque la somme des morts et des blessés atteindra un tiers d'une des troupes, les guerriers de cette troupe verront leur moral s'effondrer et réclameront de battre en retraite. Ils seront repris en main par leur capitaine (quitte à couper une

tête ou deux pour l'exemple), mais il suffira d'un nouveau mort au sein de leurs rangs pour provoquer des désertions en masse.

Pour une raison ou une autre, si Uruthaur a perdu deux de ses trois troupes, il se résoudra à battre en retraite. S'il a encore des prisonniers à ce moment là, il les fera égorger et les abandonnera aux bêtes sauvages.

Si les PJ ne sont pas parvenus à stopper Uruthaur, celui-ci fera jonction avec le clan de Caevillos. Normalement, il aurait fallu quatre jours de voyage (en comptant le pillage de la mine naine) aux troupes d'Uruthaur pour gagner Wyrtdalath. Si les PJ sont parvenus à les retarder suffisamment pour qu'ils fassent le trajet en sept jours ou plus, une force de secours se trouvera au Merethlin, composée d'une dizaine d'elfes archers menés par Gildor Inglorion et d'une quinzaine de rôdeurs, menés par Curudan (s'il a été libéré) ou Beremil. Une bataille aura alors lieu en forêt entre les forces coalisées d'Uruthaur et de Caevillos et celle des elfes, des rôdeurs et des PJ pour prendre le contrôle de l'étang de la

### 13) Conclusion

Si les PJ parviennent à stopper à eux seuls la troupe ennemie, ils bénéficieront d'une extraordinaire renommée à Fondcombe, aux Havres gris et dans le royaume des elfes sylvains, ainsi qu'auprès des rôdeurs du Nord. Ils seront fêtés comme de vrais héros à Fondcombe et l'on écrira quelques chansons sur leurs exploits.

S'ils ont suffisamment retardé l'avance d'Uruthaur pour permettre aux renforts d'arriver à temps, ils gagneront l'estime des rôdeurs et seront fêtés et honorés à Fondcombe. Dans les deux cas, s'il y a des survivants chez les agents d'Angmar, il faudra désormais les compter

fête, bataille qui après moultes péripéties, sera remportée par les elfes et les rôdeurs (faites en un grand moment pour vos PJ).

En revanche, si les PJ ne sont pas parvenus à retarder le voyage de la troupe d'Uruthaur, l'étang sera investi - sauf si les PJ parviennent à rassembler au dernier moment les conditions de victoire, en tenant compte du fait qu'Uruthaur dispose d'une troupe supplémentaire avec les hommes de Caevillos.

Une solution subsidiaire (et risquée) pour empêcher la jonction entre le clan de Caevillos et les troupes d'Uruthaur serait de parvenir à voler le coffre de deux cents pièces d'or et les trente fers de lance (+5, non magiques) qui doivent payer les Dunlendings. L'ensemble se trouve dans le chariot central, ce qui implique d'avoir obtenu des renseignements précis et d'avoir mené une action particulièrement audacieuse. Si Uruthaur ne dispose pas de ces trésors, Caevillos refusera de s'allier avec lui, voire l'affrontera les armes à la main si Morechor l'avait menacé.

comme des ennemis personnels, acharnés et avides de vengeance.

Si les PJ échouent - mais parviennent à échapper à la forge blasphématoire d'Uruthaur - le Merethlin sera souillé par le forgeron noir et ses troupes, et les elfes se lamenteront sur la perte de l'Etang de la Fête. Elrond manifestera de la gratitude aux PJ pour avoir essayé de sauver le sanctuaire, mais les rapports qui les lient aux habitants de Fondcombe seront moins chaleureux et moins cordiaux qu'auparavant. Une ombre de mélancolie sera venue assombrir leur cœur, et ils perdront une partie de la gaieté et de l'insouciance elfiques...

### III. Personnages

#### 1. Les forces d'Angmar

##### *Uruthaur Sonnefer*

Un homme de taille moyenne, à la carrure impressionnante, aux bras musclés, au crâne rasé. Il ne porte qu'une fine barbe blanche qui trahit ses soixante ans, mais sa stature et son énergie sont celles d'un homme dans la pleine force de l'âge. Son visage est défiguré par des cicatrices rituelles, et des griffes d'ours serties dans des attaches d'argent lui servent de pendants d'oreille. Il porte une tunique de grosse toile sans manches, serrée à la taille par une impressionnante ceinture, ornée de larges plaques de cuivre ciselées de runes (Multiplicateur PP X2). Il porte également des braies de peau, des bottes de belle facture (+5 MM) et jette sur ses épaules une peau d'aurochs à poil laineux pour se protéger du

froid. Un long cimenterre barbelé, à la garde ornée de crânes ciselés, pend à son flanc (Il s'agit de Draugedhel, une arme maléfique tueuse d'elfes, +15 contre des ennemis ordinaires et +25 contre des elfes). Uruthaur se déplace sur un cheval noir harnaché avec des mors ciselés selon une mode barbare, décorés de chevelures humaines et elfiques. Un corbeau noir est souvent perché sur son épaule, ou plane dans les environs (Il s'agit de son familier ; Uruthaur peut percevoir ce que sent l'animal tant que celui-ci ne s'éloigne pas de plus de 105 m ; mais 105m d'altitude, cela fait un poste de guet redoutable pour des PJ peu discrets...).

##### **Mage Niveau 7**

**MM : 10 (+5) = 15 (Sans armure)**

**1 Main Lame : 25 (35 contre des elfes)**

**Forger : 95**

**Lecture de runes : 69**

**Utilisation d'objets magiques : 69**

**Direction de sorts : 80**

**Sorts de Base : 14**

**Points de Puissance : 28 (14 X 2)**

**BD : 5**

**Points de coup : 49**

**Listes de sorts : Surpuissance physique (Sorts utilisés souvent : 1. résistance à la chaleur, pour la forge / 5. Vision nocturne / 6. Vision périphérique, en cas de combat / 7. Surpuissance vocale, pour crier des ordres en combat), La main essentielle (Sorts utilisés souvent : 2. Bouclier / 5. Déflexions / 7. Déflexions lames), Les lois des sorts (Sorts utilisés souvent : 1. Réserve de sorts / 2. 5. 7. Runes I, II et III), Les Perceptions essentielles (Sorts utilisés souvent : 1. Familier / 5. Télé-audition / 7. Télé-visualisation), Les voies du feu (Sorts utilisés souvent : 3. feu de bois / 5. Solides ardents / 6. Eclair de feu)**

##### *Morechor*

Un homme mince, grand, vêtu et armé avec une certaine sophistication très aristocratique. Il a de longs cheveux blonds, un visage noble et arro-

gant. Il porte une armure de plates orfèvrée (Avec brassières et jambières), représentant un mélange entrelacé de reptiles et de lances, sur

laquelle il jette un long manteau de brocart noir et or doublé de fourrure. Une grande chaîne pectorale en or (valeur 30 pièces d'or) barre sa poitrine. Il porte au côté une épée longue non-magique +5 (de fabrication Dunadan, sans doute

#### **Guerrier Niveau 7**

**MM : 0 Plate**

**1 Main Lame : 105 (110 avec son épée longue ; 115 avec sa dague contre un elfe)**

#### ***Cavaliers lourds de Morechor***

De grands hommes solides aux cheveux longs, parfois tressés. Ils portent des casques de fer à nasal garnis de protège-joues et de protège-nuques de cuir, des cottes de mailles noirâtres et des jambières et brassières de fer. Ils jettent de

#### **Guerriers Niveau 4**

**MM : +5 Cotte de mailles**

**1 Main Lame : 82**

**Hast : 52**

#### ***Turanca***

Un homme de haute taille, aux épaules larges et à la démarche de félin. Il a les cheveux ras, un teint d'une pâleur malade et les yeux luisants d'une fièvre malsaine - autant de stigmates laissés par la fréquentation du roi-sorcier. Les lobes de ses oreilles sont percés et étirés pour y placer deux médailles en argent, représentant des crânes grimaçants, qui lui servent de pendant d'oreille.

Turanca porte une cotte de mailles noire ornée de médaillons grimaçants, ainsi que des bras-

#### **Guerrier Niveau 11**

**MM : 5 Cotte de mailles**

**1 Main Lame : 120**

**Arc composite : 101**

issue d'un pillage) et une longue dague noire tueuse d'elfes (+10 contre les elfes).

Il monte un beau destrier gris. A l'arçon de la selle sont suspendus son bouclier et deux lances d'arçon.

**Hast : 86**

**Equitation : 42**

**BD : 15 (+ 25 bouclier) = 40**

**Points de coup : 106**

longs manteaux noirs doublés de fourrure de loup sur leurs épaules. Ils sont armés de lances d'arçon et d'épées longues, ainsi que de boucliers. Ils montent de grands destriers.

**Equitation : 24**

**BD : 15 (+ 25 bouclier) = 40**

**Points de coup : 73**

sières et des jambières de cuir renforcées de clous de cuivre. Il est armé d'une épée longue, d'un arc composite de corne (trois de ses flèches sont + 10 contre les elfes) et d'une dague courbe. Il porte en outre un bouclier d'acier noirci où se profile vaguement la forme ciselée d'un crâne hurlant. (Bouclier Maudit, qui asservit le porteur au roi-sorcier au bout de 1d6 jours, mais lui permet de jeter une fois par jour le sort "déflexion")

**BD : 15 (+ 25 bouclier) = 40**

**Points de coup : 129**

### ***Piquiers de Turanca***

Des piétons vêtus de grosse laine beige et noire ; ils portent des casques de cuir à nasal, des pourpoints de cuir souple, une lance, une épée courte, un bouclier et de solides bottes de marche. Ils

#### **Guerriers Niveau 3**

**MM : 0 Cuir souple**

**1 Main Lame : 69**

### ***Balog Une-Oreille***

Un orque large, trapu, aux muscles noueux. Il louche légèrement de l'oeil gauche, et une cicatrice affreusement boursouflée remplace son oreille droite. Il porte un lourd anneau d'or qui perce sa lèvre inférieure et la tire vers le bas, découvrant ses crocs jaunâtres et le faisant constamment baver. Il est vêtu d'une cote de mailles alourdie de plaques de bronze (+5 BD, -10 MM), d'un casque à nasal (qui accentue son strabisme...) doté d'un protège-nuque de cuir, d'un bouclier à l'umbo bosselé. Il est armé d'un fouet (pour faire courir les traînardes), d'un arc court, d'une masse d'armes et de "Gurthnaug", le cimenterre "tueur de Nains" (Magique et maléfique +10, +20 contre les Nains). Il possède en outre 25 pièces d'or dans une bourse de peau qu'il cache sous sa cote de mailles.

#### **Guerrier Niveau 6**

**MM : 5 (-10) = -5 Cote de mailles**

**1 Main Lame : 95 (105 avec Gurthnaug ; 115 contre un nain)**

### ***Champions orques***

Grands orques aux faciès féroces, souvent borgnes ou balafrés, aux épaules larges et aux voix gutturales. Ils portent des cottes de mailles percées et rafistolées, des casques ornés de clous, de

#### **Guerriers Niveau 4**

**MM : 0 Cote de mailles**

Quelques pétales de lys, © Usher, La Cour d'Obéron

jettent de grands manteaux noirs sur leurs épaules. Ils ont un moral solide tant qu'ils sont commandés par Turanca.

**Hast : 44**

**BD : 5 (+ 25 bouclier) = 30**

**Points de coup : 60**

Il se déplace généralement à pied pour surprendre plus facilement les orques qui tentent de resquiller... Sa voix gutturale est la plus puissante de toute la troupe d'Angmar (sauf quand Uruthaur utilise le sort "surpuissance vocale"), et son cri de guerre suffit à rallier tous les orques. Il craint Turanca, se montre défiant à son égard et menaçant dans son dos - mais il s'agit plus de rodomontades pour épater ses guerriers qu'autre chose... Il a des altercations assez fréquentes avec Morechor, qu'il raille ouvertement en orque - il le craint moins car Morechor n'a que cinq cavaliers à opposer à ses soixante guerriers... S'il fait respecter sa loi à coups de fouet, voire à coups de masse d'armes chez les orques, il est toujours prêt à rendre Morechor ou Turanca responsables d'un revers essuyé par ses "gars".

**1 Main choc : 75**

**Projectiles : 40**

**BD : 5 (+ 25 bouclier+5 CM) = 35**

**Points de coup : 100**

scalps ou de cornes, des boucliers cabossés d'impacts et des armes aux tranchants barbelés. Ils sont armés de haches ou de masses d'armes, ainsi que d'arcs courts.

**1 Main Lame/Choc : 70**

**Arc court : 50**

**BD : 0 (+ 25 bouclier) = 25**

**Points de coup : 75**

### *Wargs*

Grands loups gris ou noirs, à l'échine puissante et aux crocs redoutables. Maigres, mais endurants et cruels.

**Niveau 5**

**MM : 30 Cuir souple**

**Mâchoire (Moyenne) : 80**

**BD : 30**

**Points de coup : 150**

### *Soldats orques*

Guerriers veules et brutaux, agressifs en groupe mais pas téméraires (surtout quand le vent tourne...) Ils portent des cuirasses de cuir rigide cloutées ou alourdies de pièces métalliques cou-

sues à la diable, des casques de cuir avec protège-joues de cuir, des boucliers de peau sur armatures de bois et de fer ainsi que des cimenterres et des lances.

**Guerriers Niveau 2**

**MM : 5 cuir rigide**

**1 Main Lame : 45**

**Armes d'hast : 30**

**BD : 0 (+ 25 bouclier) = 25**

**Points de coup : 45**

### *Orques renifleurs*

Petits orques frêles et furtifs, à la fois vindicatifs et couards. Ils essaient au maximum d'éviter le corps à corps, fuient facilement devant l'ennemi, mais ils sont rusés et sont les spécialistes des traquenards et des coups fourrés (attirer l'ennemi dans une embuscade en prenant la fuite, aller

chercher les gros champions orques qui traînent dans les parages, se glisser dans le dos de l'ennemi pour lâcher quelques volées de flèches...) Ils portent des hardes grouillantes de vermine, des arcs courts et de longs poignards courbes à manche d'os.

**Eclaireurs Niveau 2**

**MM : 30 sans armure**

**1 Main Lame : 40**

**Arc court : 35**

**BD : 15**

**Points de coup : 30**

## **2. Le Clan de Caevillos**

### *Caevillos*

Un homme de belle taille, un peu empâté mais charismatique et vif. Il a les cheveux roux, de belles moustaches tombantes très soignées, des yeux bleus pâles et le sourire enjôleur. Il se

montre facilement bavard et vantard, et peut faire le fier-à-bras pour épater la galerie.

Il porte une tunique de fine laine brodées de motifs animaux et forestiers stylisés, des braies

larges et des souliers de cuir fin lacés sur les mollets. Des bracelets de cuivre (Valeur : 15 pièces d'argent) et d'or rouge (Valeur : 5 pièces d'or) tintent à ses poignets, un torque d'or pâle (valeur : 10 pièces d'or) pare sa gorge. Il porte en

#### **Guerrier Niveau 5**

**MM : 5 Cotte de Mailles**

**1 Main Lame : 95**

**Hast : 60**

#### ***Guerriers de Caevillos***

De solides gaillards aux cheveux longs, aux moustaches tombantes ou aux barbes tressées. Ils sont vêtus de tuniques et de braies en étoffe grossière, mais teintées de couleurs chatoyantes.

#### **Guerriers Niveau 2**

**MM : 15 rien**

**1 Main Lame : 56**

**Hast : 36**

### **3. Les prisonniers Nains**

#### ***Onarr Barbegrise***

Un Nain trapu, d'âge mûr, à la barbe grise savamment tressée et aux cheveux largement dégarnis. Onarr a été dépouillé de tout son matériel après avoir été capturé, et il ne possède plus que ses bottes, ses braies et une tunique

#### **Guerrier Niveau 4**

**MM : +15 sans armure, 0 cuir souple, +5 cuir rigide, +10 Cotte de Mailles, -10 Plates**

**1 Main Lame : 82**

**1 main choc : 52**

outre une broigne d'anneaux de fer (équivalent d'une cotte de mailles), une épée longue et une lance. Il est le seul homme de son clan à monter à cheval pour combattre.

**Equitation : 30**

**BD : 15**

**Points de coup : 86**

Pour le combat, ils sont armés d'épées longues et de javelots, ainsi que d'un bouclier. La plupart combattent torse-nu, le visage et la poitrine couverts de peintures de guerre.

**Lancer : 41**

**BD : 5 (+25 bouclier) + 30**

**Points de coup : 47**

déchirée. En outre, il est blessé (- 25 points de coup). Si les PJ réussissent à le délivrer, il sera un allié fidèle, féroce contre l'ennemi, mais il faudra l'équiper entièrement...`

**Deux mains : 57**

**Projectiles & Lancer : 37**

**Hast : 37**

**BD : 5**

**Points de coup : 73 (-25, soit 48)**

### ***Svali et Finn, neveux d'Onarr***

Deux jeunes Nains, respectivement blond et roux, aux bonnes joues rouges et à la volonté solide. Ils estiment être les boucliers d'Onarr, le chef de leur famille, et c'est en le défendant qu'ils ont été capturés avec lui.

Comme leur oncle, ils ne disposent plus que de leurs vêtements déchirés et sont blessés (- 20

#### **Guerriers Niveau 2**

**MM : +15 sans armure, 0 cuir souple, -15 cuir rigide, +5 Cotte de Mailles, -35 Plates**

**1 Main Lame : 56**

**1 main choc : 41**

points de coup). Il faudra donc les équiper pour en faire des auxiliaires efficaces. Assez gravement blessés, ils risquent de retarder leurs compagnons tant qu'ils n'ont pas au moins regagné 10 points de coup supplémentaires.

**Deux mains : 36**

**Projectiles & Lancer : 31**

**Hast : 31**

**BD : 5**

**Points de coup : 47 (-20, soit 27)**

## **4. Les renforts**

### ***Rôdeur type (Beremil, Curudan, etc...)***

Ils sont vêtus de manteaux, tuniques et chausses de grosse toile décolorée, portent de vieux pourpoints de cuir, des épées aux fourreaux fatigués

et des arcs d'if polis par l'usage. Ils sont maigres, mal rasés, hirsutes, et ressemblent beaucoup à des vagabonds ou à des brigands.

#### **Rangers Niveau 4**

**MM : 5 Cuir souple**

**1 Main Lame : 78**

**Arc long : 43**

**Hast : 37**

**BD : 10**

**Points de coup : 48**

**Points de Pouvoir : 4**

**Listes de Sorts : Guérisons superficielles**

### ***Elfes types***

Elancés, juvéniles et gracieux, ils sont blonds ou châtain clair, et semblent aussi frais que s'ils sortaient d'une période de repos, malgré la longue route qu'ils viennent de parcourir à marches forcées. Ils sont vêtus de tuniques et de man-

teaux verts ou gris, coupés dans des étoffes raffinées brodées avec délicatesse de motifs floraux et animaux. Ils sont armés de dagues elfiques et de longs arcs clairs.

#### **Guerriers Niveau 4**

**MM : 30 Rien**

**1 Main Lame : 60**

**Arc long : 65**

**BD : 25**

**Points de coup : 45**