

Retour au Bercaïl

Bon... A l'origine, ce scénario était pour JRTM, mais j'ai découvert Tiers Age et j'ai décidé de mettre JRTM à la poubelle ! Donc, il peut être joué par des joueurs, euh... Bah je ne sais pas trop parce que je l'ai fait jouer à mes joueurs avec JRTM, mais il faut quand même que les joueurs aient un peu d'expérience (enfin, un peu ne convient pas !). Le scénario doit être fait, comme vous le verrez par la suite, en un temps chronométré : environ 3,5 jours.

Une dernière chose. J'ai conçu ce scénario avec le supplément *Minas Tirith* de JRTM, alors les noms de bâtiment cités sont tirés de là, alors ne me blâmez pas si ce sont des inventions d'ICE.

I. Synopsis

L'histoire est banale... Un groupe de personnes assez peu honnête, voir même d'alignement assez maléfique, ne reconnaît pas Sauron comme LE Seigneur Ténébreux. Mais alors, pourquoi sont-ils si méchants ? PAAARCE QUEEEUUHH... Ils veulent le retour de Morgoth, et oui, rien que ça ! Et pour cela, ils n'hésitent pas à commettre meurtres, sacrifices et autres amusements de ce genre. Mais heureusement, nos Héros (hum... Oui, les PJ) seront à *Minas Anor* pour nous arranger tout ça.

II. Un peu d'histoire

Melkor, « Le Puissant qui se dresse »

Melkor fut l'un des plus puissants Valars (ou dieu), au même niveau que son frère, Mawnë. Pour simplifier, Melkor se rebella contre l'autorité du Dieu Unique, Eru, et essaya pendant longtemps de dominer *Eä*, monde créé par Eru pour ses enfants. Il fit la guerre aux quatorze autres Valar mais vint sa perte lorsqu'il s'empara des Silmarils, bijoux créés par le plus grand des Elfes, Fëanor, qui renomma Melkor en Morgoth, le « Noir Ennemi ». Sa perte ne vint pas tout de suite mais il avait fait l'erreur de réveiller le courroux des Grands Noldor qui, malgré la malédiction de Mandos, quittèrent *Aman*, le continent des Dieux pour gagner les Terres du Milieu et se venger de Melkor. Après des siècles de combats, de sièges, de massacres, un Elfe, Eärendil, parvint à rejoindre *Valinor* et supplia les Valars d'intervenir. Ceux-ci libérèrent leur puissance et purent capturer et juger Melkor. Par leur intervention, les Terres du Milieu furent bouleversées, le *Beleriand* ravagé. Aussi, Melkor fut condamné à disparaître dans le Vide Eternel...

Minas Anor, « La Tour du Soleil »

Pour comprendre l'histoire de cette ville, il faut retourner au Second Age : En 3319, *Numenor* fut englouti dans les flots par la colère d'Iluvatar. Pourtant, des hommes réussirent à s'échapper : on les appelle les Fidèles car ils ne furent pas corrompus par les paroles de Sauron et ainsi survécurent au désastre, grâce aux Valars. Le plus illustre d'entre eux, nommé Elendil, avait deux fils, Isildur et Anarion, lorsqu'il accosta sur les Terres du Milieu. Les Fidèles fondèrent deux royaumes connus, *L'Arnor* et le *Gondor*, et c'est au *Gondor* que fut

bâtie *Minas Anor* (« Tour du Soleil »), par Anarion (de 3320 à 3420). L'autre fils d'Elendil, Isildur, bâti la cité jumelle à la même époque : *Minas Ithil* (« Tour de la Lune »). *Minas Anor* ne devint *Minas Tirith* (« Tour de Garde ») qu'en 2002 du Troisième Age lorsque *Minas Ithil* tomba aux mains des Nazguls, les servants de l'anneau, et devint *Minas Morgul* (« Tour du Sorcier »).

C'est en fait une cité bâtie en cercle... Des cercles de plus en plus grand et les uns dans les autres, avec pour protégé la cité, un gigantesque mur qui l'entoure entièrement. Le premier cercle est... Le premier que l'on voit et le dernier, le septième, est celui complètement au milieu. Plus on monte de cercle, plus les quartiers sont aisés, et la cité se surélève plus on va vers le dernier cercle. Vous ne voyez pas ? Bon, c'est pas grave, regardez l'écran du MJ de JRTM, *Minas Anor* est placé dessus ou alors regardez le supplément sur *Minas Tirith*.

Recette de la tourte au Valar Déchu (en une leçon, offre exceptionnelle)

Donc, pour ressusciter notre grand ami, il faut trouver des membres sur différents humains, et arraché le cœur d'un homme loyal et courageux (en gros un homme au cœur pur). Vous récupérez huit nains et les placez autour des membres réunis, qui doivent former un corps. Vous tournez autour des nains en récitant l'incantation (en Ancien Noir Parler, évidemment) et en les égorgeant, de façons que le sang coule vers les membres humains. Cela fait, le ciel se couvrira d'énormes nuages noirs et menaçants, les membres éclateront en chair à saucisses et Melkor se matérialisera. Il faut absolument que les huit nains soient tués pour que cela marche et le rituel doit commencer à midi pile.

Cependant, ce que Frost n'a pas prévu, c'est que Morgoth a définitivement disparu et que le démon qui apparaîtra ne sera qu'un démon d'*Angband*, qui faisait partie des unités de reconnaissance de Morgoth, au Premier Age.

III. Les personnages non joueurs importants

Goltarion

Il est l'archétype du grand, fort, beau, brun, aux yeux bleus et célibataire mais aussi travailleur que recherchent les femmes (soupir). Il est aussi le Capitaine de Jour du Guet (grade qu'il a obtenu grâce à mes joueurs dans un scénario mais bon je ne suis pas là pour vous parler d'eux). Donc, il est important au sein de *Minas Anor* et je pense que si les PJ peuvent s'en faire un allié, il leur sera utile.

Pour une description plus complète, je vous conseille de vous référer au supplément *Minas Tirith* de JRTM, dans un des scénarios proposés.

Peppan Frost

Lui, c'est le grand méchant du scénario. Il à l'apparence d'un faible et petit (1.55m) vieillard mais il camoufle ainsi ses talents de sorcier. C'est un fils de bourgeois et s'est amassé un petit pactole grâce à son commerce d'esclave. Il possède une maison au cinquième cercle et c'est dans cette maison que se déroulera la cérémonie finale (arrêtez de vous poser des questions, vous verrez bien la suite de l'histoire).

Hitokiri Battosai

Hum... Surtout pas de réflexions pour le nom s'il vous plaît (ceux qui ne comprennent pas, laissez tomber). Donc, c'est un expert en épée à deux mains qui a été engagé par Frost afin de liquider les PJ. Si durant le combat, il est trop blessé, il reconnaîtra sa défaite et proposera ses services au PJ, ou s'ils veulent finir le travail, il fuira (et il sera quasiment impossible de le rattraper). Il ne combattra pas aux côtés des PJ mais pourra leur indiquer l'adresse de Nacar Dano (une maison au troisième cercle), qui est un sbire de Frost.

Ce Dunedain n'est en AUCUN CAS d'alignement maléfique mais neutre. Il est juste un assassin qui accepte tous types de contrat. Il a cependant toujours le visage masqué ou dans l'ombre, et ses origines restent obscures...

Nacar Dano

C'est un personnage mineur, qui n'intervient pas des masses dans le scénario. C'est l'homme de main de Frost. Il est trapu et fort, a les traits marqués et a une attitude assez peu... Civilisé. Son plus grand talent est de frapper ce qu'il n'aime pas.

IV. L aventure passke faut qu ils se remuent un peu vos PJ

Premier jour

Les PJ se trouvent (comme par hasard) à *Minas Anor*, à la grande joie du MJ qui va devoir trouver une bonne raison de les amener par ici (AH AH, vous ne croyez pas que je vais tout faire quand même !). Donc, ils se promènent quand quatre hommes les abordent et leur demandent de les suivre. Si les PJ se montrent récalcitrants, les hommes leurs font comprendre qu'ils appartiennent au Guet (qui est la « police » de la ville, ne râlez pas, c'est de la faute d'ICE si vos joueurs vont faire des jeux de mots pourris sur les homosexuels), et qu'ils DOIVENT les suivre. Si les PJ ne veulent toujours pas, les quatre hommes les suivent de très près, genre deux ou trois mètres ! Cela convaincra, j'en suis sûr, les PJ, et puis ils ne vont pas taper des flics quand même ! Donc, ils sont conduits... Au quartier général du Guet, bravo. Ils patientent pendant une demi-heure, avant qu'un homme grand, fort, beau, brun, aux yeux bleus et célibataire rentrent dans la pièce où ils se trouvent. Il s'agit bien évidemment de Goltarion qui a entendu les récits des exploits des PJ (ou autre chose) et veut les engager pour enquêter sur deux faits qui ont des points communs assez troublants :

- **Deux jours avant** : Une caravane venant de *Khazad-Dum* a été prise dans une embuscade à environ 800 mètres de l'entrée de la ville. Trois couples de nains ont été enlevés et les cinq mercenaires (des hommes) qui les accompagnaient ont été tués. Le plus étrange, c'est deux d'entre eux ont été mutilés : l'un a eu le bras droit coupé, et l'autre le gauche (ces deux membres n'ont pas été retrouvés). Les lettres **R** et **O** ont été tracées sur la caravane avec le sang de ces deux hommes.

- **La veille** : Dans la Vieille Maison d'Hôtes (qui est la plus grande auberge de tout Minas Anor), un couple de nain a été enlevé, et un homme égorgé, cela au même moment. L'homme a été retrouvé avec une jambe en moins, sans que l'on puisse mettre la main sur la-dite jambe. Sur le mur de la chambre de l'homme, la lettre **K** a été tracée, avec son sang.

Voilà la situation lorsqu'ils sont engagés par Goltarion. Les PJ ont donc l'après-midi pour interroger voisins de chambre des Nains ou de l'homme, inspecter la caravane qui a été ramenée à la Grande Porte de la ville. Ils recevront des témoignages autant variés que contradictoires. Pourtant, le soir, en rentrant chez eux ou à l'auberge, ils apercevront quatre hommes s'acharner sur ce qui semble être le corps d'un homme. S'ils approchent (et de toutes façons, ils n'ont pas le choix car sinon le scénario est fini, na) trois des quatre hommes les attaqueront, laissant ainsi au dernier (qui n'est autre que Nacar Dano) le temps de s'enfuir, avec dans les bras un gros paquet (il doit OBLIGATOIREMENT s'enfuir). Ces hommes se battront jusqu'à la mort et un fois chose faite, les PJ auront le plaisir de voir qu'il manque au corps (celui sur lequel s'excitaient les gars) son tronc ! Et aussi la lettre **L** tracée sur le mur avec son sang. En plus de cela, ils découvriront un morceau de papier jauni (en fait une page d'un vieux livre semble-t-il) sur lequel est inscrit un texte que les PJ ne pourront pas du tout comprendre car il est écrit en Ancien Noir Parler...

A partir d'ici, le scénario prend la tournure la plus probable (celle que mes joueurs ont pris d'ailleurs), mais les PJ peuvent faire autrement mais ils sont limités par le temps.

Deuxième jour

La veille, il était trop tard pour chercher quelqu'un pouvant traduire le texte. Les PJ pourront demander aux citoyens un endroit pour traduire leur texte et la réponse la plus entendue sera d'aller au *Rynd Thannath* (S. « le Manoir des Etudes »), au quatrième cercle. Une fois là-bas, ils seront accueillis chaleureusement dans le grand hall par un jeune scribe qui leur dira qu'il faut prendre rendez-vous longtemps à l'avance car la confrérie des Scribes est surchargée de travail. S'il montre le texte ou s'ils disent être envoyés par le Guet, on les fera patienter une demi-heure puis on les fera entrer dans le bureau du Maître du *Rynd Thannath* et de la confrérie des Scribes, Geiri l'Ancien. Celui-ci se montrera fort intéressé par le texte. Il leur dira qu'il lui faut un peu de temps pour le traduire car étant de l'Ancien Noir Parler, ce n'est pas simple à comprendre ! Ils pourront repasser en fin d'après-midi, ou si vos joueurs sont paranos, ils pourront rester pour surveiller Geiri. Voici la signification du texte :

« Par le sang des hommes mortels
Mornagodo (« Noir Ennemi ») nous te louons
Par le sang des nains dans leurs citadelles
Ta puissance nous acclamons
Pour te restituer ton règne
Pour que l'usurpateur tombe
Pour que la Nuit revienne
Pour que ton torse se bombe
Nous appelons la Noire Puissance
Pour toi, *Unaulë* (« Destructeur »)
Que ton courroux soit immense
Que péricule la lumière à tout jamais. »

Ils n'auront cette traduction qu'en fin d'après-midi et les deux noms traduits sont à la discrétion du MJ. Geiri leur dit que cette page ne peut provenir que d'un très ancien livre, sûrement maléfique, il qu'il auront peut-être une chance de le trouver au *Rynd Permaith*

Gwain (S. « Nouveau Manoir des Livres ») ou au *Rynd Permaith laur* (S. « Ancien Manoir des Livres »), au cinquième cercle (si les PJ ne pensent pas à récupérer la page, ce n'est pas bien grave). En sortant du *Rynd Thannath*, ils seront interpellés par Goltarion car un quatrième meurtre a eu lieu : Une prostituée s'est fait égorger dans une maison close du premier cercle. Elle a une jambe en moins et la lettre **E** tracée avec son sang sur mur. Goltarion est très nerveux et veut avoir des réponses aux meurtres le plus rapidement possibles. Aux PJ de le calmer. Il est maintenant trop tard pour aller aux *Rynd Permaith*.

Troisième jour

Les PJ pourront aller fouiner au *Rynd Permaith Gwain* où ils seront encore reçus aimablement, mais sans pouvoir accéder aux ouvrages, cela étant réservé aux nobles et au Roi. Pendant qu'ils seront en train d'essayer de convaincre leur interlocuteur, un homme âgé (mais encore vigoureux apparemment), habillé de bleu, s'approche et dit à l'homme qui parle au PJ de s'éclipser. Il leur demande s'ils sont ceux qui travaillent pour le guet et qui sont aller voir le Maître du *Rynd Thannath*. Il les prie alors de bien vouloir le suivre et leur fait traverser la ville, en silence, pour arriver devant un majestueux bâtiment, qui n'est autre que le *Rynd Permaith laur*. Il les fait entrer dans un bureau et s'explique enfin : Il s'appelle Verylen et est le Maître de du *Rynd Permaith Gwain*, du *Rynd Permaith laur*, et de la confrérie des Sages. Il a reçu la veille une copie ou la page elle-même (en fonction de vos joueurs) car Geiri est un de ses vieux amis. Verylen a fait quelques recherches sur ce texte et en a déduit que le livre d'où provient cette page est certainement caché dans l'Ancien Manoir des Livres. Il les autorise à faire des fouilles (enfin, au sens figuré). En milieu d'après-midi, les PJ mettent la main sur une grande quantité de livres vraiment très anciens que Verylen pense maléfique. En fin d'après-midi, ils découvrent enfin l'ouvrage tant convoité (faites leur faire des jets de dés pour qu'ils aient l'impression de vraiment chercher). Verylen leur dit alors qu'il peut ressentir la terrible puissance de ce livre qui est un recueil de Magie Noire (condensée (!)), et que la page arrachée est un rituel pour ressusciter un démon... Mais allez savoir lequel ! Verylen offrira une récompense (genre 5 ou 10 po) au PJ pour avoir ramené la page (même s'ils l'ont oublié au *Rynd Thannath*) et si les PJ y pensent, ils pourront lui demander à voir la liste des personnes qui ont consulté ces ouvrages et celui à la page arrachée en particulier ; Après une courte recherche, il s'avère que le dernier à avoir consulté le livre est un certain... Nacar Dano.

C'est donc en début de soirée que les PJ rentrent pour faire dodo ou aller chez Nacar Dano, la tête pleine de nouvelles informations, quand, dans la lumière de la sortie de la ruelle, se découpe la silhouette d'un homme qui leur dit : « Vous êtes -noms des PJ- ? L'heure du châtime est venue » (comment ça Kenshin !!). Il s'agit d'Hitokiri Battosai, et il attaque les PJ avant que ceux-ci n'aient pu faire le moindre geste. S'il est trop blessé, gnagnagna, vous irez voir sa description plus haut !

Alors qu'ils fonceront enfin chez Nacar Dano, Goltarion les rejoindra pour les emmener au septième cercle, sur les lieux du cinquième et dernier meurtre. Un Garde du Roi a été sauvagement assassiné, le cœur arraché, avec sur le mur, la lettre de sang **M**. Et si l'on met toutes les lettres à la suite on obtient... **ROKLEM**, ce qui donne à l'envers **MELKOR**. J'espère que vos PJ comprendront l'urgence de la situation. Rien de moins que le retour de Melkor !! Les PJ voudront certainement aller chez Nacar Dano, mais une fois là-bas, ils ne trouveront personne. En effet, Nacar Dano est au même moment en train de prendre d'assaut le *Rynd Permaith laur*, afin de récupérer l'incantation. Il réussira, au prix de lourdes

pertes en hommes de sont côté, ce qui l'importe guère. Verylen sera légèrement blessé et deux sages seront tués. Coté positif, parmi les seize attaquants tués, les gardes ont en retrouvés un blessé mais vivant.

Quatrième et dernier jour

Les PJ doivent absolument trouver l'endroit où va se dérouler le rituel avant midi. Ils ont diverses solutions :

- Ils peuvent interroger les voisins de Nacar Dano, qui leur apprendront que ce dernier travaille pour un bourgeois connus de la ville, Peppan Frost, qui a une maison au cinquième cercle.
- Ils peuvent aller interroger, avec force et violence, l'homme qui faisait partit des assaillants du *Rynd Permaith laur*, qui leur avouera qu'ils devaient se rendre dans une maison du cinquième cercle, dont il donnera l'adresse.
- Ils peuvent contacter un membre de l'Anneau de Sang (une société secrète qui regroupe de puissants mages, totalement loyaux au Roi de Gondor, voir supplément *Minas Tirith*) qu'ils doivent impérativement déjà connaître. Peppan Frost est en effet surveillé depuis quelques temps par l'Anneau de Sang, pour utilisation limite, limite de Sorcellerie.
- Ils peuvent contacter la confrérie des Gredins (qui est une guilde de voleurs), car on murmure, dans les plus hautes sphères de cette confrérie, qu'il se passe des choses étranges dans une maison du cinquième cercle.

Une fois découvert cela, les PJ pourront foncer chez Frost. Sa maison n'est pas très grande, en fait on voit qu'il est célibataire (!). Le rez-de-chaussée est constitué de deux pièces. La porte d'entrée donne sur la première, où montent la garde Nacar Dano et trois ou quatre de ses hommes. Cependant, si les PJ font le tour de la maison, ils pourront entrer par la porte de derrière, qui donne sur la deuxième pièce, dans laquelle se trouvent un escalier qui monte à l'étage (avec rien de bien intéressant, genre le bureau de Frost, son grenier, sa bibliothèque) et un autre descendant vers la cave, où doit se dérouler le rituel.

Si les PJ entrent par devant et foncent dans le tas, ils devront affronter Nacar Dano et ses acolytes, et Frost, à la cave, entendant les bruits du combat, débutera le rituel, devant une dizaine de disciples (qui bloqueront les PJ quand ils descendront, mais pas bien longtemps car ils sont assez faiblarde). Il aura alors de fortes chances que le rituel réussisse et que le démon apparaisse et tue tout le monde, en commençant par Frost, puis les PJ. Si les PJ tue un des nains avant Frost afin d'arrêter le rituel (comme mes PJ ont fait sur le dernier nain), il marchera quand même car les nains doivent être tués, mais par qui, on s'en bat !

Si les PJ entrent par derrière, Nacar Dano n'entendra rien et les PJ pourront ainsi éliminer Frost qui n'aura certainement pas le temps de faire le rituel. Cependant, ils devront affronter Dano après, car il aura été averti par les cris de Frost.

V. Epilogue

Si les PJ arrêtent Frost où tuent le démon, ils seront félicités par Goltarion, qui leur remettra à chacun une récompense (genre 10 ou 20 po, passke en fait, je ne sais pas trop doser les récompenses, donc...) et leur proposera d'être engagé dans le Guet (pourquoi pas ?), et ils recevront une lettre de remerciement du Roi, les faisant Grand Citoyen de Minas Anor.

Cependant, si les PJ ne trouvent pas la demeure de Frost avant midi, le ciel se couvrira de nuages noirs et tout et tout (voir recette de la tourte au Valar Déchu), et le monstre commencera à faire un carnage dans la ville. Les PJ auront peut-être une chance de l'arrêter mais n'auront droit à aucune reconnaissance.

VI. Caractéristiques des PNJ

Les trois inconnus

Désespoir : 3

Carrure : Robuste

Dé : 10

Fatigue : 4/3/2/1

Blessures légères : 4/3/2/1

Blessures graves : 4/3/2/1

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 2

Epées 2 (4)

Sauter 2

Endurance 3 (4)

Forcer 1(2)

Grâce : Lent (Adroit) Eveil : Distrain

Dé : 8 (10)

Actions/tour : 1 (2)

Initiative : 3

Course : 3

Esquive 2 (3)

Parade 2 (4)

Poignard 1 (2)

Se cacher 1

Lancer 1 (3)

Dé : 8

Magie naturelle : 0

Points de communion : 1

Perception 2

Orientalion 2

Mémoriser 1

Erudition : Ignare

Dé : 6

Haute Magie : 0

Magie runique : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Westron : 2

Lire/écrire 1

Poesie : Grossier

Dé : 6

Magie d'Aman : 0

Magie Elfique : 0

Points de Rêve : 0

Noblesse : Délinquant

Dé : 6

Dons thauma. : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 4

Prestance : Grotisque

Dé : 6

Charme : +0

Marchander 1 (2)

Baratin 1

Armes : Epée courte (1d6) (épée longue (1d8) / targe)
Dague (1d4)

Armure : Sans (pourpoint de cuir (dégâts -1))

Argent : 1d4 pa

Ces hommes (les trois du début, comme ceux de la fin) sont des purs fanatiques. Ils se battront jusqu'à la mort et s'ils sont capturés, essayeront de se tuer par tous les moyens possibles.

Les caractéristiques entre parenthèses représentent celles des acolytes de Nacar Dano, vers la fin du scénario, qui sont plus fort que les trois hommes du début (ceux qui s'excitent sur le cadavre).

Hitokiri Battosai

Désespoir : 3

Carrure : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5/4/3/2/1

**Blessures légères : 5/4/3/2/1
communions : 8**

Blessures graves : 5/4/3/2/1

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 3

Endurance 5

Armes à deux mains 7

Sauter 5

Grâce : Vif-argent

Dé : 30

Actions/tour : 5

Initiative : 7

Course : 14

Acrobatie 4

Esquive 5

Parade 5

Se cacher 4

Escalade 3

Poignards 4

Eveil : Observateur

Dé : 20

Magie naturelle : 3

Points de

Chamanisme 5

Empathie animale 4

Empathie horticole 1

Empathie rocheuse 1

Empathie sylvestre 4

Mémoriser 3

Perception 4

Perspécacité 4

Pister 3

Erudition : Instruit

Dé : 10

Haute Magie : 0

Magie runique : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Adunaic : 4

Westron : 3

Lire/écrire 4

Premier soins 2

Poésie : Grossier

Dé : 6

Magie d'Aman : 0

Magie elfique : 0

Points de Rêve : 0

Noblesse : Honnête

Dé : 10

Dons thauma : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Resist. Sorcellerie 3

Resist. Ténèbres 3

Prestance : Agréable

Dé : 10

Charme : +2

Marchander 3

Baratin 3

Armes : *Epée bâtarde à deux mains (1d10, Grande Rune Elfique, Entrelacs Runique de Vaillance) Dague (1d4)*

Armure : *pourpoint de cuir (dégâts -1)*

Argent : *1d20 po*

Dons Naturels : *Sommeil Réparateur*

Langage Animal

Imprégnation spirituelle

Nacar Dano

Désespoir : 5

Carrure : Massif

Dé : 20

Fatigue : 5/4/3/2/1

Blessures légères : 5/4/3/2/1
communions : 3

Blessures graves : 5/4/3/2/1

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 3

Armes à deux mains 6

Sauter 4

Endurance 5

Forcer 4

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/tour : 2

Initiative : 3

Course : 8

Escalade 3

Esquive 2

Parade 4

Se cacher 5

Poignard 2

Lancer 1

Eveil : Curieux

Dé : 12

Magie naturelle : 0

Points de

Perception 4

Orientation 3

Mémoriser 2

Pister 3

Erudition : Instruit

Dé : 10

Haute Magie : 0

Magie runique : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Westron : 3

Noir Parler 1

Stratégie 2

Lire/écrire 2

Poésie : Vulgaire

Dé : 4

Magie d'Aman : 0

Magie elfique : 0

Points de Rêve : 0

Comédie 1

Noblesse : Criminel

Dé : 4

Dons Thaum. : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 6

Prestance : Insignifiant

Dé : 8

Charme : +0

Marchander 3

Armes : Hache de bataille (1d12)

Coutelas (1d4)

Armures : Sans

Argent : 2d6 pa

Peppan Frost

Désespoir : 8

Carrure : Fluet

Dé : 8

Fatigue : 3/2/1

Blessures Légères : 3/2/1

Blessures graves : 3/2/1

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 3

Sauter 2

Grâce : Adroit

Dé : 10

Actions/tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Esquive 4

Poignards 3

Se cacher 2

Eveil : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de communion : 0

mémoriser 5

perception 3

Erudition : Docte

Dé : 20

Haute Magie : 0

Magie runique : 0

Sorcellerie : 6

Points de Sagesse : 8

Westron : 5

Noir Parler 4

Lectures de Runes 4

Légendes 4

Lire/écrire 5

Sortilèges 7

Premiers Soins 3

Etudes ésotériques 5

Poésie : Vulgaire

Dé : 4

Magie d'Aman : 0

Magie elfique : 0

Points de Rêves : 0

Comédie 1

Noblesse : Criminel

Dé : 4

Dons thauma. : 0

Ténèbres : 3

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 7

Prestance : Rayonnant

Dé : 20

Charme : +6

Commander 4

Eloquence 5

Intimidation 5

Enseigner 4

Armes : Dague (1d4)

Armure : Sans

Argent : 2d10 po

Sort : Niveau 1 : Le dit de la cendre

Etat d'âme

Niveau 2 : Feux-follets

Niveau 3 : Sommeil

Niveau 4 : Onde de choc

Hémophilie

Dons Ténébreux : Envoûtement

Horreur

Hurléloup

Voilà, c'est fini, j'espère que ce scénario vous aura plu, et si c'est la cas, passez régulièrement sur le site de notre association, Les Gentils Rôlistes, (<http://www.gentilsrolistes.fr.st>) dans la partie sur Tolkien, pour voir si je n'ai pas fait de nouveaux scénarios ou autres aides de jeux. Et si vous avez des trucs à me dire, vous pouvez m'envoyer un mail à trigaud@wanadoo.fr .

Findae

Ce scénario est la propriété exclusive de l'association (sous la loi 1901) Les Gentils Rolistes. Merci de ne pas le plagier, le diffuser ou le faire paraître dans une quelconque revue (on ne sais jamais ^_^) sans l'autorisation du président de l'association.

© 2001 Les Gentils Rolistes