

LES VAGABONDS NOCTURNES

PHASE D'AVENTURE:

Première Partie: Rencontre – Ingomer Briseur-de-Hache : exposition

Deuxième Partie : Combat – Des Vagabonds en plein délire (Plein de Haine) : l'action progresse

Troisième Partie : Voyage – Le Sanctuaire : l'action progresse

Quatrième Partie : Combat - Des araignées se précipitent, un Troll des Cavernes avorton : l'action progresse

Cinquième Partie : Voyage – la Tour du Démon : Climax

Sixième Partie : Rencontre – On entend des voix : échec ou résolution

DEFI A LA COMPAGNIE

Un nouveau mal venu de la forêt tourmente les Hommes des Bois. Ingomer Briseur-de-Hache engage la compagnie pour découvrir la source de cette nouvelle menace et voir ce qui peut être fait pour l'arrêter.

Première partie : Des Feux dans la Nuit (Exposition)

Alors qu'elle visite un village d'Hommes des Bois et si la compagnie est connue d'Ingomer Briseur-de-Hache, celui-ci la convoque afin d'obtenir son assistance. S'ils ne l'ont jamais rencontré, les héros pourraient tomber sur lui alors qu'ils enquêtent au sujet d'apparitions étranges dans la forêt et de récits d'incendie de petits villages sous l'orée de la forêt.

Ingomer accueille chaleureusement la compagnie mais semble préoccupé. Un test réussi d'Intuition révèle que des craintes pèsent lourdement sur lui. Ingomer explique au groupe qu'il y a deux mois ont resurgi de vieilles rumeurs au sujet de feux étranges de couleur verte brûlant dans la forêt. Ceux qui se sont rendus sur place à la lumière du jour n'ont découvert que de petites clairières avec des arbres abattus et brûlés comme de grands bûchers dont il ne subsiste qu'une fine cendre grise avec une pile d'os carbonisés au milieu. Ces derniers appartenaient manifestement à des cerfs ou d'autres créatures de la forêt. Puis il y a quelques semaines, une petite colonie a été attaquée de nuit et entièrement brûlée. Les Hommes des Bois survivants ont raconté que des flammes vertes ont rapidement consumé leurs demeures. Quand de l'eau était jetée dessus, les flammes grandissaient comme si elles étaient alimentées par quelque sorcellerie étrange, la chose qui provoque ces incendies se déplaçant lentement le long de l'orée de la forêt.

La dernière fois qu'on a aperçu ces feux c'était dans la Lisière occidentale au nord de Fort-Bois. Les gens sont effrayés et la peur se répand comme l'incendie lui-même. Il a demandé à ce que des hommes recherchent la source de cette nouvelle diablerie mais peu se sont portés volontaires face à la peur de laisser leur famille sans ressource (ou peut-être simplement par couardise). Il a envoyé un message à Radagast et s'il attend son arrivée dans les prochains jours, il souhaiterait demander à la compagnie d'enquête sur ces feux étranges pour voir s'ils peuvent en découvrir l'origine.

Evaluation de la Rencontre

Cette rencontre est basée sur le plus haut score de Vaillance de la Compagnie. Ingomer a peu d'espoir que la compagnie réussisse. Jusque-là toutes les tentatives pour trouver la cause sont demeurées vaines.

0-1 Ingomer doute que la compagnie obtienne plus de résultats que les Hommes des Bois et les envoie sans aucune assistance.

2-3 Ingomer est un peu rassuré. Il donne à la compagnie la localisation du dernier feu connu et leur précise que les feux se sont déclarés tous les 16 km se déplaçant du sud vers le nord.

4-6 : Ingomer est très rassuré par le groupe à qui il offre de prêter ses propres chiens de chasse qui connaissent particulièrement bien la forêt (Les tests de Fouille voient leur SR réduit de 2).

7+ Ingomer fait tout ce qui est mentionné ci-dessus et leur confesse sa vraie crainte, que son fils Mogdred soit à l'origine de ces attaques.

Deuxième partie : Les Vagabonds Noctures (l'action progresse)

Trouver le dernier cercle de feu

Une fois que le groupe a quitté Ingomer, les héros commencent la recherche des feux. C'est une action prolongée qui requiert 5 tests réussis (Fouille, Exploration, Chasse) pour trouver le cercle de feu avec un SR 14. Si Ingomer leur a donné la localisation du dernier feu, la compagnie peut sauter ces tests et passer à l'étape suivante.

Trouver le feu

Après avoir localisé le dernier cercle de feu, le groupe doit désormais tenter d'observer les flammes pendant qu'elles brûlent. Sans assistance de la part d'Ingomer, cela nécessite une nouvelle action prolongée. Si Ingomer leur a indiqué que le prochain feu se déclarera à 16 km au nord, réduisez le nombre de tests à 3. Ces derniers doivent être effectués de nuit et augmentés à un SR 18.

Lors de cette recherche, récompensez les succès avec des signes d'une bande se déplaçant vers une zone plus au nord : nombreuses traces de pas dans la terre, des arbres avec des branchages cassés, des traces de feu de camp, etc...

Finalement, une nuit, la compagnie, va remarquer une étrange lueur verte à une certaine distance à travers les arbres. Alors qu'ils s'approchent ils entendront des chants étouffés. Ils ont trouvé le feu mais ils n'ont pas la moindre idée de ce qui les attend...

Si les personnages s'approchent de la source de la lumière, ils tomberont sur une scène fascinante.

Au centre d'une petite clairière un groupe d'hommes et de femmes vêtus de fourrures se tiennent en cercle autour d'un grand feu allumé avec des arbres coupés et posés l'un contre l'autre comme pour former un tipi. Au sommet de celui-ci, pendu à une corde par ses bois, un cerf rue en émettant des sons affreux de terreur tandis que des flammes d'un vert sinistre montent toujours plus haut dans le bûcher. Les hommes chantent et dansent lentement autour du feu tandis que l'un d'eux, apparemment leur chef, lance un appel dans un rythme hypnotique.

« Nous sommes les Vagabonds Nocturnes, les Chercheurs d'Anneau, les Gardiens de la Flamme purificatrice. Nous servons la Dame dans la Tour, la Reine du Sud. Avec le feu nous purifions la nuit. Elle nous préservera et nous protégera des terreurs du Ténébreux. Elle nous donne le feu. Nous lui offrons ce sacrifice. »

A ce moment là les héros doivent décider quoi faire. S'ils font connaître leur présence le groupe de Vagabonds tremble d'indignation et attaque en brandissant une hache d'une main et un tison brulant de l'autre. Leur chef hurle : *« Des serviteurs de l'Ombre. Détruisez-les ! »*.

Si la compagnie choisit de s'asseoir et de regarder, ils pourraient également être découverts, peut-être à cause d'un chien grognant à la vue des Vagabonds ou si un compagnon trébuche et tombe. Le plus probable est qu'ils finissent par affronter le groupe. Ajouter un point de Haine à chaque ennemi à cause de l'outrage de voir la cérémonie interrompue.

Ennemi : Vagabond Nocturne

Niveau d'attribut: 3

Endurance: 14; **Haine:** 2

Parade: 5; **Armure:** 2d

Compétences: Personnalité 1; Survie 2; Déplacement 3; Coutume 1;

Perception 3; Métier 2

Compétences d'armes:

• Hache ♦♦; Dégâts: 5; Taille: Œil; Blessure: 18; Coup précis: Brise bouclier

• Tison brulant*♦; Dégâts: 3; Taille: 9; Blessure: 12; Coup précis: Voir plus bas

Capacités spéciales:

• Habitant des Ténèbres

• Vitesse du Serpent

Notes:

***Tison brulant:** *En cas de « coup perforant » le tison met feu à l'armure du héros. Le feu est créé par la sorcellerie et continuera de bruler jusqu'à ce que le héros l'éteigne. Une telle action nécessite un test d'Athlétisme avec un SR 12 en lieu et place d'une action de combat au prochain round. En cas d'échec, le joueur doit réussir un jet de protection avec un SR 12 ou perdre 3 points d'Endurance et recevoir une blessure. Cela va se reproduire chaque round jusqu'à ce que le feu soit éteint. Un autre compagnon peut utiliser un round de combat pour éteindre le feu avec le même test d'Athlétisme.*

L'Histoire des Vagabonds Nocturnes

Lorsque le Nécromancien a été chassé de Dol Guldur, un groupe de prisonniers humains s'est échappé des profondeurs de la forteresse pour trouver refuge dans la forêt. Ils n'avaient aucun souvenir précédent les horreurs du donjon, leur vie autant qu'ils s'en souviennent ayant commencé dans la souffrance et les ténèbres. Alors qu'ils erraient dans la forêt, se nourrissant exclusivement d'araignée ou pire, ils se sont finalement dirigés vers l'est jusqu'à la Tour du Démon. Là ils rencontrèrent la Sorcière de la Forêt Noire, Zimraphel. Elle se présenta à eux dans une vision de lumière qui pourrait les sauver des terreurs de la forêt et des sombres démons qui les hantaient. En réalité elle a utilisé sa sorcellerie pour en faire ses servants. Ainsi elle a commencé à les envoyer explorer les ruines et tumulus dans l'espoir de trouver un anneau de pouvoir. Elle les a armés d'un feu magique pour chasser les spectres. Elle les a également convaincus que tous les autres (ce qui inclut les Hommes des Bois et les compagnons) sont des agents du Nécromancien qui cherchent à les ramener en captivité à Dol Guldur. Ils croient que c'est seulement en se mettant à son service qu'ils peuvent échapper à leur destin et que c'est seulement en lui trouvant un anneau qu'ils pourront être définitivement sauvés.

Les Vagabonds combattront féroce­ment jusqu'à ce que leur nombre soit réduit de moitié. A ce moment là leur chef (ou un autre s'il a été neutralisé) hurle : « *Nous ne serons pas à nouveau des esclaves de l'Ombre ! Frères ! Jetez vous dans la lumière du Feu Purificateur !* »

Tous les Vagabonds survivants courent alors vers le feu désormais grondant et sont consommés par les flammes, choisissant l'immolation plutôt que (ce qu'ils croient) retourner dans les donjons de Dol Guldur.

Cette situation provoque un test de corruption pour éviter de recevoir des points d'Ombre. Les Vagabonds vaincus ne doivent pas être considérés comme tués mais plutôt blessés ou inconscient. Ils reprendront conscience peu de temps après la bataille. Ils auront peur des personnages, les prenant pour des agents du Nécromancien. Il sera impossible de leur faire entendre raison sans requérir l'aide d'un magicien. Un compagnon aura toutefois la possibilité de trouver un moyen de les calmer.

Les Vagabonds survivants devront probablement être escortés jusqu'à Fort-Bois. Si un personnage pose une question à l'un des captifs, ce dernier se contentera de reprendre les paroles prononcées par le chef au cercle de feu (« Nous sommes les Vagabonds Nocturnes, les Chercheurs d'Anneau... ») ou de lancer des imprécations contre les héros qualifiés de serviteurs du Ténébreux.

Troisième partie : La Garnison Oubliée (l'action progresse)

A Bourg-les-Bois, les personnages découvriront qu'en leur absence, Radagast a rejoint Ingomer.

En voyant les captifs, Radagast indiquera qu'ils sont manifestement soumis à une forme de sorcellerie et les fera conduire dans le Wuduseld pour voir comment il peut briser le sortilège. Après quelques temps il émergera, apparemment fatigué. Les Vagabonds le suivent en ayant désormais l'air de s'éveiller d'un rêve. Ils sont confus et commencent à se souvenir de choses du passé. L'un pourrait très bien être une personne disparue de Fort-Bois.

Radagast parle : « Qu'on emmène ces gens à une maison de soin. Bien que le sort ait été brisé, ils ne sont pas complètement remis mais avec leur temps leur esprit guérira. » Se tournant vers les compagnons, il dit « Cela fait des années que je n'avais pas eu à faire à une puissance aussi grande que celle qui contrôlait ces gens. Je crains qu'il y ait un grand et dangereux pouvoir à l'œuvre dans la Forêt Noire. Je suis inquiet. J'ai appris que ces gens étaient sous l'influence d'une sorcière habitant dans une tour au sud-est de la Forêt Noire. Je dois me reposer et aider ces pauvres âmes qui ont tant souffert. Je vous demande un nouveau service. Voyagez vers cette tour et découvrez quelle est la véritable source de cette sorcellerie. Peut-être existe-t-il encore un moyen de la contenir. »

« Je crains que la tour à laquelle ils se réfèrent n'est autre que Minas Raug ou la Tour du Démon. Quand nous avons chassé le Nécromancien de Dol Guldur, nous avons découvert qu'il avait édifié un avant-poste oriental. J'ai peur que l'un de ses anciens servants ne réside désormais à l'intérieur de la tour. Je souhaite que vous soyez mes yeux et mes oreilles. Trouvez cette tour et observez là. Prenez note de ce que vous y voyez, apprenez ceux que vous pouvez sur celui qui la commande et retournez me voir à Rhosgobel avec ces informations. Ne tentez pas de vous approcher de la tour. Je ne sais quel mal y est terré mais je doute que vous puissiez l'affronter seuls. »

« Une dernière chose, il y a longtemps quand l'Ombre s'est abattue pour la première fois dans la forêt, j'ai assisté les Elfes pour dissimuler un sanctuaire au sud de la Forêt Noire. Il était localisé au sud de la Brèche Est. Il était utilisé comme garnison secrète pour les Elfes pendant plusieurs siècles avant qu'ils ne partent définitivement vers le nord et le laisse à l'abandon. Bien qu'il puisse avoir été compromis il y a longtemps, j'ai quelque espoir qu'il ait pu être préservé à l'aide d'un sort de secret et scellé par une magie épargnée de l'Ombre. Je vous en montrerai la localisation sur cette carte. Si vous repreniez possession du sanctuaire il pourrait s'avérer utile aux Hommes des Bois voyageant entre Bourg-Radieux et les villages de l'ouest. Ce que vous y trouverez je l'ignore mais je sais qu'y étaient conservées des armes utilisées par les Elfes pour combattre l'Ombre. De là il devrait suffire de continuer directement vers le sud pour rejoindre la Tour du Démon. »

Radagast fournit une carte et montre aux compagnons la localisation du sanctuaire perdu et de la Tour du Démon. Le sanctuaire se trouve au sud près de la limite basse du Goulet de la Forêt.

L'entrée de la garnison peut être trouvée par n'importe quel Elfe par une Fouille avec un SR 12. Pour toutes les autres cultures, le SR est 20. Radagast offre au groupe un petit cordial d'un liquide de couleur ambré. Quand il est consommé, le SR pour les jets de recherche est réduit de 6. Il y en a assez pour que chaque compagnon puisse utiliser une dose.

Pour ouvrir la porte, il faut poser ses mains dessus et simplement dire « Edro ». La porte d'entrée résistera à tout personne souillée par l'Ombre.

Le groupe doit maintenant voyager jusqu'à la garnison décrite par Radagast.

Arrivés sur place, ils doivent fouiller pour la trouver. Cela fait longtemps que l'entrée est cachée dans le versant d'une colline. Des siècles passés sous les déchets et le sous-bois l'ont dissimulée. Chaque personnage peut Fouiller deux fois jour. L'élixir de Radagast peut être utilisé jusqu'à son épuisement.

Une fois la porte trouvée, ils doivent l'ouvrir. Pour le faire ils doivent placer leurs mains sur la porte et prononcer le mot « Edro ». La porte s'ouvrira seulement s'ils passent un test de Sagesse avec un SR 12 augmenté de leur score actuel de points d'ombre. Chaque joueur peut tenter d'ouvrir la porte une fois par jour.

S'ils réussissent à entrer dans la garnison, ils seront les premiers à le faire depuis plus de 1500 ans. A l'intérieur ils découvrent une petite armurerie. Il est possible d'y trouver une arme ancienne de renom parmi de nombreux arcs et épées. Il y a également des baraques avec assez de couchettes pour passer une nuit confortable. Une pièce semble être les quartiers du commandant. On y trouve un petit bureau couvert d'instruments d'écriture au centre duquel est posé un petit coffret de bois élaboré avec une écriture dorée en relief. Le nom Daebelth (dissipation de l'ombre) peut être lu par quiconque comprend les Tengwar. A l'intérieur est posée un anneau d'argent avec un émeraude brillant incrusté. C'est une relique merveilleuse avec un Avantage associé tant à l'Inspiration qu'à l'Intuition, lequel est clairement indiqué sur le texte du coffret. De plus le porteur se verra doté d'un Dé du Destin supplémentaire lors des tests de corruption, ce qui lui permettra de choisir le meilleur résultat (comme pour « Bon Sens » des Hobbits). Il vaut 80 points de Trésor et ne peut être pris et utilisé que par un seul compagnon.

La compagnie peut se reposer ici autant qu'ils le veulent pour récupérer de l'Endurance et réduire leur Fatigue comme s'ils étaient dans un lieu sûr.

Peu de temps après être entrés dans la garnison, ils commenceront toutefois à entendre des bruits étranges dehors. D'abord ils pourront percevoir de temps en temps des grattements à la porte, peut-être seulement une branche bougeant à cause du vent. Au bout d'un moment ils entendront quelque chose cogner lourdement une fois ou deux puis un long silence avant d'entendre le même bruit sourd. Finalement il devient évident que quelque chose essaie d'entrer. Des coups sourds commencent se faire entendre sur les murs extérieurs et continueront de manière régulière souvent pendant une durée d'une heure. Puis le silence retombe pendant un certain temps avant que les coups ne reprennent. Lorsqu'ils décident finalement de quitter le sanctuaire, ils auront une mauvaise surprise...

Quatrième partie : Compagnie à la porte (l'action progresse)

Les aventuriers l'ignorent mais ils ont été suivis pendant un jour ou deux durant la fin de leur voyage à travers la Forêt Noire. Un Troll des Cavernes avorton planifiait de les prendre en embuscade dans leur sommeil au bon moment. Alors qu'il travaillait pour réaliser au mieux son projet, les héros se sont volatilisés. Après avoir fouillé la zone sans les trouver, il est revenu sur ses pas pour suivre leurs traces vers cette clairière particulière où ils semblent avoir disparu dans le flanc de la colline. Confus, il a pris du temps en vain pour trouver un trou ou une grotte et désormais il tente de retourner la colline, conduit par son désir de retrouver ses proies invisibles. Non seulement il met du cœur à l'ouvrage mais les coups incessants qu'il a portés ont attiré l'attention de quelques araignées pressées de chasser ce qui pourrait s'avérer un dîner appétissant.

Quand les héros sortent du sanctuaire ils vont tomber dans un nid de problèmes. Ils vont devoir combattre un Troll et au moins une douzaine d'araignées, principalement des Attercops mais aussi peut-être une Araignée Chasseresse histoire d'épicer un peu les choses si besoin. Les ennemis devront tous être vaincus avant que la compagnie puisse s'échapper. Bien sûr ils pourront se reposer à nouveau dans la garnison s'ils ont besoin de soigner des blessures ou récupérer de l'endurance s'ils le désirent. Cette fois ils ne seront pas suivis.

Après avoir vaincu les ennemis, la compagnie voudra peut-être se mettre à la recherche de la grotte du Troll de son éventuel butin. Le GdL peut le permettre mais la compagnie devra revenir sur ses pas durant une journée avant de trouver l'ancre de la créature.

Cinquième partie : La Tour du Démon (climax)

Ayant vaincu le Troll et les araignées, s'étant reposés autant de temps que nécessaire, les aventuriers entament la dernière partie de leur voyage vers la Tour du Démon. C'est un lieu réellement souillé par l'ombre et le Gardien des Légendes devrait faire un jet pour vérifier que la région n'est pas sinistrée. Le Gardien des Légendes devrait installer une ambiance sombre et inquiétante pour le voyage. Echouer à un test causé par un péril pourrait rendre le personnage déprimé pour le reste de l'aventure. Quand les compagnons arrivent à la tour ils devraient ressentir le poids de ce voyage ardu.

Alors qu'ils se rapprochent de la tour, ils verront ce qui suit, tiré de la description faite dans le *Guide des Terres Sauvages* : *La Tour du Démon se dresse au cœur d'un bosquet dense, ses plus hauts remparts dépassant à peine les arbres avoisinants. Elle est faite de pierre noire extraire dans les Monts de la Forêt Noire, et sur chaque moellon, les seigneurs de Dol Guldur ont gravé une rune de pouvoir. Une grande cour intérieure protégées par une enceinte et diverses dépendances sont reliées à la tour.*

La tour s'élève au-dessus de la cime des arbres et domine la vue de la forêt alentour. Derrière la plus haute fenêtre de la tour, surtout la nuit, on peut voir des éclairs de lumière verts et rouges. Les héros ressentent une impression d'épouvante et doivent passer un test de corruption ou gagner un point d'ombre.

Sixième partie : Entendre des voix (échec/résolution)

Alors que la compagnie observe et discute de la marche à suivre, ils se trouvent soudainement entourés de petites lumières dansantes comme des flammes de bougies. Toute l'appréhension qu'ils ressentaient auparavant se dissipe et un sentiment de paix commence à les envahir. Chaque personnage entend une douce voix lui expliquer qu'il est désormais à l'abri de l'ombre et n'a rien à craindre. Tous les joueurs doivent effectuer un test de Sagesse. En cas d'échec ils s'abandonnent à la voix et commencent à avancer vers la tour. Si un personnage porte Daebeleth, il réussit automatiquement le test. Les héros ayant échoué au test de Sagesse succombent à l'enchantement de la Sorcière et ne seront pas en mesure de participer à la rencontre. Un personnage qui n'est pas en transe peut tenter de libérer un autre héros de l'enchantement en réussissant un test d'Inspiration. Un échec à une telle tentative réduit de 1 la Tolérance de la rencontre et n'aura aucun effet sur le compagnon alors qu'une réussite sort ce dernier de sa torpeur sans compter comme un succès dans la rencontre.

Tout personnage qui n'est pas sous l'effet de l'enchantement sent soudain que l'air semble se refroidir et la nuit s'assombrir. Les voix qui se faisaient précédemment agréables sont désormais agressives et pleines de colère. Elles demandent aux héros qui ils sont et ce qu'ils sont venus chercher à la Tour du Démon. Les voix sont en fait le moyen utilisé par la Sorcière pour interagir avec la compagnie. Ils ne seront jamais face à elle. Si elle apprend la défaite de ses Vagabonds Nocturnes et de leur guérison des mains de Radagast, elle va se mettre en colère momentanément puis va rapidement commencer à interroger les héros sur leur connaissance des tumuli près de la Vieille Route de la Forêt. Quelle est la probabilité de trouver un anneau magique chez eux ? Si un personnage porte Daebeleth, l'anneau est immédiatement visible par la Sorcière et ses questions vont se porter sur l'anneau. Où les héros ont-ils trouvé un tel anneau ? Qui l'a fabriqué ? Quelle sorte de magie réside dans l'anneau ? Etc...

De leur côté, les héros peuvent seulement tenter de supplier qu'on les épargne ou d'essayer de convaincre la Sorcière de s'abstenir de toute nouvelle attaque contre les villages des Hommes des Bois. La compagnie devrait également tenter de soutirer toutes les informations possibles sur la Sorcière pour les communiquer à Radagast dès leur retour.

Evaluation de la rencontre

Basez la tolérance de la rencontre sur la plus haute valeur de Sagesse du groupe. Retirez 1 si un Elfe est présent dans le groupe. Si un héros porte Dabeleth, augmentez la tolérance de 2 en considération de la fascination de la Sorcière pour l'anneau. Plus la compagnie obtient de succès, plus la Sorcière révélera des informations sur elle-même.

0-1 La compagnie apprend le véritable nom de la Sorcière, Zimraphel, qui leur permet tout juste de s'échapper au moment où des orques jaillissent de la tour et commencent à se préparer pour la bataille. Ses intentions à l'égard des Hommes des Bois restent inconnues.

2-3 Les compagnons apprennent son vrai nom et qu'à l'origine elle appartenait au peuple des Nûmenoréens Noirs d'Umbar qui a appris la sorcellerie du Nécromancien lui-même. Elle trouve toute demande de laisser les Hommes des Bois tranquilles suffisamment amusante pour laisser partir les compagnons en paix en les avertissant qu'ils ne doivent jamais revenir.

4-6 Les compagnons apprennent toutes les informations ci-dessus mais aussi que Zimraphel recherche un anneau de pouvoir à tout prix.

7+ Après avoir reçu les informations ci-dessus, Zimraphel fait une proposition aux compagnons. S'ils lui remettent Daebeleth, elle laissera en paix les Hommes des Bois. Cela posera un dilemme aux personnages. S'ils abandonnent l'anneau ils perdront un outil puissant dans la lutte contre l'ombre mais offriront en échange un peu de paix aux Hommes des Bois pendant un certain temps, s'ils donnent quelque crédit aux paroles de Zimraphel. Si toutefois ils devaient garder l'anneau, les héros se feraient peut-être un ennemi en faisant courir un nouveau danger aux Hommes des Bois. S'ils acceptent de donner l'anneau, un grand corbeau s'envolera de la tour et l'attrapera dans ses serres, retournant à tire-d'aile vers sa maîtresse.

Dès que la tolérance de la rencontre est atteinte, le sort est brisé et chaque héros encore sous l'influence de la Sorcière se réveille et voit un rassemblement d'orques le long des remparts. Leur bon accueil est désormais terminé et ils doivent fuir avec les informations collectées pour les rapporter à Radagast à Rhosgobel.

Traduit française : David Schmidt