

# DES OMBRES DANS LA NUIT

## Pré - requis

Un groupe 4 ou 5 personnages, de faible niveau (1-2), composé uniquement de Hobbits. On peut utiliser le JRTM, ADD ou DD3E, ou encore le tout nouveau "Seigneur des Anneaux" de Decipher. La possession du supplément "Bree and the Barrow - Downs (ICE) ou le "Guide des Terres du Milieu" (Hexagonal), bien qu'utiles, ne sont pas nécessaires dans la mesure où le scénario se situe en lisière du Pays de Bree.

Ce scénario convient à un maître de jeu peu expérimenté et peu facilement servir à initier de nouveaux joueurs. Des joueurs plus expérimentés peuvent s'amuser pour une soirée à jouer de paisibles Hobbits.

## Période

Fin du Troisième Age, à l'époque où vivait Arathorn le rôdeur (environ 100 ans avant la chute de Sauron). L'action se déroule au début de l'automne.

## Localisation

Un petit cottage hobbit isolé (et surtout pas un smial) au cœur du Bois de Chet (Pays de Bree).

## Résumé

Un rôdeur blessé vient s'effondrer à la porte des héros peu avant la tombée de la nuit. Les agresseurs du mystérieux homme vont tenter par tous les moyens de terminer le travail. Nos courageux hobbits vont devoir soutenir un siège angoissant...

## Un rôdeur sur le seuil

Il y a deux jours de cela, alors qu'il chassait dans les solitudes des collines du Tyrn Gorthad, Arathorn le Dunedain a surpris une conversation animée entre un groupe d'une douzaine d'individus suspects. Ces derniers, des dunéens venus la cité en ruine de Tharbad, projetaient d'lever la fille d'un petit seigneur de l'ancien Cardolan pour l'échanger contre une substantielle rançon. N'écoutant que son courage, et conformément à de très vieilles règles d'honneur, le rôdeur a décidé de s'opposer à eux.

Grâce à ses fabuleux talents de pisteur, il a suivi les malandrins pendant deux jours. La première nuit, il s'est glissé à proximité de leur campement et a supprimé les deux sentinelles. Le lendemain, pendant la journée, il les a harcelés, en tuant encore trois avec son grand arc. Malheureusement pour lui, peu avant la nuit, il a été repéré et blessé d'une flèche à l'épaule. De chasseur, il est devenu proie... Il a été contraint de fuir vers le Bois de Chet et espère rallier un des hameaux pour se faire soigner. Les malandrins, pour leur part, sont bien décidés à venger leurs compagnons morts.

Mais un rôdeur, même blessé, n'est pas un gibier facile. au cours de sa fuite, il a réussi à tuer encore un de ses poursuivants et en a blessé légèrement un second grâce à des pièges sylvestres simples mais efficaces. Conscient que ses forces lui échappaient peu à peu, il a accéléré le pas pour rallier Combe ou Archet. Mais ses ennemis lui ont coupés le chemin vers Combe, alors Arathorn a dû se diriger vers Archet. Épuisé, il s'effondre sur le pas de porte du cottage d'un petit groupe de hobbits. Avant de s'évanouir, il aura juste le temps de murmurer en Ouistrain : " Au nom de l'Ancien Royaume du Nord, aidez - moi..."

L'examen rapide de leur visiteur leur permettra de relever quelques indices intéressants comme:

- L'homme est dans la force de l'âge, mais son visage respire une grande noblesse malgré ses traits tirés par la fatigue et la souffrance. Il est vêtu de vêtements de chasse dans les tons verts et marrons et chaussés de solides bottes. L'homme a une blessure de flèche à l'épaule. Celle - ci a été sommairement bandée. Il est brûlant de fièvre.

- Il porte un grand carquois vide et un fourreau simple et usé dans lequel on peut trouver les tronçons brisés d'une belle épée (il s'agit de Narsil, l'épée d'Isildur) au fil encore tranchant. On trouve aussi un long poignard de chasse léger et très tranchant (une lame de l'Ouistrenesse "+2" pour ADD, ou "+20" pour JRTM).

- Une petite bourse contenant quelques feuilles séchées et odorantes (de l'Athelas).

## **Des Ombres dans la nuit**

Les poursuivants ne sont plus que trois, dont un blessé, mais bien décidés à en finir avec le rôdeur. Ils vont tenter par tous les moyens d'arriver à leurs fins...

Peu après avoir trouvé le rôdeur sur le pas de leur porte, les hobbits vont voir arriver devant chez eux un dunéen à la mine patibulaire. Vêtu d'un kilt, d'un plaid crasseux et armé d'un épéu à sanglier, il sommerá les hobbits de lui remettre le blessé. Il leur fera comprendre qu'en cas de refus, il reviendra avec des amis moins compréhensifs que lui et que les hobbits sont très isolés... Devant le refus des hobbits, il partira les maudissant et en agitant son épéu.

Vers minuit, le dunéen et son compère encore en bonne santé vont passer à l'attaque. Pour forcer les hobbits à sortir, ils vont incendier la grange qui se trouve à quelques mètres du cottage. Profitant de la lumière ambiante, un des agresseurs tirera à l'arc sur ceux qui sortiront pour éteindre le feu.

Si les hobbits ne tombent pas dans le panneau, le dunéen venu les menacer cherchera à enfoncer la porte tandis que son compagnon, armé d'une hache, attaquera la porte de derrière. Malheureusement pour eux, le cottage est bas de plafond et les hobbits seront légèrement avantagés. Si les choses tournent à l'aigre pour nos hobbits, le rôdeur se lèvera et viendra à leur secours, mais s'effondrera rapidement sous l'effet de la douleur.

Si l'un des deux agresseurs est tué ou blessé gravement, l'autre s'enfuira et s'en ira retrouver son autre compagnon blessé dans les bois. Ils ne feront pas de vieux os dans le coin, sentant leur chance tourner.

Deux jours plus tard, grâce aux soins des hobbits, le rôdeur reviendra à la conscience. Il leur révélera son nom et parlera de lui, de l'Ancien Royaume du Nord... peut-être même leur racontera-t-il l'histoire de Narsil et de son ancêtre Isildur. Ils auront gagné un allié précieux parmi les rôdeurs et il se peut qu'il leur apprenne une compétence de pisteur ou de chasseur. Il pourrait même leur offrir son poignard de l'Ouistrenesse.

## **Rebondissements possibles**

Même si la plupart des brigands ont été neutralisés, leur chef est toujours bien en vie et il n'a pas renoncé à son projet. Il va retourner dans les terres sauvages pour recruter quelques dunéens. Arathorn sait bien que son adversaire est toujours une menace. Il peut proposer aux hobbits de l'accompagner chez le seigneur visé pour le mettre en garde. D'expérience, il sait qu'on a tendance à se méfier d'un rôdeur isolé... mais accompagné par un petit groupe de hobbits, les choses pourraient changer. De même, en cas de coup dur, ils pourraient donner un coup de main pour repousser les agresseurs (le seigneur n'a que 2 hommes d'armes vieillissants) ou aller prévenir les autorités de Bree qui pourraient lever une milice.

Le chef des brigands a laissé un ou deux informateurs dans les Bois de Chet. Ils pourraient épier les hobbits ou tenter de leur nuire dès que le rôdeur ne sera plus à proximité.

## **Les Assaillants**

Le premier est une grosse brute dunéenne vêtue d'un tartan et d'un plaid (guerrier 1 ou 2). Rouquin bigleux aux dents gâtées, il manie un lourd épieu à sanglier et un poignard de chasse. Il porte des tatouages rituels bleus sur le visage et le torse. Il ne se nomme Ruari et c'est une tête brûlée qui se battra jusqu'à la mort.

Le second est lui aussi un dunéen, mais plus malingre (roublard 1). Il porte des braies de cuir et d'une veste rembourrée. Il manie l'arc de chasse et utilise une hachette. Plutôt lâche, il ne prendra aucun risque et fuira à la première occasion. Il se nomme Gregor.

**mailto : [GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr](mailto:GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr)**