

Scénario JRTM

Le coeur séché

*"Froids soient la main et le cœur et les os,
Et froid soit le sommeil sous la pierre :
Pour ne plus jamais s'éveiller sur son lit pierreux,
Jamais jusqu'à ce que le soleil fasse défaut et que la lune soit morte (...)"*

J.R.R. Tolkien, SdA, I,8

L'automne s'alanguit sur le Pays de Bree. Les moissons sont rentrées, Grandes Gens et Petites Personnes des quatre villages (Bree, Staddle, Archet et Combe) préparent le bois pour l'hiver, tuent le cochon pour garnir leurs réserves de viande et, le soir venu, se retrouvent autour d'une chopine au Poney Fringant. Quelques voyageurs - des Nains des Montagnes Bleues, des marchands ou des baladins, quelques rôdeurs - se hâtent encore sur les routes avant les frimas et font une étape obligée à Bree. Tout semblerait paisible et routinier si...

Si le Gros Erwin, de la Ferme Blanche, n'était pas tombé malade. Une bien étrange maladie, en vérité ; lui qui était un intarissable bavard, un pilier de taverne qui buvait et mangeait comme quatre, voici cinq jours qu'il n'a rien avalé, qu'il se tient morose et livide au coin du feu, l'œil perdu et le corps transi. Et encore, ce n'est pas tout... Les gens dorment mal, font des mauvais rêves qui les laissent tout nauséux au réveil. On dit même que des vagabonds passent la palissade au cœur de la nuit pour venir gratter aux portes et aux fenêtres. Pire encore, deux enfants ont disparu : la petite Pommette de la Métaierie Basoille à Combe, et Galehaut, le garnement de la famille Mussat de Bree. Quelques battues ont déjà été entreprises en vain - on craint le pire, par exemple que les petits soient tombés dans un étang ou dans un puits... Et puis on évoque les drôles de silhouettes aperçues dans le bois de Chet ; allez savoir, avec tous ces rôdeurs !

De tous ces événements, c'est la disparition des enfants qui émeut le plus la population du pays. Les familles et les voisins sont même prêts à se cotiser pour payer les services de traqueurs entraînés et les lancer à la recherche des petits disparus. Or justement, les PJ faisaient une pause paresseuse au Poney Fringant...

Sommaire

L'histoire

- La scène primitive
- La pierre aux ronces
- Une querelle de voisinage
- La libération d'Amergin
- Les possédés
- Un contingent orque
- Lutte de vitesse

L'enquête des PJ

- Où l'on demande un coup de main aux PJ...
- La piste de Pommette
- La piste de Galehaut
- Combe
- Staddle
- Archet
- Bree

Sur la piste du Roi Mort

- La croisée des chemins
- Autour du Chemin Vert
- Le Fortin de Caer Fawl
- Le tertre d'Amergin

Annexes

- Annexe I : Les attaques oniriques d'Amergin
- Annexe II : Et les agents d'Angmar ?
- Annexe III : Les ruines du Fortin de Caer Fawl
- Annexe IV : Le tertre d'Amergin
- Annexe V : Les PNJ
 - Les personnages oniriques
 - Le camp d'Amergin
 - Les agents d'Angmar

L'histoire

La scène primitive

Les braves gens de Bree frémissaient de terreur s'ils imaginaient la cause réelle de tous leurs problèmes... Car les incidents qui perturbent leur train-train ne sont que les symptômes avant-coureurs d'une abomination ancienne, qu'un hasard malencontreux vient de tirer d'une longue léthargie...

Tout a commencé des milliers d'années plus tôt, au cours du Deuxième Age. Au-delà des frontières de Lindon, le grand royaume elfique de Gil-Galad, de fragiles nations humaines fondaient des royaumes éphémères. Certains tombaient sous l'aile noire du Seigneur des Ténèbres, d'autres s'efforçaient de combattre pour leur indépendance ; la plupart étaient minés par des guerres fratricides, qui les dressaient les uns contre les autres pour le contrôle d'une forêt, d'une lande ou d'une rivière... En Eriador, deux roitelets humains se livraient à une guerre féroce pour laver une dette de sang remontant à trois générations. Il s'agissait de Khâmul, le roi-prêtre d'une tribu semi-nomade d'Easterlings, et

d'Amergin, chef d'un clan d'Hommes du Nord. Khâmul et Amergin avaient rivalisé de cruauté et de brutalité au cours de leur guerre, ne s'arrêtant devant aucune atrocité, essayant de plier l'ennemi autant par la terreur que par la force. Leur affrontement, étiré sur des années, n'était qu'une longue litanie d'embuscades, de serments rompus, de massacres et de félonies. Toutefois, aucune victoire précise ne semblait se dessiner - jusqu'au jour funeste où Khâmul fit allégeance à Sauron, et reçut en cadeau un anneau du Seigneur des Ténèbres.

A dater de moment, le pouvoir militaire et magique de Khâmul ne fit que croître, et ses troupes remportèrent victoire sur victoire contre les guerriers d'Amergin. La bataille décisive eut lieu à la croisée de deux routes, non loin des Hauts des Gwaellgyll, les collines où siégeait la forteresse d'Amergin. Amergin fut tué au cours du combat, mais les guerriers de sa hyrd parvinrent à arracher

son corps de la mêlée et à le ramener dans son repaire, où ils l'inhumèrent dans un tertre, avec les trésors dûs à son rang royal. Puis, l'un d'eux, Caer Fawl, égorgea ses compagnons et les enterra avec Amergin afin que celui-ci dispose d'une garde fidèle dans le monde des morts.

Peu après, Khâmul investissait la citadelle d'Amergin sans coup férir. Frustré de sa victoire par le suicide des guerriers adverses, Khâmul extermina la population et viola la tombe d'Amergin. Il profana le corps de son ennemi en lui arrachant le cœur, qu'il fit momifier et sur lequel il se livra à un rituel blasphématoire. Il l'enterra dans un pot de terre cuite, sous une pierre située à la croisée des chemins où Amergin avait livré sa dernière ba-

taille, et proféra que l'âme d'Amergin resterait captive de sa tombe tant que son cœur reposerait sous cette pierre.

Caer Fawl parvint à échapper à la tuerie, se réfugia dans un fortin de la forêt de Cahedd, une des régions de la Vieille Forêt. Il eut le temps d'écrire la chronique de la chute d'Amergin, puis fut rattrapé par les guerriers de Khâmul qui le massacrèrent dans un dernier combat. Après quoi, Khâmul abandonna ces terres dévastées et gagna le Mordor, où son Maître Ténébreux l'appelait, et où il devint l'un des spectres de l'Anneau, un esclave dans le Monde des Ombres...

La Pierre aux Ronces

Les millénaires ont passé. D'autres guerres ont bouleversé la Terre du Milieu, de puissants royaumes ont été édifiés, se sont dissipés, et ne sont plus guère que sujets de légendes et de chansons. Les Hauts des Gwaellgyll se dressent toujours en Eriador, déserts et érodés, plus connus à présent sous le nom des Hauts des Galgals. La forêt de Cahedd, désormais coupée de la Vieille Forêt, est appelée à présent le Bois de Chet. Près de la croisée des chemins où Khâmul vainquit jadis Amergin, des hommes et des hobbits ont fondé les villages du Pays de Bree où ils mènent une vie paisible. La grosse pierre de la croisée des

chemins, sous laquelle est enterré le cœur d'Amergin, se dresse toujours près de Bree, quoique polie et usée par le temps. On l'appelle la Pierre aux Ronces, car les épines poussent avec vigueur autour d'elle, et les gens de Bree affirment qu'elle porte la guigne. Mais ce n'est qu'un conte parmi d'autres, et les gens de Bree n'y prêtent guère d'importance... Il n'empêche que depuis tous ces siècles, l'âme d'Amergin grelotte et se lamente dans la tombe à demi-effondrée des Hauts des Galgals, entre les restes de ses guerriers, prisonnière du maléfice de Khâmul.

Une querelle de voisinage

Une cinquantaine d'années avant le scénario, les gens de Bree ont déplacé la croisée des chemins d'une centaine de pas, pour faciliter l'assolement des terres cultivées. Du coup, la Pierre aux Ronces s'est retrouvée en pleins champs. En fait, elle a servi de borne pour délimiter les terres des Serpolet de la Ferme Blanche, des Grandes Gens de Bree, et celles des Bolphin de l'impasse du Bout du Chêne, des Petites Personnes de Staddle.

Or voici que deux ans avant le scénario, le Gros Erwyn, le chef de la famille des Serpolet, eut une

querelle avec Archambault Bolphin, son voisin hobbit. On ne sut jamais trop ce qui avait provoqué la dispute, les Bolphin prétendant que les gens de la Ferme Blanche amenaient leurs brebis paître sur leur parcelle, et les Serpolet accusant les Bolphin d'avoir essayé de maquiller les marquages de plusieurs de leurs bêtes pour se les approprier. La situation s'envenima assez vite, ragots et commérages firent le tour du voisinage, et la brouille entre les voisins s'avéra définitive. Le Gros Erwyn n'est pas très malin, mais au cours de tous ces mois

de rancœur remâchée, il finit par élaborer un vilain tour à faire aux Bolphin. Il projeta de déplacer en secret la Pierre aux Ronces pour agrandir le champ des Bolphin, puis de se plaindre en traitant les

La libération d'Amergin

Trois semaines avant le début du scénario, le Gros Erwyn s'est donc rendu une nuit à la Pierre aux Ronces, avec son fils Badégésile et son cousin Eufraise. Tous trois ont déplacé la pierre de quatre pas. Le Gros Erwyn a aussi exhumé une petite niche sous la Pierre où reposait un vieux pot. A l'intérieur, les trois compères découvrirent un cœur desséché, qu'ils prirent pour un cœur de porc.

Dégoûtés, ils jetèrent le cœur dans un fossé, mais Eufraise garda le pot.

Simultanément, Amergin fut libéré de la malédiction de Khâmul. Mais il avait passé trop de siècles à pourrir sous les pierres froides de sa tombe, et son âme était dévorée par la soif de vengeance comme par une lèpre. Le mal et la souffrance qui imprégnaient son esprit dénaturé l'empêchèrent de rejoindre les Cavernes de Mandos, et il consacra dès lors toute son énergie spectrale à l'élaboration de sa revanche. Il se lança dans une entreprise aussi folle que blasphématoire : restaurer son royaume, éteint depuis des siècles, en reconstituant

Les possédés

Fort heureusement, le Pays de Bree est habité par une population pragmatique, sans grande imagination et peu inclinée au mal, qui offrit peu de prise aux sortilèges d'Amergin. Celui-ci s'attaquait aux gens pendant leur sommeil, essayant de s'emparer de leur âme au milieu de leurs rêves ; mais le solide bon sens local faisait obstacle à ses entreprises.

A leur réveil, les gens se souvenaient cependant à demi de rêves particulièrement pénibles ; d'autres croyaient se rappeler d'avoir entendu gratter à la fenêtre, où d'avoir aperçu une silhouette sombre se faufiler entre les clôtures des jardins. Mais la plupart oublièrent vite ces indices inquiétants.

petites gens d'escrocs en montrant la borne reculée de quelques pas sur son champ. Il espérait ainsi retourner tous les gens du Pays de Bree contre les Bolphin.

une armée de serviteurs et de guerriers morts-vivants.

Alors que ses restes reposaient toujours dans le tertre royal, chaque nuit, il lança son esprit tourmenté explorer le monde extérieur en quête de renseignements et d'agents. S'infiltrant dans les rêves et les pensées secrètes des êtres vivants, il commença par attirer et asservir une bande de loups et quelques Huorns malveillants de la Vieille Forêt, qui vinrent garder les alentours de son tertre. Puis, il entreprit de redonner un simulacre de vie aux guerriers morts enterrés avec lui. Pour cela, il devait effectuer des rituels noirs au cours desquels le cœur arraché d'une victime consciente permettait de ranimer un de ses gardes morts... Ayant besoin d'agents humains pour se livrer à ces rites épouvantables, il entreprit de rôder de plus en plus souvent en esprit dans les quatre villages du Pays de Bree, pour y sonder les âmes, et tenter d'asservir quelques malheureux.

Le mal parvint néanmoins à s'infiltrer dans la place ; le Gros Erwin, qui avait touché le cœur d'Amergin, fut frappé par le Souffle Noir. Personne ne sait exactement quelle est sa maladie, mais son état de santé inquiète. D'autre part, lassé de se voir repoussé par le psychisme de paysans bornés, Amergin finit par s'attaquer aux enfants. Deux d'entre eux, Pommette et Galehaut, finirent par tomber sous son contrôle et devinrent ses marionnettes. Possédés par le vieux roi mort, ils se sont enfuis de chez eux et sont devenus ses "familiers" : Amergin les contrôle complètement, corps et âme, et il perçoit le monde par leurs sens.

Un contingent orque

La sorcellerie d'Amergin n'est toutefois pas restée inaperçue. Depuis sa lointaine forteresse de Dol Guldur, le Nécromancien a senti les émanations malveillantes du spectre, et, mû par la curiosité, il a envoyé trois agents en reconnaissance. Il s'agit de Moruin le Bossu, de Galen-Kan et de Sköll Brise-Crânes. Ces espions ont reçu le concours d'une trentaine d'orques détachés de la tribu des Baraz Gwosh. Malheureusement, les orques sont beaucoup plus corruptibles que les braves gens de Bree, et ils vouent généralement un culte à tout ce qui est terrifiant. Amergin s'est insinué dans leurs rêves primitifs dès qu'ils ont atteint les limites du Bois de Chet, et ils ont déserté en masse le service des trois agents de Dol Guldur pour se soumettre au terrible Roi mort...

Lutte de vitesse

De son côté, Amergin a précipité son plan lorsqu'il a pris le contrôle des orques. Il en a envoyé une dizaine dans les Hauts des Galgals, où ils ont rejoint les loups. Orques et loups ont alors commencé à attaquer les voyageurs sur la route menant de Bree vers le Pont aux Arbalètes, pour faire des prisonniers, sacrifiés par la suite sur le tertre afin de ranimer les guerriers d'Amergin. A ce jour, cinq sacrifices ont eu lieu, et cinq squelettes assurent donc la garde de l'intérieur du tertre royal. Amergin a envoyé les vingt orques restants réinvestir les ruines du fortin de Caer Fawl, dans le

Le coup fut rude pour les espions, mais Moruin le Bossu est un magicien rempli de sagacité qui a très vite compris la nature de l'adversaire. Laisant Galen Kan et Sköll patrouiller dans les alentours en quête d'indices, Moruin est entré à Bree où il a commencé à collecter des informations. Il a tôt fait le rapprochement entre la Pierre aux Ronces déplacée et l'histoire d'Amergin, telle qu'elle est consignée dans les bibliothèques interdites de Dol Guldur. Dès lors, Moruin a pensé qu'il serait plus agréable à son maître ténébreux d'avoir un esclave comme Amergin plutôt que de le détruire, aussi s'est-il mis en quête du cœur séché, sachant que s'il le rapportait au Nécromancien, celui-ci pourrait s'en servir pour asservir le spectre et disposer d'un puissant agent dans la région.

Bois de Chet, en les plaçant sous les ordres du petit Galehaut - c'est-à-dire sous ses ordres directs puisqu'il possède l'enfant. Galehaut et ses orques ont récupéré une nuit le cœur d'Amergin et un orque sur loup a rapporté le cœur au tertre d'Amergin. Enfin, Amergin fait vagabonder Pommette sur la lande, près du Chemin Vert, dans l'espoir qu'elle sera retrouvée et ramenée chez elle, à Combe, où elle pourra lui servir d'espionne et le renseigner directement sur les recherches de Moruin ou des PJ...

L'enquête des PJ

Où l'on demande un coup de main aux PJ...

Alors que les PJ savourent l'hydromel de Maître Poiredebeurré, celui-ci vient les trouver avec mille démonstrations de politesse gênée pour leur annoncer que quelques braves gens dans la détresse voudraient les entretenir... Il leur présente Hurepoix et Gaubert Basoille, le père et l'oncle de

la petite Pommette, ainsi que Rogon Mussat, le grand-père du petit Galehaut. Les trois hommes ont rassemblé leurs économies (vingt pièces d'or) pour les offrir aux aventuriers s'ils sont capables de retrouver et de ramener vivants les deux enfants disparus. Les trois hommes ont l'air pro-

fondément inquiets, et ont la sympathie de Poiredebeurré.

Si les PJ acceptent la proposition, poursuivez le scénario normalement. S'ils ont le bon cœur de travailler gratuitement ou pour un prix moindre, ils offriront moins de prise au Mal en général - et aux tentatives oniriques de prise de contrôle d'Amérgin. Vous les doterez donc d'un bonus

secret de +10 en Résistance contre tous les sortilèges d'Amérgin. S'ils marchandent pour obtenir plus (ils pourront gagner jusqu'à 10 pièces d'or supplémentaires), leur rapacité amoindrira leur résistance au Mal, et vous les doterez donc d'un malus secret de - 10 en Résistance contre tous les sortilèges d'Amérgin.

Au cours de leur enquête, les PJ pourront suivre différentes pistes :

La piste de Pommette

Pommette est une petite fille humaine de huit ans qui vit avec ses parents Hurepoix et Gozlinde, ainsi qu'avec deux petits frères (Colin et Savinet) dans une métairie de Combe.

Elle a disparu cinq jours auparavant, un peu avant l'aube, alors qu'elle était partie tirer de l'eau dans le puits du jardin, par une brume épaisse. Le seau a été retrouvé renversé près du puits ; celui-ci, sondé, n'a rien révélé. Hurepoix et Gozlinde, très affligés, décrivent leur fille comme une gentille gamine, mais son oncle, Gaubert, admettra qu'elle était parfois un peu peste, et les deux petits frères pourront renchérir en racontant les mauvais tours

qu'elle leur jouait. (En fait, c'est en raison de son mauvais caractère que Pommette est tombée plus facilement sous le contrôle d'Amérgin...) S'ils sont interrogés, Colin et Savinet pourront raconter que Pommette faisait d'affreux cauchemars avant de disparaître, et qu'elle avait l'air un peu bizarre en se réveillant le matin où elle a disparu (Amérgin venait de prendre son contrôle pendant la nuit). Les deux petits garçons eux-mêmes avoueront en tremblant faire des mauvais rêves, se rappelant que le croque-mitaine les appelle avec une voix froide au milieu de leur sommeil...

La piste de Galehaut

Galehaut est un petit garçon humain de sept ans, orphelin, recueilli par son grand-père Rogon à Bree. C'est le rayon de soleil du vieil homme, et celui-ci le gâte beaucoup trop, ce qui a contribué à faire de Galehaut un affreux garnement redouté par tout le village (... et ce qui a facilité sa prise de contrôle par Amérgin). Galehaut a disparu trois

nuits auparavant ; Rogon a retrouvé le lit de son petit-fils en désordre et la fenêtre de sa chambre ouverte, mais il n'a trouvé aucune trace d'effraction. Rogon pourra aussi se souvenir que Galehaut faisait de violents cauchemars durant les nuits qui ont précédé sa disparition, hurlant pour que son grand-père vienne à son secours...

Combe

Combe est un joli hameau, construit dans un vallon à l'est de la colline de Bree. Entouré de vergers et de lopins cultivés, il domine la lisière du Bois de Chet, qui s'étend plus loin à l'est. Sa population est essentiellement humaine. La Métairie Basoille est située à l'ouest du hameau, au bout du vallon. Il est possible de collecter les rumeurs suivantes auprès des habitants :

- La petite Pommette était une vraie peste. Quand elle a disparu, les gens ont commencé par croire à un nouveau tour ou à un nouveau caprice.
- La battue organisée pour la retrouver, deux jours après sa disparition, n'a rien donné. On craint toutefois le pire car plusieurs empreintes de loup ont été trouvées non loin du hameau.
- Plusieurs personnes ont aperçu de drôles de silhouettes rôdant à la lisière du bois de Chet à la

tombée de la nuit. (Il s'agit d'orques, même si les villageois ne s'en sont pas clairement rendu compte.)

Staddle

Staddle est un hameau construit au flanc de la colline de Bree, au sud-ouest. C'est le village le plus élevé du pays, et on y découvre un joli point de vue sur la route de l'est, la lande et la pointe sud du Bois de Chet. Peuplé uniquement par des hobbits, il comprend des maisons basses aux portes et aux fenêtres rondes dans le bas du village, et un grand nombre de trous cossus dans le haut du hameau. Il est décoré par des jardins encore pimpants, malgré l'automne bien avancé. Les hobbits de Staddle sont de braves gens, émus par la disparition des deux enfants. Plusieurs d'entre eux ont d'ailleurs participé aux recherches, mais ils connaissent peu les familles Mussat et Basoille. En outre, leur simplicité et leur sens pratique les a quasiment immunisés contre les assauts oniriques d'Amérgin.

S'ils pourront difficilement renseigner les PJ sur ce point, en revanche, ils risquent de les entretenir de la grande affaire de Staddle : la calomnie que les Serpolet de Bree tentent de faire courir sur les

Archet

C'est un joli hameau forestier, protégé par une solide palissade, auquel on accède après une marche d'un quart d'heure dans le Bois de Chet. Sa population, humaine, est composée pour l'essentiel de bûcherons et de charbonniers. Les PJ pourront y collecter les informations suivantes :

- De grands loups gris rôdent non loin du village, et s'attaquent parfois au bétail.

C'est la grande affaire d'Archet, et les PJ devraient rapidement en entendre parler.

- Des coupes sauvages ont été faites dans les bois à plusieurs reprises ces derniers jours ; de beaux arbres, entretenus par les bûcherons pour donner du bois de charpente, ont été abattus, débités et dérobés (Ce sont les orques qui ont volé ce bois

- Voilà plusieurs nuits qu'un plaisantin vient effrayer les gens en grattant à leurs portes et volets.

Bolphin de Staddle... Ils raconteront l'affaire avec un parti-pris appuyé pour Archambault Bolphin, et ajouteront que la méchanceté du Gros Erwin s'est retournée contre lui puisque le voici bien malade...

Si les PJ trouvent cette histoire suspecte, ils pourront facilement rencontrer Archambault Bolphin. Celui-ci accusera les Serpolet d'avoir manigancé un coup monté en déplaçant eux-mêmes la Pierre aux Ronces ; il ajoutera d'ailleurs que celle-ci est bien trop lourde pour avoir été déplacée par des Petites Personnes... C'est aussi grâce à Archambault, toujours prêt à légitimer ses revendications en évoquant sa généalogie et l'histoire de sa famille, que les PJ pourront apprendre que les terres des Serpolet et des Bolphin ont été modifiées cinquante ans auparavant, en même temps que le déplacement de la croisée des routes.

Ainsi pourront-ils se rendre compte que la Pierre aux Ronces marquait l'ancien carrefour.

pour étayer certaines parties des caves du fortin en ruine.)

- Un feu a été aperçu deux nuits de suite très loin dans le bois de Chet, en direction du "Vieux Mur", nom donné par les habitants du pays de Bree aux ruines du fortin de Caer Fawl. Si les PJ se renseignent à propos du "Vieux Mur", on leur dira qu'il s'agit d'une vieille clôture de pierres sèches, peut-être un ancien parc à bétail, envahi par la forêt. Les anciens racontaient qu'il s'agissait d'un vieux fort des temps passés, mais plus personne n'y croit guère...

- Voilà plusieurs nuits qu'un plaisantin vient effrayer les gens en grattant à leurs portes et volets.

Bree

Bree est également une mine de renseignements. En payant quelques chopes aux clients du Poney Fringant, les PJ pourront collecter bon nombre de rumeurs.

Trois Nains artisans, Vadir, Nills et Kurog, qui voyagent en direction des Monts de Fer, occupent une table de l'auberge. Ils sont plutôt réservés et méfiants, mais les PJ pourront remarquer que Vadir a une main bandée et que Kurog boîte fortement. Leur offrir à boire déliera leurs langues, et les trois Nains raconteront qu'ils ont été attaqués et blessés par une bande d'orques sur la route entre le Pont des Arbalètes et Bree, une région d'habitude plutôt tranquille.

Les discussions de taverne permettront d'apprendre les bruits suivants :

- Il y a des étrangers bizarres qui voyagent sur les routes. On citera pour exemple Moruin (dont on fera une description rapide : "Un drôle de bossu avec des manières de grand monsieur et un accent du Sud à couper au couteau"), qu'on a vu rôder à plusieurs reprises à Bree ainsi que près des fossés du champ des Serpolet.

- Voilà plusieurs nuits qu'un plaisantin vient effrayer les gens en grattant à leurs portes et volets.

- Godin Caboche, l'Idiot du village, se cache depuis deux jours dans les écuries du village. Il prétend avoir vu le petit Galehaut Mussat et trois croquemitaines chercher des champignons ensemble, à minuit, dans le fossé du champ des Serpolet. (En fait, Godin a bel et bien vu Galehaut et trois orques qui cherchaient le cœur d'Amérgin là où Erwin l'avait jeté).

La disparition de Pommette et de Galehaut est bien sûr un des grands sujets de conversation au Poney Fringant ; en fait, le vieux Rogon Mussat, Hurepoix et Gaubert Basoille reçoivent tellement de témoignages de sympathie des clients (sous formes de bocks) qu'ils ressortent un peu gris de l'auberge. Si le bruit court que les PJ cherchent les enfants, on boira volontiers avec eux, et on leur offrira repas et tournées s'ils retrouvent l'un des petits disparus.

Une autre affaire qui fait courir les langues est la querelle entre les Bolphin de Staddle et les Serpolet de Bree. Les avis sont très partagés quant à la responsabilité de l'une ou l'autre famille sur le déplacement de la Pierre aux Ronces. Les Petites Personnes soutiennent plutôt les Bolphin, tandis que bon nombre de Grandes Gens soutiennent les Serpolet.

Badégésile et Eufraise Serpolet, le fils et le cousin du Gros Erwin, sont des habitués du Poney Fringant, et ils accusent sans vergogne Archambault Bolphin, l'accusant même d'avoir jeté le mauvais œil sur Erwin. La maladie étrange de celui-ci est aussi amplement commentée.

Si les PJ se présentent à Badégésile et Eufraise comme des guérisseurs, ceux-ci les mèneront chez eux, pour examiner le Gros Erwin. Celui-ci n'est plus si gros que cela ; il passe ses journées à frissonner contre l'âtre, emmitoufflé dans des couvertures, le teint cadavérique et les yeux hantés. Il est impossible d'en tirer le moindre mot. Des PJ magiques ou animistes devraient facilement reconnaître les effets du Souffle Noir. Si les PJ essaient d'interroger Eufraise et Badégésile sur l'affaire de la Pierre aux Ronces, ils devront se montrer subtils : en effet, les Serpolet nieront en bloc si on les accuse ou si on les menace.

En revanche, promettre le secret sur la vérité et offrir quelques pièces d'argent, ou encore jouer sur l'inquiétude des Serpolet à propos de l'état du gros Erwin (en établissant un rapport entre la Pierre aux Ronces et sa maladie, par exemple) peut les faire parler. Ils avoueront alors la vérité ; quelques pièces pourront même persuader Eufraise de céder le vieux pot de terre cuite où ils ont trouvé le cœur séché. Des runes sont gravées en Parler Noir sur le récipient, et semblent très anciennes : un test de Lecture de Runes facile réussi permettra de comprendre que ce pot a été l'un des ingrédients d'un envoûtement épouvantable, destiné à priver un mort de repos.

Sur la piste du Roi Mort

Tôt ou tard, les PJ vont entreprendre des recherches en rase campagne. Suivent les différents lieux importants où ils seront sans doute amenés à se rendre.

La croisée des chemins

Les PJ s'y rendront sans doute pour jeter un œil sur la Pierre aux Ronces. Elle a été effectivement déplacée dans le champ des Serpolet, et un examen rapide révélera la présence d'une vieille niche de pierres sèches sous l'ancien emplacement de la pierre. Cette niche provoque un malaise diffus

chez les PJ, qui frissonnent sans raison et se sentent inexplicablement démoralisés. Si les PJ ratisent le fossé du champ des Serpolet à la recherche du cœur, ils découvriront de nombreuses empreintes de souliers cloutés - des souliers d'orques - mêlées aux empreintes d'un enfant.

Autour du chemin vert

Si les PJ dirigent leurs recherches au sud du pays de Bree, ils finiront par découvrir Pommette, qui se protège du soleil sous un gros rocher, non loin de la route. La petite fille est maigre et pâle, ses vêtements sont déchirés et elle a les yeux brillants de fièvre. Elle appellera faiblement les PJ à son secours, et racontera qu'elle a été enlevée par un étranger (elle fera la description de Galen Kan), auquel elle a réussi à échapper la veille au soir, alors qu'il venait de s'énivrer. Il s'agit bien sûr d'un mensonge dicté par Amergin pour orienter les soupçons sur les agents d'Angmar.

Lorsqu'ils la ramèneront vers Combe, la fillette demandera d'être protégée du soleil, qui lui fait mal aux yeux. Si les PJ refusent, elle se mettra à

hurler des imprécations avec une voix bizarre, froide et stridente, puis sera prise de convulsions. Si les PJ la couvrent, elle reviendra à elle et prétendra avoir très mal à la tête. Si les PJ la laissent longuement exposée au soleil, elle sera agitée par des spasmes terribles, les yeux révulsés, la bouche écumante, et hurlera avec une voix d'outre-tombe une malédiction sinistre avant d'être libérée d'Amergin. Elle sombrera alors pour plusieurs heures dans l'inconscience. A son réveil, elle ne sera plus qu'une petite fille fatiguée et effrayée, qui ne se souviendra plus de rien depuis son dernier cauchemar, cinq jours auparavant.

Si les PJ ramènent Pommette, ils seront bien sûr accueillis comme des héros à Bree et à Combe.

Le Fortin de Caer Fawl

Des recherches dans le Bois de Chet devraient mener les PJ aux coupes sauvages faites par les orques. De beaux arbres ont été massacrés, et le sol est jonché de copeaux et d'ordures. Suivre la piste laissée par les orques sera un jeu d'enfant (ils ont traîné les troncs derrière eux...), et mènera les PJ, après une petite heure de marche, au "Vieux Mur" : les ruines du fortin de Caer Fawl. Du bâtiment d'origine, il ne reste plus que quelques

éboulis de pierres moussues, à demi enfouis dans le terreau et les herbes folles du sous-bois. Mais l'endroit semble bouleversé : les orques ont éventré les ruines pour avoir accès aux souterrains encore viables, et ils ont extrait des tonnes de terre et d'éboulis, déversés en tas comme autant de décharges entre les arbres.

Pour investir les caves du Fortin de Caer Fawl (Voir Annexe III), il faudra affronter les orques.

Cinq d'entre eux montent la garde dans le cellier, quatre se tiennent dans chaque cachot déblayé et trois sont en train de dégager les éboulis qui mènent à la tour du charnier. Galehaut, lui, se tient dans la salle du trône. Les sorts d'invisibilité ou d'illusion sont inefficaces car Galehaut/Amergin les détecte et donne néanmoins l'alarme. Un combat risque donc de s'engager dans le cellier.

Alertés par le fracas des armes, les orques des cachots se bousculeront dans le couloir et déboucheront dans le cellier au rythme de deux par tour à partir du troisième tour de combat. Les pierres du cellier étant glissantes, chaque combattant touché (PJ ou orque) doit réussir un jet de M&M Facile, ou être déséquilibré et chuter dans le puits.

Si les PJ mettent hors de combat cinq de leurs adversaires, les orques reflueront en désordre vers la salle du trône. Certains, plus vicieux, pourront se tapir en embuscade dans les cachots, pour essayer de prendre les PJ à revers dans leur avance. Dans la salle du trône, les orques forment un mur de lames et de boucliers autour de Galehaut. Celui-ci siège sur son trône grossier, livide, les yeux hallucinés, et crie des ordres de bataille aux orques avec une efficacité digne d'un vieux capi-

Le tertre d'Amergin

Il se trouve sur l'une des collines orientales des Hauts des Galgals. Deux facteurs permettront aux PJ de le localiser assez facilement : d'une part, ceux qui auront fait le rêve des funérailles d'Amergin trouveront la région étrangement familière et pourront facilement identifier la bonne colline. D'autre part, le tertre d'Amergin est entouré d'une couronne d'arbres à demi-morts (en fait, des Huorns noirs) ; c'est le seul endroit dans les Hauts des Galgals où l'on puisse voir des arbres.

Alors qu'ils aborderont les pentes de la colline d'Amergin, les PJ tomberont dans une embuscade tendue par dix orques. Ils se battront à outrance, mais leur comportement est très bizarre : rendus à

taine. Si les PJ semblent sur le point de la capturer, il hurle avec une voix d'outre-tombe :

"Tuez l'enfant ! Il ne doit pas leur être restitué !" Les orques délaissent alors les PJ pour massacrer Galehaut. Les PJ auront fort à faire s'ils veulent sauver le petit garçon...

S'ils parviennent à tirer Galehaut de ce mauvais pas, l'enfant tentera de se jeter sur leurs propres armes. Seule une exposition au soleil pourra l'arracher à l'étreinte d'Amergin ; mais Galehaut, comme Pommette, perdra alors tout souvenir de ce qui s'est passé au cours des derniers jours.

D'autre part, si les PJ se rendent maîtres du fortin, ils devraient remarquer le couloir que les orques étaient en train de déblayer : faire rouler quelques pierres supplémentaires leur permettra de déboucher dans la tour du charnier. L'inspection des ossements et des armes rongées de rouille qui jonchent le sol permettra de découvrir un vieux fer de hache ciselé, qui leur rappellera l'arme de Caer Fawl. Un examen attentif des murs leur permettra de découvrir la cache du manuscrit de Caer Fawl : il s'agit d'un vieux codex, dont plus de la moitié des pages a été pourrie par l'humidité ; mais la fin est encore lisible, et permet d'apprendre l'histoire de la fin du règne d'Amergin et de la profanation de Khâmul.

deuxièmes par la présence du Roi Mort et de ses morts-vivants, certains se suicideront en se jetant littéralement sur les armes des PJ. Les autres ont la bave aux lèvres, les yeux révulsés, et semblent animés d'une frénésie qui confine à la démence.

En arrivant près du sommet de la colline, les PJ se retrouveront face à un cercle de vieux arbres torturés qui entourent le tertre. Il s'agit d'Huorns ; ils sont maléfiques, mais somnolents, et tout au plus se manifesteront-ils en émettant des grincements sinistres, en s'agitant de façon inquiétante, les branches parcourues de chuchotements malveillants. Au-delà, le tertre se dresse, massif, garni de quelques crocs de pierre érodée, couvert par une végétation lépreuse. Un flanc semble avoir

été éventré, et donne sur une ouverture béante qui s'enfonce en pente douce vers les profondeurs du tumulus (Voir Annexe IV).

A l'intérieur, un guerrier mort-vivant monte la garde à l'entrée de la grande salle, un second veille sur l'autel de l'oratoire, deux se tiennent en embuscade dans chaque fosse aux guerriers, et le dernier monte la garde à mi-pente de l'escalier qui descend au fond du sépulcre royal.

Amergin repose dans sa tombe, au fond du sépulcre royal. Il en émergera en repoussant la pierre tombale dès qu'un PJ franchira les dernières marches de l'escalier qui mène à la chambre funéraire. Amergin est torturé par une souffrance si ancienne qu'elle émane de lui comme une aura de noirceur ; il est cruel, cynique, mégalomane, en proie à des accès de démence, mais il reste un adversaire empli de malice et de ruse. Son but n'est pas forcément de détruire les PJ, mais plutôt de les asservir. Il a sondé la conscience de ceux dont il a hanté les rêves, et il est capable de jouer sur leurs faiblesses ou sur les remords d'une faute passée. Il peut aussi jouer sur la cupidité des PJ, leur promettant gloire et richesse, ou sur leur lâcheté, s'il parvient à les acculer, pour les convaincre de le servir.

Il existe trois possibilités pour détruire Amergin :

1. Le combat : mais Amergin ne peut être blessé que par des armes elfiques ou magiques, ou par

des sorts (et les Sorts de Froid et de Maîtrise des Esprits sont inefficaces sur lui).

2. L'exposition de son cœur momifié au soleil : son cœur repose au fond de sa tombe.

Lorsqu'il a été jeté dans le fossé du champ des Serpolet, le cœur s'est enfoncé dans la fange et a donc été protégé des rayons du soleil. Exposer l'organe desséché à la lumière du jour dissipera Amergin comme un mauvais rêve ; mais pour s'emparer du cœur, il faudra user de ruse et détourner l'attention du Roi Mort

3. L'exposition d'Amergin au soleil. Un rayon de jour suffirait à détruire le spectre ; mais il va sans dire qu'Amergin n'ira jamais au-devant du jour. Une possibilité pourrait être de réfléchir la lumière du soleil au fond du puits du sépulcre royal à l'aide de plusieurs miroirs (ou de surfaces réfléchissantes comme des armes polies).

Si Amergin est détruit, tout le tertre se mettra à trembler, et de grosses pierres commenceront à se détacher des voûtes pour rebondir avec fracas sur l'antique pavage de dalles fendues. Les PJ n'auront alors qu'une minute pour échapper à l'effondrement du tumulus funéraire.

A Bree, le Gros Erwin sombrera dans un sommeil profond et entrera en convalescence. Les gens éventuellement encore possédés seront définitivement libérés d'Amergin.

Annexes

Annexe I : Les attaques oniriques d'Amergin

Amergin tentera de s'attaquer aux PJ pendant leur sommeil (ou pendant leur phase de rêve chez les elfes). Amergin peut tenter de posséder un être vivant s'il parvient en rêve à lui donner l'expérience de la mort. Si un personnage est possédé, Amergin lui donnera pour but de détourner les soupçons sur les agents d'Angmar (Moruin, Sköll et Galen Kan), voire de les mettre à mort. Un personnage

possédé évite la lumière du soleil, qui a sur lui les mêmes effets que sur un orque (-60 en activité) et l'emplit d'une souffrance insoutenable. Un personnage possédé exposé pendant plus de cinq minutes au soleil de midi est pris de violentes convulsions et se trouve libéré de la possession du spectre, mais perd aussi tout souvenir de ce qui s'est passé depuis qu'Amergin a pris son contrôle.

Les attaques oniriques d'Amérgin commencent toujours de la même façon :

Les PJ ont l'impression de se réveiller au cœur de la nuit. Leurs compagnons ne sont plus là. Quelqu'un gratte à la porte, ou une ombre noire fait crisser ses ongles sur le carreau, et une voix froide et implorante supplie qu'on la laisse entrer pour réchauffer ses vieux os au coin du feu. Si les PJ refusent de laisser entrer l'intrus, le murmure se fait désespéré et pathétique, mêlé de sanglots lugubres, et les PJ doivent faire un jet de résistance à la théurgie contre une attaque de niveau 5. Ceux qui échouent - ou qui avaient décidé eux-mêmes d'ouvrir - sont submergés par un tourbillon de haillons ténébreux quand la chose à l'extérieur se rue par la porte ouverte, et ils sombrent dans la deuxième étape du rêve. Ceux qui résistent à l'attaque d'Amérgin voient leur rêve virer brièvement au cauchemar - des hurlements atroces retentissent à l'extérieur, les portes retentissent de coups violents, les loquets s'agitent frénétiquement, puis ils s'éveillent en sursaut.

Ceux qui passent à la deuxième étape du rêve se retrouvent projetés des milliers d'années en arrière, au cœur de la guerre entre Amérgin et Khamûl. Dans ce rêve, les PJ ont les compétences et les équipements de leur vivant,

mais ils portent des noms étrangers (ceux des guerriers de la hyrd d'Amérgin), et leurs vêtements portent les couleurs du roi : deux lances croisées sommées par une couronne de bronze. Caer Fawl et Amérgin jouant des rôles importants dans ces rêves, n'oubliez pas de les décrire ; en particulier l'épée au pommeau d'ambre d'Amérgin et la hache de bataille ciselée de Caer Fawl, qui serviront par la suite à reconnaître leurs dépouilles. Les combats oniriques auxquels sont mêlés les PJ sont excessivement violents (ne pas hésiter à les mettre en difficulté) ; s'ils sont tués en rêve, ils tombent sous le contrôle d'Amérgin.

A ce stade, il n'existe que deux façons d'échapper à la prise de contrôle d'Amérgin : 1° Etre réveillé par quelqu'un d'autre (les gens en proie aux rêves d'Amérgin ont un sommeil très agité : ils gémissent et se débattent sans cesse sur leur couche) 2° Pour chaque ennemi tué en rêve, le dormeur a le droit de faire un nouveau jet de résistance contre une attaque en théurgie de niveau 5 ; s'il réussit, il se réveille en sursaut. Les dégâts encaissés en rêve ne sont naturellement pas encaissés dans le monde réel.

Comme Amérgin peut les attaquer à plusieurs reprises, voici trois variantes (dans l'ordre chronologique) du rêve qu'ils peuvent faire.

Première variante : Les PJ ont les bras couverts de sang, et tiennent encore une dague ou un poignard en main. Devant eux sont entassés les cadavres d'une vingtaine de guerriers désarmés, de type vaguement asiatique, aux mains liées, fraîchement égorgés. Ils sont au crépuscule, sur une lande battue par le vent, non loin d'une forêt obscure. Derrière eux se tient Amérgin, à cheval, et une centaine de

guerriers de sa hyrd. Alors que les PJ rengainent leurs couteaux, Caer Fawl arrive à brise abattue en criant l'alarme. La lisière proche s'anime brutalement : des nuées d'Easterlings en sortent, lances et cimenterres au poing, et se ruent sur Amérgin et ses troupes. Une mêlée terrible s'engage, où les PJ se retrouvent impliqués. Amérgin et Caer Fawl font des ravages dans les rangs ennemis.

Deuxième variante : Les PJ se retrouvent au cœur d'une mêlée désespérée où s'affrontent les troupes d'Amergin et des hordes d'Easterlings, à la croisée de deux routes. Un orage épouvantable couvre le fracas de la bataille, illumine la scène d'éclairs ramifiés, et des rafales de vent et de pluie fouettent avec furie les combattants. Amergin, heaume arraché, se bat avec rage à l'épée à deux mains, jusqu'au moment où il tombe, percé de lances. Caer Fawl rameute les PJ et une dizaine de guerriers, arrache le corps du roi à ses ennemis, et essaie de l'extraire de la mêlée. Les PJ doivent le défendre pied à pied contre l'ennemi...

Troisième variante : Les PJ sont mêlés aux guerriers, épuisés par le combat, qui portent solennellement la dépouille d'Amergin sur une civière de lances. Le cortège funèbre est mené par Caer Fawl. Ils entrent dans la citadelle d'Amergin au milieu des sanglots et des hurlements de désespoir de la population, tandis que l'horizon est rougi par les incendies de l'armée d'invasion. Ils mènent le corps du

roi jusqu'à un tertre (Voir Annexe IV), édifié à la hâte sur la place de la cité, où ils déposent Amergin et où ils inhument également les dépouilles sacrifiées des chevaux du haras royal. Caer Fawl grimpe alors au sommet du tertre, et, se détachant sur le ciel embrasé, il proclame d'une voix puissante que le roi ne peut partir sans sa hyrd dans son long voyage. Il crie que les braves d'Amergin doivent le suivre dans la mort, et tire un couteau. La plupart des guerriers l'acclament, quelques uns se révoltent. Si les PJ acceptent de mourir, ils se font égorger par Caer Fawl. S'ils se rebellent, ils sont attaqués par la plupart de leurs compagnons d'armes.

Voici quelques noms de guerriers ou guerrières d'Amergin susceptibles d'être attribués aux PJ dans leurs rêves : Bran, Corwenn, Earlstan, Droctulf, Gohaur, Tulsia, Hervor, Gallia, Letwinë.

Annexe II : Et les agents d'Angmar ?

Ils sont exploitables de plusieurs façons : ils peuvent représenter une fausse piste, entretenue par les manigances d'Amergin. Ils peuvent être des rivaux des PJ, et représenter pour eux un réel danger si vos joueurs semblent évoluer avec aisance dans le scénario. Au contraire, ils peuvent intervenir de façon providentielle dans un combat où les PJ ont le dessous, et même proposer une alliance temporaire aux joueurs. A vous de décider le rôle qu'ils tiennent dans l'affaire. N'oubliez toutefois pas que leur but premier reste de s'emparer du cœur séché pour le rapporter au Nécromancien...

Annexe III : Les ruines du fortin de Caer Fawl

Le cellier : Il s'agit de l'ancien cellier souterrain du fortin, en partie déblayé par les orques. On y accède par un trou pratiqué entre les racines de vieux chênes. Les voûtes, fissurées et parfois affaissées, sont soutenues par une charpente grossière bricolée par les orques. Si un combat a lieu dans cette cave, les charpentes émettront des grin-

cements sinistres, et des rubans de poussière s'écouleront parfois de façon inquiétante du plafond. Un vieux puits, dépourvu de margelle, s'ouvre dans le sol, et représente un danger supplémentaire dans une mêlée. L'endroit, enfumé par les feux des orques et jonché d'ordures, dégage des relents animaux.

Les cachots : Des culs de bas de fosse sordides, suintants d'humidité, aménagés en tanières par les orques. Au milieu des hardes et des flaques crou-

La salle du trône : Une ancienne cave circulaire, aux murs parcourus de crevasses inquiétantes. Au centre a été érigé un trône grossier, taillé à coups de hache dans une grosse souche de chêne. Gale-

La tour du charnier : Une ancienne cave circulaire, au plafond à demi-affaissé. Un vieil escalier court le long du mur et disparaît sous les éboulis près du plafond. Des quantités d'ossements et de débris d'armes rouillés jonchent le sol : c'est dans cette pièce que Caer Fawl, après avoir caché son manuscrit, a livré son dernier combat. Un examen attentif des armes rongées de rouille permettra de

Annexe IV : Le tertre d'Amérgin

Le couloir d'entrée : Il s'enfonce en pente douce dans le tertre. Il est formé d'une allée mégalithique assez primitive, mais impressionnante.

La salle centrale : Salle circulaire et vaste, couverte par un dôme bas de pierres moussues, au centre duquel sont gravées les armes d'Amérgin. Un énorme puits béé au cœur de la pièce, dans lequel une volée de marches étroites dégringole vers les profondeurs du sépulcre royal. L'endroit retentit de rumeurs de gouttières, et des geignements malsains des guerriers morts-vivants.

Les fosses aux chevaux : Deux petites pièces basses et circulaires, aux murs de pierres sèches. Le sol est jonché d'ossements de chevaux jusqu'à une hauteur de près d'un mètre.

Les fosses aux guerriers : Pièces semblables aux fosses à chevaux, mais ce sont des ossements humains mêlés de débris agglomérés d'armes et d'armures qui s'y entassent.

pies, il est possible de trouver 1d20 pièces de bronze et 1d6 pièces d'argent dans chaque cachot.

haut y siège, les pieds à un bon pied du sol. Il est entouré par deux foyers qui dégagent une fumée âcre et donnent un éclairage inquiétant au visage maladif de l'enfant.

découvrir nombre de cimenterres et de poignards courbes, ainsi qu'un fer de hache aux entrelacs ciselés qui rappellera la hache maniée par Caer Fawl dans les rêves d'Amérgin. Une inspection du mur qui longe l'escalier permet de trouver une pierre gravée de deux lances croisées sommées d'une couronne. Déplacer cette pierre donne accès à la niche où Caer Fawl a dissimulé son récit.

L'oratoire : Un ancien temple dédié à Oromë, profané il y a des millénaires par Khâmul et reconsacré à Morgoth. Les murs sont constellés de gribouillis orques récents, à la gloire du "Grand Roi Mangeur de Cœurs". Le vieil autel de pierre est couvert de filets de sang séché, et les cadavres de trois humains et deux hobbits sont suspendus aux colonnes, le visage figé sur un rictus de souffrance effroyable et la poitrine ouverte.

Le sépulcre royal : Il occupe le fond du puits de la salle centrale, quinze mètres plus bas - on y accède après une descente de plus de cent marches. L'endroit est en partie inondé par les infiltrations et les gouttières, et les PJ y pataugent dans une eau croupie qui envoie des reflets étranges sur les murs moisissés. Au centre se dresse la tombe d'Amérgin, table de pierre massive et noire, nimbée par les volutes d'une brume délétère.

Annexe V : Les PNJ

Les personnages oniriques :

Amergin

Il apparaît sous les traits d'un grand guerrier aux épaules larges, aux traits aristocratiques et fiers, avilis par l'orgueil et la cruauté. Il porte une cotte de maille ornée de médaillons votifs, un heaume à nasal ciselé et incrusté de pierres semi précieuses ; son bouclier et sa cotte d'armes portent ses armoiries, et une épée à pommeau d'ambre est ceinte à son flanc.

Khâmul

Au cœur des batailles oniriques, Khâmul apparaît de loin, au milieu des hordes Easterlings. Il se manifeste comme une grande ombre encapuchonnée, aux yeux luisants de fièvre, entouré par une aura de meurtre et de désespoir.

Caer Fawl

Un colosse roux au faciès brutal, aux cheveux et à la barbe tressés. Il porte une cotte de mailles brunie, des bijoux de bronze et se bat tête nue avec une grande hache de bataille, ciselée d'entrelacs.

Guerrier Niveau 8

MM : 5 (Cotte de Mailles)

BD : 15

Hache de Bataille : +110

Equitation : + 48

Poignard : +81

Points de coup : 114

Lance : +94

Les guerriers d'Amergin

De solides gaillards, blonds ou roux, portant souvent la barbe. La plupart sont vêtus de cottes de mailles et de fourrures, et sont armés de lances, de haches ou d'épées longues.

Guerriers Niveau 4

MM : 5 (Cotte de Mailles)

BD : 15

Epée/hache : +82

Equitation : + 18

Lance : +52

Points de coup : 73

Les guerriers Easterlings

De petits cavaliers au type asiatique, aux joues couturées de cicatrices rituelles et aux moustaches tombantes. Ils sont sanglés dans des pourpoints de cuir à peine tanné, et manient des armes aux manches de corne ou d'os.

Scouts Niveau 4

MM : 5 (Cuir souple)

Lance : +49

Cimeterre : +74

Arc composite : +24

BD : 20 (+25 bouclier) = 45
Equitation : 60

Points de coup : 43

Le camp d'Amergin :

Amergin

Amergin n'est plus qu'une haute silhouette décharnée ; ses haillons immémoriaux et ses armes rouillées dissimulent mal le parchemin desséché de sa peau et l'ivoire de ses os. Une flamme froide joue dans ses orbites vides. Le pommeau d'ambre de son épée ébréchée et les gemmes de son heaume rouillé permettent de reconnaître dans ce grand spectre le roi orgueilleux que les PJ ont pu apercevoir dans leurs rêves. La voix d'Amergin est sépulcrale et froide, et semble venir des murs du tertre plutôt que de sa frêle silhouette.

Voir Amergin provoque une épouvante viscérale, et les PJ devront résister à une attaque en théurgie de niveau 8 ou prendre la fuite pendant 1d10 tours. En outre, le toucher du spectre est l'équivalent d'un sort de sommeil niveau 5. Amergin est insensible aux armes non-magiques ; seuls le soleil, des sorts, des armes magiques ou elfiques peuvent lui causer du mal.

Spectre Niveau 10

MM : 20 (Sans armure ; sa cotte de mailles est désagrégée par la rouille)

BD : 40

Points de coup : 110

Epée longue : +100

Les guerriers morts-vivants

Des silhouettes squelettiques, à la fois grêles, pathétiques et terrifiantes, qui se traînent en geignant dans les ténèbres du tertre. Ils portent encore les lambeaux de leurs cottes d'armes, de leurs hauberts et brandissent les lames rouillées de vieilles épées. Voir l'un d'entre eux provoque une épouvante viscérale, et les PJ devront résister à une attaque en théurgie de niveau 3 ou prendre la fuite pendant 1d10 tours.

Squelettes Niveau 5

MM : - 5 (Sans armure)

BD : 30

Epée longue : +50

Points de coup : 70

Guerriers orques

Des brutes courtaudes et verruqueuses. Mais ces orques sont fanatisés par Amergin, et leurs yeux hallucinés ou leur frénésie devraient inquiéter les PJ. Ils sont armés de casques, de cuirasses de cuir rigide, de lances et de cimenterres, ainsi que de boucliers. Certains ont gribouillé deux lances croisées et une couronne sur leurs boucliers avec du sang séché.

Guerriers Niveau 2

MM : 5 (Cuir rigide)

BD : 15 (+20 bouclier) = 35

1 Main Lame : 52

Points de coup : 47

Hast : 36

Les agents d'Angmar :

Moruin le Bossu

Moruin est de petite taille à cause de son infirmité, qui lui abaisse la tête au niveau des épaules. D'origine numéroréenne, et en dépit de son physique difforme, Moruin a un beau visage aux traits réguliers et aux cheveux soyeux. Il y a même un vague air elfique qui transparaît dans son regard ou certaines expressions. Il est vêtu de grandes robes et d'un ample manteau à capuche en étoffes lourdes et chaudes, aux dominantes sombres, brodées de rapaces et de motifs géométriques stylisés en fil d'or ou de pourpre. Il porte un anneau multiplicateur PPx3, d'or rouge, dont la face intérieure (contre le doigt) porte une inscription en Parler Noir qui voue le porteur aux Ténèbres. Tout PJ qui enfilera l'anneau se sentira attiré par Angmar, un peu comme le Porteur de l'Anneau Unique sent une certaine attirance mêlée de répulsion pour le Mordor.

Moruin monte un beau palefroi blanc et porte une dague +5, magique, cachée dans ses robes. Il garde sur lui une somme de 75 PO.

Mage Niveau 6

MM : 10 (Sans armure)

1 Main Lame : 10 (+5) = 15

BD : 5 (+25 avec le sort Bouclier)

Equitation : 10

Lecture de runes : 62

Utilisation d'objets magiques : 57

Direction de sorts : 75

Sorts de base : 12

Points de Puissance : 18 x 3 = 54

Points de coup : 44

Listes de Sort : Surpuissance Physique (Sorts utilisés souvent : 3. Surpuissance auditive ; 5. Vision nocturne ; 6. Vision périphérique) / Main essentielle (Sorts utilisés souvent : 2. Bouclier ; 4. Télékinésie ; 5. Déflexions) / Illusions (Sorts utilisés souvent : 4. Invisibilité) / Lois des sorts (Sorts utilisés souvent : 1. Réserve de sorts ; 2. Annulation Essence ; 4. Annulation Théurgie) / Maîtrise des esprits (Sorts utilisés souvent : 1. 3. 6. Sommeil ; 2. Charme bienveillant ; 4. Confusion ; 5. Suggestion) / Voies du Froid (Sorts utilisés souvent : 3. Mur de froid ; 6. Eclair de Glace) / Voies de la Lumière (Sorts utilisés souvent : 2. Eclair choquant ; 5. Lumière soudaine)

Galen Kan

Petit homme à la peau sombre et tannée, aux yeux bridés, au nez écrasé, au visage inexpressif. Il a le crâne rasé, de fines moustaches noires. Il porte une toque de fourrure, une casaque et un pantalon grossier de peau (équivalent du cuir souple), porte dans le dos un long cimeterre, un arc composite et un carquois. Des bottes de peau lacées lui remontent jusqu'aux genoux. Pour se protéger du froid, il jette sur ses épaules une grande peau d'Aurochs à poil laineux. Il se déplace sur un petit cheval à poil épais, plutôt laid, mais rapide et endurant.

Eclaireur Niveau 5

MM : 15 (Cuir souple)

1 Main Lame : 80

Armes projectiles : 55

Armes de jet : 30

BD : 20

Equitation : 30

Perception : 45

Points de coup : 49

Sköll Brise Crâne

Sköll est le fils d'un demi-troll d'Angmar et d'une esclave humaine. C'est un colosse de 2 m, aux épaules impressionnantes, aux bras larges comme de jeunes arbres. Il a le crâne rasé, sauf au sommet de l'occiput où il a laissé pousser une longue mèche noire qu'il a tressée et qui pend jusque dans ses reins. Il porte plusieurs

anneaux de bronze et de cuivre aux oreilles. Son faciès est carré, brutal, dépourvu d'intelligence. Il porte des couleurs de guerre bleues et noires en spirales sur le visage.

Il porte une imposante armure de plaques, martelée par les bosses et les impacts de nombreux combats. Une hache massive (+10, mais pèse le double du poids d'une hache d'armes normale) pend à l'arçon de sa selle. Il porte également une masse d'armes et une épée large à la ceinture. Il monte un énorme destrier gris pommelé, qui doit peser ses deux quintaux.

Guerrier Niveau 6

MM : -5 (Plates)

1 Main Lame : 100 (110 à la hache)

1 Main choc : 73

BD : 15 (+25 bouclier) = 40

Equitation : 36

Points de coup : 99