

# La grande traversée



par Thomas Jeand'heur

## Résumé

**N**os aventuriers qui pour la plupart ne connaissent que peu de chose de l'aventure avec un grand A, vont se retrouver confrontés à une histoire en deux actes mêlant tout d'abord action et enquête puis ambiance et intrigue. Nous sommes en 1051 T.A. et ces personnages vont partir d'un petit port d'Harad (sud-est des Terres du Milieu) rongé par les guerres d'invasion menées par le Gondor un an plus tôt contre cette région. Le voyage en bateau sera le premier acte : il mettra en scène la zizanie entre un équipage mêlant Haradrims et Gondoriens, disparitions de vivres et d'hommes seront aussi au rendez-vous ! Tout ceci tournera court lorsque le bateau sera attaqué puis coulé suite à une attaque pirate...

Le deuxième acte se situe dans le domaine d'un riche propriétaire ayant recueilli les héros sur une soi-disant île. Malheureusement ici, les disparitions continueront sans oublier que l'hôte n'a qu'une envie : garder ses «invités au chaud» dans ces terres pour de sombres histoires de rançon et de traite d'esclaves. Les personnages découvriront peut-être qu'ils ne sont pas sur une île, qu'ils sont abusés par le maître des lieux et qui est le responsable des disparitions...

## Contexte historique

### *Mille ans après la première défaite de Sauron*

En 1050 du Tiers-âge (1050 T.A), le Gondor envahit l'Harad plus au sud. Le peuple Haradrim fier et jusqu'alors soumis à ses propres lois tenta de se libérer entraînant une rébellion qui fut matée au bout de 6 mois. Aujourd'hui, au début de l'été 1051 T.A., le calme est momentanément revenu en ces terres mais ce n'est qu'au prix de l'omniprésence des gardes du Gondor dans les villes et le long des routes commerçantes de la région. Des groupes de rebelles Haradrim se forment ça et là pour semer le trouble dans les villes les plus excentrées, et la vie dans la région est de plus en plus difficile, chacun suspectant l'autre d'être un espion pour le compte de l'ennemi. Le risque reste réel, il y a deux mois une bande armée d'Haradrims prit en otage la famille d'un gouverneur Gondorien en Harad du sud, ces événements finirent par la mort de trois des cinq otages et par la disparition d'un village Harad rasé par l'armée du Gondor, ce village était en effet suspecté d'être le centre des opérations rebelles...

### *Et la trilogie du Seigneur des Anneaux dans tout cela ?*

La Guerre de l'Anneau et la disparition définitive de Sauron se passent au quatrième millénaire du Tiers Age et

#### NOTES

##### **A l'attention des lecteurs du webzine :**

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

##### **A l'attention des participants à la convention :**

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

en marque la fin. Les événements relatés ici se déroulent plus de 2500 ans plus tôt, à cette époque, les Maias (le conseil blanc dont feront partie Saroumane et Gandalf) ne sont pas encore arrivés en Terres du Milieu, Sauron est encore officiellement disparu, Frodon Saquet et ses cousins ne sont pas nés et l'Anneau... attend toujours un certain Sméagol au fond d'un cours d'eau.

## Prologue

Un matin de l'été 1051 T.A., la cité portuaire de Dunscaith en Harad se réveille et déjà sur le port les dockers préparent le départ d'un navire. Les proches environs de la cité ne sont que des déserts de roche parcourus de routes commerçantes et de rares oasis. Les richesses locales sont les gemmes et les métaux précieux sortis de la terre dans des mines à l'est de la cité. La ville, aux carrefours des grandes routes de l'or, est principalement occupée par les autochtones Haradrim et surtout des commerçants de toutes sortes, en ces temps troublés la présence d'hommes en arme du Gondor est omniprésente et quelques nobles, dignitaires et commerçants gondoriens sont également installés. La ville et ses alentours sont dirigés par le gouverneur gondorien Héronir, celui-ci bien que n'étant pas réputé pour sa tyrannie envers les occupés ne reste pas moins un homme intraitable avec qui les négociations diplomatiques sont extrêmement difficiles.

Même si en cette matinée tout paraît calme, il sera nécessaire de souligner qu'une certaine tension règne dans la ville comme si des événements tragiques pouvaient survenir d'un moment à l'autre. Les gens sont aux aguets et chacun surveille son voisin s'il n'est pas du même sang que lui.

Malgré tout, la journée sera animée dès que les premiers rayons de soleil commenceront à chauffer (et cela arrive très tôt dans cette région). Les PJ's se réveilleront tous en des lieux ou auberges différents (seuls les plus riches se seront permis de louer une chambre, les autres logeront chez l'habitant ou dormiront à la belle étoile), ils auront tous la même volonté : rejoindre le quai 23 pour embarquer sur la «Couillotte» qui devrait partir en début d'après-midi. Tous les PJ's possèdent un ticket valable pour embarquer sur ce bateau. Le navire est prévu pour naviguer jusqu'aux Havres Gris (sur la côte ouest des Terres du Milieu) en faisant escale auparavant à Edelhond (cité portuaire gondorienne dans la baie de Belfalas). Ainsi ceux des PJ's descendant à Edelhond ne sont pas censés savoir que le navire a pour destination les Havres gris et inversement. En fait les PJ's ne savent que peu de chose sur le navire : ni à quoi il ressemble, ni l'heure exacte du départ.

### Le port

Durant la matinée devant les docks se trouvent des marchands à la criée, qui proposent divers poissons du large pêchés de la nuit. Le port en lui-même n'est pas aussi important que l'on pourrait croire, les périodes de troubles ont ralenti les transactions maritimes et la région ne s'en

remet que peu à peu. Les quais des navires commerçants comme la «Couillotte» sont voisins et au nombre de deux : le quai 12 et le quai 23. Apparemment en ville personne ne sait plus expliquer cette singulière numérotation ! Au quai numéro 12 se dresse un magnifique navire dressant fièrement un énorme mat aux voiles bleues. Au quai 23, la «Couillotte» est un long navire de presque trente mètres de long à deux mats et à la voile blanche ; le bois est assez sombre et tôt le matin avec les restes de brumes matinales et les voiles rangées ce navire a un aspect lugubre et effrayant. Le navire bat le pavillon Haradrim et dresse à la poupe une oriflamme pourpre avec une patte de fauve blanche.

La «Couillotte» : cet ancien navire marchand de la flotte commerciale gondorienne a été racheté et restauré par ses actuels propriétaires (une petite compagnie Haradrim). Même si la majorité des biens transportés sont des matières premières, ce navire transporte quelquefois le temps d'un voyage des passagers. En effet les routes terrestres ne sont plus très sûres à cause des indépendantistes Haradrim et des milices gondoriennes, et donc beaucoup de commerçants itinérants et de personnes en exil préféreraient quitter le Sud par voie maritime. La petite compagnie en profite donc pendant cette période de vaches maigres pour remplir les navires avec des passagers.

Le navire fait plus de trente mètres de long et est assez large (environ 7 mètres), sur le pont supérieur, à la poupe se trouve les appartements du capitaine qui semblent avoir été construits plus récemment. Le pont inférieur est divisé d'une part en des couchettes succinctes (hamacs séparés de draps pendants) dans la moitié avant et en un réfectoire avec de longues tables en bois dans la moitié arrière. Les dortoirs de ce niveau sont réservés aux passagers ayant payé leur voyage (tel nos aventuriers), le réfectoire est commun aux passagers et aux membres d'équipage. Derrière le réfectoire se trouve une porte conduisant à la cuisine (la cuisine jouit par ailleurs d'un accès direct aux appartements du capitaine) et une seconde aux latrines (cela peut toujours servir !).

Sur les deux autres ponts inférieurs se trouvent les dortoirs des membres d'équipage, le garde-manger et bien sûr les marchandises du navire (lors du voyage qui sera bientôt entrepris il s'agira principalement de minerais, de quelques animaux et de tissus).

### L'équipage

L'équipage est principalement Haradrim mais quelques Gondoriens seront également de la partie. Il est important de préciser que les deux peuples se détestent mutuellement et qu'il ne sera pas rare de voir des rixes débiter sur le pont lors du voyage. Le bateau compte environ une trentaine de matelots (tous grades compris). Les PNJs importants à présenter sont le capitaine Saemour et l'intendant du navire Alcibul.

Le capitaine Saemour se doit d'être un personnage bon vivant mais qui dirige d'une main de fer son équipage, il doit être également des plus neutres face à la discorde entre les membres de son équipage. Il ne se rend pas réellement compte du différent entre les Gondoriens et les Haradrim et pense que tout finira naturellement pas s'arranger.

Cet homme est très grand et costaud, une barbe de rigueur et un petit air bourru aussi.

Alcibul l'intendant du navire est un hybride entre une fouine et un dindon : très petit et disgracieux, les lunettes sur un nez crochu, toujours à être derrière vous ou à regarder là où il ne faut pas. Même si ce n'est pas un mauvais bougre, il doit inspirer la méfiance aux joueurs de par un côté arriviste ou «fouille-merde». C'est le seul membre d'équipage (hormis le capitaine qui a ses appartements) qui dort dans le même dortoir que les passagers et qui mange à leur table. Alcibule est un peu la petite ligne illisible en bas d'un contrat où l'on signe pour un voyage sans se douter qu'une petite sangsue sera toujours derrière vous. Les relations entre Alcibul et son capitaine sont complexes : Alcibul adore son capitaine mais celui-ci même s'il le reconnaît compétent dans son travail ne le retient jamais pour discuter avec lui ou l'inviter à sa table.

*Cf. annexe : résumé des caractéristiques de Saemour, Alcibul et les marins.*

Tout au long de la matinée, les PJs arriveront au bateau pour embarquer, la première rencontre sera inévitablement Alcibul qui avec son registre est en train de vérifier tout ce qui monte sur le bateau (et les passagers aussi). Son registre indique d'ailleurs que 8 passagers doivent monter, mais il se révélera au final que les passagers autres que les PJs (une famille sans doute) ne prendront pas le bateau. Pour les PJs arrivés très en avance, ils n'auront d'autre choix que d'attendre le départ et ne seront pas autorisés à quitter le navire... Alcibul y veille !

Une fois tout le monde à bord, Alcibul leur fera un tour du bateau présentant le pont supérieur, et le premier pont inférieur (dortoir et réfectoire).

Attention : il est impératif que tous les PJs montent à bord du navire, si l'un d'entre eux venait à être en retard, des membres de l'équipage pourraient le rencontrer au détour d'une rue et lui expliquer que le bateau va bientôt partir.

Si tous les PJs sont à bord, plus rien ne nous retient à Dunscaith...

## Acte I Disparition et piraterie

### *Premier jour*

Le premier jour de voyage à bord de la Couillotte doit être une prise de contact entre les PJs ainsi qu'avec les membres de l'équipage, ceux-là doivent penser que toute l'aventure se déroulera à bord du navire et qu'ils sont pour cette partie un peu chez eux... Pourtant il faut immédiatement instaurer une ambiance de suspicion : Alcibul et son regard de fouine doit paraître une plaie ambulante, les membres de l'équipage se regardent d'un mauvais œil selon qu'ils sont Gondoriens ou Haradrims et pour couronner le tout on annonce déjà une tempête pour dans deux jours. En deçà de ces petites histoires le capitaine Saemour contrôle tout sans pour autant se soucier que la présence de Gondoriens et d'Haradrims sur ce navire peut potentiellement poser d'énormes problèmes.

Le premier soir, les PJs seront conviés à dîner dans les appartements du capitaine avec celui-ci. Saemour veut en effet connaître ses passagers et se donner l'occasion de quelques victuailles, le maître du navire essaiera d'en savoir un peu plus sur chacun d'eux, on ne peut en effet que s'étonner de trouver une bande aussi hétéroclite à bord. Alcibule ne sera pas convié au repas, même s'il aurait infiniment apprécié l'invitation.

La première nuit pluvieuse doit paraître calme pour les héros, pourtant quelque chose se trame. A bord du bateau est présent un tueur en série, un psychopathe, un fou, une épine dans le pied que l'on ressent à chaque pas : Réhodric un homme de 24 ans originaire du Gondor. Rien ne saurait expliquer ses actes (il est déjà à son âge responsable de la disparition de 36 personnes à travers le sud-est des Terres du Milieu) mais toujours est-il que cette nuit à bord de ce bateau qu'il a rejoint lors de la dernière escale en Gondor, Réhodric a décidé de sévir à nouveau : lors de la nuit, durant sa garde avec un autre matelot (Gondorien aussi), il l'étouffe et le balance par-dessus bord. Personne ne s'en rend compte et lors du changement de garde, les deux hommes d'Harad qui le remplacent ne prennent pas le soin de lui adresser un regard et ne se rendent pas compte qu'il descend se coucher seul... Le crime parfait ! Pour couronner le tout et pour assouvir ses pulsions Réhodric se donne un petit plaisir en sus : il descend et perce la moitié des réserves d'eau du bateau.

### *Le lendemain*

Le lendemain matin, une ambiance de cimetière règne sur le navire : un homme a disparu et au moment du petit déjeuner on se rend compte que de l'eau manque. Inutile de préciser la panique à bord et l'inquiétude sur les visages.

Si les PJs désirent mener l'enquête ils doivent être très vite submergés par les fausses accusations et les soupçons faussement réfléchis.

« Les Haradrims ont fait le coup c'est sûr, ils veulent tous nous éliminer avant la prochaine escale... »

« Ce ne peut être que ces Gondoriens, un Haradrim n'aurait jamais fait ça, nous sommes des gens d'honneur... »

Le capitaine s'empressera vite de donner le ton, chargera Alcibul de l'enquête sur la disparition et rassurera ses matelots sur les ressources en eau. Alcibul risque d'être soupçonné par les joueurs d'autant plus qu'il ne se montrera pas vraiment efficace dans l'enquête.

Remarque : au cours des activités que décideront de mener les PJs (enquête, farniente, travail collectif ou autre), il est important de donner des repères chronologiques : repas du midi, souper, etc.

### *Dernier jour en bateau*

La nuit ne réservera pas de mauvaise surprise, pas de disparition mais malheureusement tout le monde va se rendre compte que l'eau va manquer. L'inquiétude se fait encore plus ressentir mais de son côté le capitaine Saemour continue à faire voile vers Edelhond qui ne sera en vue que dans 6 jours. Peut-être que la tempête annoncée

pour ce soir permettrait de remplir quelques tonneaux d'eau douce !

Durant la matinée, une terrible rixe aura lieu entre 4 hommes d'équipage, une insulte ou une moquerie pourrait être la raison mais toujours est-il que deux hommes d'Harad prendront violemment à partie les deux Gondoriens chargés du nettoyage du pont supérieur. Cette échauffourée pourrait se terminer en empoignade générale comme être arrêtée par d'autres membres d'équipage ou par les PJs (à moins que ceux-ci ne se jettent joyeusement dans la bataille !).

L'après-midi apportera de sombre nuages noirs venant de l'Ouest, mais aussi un second combat entre deux hommes (inutile de préciser leurs origines respectives !) pour une histoire de partage des rations d'eau... Le capitaine finira par emmener les deux protagonistes dans sa cabine et sermonnera Alcibul pour son manque d'efficacité concernant l'enquête sur la disparition de la nuit précédente. Trente minutes plus tard les deux fauteurs de troubles ressortiront de la cabine comme si de rien n'était. Si les PJs ne s'en rendent pas compte Alcibul leur fera remarquer « comment le capitaine peut se montrer persuasif pour calmer les foules ».

### *La nuit de l'attaque*

Tard la nuit, quelques temps avant que la tempête n'éclate, le vent est léger, la pluie tombe finement et la brume s'est levée entourant le bateau d'un brouillard noir et frais...

Sur le pont supérieur seul les deux hommes de garde seront présents (et pourquoi pas un ou deux PJs).

Un petit bateau de pirate s'amarrera discrètement au tribord de la Couillotte et quelques pirates (vêtus de noir et encapuchonnés, dague à la main et épée prête à être sortie) monteront à bord tueront discrètement les hommes de garde (et pourront même essayer de s'en prendre aux PJs) avant de descendre dans le pont inférieur. A ce moment l'alarme doit être donnée et peut alors commencer une bataille entre les pirates abordant le bateau et les membres d'équipage (et les PJs) s'équipant au passage de sabres distribués par quelques hommes et Alcibul. (Cf. annexe caractéristiques des pirates.)

Durant la bataille (où personne ne doit prendre l'avantage), la tempête doit se lever brutalement, les hommes d'équipage n'étant pas aptes à s'occuper du bateau, ranger les voiles et détendre les cordes, le grand mat finira par se casser et s'écraser sur le pont au milieu de la bataille provoquant de graves dégâts à la coque. Le bateau coule !

Suite à cet événement les pirates tenteront de retourner sur leur navire et l'équipage de la Couillotte n'aura pas d'autre choix que de se jeter à l'eau et s'accrocher à un morceau de bois flottant. La tempête continuera à faire rage secouant les radeaux de fortune et achevant de couler le navire. Les pirates seront pour leur part déjà loin...

Trou noir pour nos héros...

## Acte II

### Où l'on se croit prisonnier avec un fauve !

Un goût de sel dans la bouche, et du sable dans les vêtements, un des PJs (au choix) ouvrira les yeux sur une plage de sable blanc, autour de lui les corps inertes de quelques membres de la Couillotte : les autres PJs qui miraculeusement ont survécu (on ne va pas tuer les personnages à mi-scénario tout de même !) mais également trois marins : un Haradrim, un Gondorien et surtout Réhodric.

Le PJ verra également un peu plus loin sur la plage un des pirates, l'air un peu hagard et les vêtements trempés. Ce pirate sera en train d'achever un quatrième marin en lui plantant son épée dans le dos (l'histoire ne dit pas si le marin en question n'était pas déjà mort noyé avant). Le pirate risque ensuite de repérer le PJ conscient et l'attaquer.

Quelque soit le tournant du combat, celui-ci sera coupé court lorsque le pirate tombera une flèche plantée dans le dos. Avant de s'évanouir, notre valeureux personnage n'aura peut-être que le temps d'apercevoir une silhouette disparaître dans les fourrés.

Les survivants vont tous se réveiller dans des habits neufs et des draps propres dans la plus haute salle (3e étage) d'une tour de pierre carrée. Par l'unique fenêtre il est possible de voir une dense forêt puis la mer à perte de vue. Au sol, une trappe avec échelle menant au deuxième niveau, une pièce sans ouverture où se trouvent quelques affaires dont celles des PJs et des marins. Enfin les rescapés pourront encore descendre quelques marches menant à une porte et au premier étage. Le premier qui ouvrira la porte se retrouvera nez-à-nez avec le propriétaire des lieux : le maître Sermillia.

Sermillia est en réalité un propriétaire terrien endetté qui a décidé de garder les rescapés sous son emprise afin d'en tirer une rançon ou de les vendre au marché noir. Il essaiera tout au long du séjour de connaître l'histoire des PJs afin de juger si une famille est prête à donner une rançon substantielle pour les récupérer. N'ayant pas assez d'hommes sous sa direction et pas de cachot dans son manoir, Sermillia a décidé de leur faire croire que sa propriété était sur une petite île au large de l'Enfalas (la région sud-ouest du Gondor) et que suite à la dernière tempête l'embarcadère à été détruit. Il compte donc faire croire qu'il sont tous coincés sur l'île, les «secours» devraient arriver d'ici quinze jours lorsque les premiers agriculteurs reviendront sur l'île pour la récolte des vergers.

En fait, personne ne risque de revenir : Sermillia n'emploie plus personne (hormis son homme de main Belefleca) et les vergers ne sont plus exploités depuis la saison dernière. Et bien sûr la propriété n'est pas sur une île mais au bout d'une péninsule s'enfonçant dans la mer en direction du sud. Il faut dire que si on ne cherche pas trop l'illusion peut être parfaite : en effet la zone est très boisée et on ne voit que des arbres autour de soi lorsque l'on se trouve dans la propriété. Le seul point de vue pour dépasser les

arbres est l'ouverture de la tour où se sont réveillés les rescapés, cette ouverture donne justement plein sud du côté de la pointe de la péninsule et de la plage où ont été trouvés les PJs et les quelques marins.

C'est donc l'homme de main Belefleca qui a tué le pirate et ramené les rescapés dans le manoir pour les installer dans la tour de l'aile sud. Sermilia sera très heureux de voir que les rescapés sont en bonne santé. Il commencera par leur expliquer où ils sont, leur présenter sa famille et faire le tour du propriétaire.

Les personnes vivant sur l'«île» sont Sermilia, Belefleca mais aussi le fils et la fille de Sermilia : Merion 23 ans et Lorindin 18 ans. Les deux enfants savent très bien quel est le sort réservé aux rescapés, mais Merion contrairement à sa sœur n'approuve pas ces méthodes. Pour le moment par respect et crainte pour son père il préfère ne rien dire...

## Le manoir et le domaine

- **Le rez-de-chaussée** : comprend un grand hall d'entrée avec 2 grands escaliers de bois menant à l'étage, l'aile sud est une salle de réception peu entretenue et où plus personne ne va, dans l'aile nord se trouvent les lieux de vie : cuisine, bibliothèque et salle à manger.

- **1er étage** : à cet étage ce trouvent trois chambres et leurs dépendances (chambre N-E pour Lorindin, chambre N-O pour Merion et S-O pour Sermilia), on trouve aussi à cet étage une salle d'ablution (attention l'eau courante n'est pas de rigueur), le bureau de Sermilia et l'accès à la tour Sud.

- **La tour Sud** : Sermilia pourra expliquer que le site était une ancienne tour de guet elfique et que le manoir s'est construit sur le flan de cette tour de trois étages. Les fondations de cette tour ont été intégrées au rez-de-chaussée dans les murs de la salle de réception.

- **Le sous-sol** : on y accède par la remise. Ce sous-sol contient la petite chambre simple de Belefleca et aussi la cave qui contient une grande diversité de jambons et autres victuailles et de grands barils de bière et de vin.

Le domaine de trois hectares s'étend sur la pointe de la péninsule jusqu'à la plage et l'embarcadère. Presque tout le domaine est boisé et les vergers sont implantés dans de grandes clairières au milieu des bois et des petits chemins dans la forêt permettent de les atteindre. Devant le manoir se trouvent une grande cour de gravier et en face une grande bâtisse : l'entrepôt de conditionnement et de stockage des fruits.

Les côtes est et ouest de la péninsule sont des falaises abruptes et les PJs seront mis en garde de ne pas y aller : d'une part pour ne pas risquer de tomber mais aussi pour ne pas voir que le continent est tout proche. Au nord après deux kilomètres de forêt se découvre la grande plaine de

l'Anfalas, mais pour Sermilia on ne devrait y trouver que d'autres falaises raides et glissantes.

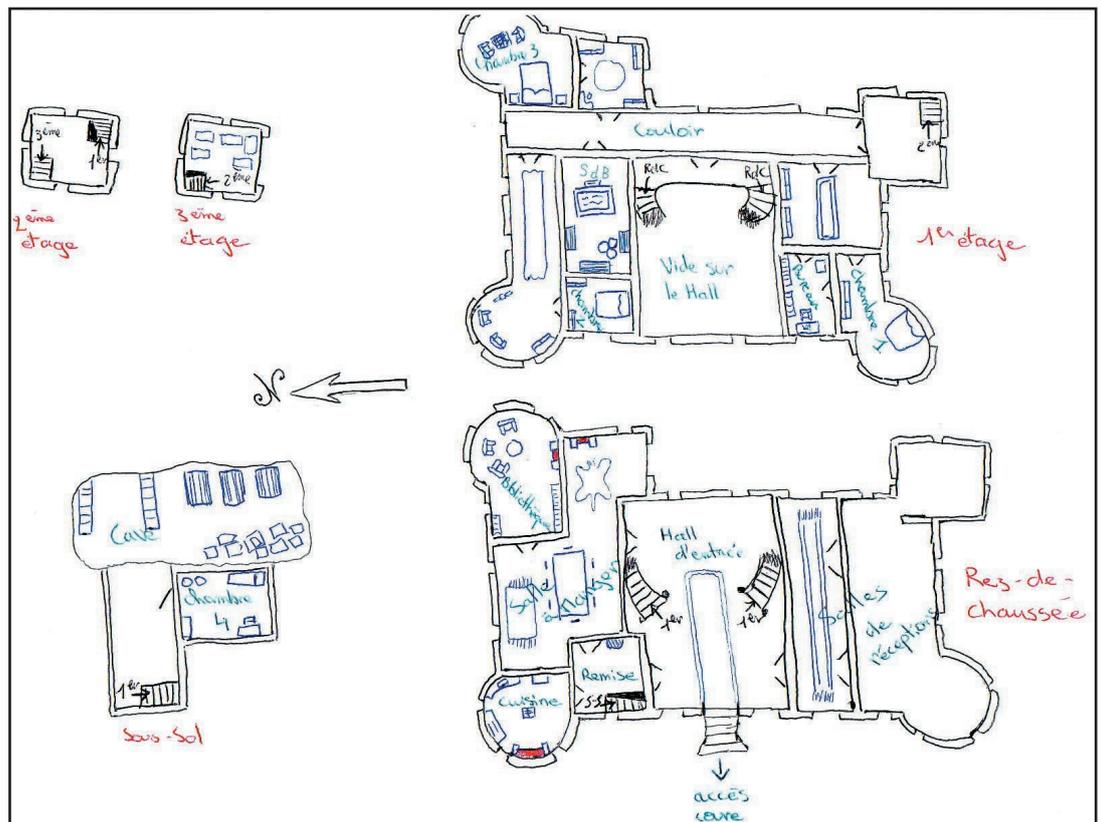
Ce qui peut mettre la puce à l'oreille des personnages concernant les mensonges de leur hôtes : les vergers ne sont pas très entretenus, et mis à part quelques caisses pleines mises en évidences, l'entrepôt est vide. L'embarcadère effectivement abîmé par la tempête est de plus tout vermoulu et de bons observateurs se rendront compte qu'il n'est plus utilisable depuis plusieurs années. Enfin un petit coup d'œil aux fûts de bière et de vin montrera qu'ils sont presque tous vides et les comptes de Sermilia dans son bureau peuvent montrer à qui pourra les lire qu'il n'y a plus de rentrée d'argent depuis presque un an.

## Chronologie des événements

Voici une liste des événements qui devront se produire lors du séjour au domaine. Cette liste doit ouvrir les possibilités d'activités des joueurs qui pourront alors se pencher sur plusieurs sujets : découvrir le vrai visage de Réhodric (à moins que celui-ci ne finisse par s'enfuir), découvrir que Sermilia leur ment pour mieux les utiliser, aider Sermilia qui pourra leur demander de l'aide pour les occuper, etc. Pendant les jours qui vont suivre la météo sera catastrophique : pluie et vent du nord.

**Jour d'arrivée** : Présentation du domaine, de la famille. Début des investigations de Sermilia pour mieux connaître les prisonniers. Pendant la journée le marin gondorien rescapé disparaîtra (Réhodric l'aura tout simplement poussé d'une falaise) : cet événement inquiétera fortement Sermilia qui pensera que le marin s'est enfui et risque alors de prévenir les autorités.

**Pendant la nuit** : violente dispute entre les deux enfants de Sermilia (sûrement à propos de leur différence de point de vue concernant les prisonniers).



**Deuxième jour :** Sermilia proposera aux rescapés de l'aider pour la reconstruction de l'embarcadère. Aux yeux du maître des lieux cette activité pourrait détourner les prisonnier de la vérité pendant au moins une semaine (ceux-ci ne sont bien sûr pas obligés d'accepter).

**Pendant la matinée :** Réhodric lors d'une errance le long de la plage découvrira des baies toxiques et les utilisera pendant le déjeuner pour intoxiquer Lorindin. Celle-ci sera alitée pour le restant de l'histoire.

**L'après-midi :** verra l'assassinat du dernier marin (Haradrim) qui pourra être retrouvé la tête fracassée contre un arbre derrière le manoir. Et au souper si Réhodric n'est pas appréhendé il manquera également à l'appel : celui-ci se sera tout bonnement enfuit découvrant la vérité sur l'île. Inutile de compter sur lui pour prévenir la milice...

Le lendemain matin c'est le fils Merion qui partira sans prévenir personne : il aura tout simplement décidé d'aller prévenir la milice que des personnes sont prisonnières chez lui. Mais aux yeux de tous et surtout de Sermilia cette disparition doit paraître aussi inquiétante que les autres.

### *L'arrivée des secours*

Cet événement doit avoir lieu dans l'après-midi du troisième jour si les héros n'ont pas découvert qu'ils ne sont pas sur une île ou alors dès que l'un d'eux est sur le point de découvrir la vérité ou de s'aventurer trop au nord. Attention dans ce dernier cas n'utiliser cette option qu'en dernier recours, un autre événement pourrait détourner les curieux de s'aventurer au nord.

Les secours sont en fait 4 cavaliers montés du Gondor (1 sergent et 3 gardes, Cf. Annexe pour leurs caractéristiques) qui se présenteront dans la cour devant le manoir. Ils s'annonceront auprès du seigneur Sermilia comme étant venus chercher les prisonniers.

Il serait intéressant que cette scène tourne au quiproquo entre les gardes et les PJs. En effet si les hommes en armes viennent pour chercher les PJs qui sont d'une certaine manière prisonniers. Nos héros doivent au maximum croire que les gardes sont venus pour les arrêter. Ainsi il sera possible de tester le niveau de confiance qu'aura acquis Sermilia au regard des PJs.

Si la discussion s'embourbe ou s'envenime Belefleca peut tenter alors de se jeter sur un des gardes sous prétexte de protéger les PJs (ou en réalité d'empêcher ceux-ci de récupérer les prisonniers). Si Réhodric est encore là lui aussi peut alors se jeter dans cette rixe.

## Pour finir...

**D**ans le cas où les PJs font une confiance aveugle à Sermilia : les PJs finiront tous vendus dans quelques jours à des esclavagistes qui arriveront en bateau, certains PJs loquaces sur leur passé pourraient être alors embarqués pour des demande de rançon... plus rien ne peut nous garantir leur avenir.

Autrement : les gardes finiront après le combat par expliquer qu'ils sont venus les sauver, alertés par le fils (si les gardes viennent le troisième jour) ou parce que des rumeurs faisaient état de rescapés le long de la côte suite à la tempête. Belefleca pourra être arrêté et Semilia tentera de s'enfuir. Les PJs seront libre d'aller où bon leur semble.

Et Réhodric : si celui-ci s'est enfui le deuxième jour plus personne ne le retrouvera. S'il venait à être tué, ce serait malheureusement un des innombrables morts de la Couillotte. Enfin si les PJs arrivent à prouver qu'il a tué les autres membres de l'équipage (en le suivant un soir, si la situation fait qu'il est le seul absent à un moment et que l'on retrouve un corps juste après, ...) et le bâillonnent alors ils pourraient recevoir la prime fixée tout de même à 450 P.O. !

## Historiques des personnages.



Tous les personnages présentés ici sont de sexe masculin. Toutefois hormis Khantar et Heralgroïn tous les autres PJs peuvent être naturellement déclinés au féminin.

### Malkuth

Malkuth est un Dorwinrim : un homme originaire du nord-ouest de la mer de Rhûn. Issu d'une bonne famille de commerçants de la région, il préféra très jeune quitter ces terres excentrées et un destin tout tracé de négociant pour les affres de la vie des grandes villes de l'Est. Il espérait y trouver richesse, aventure et action... Malheureusement pour lui sa route s'arrêta bien vite dans un petit village au nord de Minas Anol où une petite incartade avec un tavernier bourru lui valu un passage par la case prison. Ce passage bien qu'assez court (cinq mois) dans les geôles Gondorienne lui permit de faire des rencontres plus ou moins fréquentables avec lesquelles il décida de rejoindre le port le plus proche et s'enrôler comme mousse dans le premier navire marchand apte à employer une main-d'œuvre bon marché.

Pendant cinq années Malkuth sillonna le Belegaer (la mer baignant les Terres du Milieu), il connut de grandes cités et rencontra divers peuples dont les étranges elfes dans l'ouest, cependant le travail y était très rude et il finit par prendre la décision sur un coup de tête d'abandonner la marine marchande et atterrir en terre d'Harad dans la cité d'Eithel Thurin. Il y vécut pendant plusieurs années de larcins, vols et autres cambriolages, gagnant sa vie le plus souvent en accompagnant des petites frappes lors de cambriolages. Son rôle y était bien souvent le même, rechercher les demeures les moins gardées, faire le guet pendant que ses partenaires vidaient les coffres à bijoux puis disparaître avec une part du magot pour aller se saouler dans le tripot le plus proche en compagnie de filles de joies.

En 1050 T.A., le Gondor envahit l'Harad, les troupes provenant de la régence Gondorienne ne tardèrent pas à s'amasser à Eithel Thurin. La ville de mieux en mieux gardée et de plus en plus en proie à l'instabilité politique, Malkuth décida encore de reprendre la route pour finir plus au sud dans le petit port de Dunscaeth. Cette ville également aux mains du Gondor ne lui offrit rien de plus que la désillusion. Il erra quelque temps en ville en subsistant grâce à l'or qu'il gagnait quelquefois en offrant ses faveurs à quelques riches femmes de passage.

Désormais, rien ne le retient dans le sud des Terres du Milieu, Malkuth est prêt à repartir vers le nord peut-être pour rejoindre sa terre natale mais surtout pour aller en Gondor vers la riche cité d'Edelhond. Un billet en poche sur le prochain bateau vers la cité Gondorienne, Malkuth est prêt à ouvrir un nouveau chapitre de sa vie.

### Erialrin

Erialrin est un demi-elfe (Peredhel en Sindarin), en temps que demi-elfe il choisit l'immortalité il y a de cela cinq siècles. Issu de la maison de Fondcombe Erialrin choisit très vite l'aventure et le risque plutôt que la confortable vie que pouvait lui apporter le domaine et la vie au milieu de ses proches. Le semi-elfe apprit quelques arts du combat et des déplacements et de la vie dans la nature et partit très vite à la recherche de sensations. Il découvrit bien vite que le meilleur moyen de travailler seul comme il l'avait toujours voulu était de devenir chasseur de têtes et de poursuivre les criminels recherchés à travers les Terres du Milieu.

Sa dernière proie fut le chef d'une petite escouade orc qui avait attaqué et massacré un village et une caravane elfique en Harad. On ne sait pas très bien ce qui se passa mais Erialrin finit par tuer le chef orc en combat singulier après l'avoir attiré loin de ses gardes. Le semi-elfe prit sa tête et s'enfuit avant que les orcs ne s'aperçoivent de la disparition de leur chef.

Erialrin arriva à Dunscaeth avec une tête d'orc dans un sac et rechercha très vite le premier bateau permettant de se rendre aux Havres Gris là où la prime avait été émise par les proches des victimes du massacre de la caravane. Il faut faire vite : un prix de 360 P.O. attend et une tête d'orc dans un sac n'est pas le bagage le plus agréable lors d'une croisière.

### Compétence secondaire

Ambidextre (M.M) – cette compétence permet de juger si une attaque réalisée par deux armes à la fois est un succès.

## *Khantar (fils) de Fondomin*

Naître dans une famille noble des vertes prairies de l'Eriador est toujours un début dans la vie plus facile que la majorité des naissances dans les Terres du Milieu. Khantar a eu cette chance, héritier d'une famille liée à l'ancienne couronne d'Arnor il naquit il y a 27 ans à Nothva Rhaglaw cité fortifiée au cœur même des grandes terres agricoles de l'Oiolad. Son éducation fut celle d'une bonne famille mêlant à la fois les arts de la guerre à ceux de l'étiquette.

Khantar développa en plus de quelques talents guerrier, une passion pour le théâtre et la poésie, et bien souvent lorsqu'il n'était pas à l'entraînement ou à aider son père dans ses fonctions diplomatiques, il prenait le temps de travailler ses talents d'acteur et de conteur à la plus grande joie de ses amis mais surtout des jeunes filles de la cité.

Khantar prit pour habitude de partir chasser le gibier avec son oncle et apprit à utiliser ses sens dans la forêt pour traquer les plus discrets animaux des sous-bois. Il y utilisait de préférence la dague et le poignard alors que beaucoup ne comptaient que sur les traditionnels arcs de chasseurs.

Avec tous ces talents le jeune homme fut bientôt la proie de toutes les convoitises de la part de la gent féminine célibataire de la région. Lors d'une soirée pour les 30 ans de son frère, Khantar rencontra la fille d'un riche tailleur et tomba follement amoureux d'elle : un an plus tard de nouvelles festivités étaient célébrées en l'honneur de leurs fiançailles.

Peu de temps après, il fut mandaté par son père vieillissant pour rencontrer Heronir du Gondor le tout nouveau gouverneur en charge du nord Harad. Sa mission était de créer de nouvelles voies diplomatiques entre l'Eriador et le jeune protectorat Haradrim réputé pour ses mines de métaux et minéraux précieux. Khantar quitta donc son fief pour la lointaine Harad. Grâce à sa verve et son intelligence l'entretien fut un succès et Kanthar réussit à gagner la confiance d'Heronir. Fier de sa toute nouvelle réussite il envoya une missive à son père le prévenant de son retour et de sa volonté de célébrer dès son arrivé ses noces.

Il prit au plus vite le bateau pour rentrer chez lui, ce voyage devait le conduire tout d'abord à Dunsath plus au sud, pour un long courrier en direction des Havres Gris. Hier soir, Kanthar est arrivé à Dunsath il y passa la nuit et est prêt désormais à regagner au plus vite ses terres et surtout la main de sa promise qui l'attend loin à l'ouest...

## *Morgarh*

Morgarh est ce que certains appellent un marginal, né de parents inconnus dans le nord-est de l'Harad, il fut recueilli par une bande de saltimbanques qui recherchait de jeunes enfants plus souples pour des tours de contorsionnistes et d'équitation. En grandissant Morgarh développa un goût immodéré pour la musique et se mit à détester au plus haut point les tours qu'on tentait de lui apprendre et surtout la hiérarchie instaurée au-dessus de lui par sa grande famille d'adoption. Il finit par décider de quitter la troupe pour partir seul vendre ses talents à travers l'Harad.

Malheureusement pour lui les premières années furent catastrophiques, et il ne réussit pas à vivre de sa musique. Mêlant à la fois la tradition des ménestrels et celles de sa culture Haradrim, il vivait de manière nomade avec pour seul bien ce qu'il pouvait porter sur lui : une flûte, quelques vêtements, un bâton de marche, un couteau mais jamais assez de pièces pour subsister. Il finit même par devoir voler à l'étalage en ville ou chasser lorsqu'il était sur les routes.

Au fil des années par manque de moyens, il dut même revendre sa flûte et en tailla une autre dans l'extrémité de son bâton. Son bâton était pour lui son seul compagnon de route et une protection la nuit contre les loups. Grâce à la revente d'une gemme volée sur un marché il put faire monter sur l'extrémité encore libre de son bâton une lame en acier pliable qui lui permettait de surprendre ses proies et tenir à distance les fauves plus facilement. Mais ce singulier objet, bâton-lâme ou flûte longue, son seul bien ne lui permit pas pour autant de produire une musique et de trouver un auditoire nécessaire à le nourrir.

Il lui fallut un déclic, une improbable rencontre : à l'âge de 23 ans il rencontra sur la route un barde noldo (un haut-elfe) ; cette rencontre avait une chance sur un million de se produire... mais comme chacun sait les chances sur un million ce produisent neuf fois sur dix. Ce barde grand musicien de son état fut intrigué par Morgarh et le prit sous son aile quelques mois pour le former à la musique elfique, aux chants et à l'écriture. Enfin il lui fit comprendre que ce n'était pas sur ces terres en guerre qu'il devait vendre son talent, mais dans des régions plus calme et plus apte à recevoir sa musique. Morgarh suivant le conseil du barde décida de partir vers l'ouest dans les Havres Gris : les terres elfiques où il était sûr de trouver le succès.

Morgarh est désormais prêt à partir, à quitter ces terres envahies par l'ennemi Gondorien. Il reviendra sûrement un jour, lorsqu'il aura fait fortune et que ses terres seront de nouveau libres.

### **Compétence secondaire**

Musique (M.S) – Cette compétence permet au joueur de créer une réaction chez un autre personnage à travers l'utilisation de la musique. Cette compétence peut aussi servir pour essayer de produire un son harmonieux d'un instrument inconnu et même de réaliser une mélodie.

## Heralgroïn de la tribu de Daïn

Heralgroïn a toujours été un nain très ouvert : il adore rencontrer d'autres personnes (non naines) et aller à la découverte de régions éloignées. Nul ne peut expliquer cette particularité aussi singulière soit-elle pour un nain. Né dans la tribu de Daïn, Heralgroïn n'a pourtant pas choisi de vivre une vie aventureuse : il est devenu forgeron. Il se perfectionna dans les arts de la fabrication d'armure (la maille naine est toujours réputée) et en plus du travail des métaux (fer, acier et aussi mithril) il s'est petit à petit familiarisé avec le travail des peaux pour alléger les armures avec des morceaux de cuir durcis.

Mais récemment ce forgeron a reçu une commande que l'on ne refuse pas : la fabrication d'une cotte de maille à 30 P.O. !, le commanditaire (un dignitaire du Gondor) était prêt à payer ce prix à condition que le forgeron la lui livre. Heralgroïn se rendit donc loin au Sud en Harad là où résidait désormais ce riche Gondorien. Le nain découvrit enfin pendant son voyage de nouvelles contrées mais aussi l'Harad. En ces terres suivre les routes marchandes était parfois dangereux et un soir dans une auberge on lui conseilla de prendre le bateau pour remonter en Gondor plus facilement.

Une fois sa livraison apportée dans la cité de Dunscaeth et les 30 pièces d'or gagnée, le nain décida alors de suivre le conseil qui lui avait été donné et prit un billet pour le prochain navire pour Edelhond, il pourrait en plus passer voir son cousin en Moria sur le chemin du retour.

### **Compétences secondaires**

Forge (Fabrication) (M.S) – compétence nécessaire pour forger des nouvelles armes ou monter de nouvelles armures.

Forge (Réparation) (M.S) – compétence liée à la réparation d'armes ou d'armures.

Tannage (M.S) – compétence nécessaire à la bonne utilisation de produit tannant afin de préparer des peaux.

Fabrication d'alliage (M.S) – Cette compétence permet à son détenteur de pouvoir réaliser des alliages de métaux, de connaître les proportions des mélanges, quels métaux utiliser, etc.

Commerce (M.S) – permet de négocier plus facilement avec les commerçants durs en affaire.

## Réolghem

Réolghem est un elfe sylvain, un avar. Sa vie a déjà été très longue et fut toujours placée sous la bonté des arbres et des plantes en général. Il a toujours été passionné par deux choses : les plantes et leurs pouvoirs ainsi que la tradition avar (la culture des elfes sylvains).

De sa première passion Réolghem a fait son métier : herboriste et guérisseur. Il parcourt le monde à la recherche de nouvelles feuilles, fruits ou racines susceptibles de produire un effet bénéfique sur les être vivants (animaux ou humanoïdes). De sa deuxième passion il fit le leitmotiv de sa vie : conserver la tradition des Avari, la distribuer aux plus jeunes générations elfiques et cela partout où il peut trouver une oreille digne de l'écouter.

De ce fait Réolghem a toujours énormément voyagé. Récemment il s'est rendu en Harad à la recherche de plantes du désert réputées pour leur pouvoir régénérant. Malheureusement suite aux troubles politiques en Harad, l'elfe ne préféra pas s'éterniser dans la région stigmatisée par les hommes et il décida vite de repartir pour des contrées plus calmes, telles les terres elfiques des Havres Gris. Réolghem prit donc très rapidement une place dans le premier bateau pour l'Ouest. Mais qu'est-ce qu'un si petit détour dans la vie d'un elfe ?

### **Compétence**

Préparation des potions (MS) – cette compétence permet à son détenteur d'amplifier la puissance d'un composé en extrayant ses vertus pour les mettre en potion. Cette compétence peut également servir pour conserver des plantes médicinales dans des flacons et limiter l'effet du temps sur leurs propriétés particulières.

## Celefin

Celefin est un elfe sinda originaire des Havres Gris et sa très longue vie de plus de trois mille ans ne pourrait pas être résumée complètement ici. Celefin est un elfe qui a toujours apprécié comme la plupart des autres elfes gris le contact des humains. Toujours espiègle et pince-sans-rire Celefin s'est toujours très bien entendu avec les enfants et il a très vite décidé d'en faire son métier : précepteur. Il eut principalement en charge de jeunes elfes dans le passé, mais cette denrée se faisant de plus en plus rare, Celefin proposa ses services à des familles humaines qui pouvaient se permettre les services d'une personne au savoir millénaire. Ayant un peu plus de temps ces derniers siècles, Celefin s'est aussi intéressé aux anciennes arcanes magiques et surtout à une modeste maîtrise des éléments.

Celefin reçut récemment la proposition d'un riche Gondorien en Harad pour s'occuper de son fils pendant cinq années et lui donner un enseignement sur l'histoire, l'astronomie et les langues. Celefin se rendit donc en Harad rencontrer la famille et le fils, l'entretien fut positif et il fut conclu que le fils rejoindrait Celefin aux Havres Gris à l'automne pour être sous sa responsabilité pendant cinq ans.

Celefin est donc prêt à rentrer chez lui aux Havres, pour cela il a pris une place sur le prochain bateau : la voie la plus rapide pour rejoindre les terres elfiques.

## Caractéristiques des PNJs

- Les marins : BO (épée longue – sabre) = 37 / BD = 10 (sans armure) / 30 P.C
- Réhodric : BO (épée courte – dague) = 58 / BD = 0 (sans armure) / Filature-dissimulation = 46 / Embuscade = 5 / Perception = 45 / 45 P.C
- Alcibul : BO (épée courte – couteau) = 21 / BD = 15 (armure de cuir souple) / Perception = 72 / 22 P.C
- Saemour : BO (épée longue – sabre) = 54 / BD = 25 (armure de cuir rigide) / Commandement et influence = 87 / 67 P.C
- Les pirates : BO (couteau – sabre) = 46 / BD = 0 (sans armure) / 24 P.C
- Sermilia : BO (bâton – masse) = 30 / BD = 15 (sans armure) / 26 P.C / Compétence secondaire : commerce = 54
- Belefleca : BO (arme à deux mains – épée à deux mains) = 50 / BD = 0 (armure de cuir souple) / 43 P.C / Filature-dissimulation = 26
- Merion : BO (épée longue) = 43 / BD = 10 (armure de cuir rigide) / 33 P.C.
- Les gardes du Gondor : BO (épée à deux mains) = 42 / BD = 5 (armure de maille) / équitation = 52 / 40 P.C

MOD : <b>Malkuth</b> RACE : <b>Humain (dorwinrim)</b> TAILLE : <b>1m70</b> AGE : <b>32 ans</b> CHEVEUX : <b>Blond</b> YEUX : <b>Bleu</b> ATTITUDE : <b>Beau parleur / Charmeur</b> SIGNE PARTICULIER : <b>Bon navigateur</b> PROFESSION : <b>Sans (éclaireur)</b> NIVEAU : <b>2</b>																																													
		 ROYAUME : _____ POINT DE POUVOIR : _____ POINT D'EXPÉRIENCE : _____ PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO      +      =																																											
<b>⊕ CARACTÉRISTIQUES</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MORO</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>84</td> <td>+5</td> <td>+5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>0</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>0</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IG)</td> <td>41</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IN)</td> <td>76</td> <td>+5</td> <td>0</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>98</td> <td>+20</td> <td>0</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>108</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MORO	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	84	+5	+5	10	AGILITÉ (AG)	90	+10	0	10	CONSTITUTION (CO)	90	+10	0	10	INTELLIGENCE (IG)	41	0	0	0	INTUITION (IN)	76	+5	0	5	PRÉSENCE (PR)	98	+20	0	20	APPARENCE (AP)	108				<b>⊕ LANGAGES</b> degré Ouistrain = 5 Logathig = 5 Variadja = 5 Sindarin = 3 Bethteur = 5		<b>⊕ ARMES &amp; PROTECTIONS</b> Epée longue Masse  Sans armure	
	VAL	MORO	RACE	TOTAL																																									
FORCE (FO)	84	+5	+5	10																																									
AGILITÉ (AG)	90	+10	0	10																																									
CONSTITUTION (CO)	90	+10	0	10																																									
INTELLIGENCE (IG)	41	0	0	0																																									
INTUITION (IN)	76	+5	0	5																																									
PRÉSENCE (PR)	98	+20	0	20																																									
APPARENCE (AP)	108																																												
<b>⊕ MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b> SANS ARMURES ■■■ CUIR SOUPLE □□□ CUIR RIGIDE ■■■□□□ COTTE DE MAILLES □□□□□□□ PLATES □□□□□□□□		10 -25 10 -25 -25	AG 10 AG 10 AG 10 FO 10 FO 10	XXX XXX XXX XXX XXX	+0 -15 -30 -45 -60	20 -30 -10 -60 -75	(BO) (BO) (BO) (BO) (BO)																																						
<b>⊕ ARMES</b> TRANCHANTES 1 MAIN ■■■■■□□□□ □□□□ TRANCHANTES 2 MAINS □□□□□□□□ □□□□ CONTONDANTES 1 MAIN ■□□□□□□□ □□□□ ARMES DE LANCÉ ■□□□□□□□ □□□□ PROJECTILES ■□□□□□□□ □□□□ ARMES D'AST ■□□□□□□□ □□□□		30 -25 5 5 5 5	FO 10 FO 10 FO 10 AG 10 AG 10 FO 10	2 2 2 2 2 2	10 5 5 5 5	5 5 5 5 5	57 -13 17 17 17 17	(BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □																																					
<b>⊕ COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b> ESCALADE ■■■□□□□□□ □□□□ ÉQUITATION ■■■■□□□□□ □□□□ NATATION ■■■□□□□□□ □□□□ DISTAGE □□□□□□□□ □□□□		10 20 15 -25	AG 10 IN 5 AG 10 IG 0	2 2 2 2			22 27 27 -23	(BO) (BO) (BO) (BO)																																					
<b>⊕ SUBTERFUGES</b> COMBISCAGE ■■■□□□□□□ □□□□ PLAT/DISSIMULATION ■□□□□□□□ □□□□ CROCHETAGE ■■■■□□□□□ □□□□ DÉSARMEMENT PIÈGE ■□□□□□□□ □□□□		15 5 20 5	XXX PR 20 IG 0 IN 5	XXX 4 4 4	XXX 5 5		29 24 14	(SP) (DS) (DS)																																					
<b>⊕ COMPÉTENCES DE MAGIE</b> LECTURE DE ROMES □□□□□□□□ □□□□ UTILISATION D'OBJETS □□□□□□□□ □□□□ DIRECTION DE SORT □□□□□□□□ □□□□			IG IN AG					(DS) (DS) (BO)																																					
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		XXX XXX XXX XXX XXX XXX	XXX PR 20 AG 10 IG 0 IN 5 CO 10 CO 10	XXX XXX XXX XXX XXX XXX	15 30		0 35 10 0 5 40 10	(BO) (BO) (BO) (JR ESSENCE) (JR THÉURGIE) (JR POISON) (JR MALADIE)																																					
<b>⊕ physique</b> DÉVELOP. CORPOREL ■■■□□□□□□ □□□□ PERCEPTION ■□□□□□□□ □□□□		18 5	CO 10 IN 5	6	+5		33 16	(SP) (DS)																																					



MOD : Reolghem RACE : Avar Taille : 1m84      AGE : 2771 ans cheveux : Blond      yeux : Vert Attitude : Lunatique, rétrograde SIGNE PARTICULIER : PROFESSION : Herboriste (animiste)      NIVEAU : 2																																											
		ROYAUME : Théurgie POINT DE POUVOIR : 4 POINT D'EXPÉRIENCE : 2000 PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =																																									
<b>CARACTÉRISTIQUES</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MORO</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>65</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>+10</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>54</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IG)</td> <td>81</td> <td>+5</td> <td>0</td> <td>+5</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IN)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>+5</td> <td>+15</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>78</td> <td>+5</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>97</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MORO	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	65	0	0	0	AGILITÉ (AG)	90	+10	+10	+20	CONSTITUTION (CO)	54	0	0	0	INTELLIGENCE (IG)	81	+5	0	+5	INTUITION (IN)	90	+10	+5	+15	PRÉSENCE (PR)	78	+5	+5	+10	APPARENCE (AP)	97				<b>LANGAGES</b> degré Bethteur = 5 Sindarin = 5 Ouistrain = 5 Quenya = 3 Nahaiduk = 4 Adunaic = 2	
	VAL	MORO	RACE	TOTAL																																							
FORCE (FO)	65	0	0	0																																							
AGILITÉ (AG)	90	+10	+10	+20																																							
CONSTITUTION (CO)	54	0	0	0																																							
INTELLIGENCE (IG)	81	+5	0	+5																																							
INTUITION (IN)	90	+10	+5	+15																																							
PRÉSENCE (PR)	78	+5	+5	+10																																							
APPARENCE (AP)	97																																										
		<b>ARMES &amp; PROTECTIONS</b> Arc long Bolas Cuis souple																																									
<b>MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b> SANS ARMES <input type="checkbox"/> 5 CUIS SOUPLE <input checked="" type="checkbox"/> 15 CUIS RIGIDE <input type="checkbox"/> -25 COTTE DE MAILLES <input type="checkbox"/> -25 PLATES <input type="checkbox"/> -25		20 AG 20 AG 20 AG 0 FO 0 FO	XXX XXX XXX XXX XXX	+0 -15 -30 -45 -60	25 BO 20 BO -35 BO -70 BO -85 BO																																						
<b>ARMES</b> TRANCHANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> 5 TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/> -25 CONTONDANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> -25 ARMES DE LANCÉ <input type="checkbox"/> -25 PROJECTILES <input checked="" type="checkbox"/> 25 ARMES D'AST <input type="checkbox"/> -25		0 FO 0 FO 0 FO 20 AG 20 AG 0 FO	0 0 0 0 0		5 BO -25 BO -25 BO -5 BO 45 BO -25 BO																																						
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b> ESCALADE <input checked="" type="checkbox"/> 15 ÉQUITATION <input checked="" type="checkbox"/> 10 NATATION <input checked="" type="checkbox"/> 25 DISTAGE <input type="checkbox"/> 0		20 AG 15 IN 20 AG 5 IG	2 2 2 2		37 BO 27 BO 47 BO 7 BO																																						
<b>SUBTERFUGES</b> COMBISCAGE <input type="checkbox"/> -25 PLAT/DISSIMULATION <input checked="" type="checkbox"/> 20 CROCHETAGE <input type="checkbox"/> -25 DÉSARMEMENT PIÈGE <input type="checkbox"/> -25		XXX 10 PR 5 IG 15 IN	XXX 0 0 0	XXX XXX XXX	30 SP -20 DS -10 DS																																						
<b>COMPÉTENCES DE MAGIE</b> LECTURE DE ROMES <input checked="" type="checkbox"/> 5 UTILISATION D'OBJETS <input type="checkbox"/> -25 DIRECTION DE SORT <input type="checkbox"/> -25		5 IG 15 IN 20 AG	2 2 4		12 DS 8 DS -1 BO																																						
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		XXX 10 PR 20 AG 5 IG 15 IN 0 CO 0 CO	4 XXX XXX XXX XXX XXX	10 10 100	4 BO 10 BO 20 BO 5 JR ESSENCE 15 JR THÉURGIE 10 JR POISON 100 JR MALADIE																																						
<b>physique</b> DÉVELOP. CORPOREL <input checked="" type="checkbox"/> 19 PERCEPTION <input checked="" type="checkbox"/> 15		0 CO 15 IN	2	+5	24 SP 32 DS																																						



NOM : Celefin		RACE : Sinda		TAILLE : 1m93		AGE : 3534 ans		cheveux : Blond		yeux : Gris		ATTITUDE : Doux Espiègle		SIGNES PARTICULIERS : Précepteur (mage)		PROFESSION : NIVEAU : 2			
<b>JRTM</b>												ROYAUME : Essence		POINT DE POUVOIR : 2		POINT D'EXPERIENCE : 20000		PENALITE D'ENCOUBREMENT : FO + =	
																			
<b>CARACTÉRISTIQUES</b>				<b>LANGAGES</b>				<b>ARMES &amp; PROTECTIONS</b>											
	VAL	MOROD	RACE	TOTAL	degré				Arc long elfique										
FORCE (FO)	39	0	0	0	Sindarin = 5				Dague										
AGILITE (AG)	63	0	+10	+10	Oustrain = 5														
CONSTITUTION (CO)	78	+5	+5	+10	Bethteur = 5														
INTELLIGENCE (IG)	90	+10	0	+10	Quenya = 5														
INTUITION (IN)	59	0	+5	+5	Atliduk = 5														
PRESENCE (PR)	72	0	+10	+10	Rohiric = 5				Sans armure										
APPARENCE (AP)	98																		
<b>MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b>																			
SANS ARMURES <input checked="" type="checkbox"/>												5	AG 10	XXX			+0	15	OD
CURR SOUPLE <input type="checkbox"/>												-25	AG 10	XXX			-15	-30	OD
CURR RIGIDE <input type="checkbox"/>												-25	AG 10	XXX			-30	-45	OD
COTTE DE MAILLES <input type="checkbox"/>												-25	FO 0	XXX			-45	-70	OD
PLATES <input type="checkbox"/>												-25	FO 0	XXX			-60	-85	OD
<b>ARMES</b>																			
TRANCHANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/>												5	FO 0	0				5	BO
TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/>												-25	FO 0	0				-25	BO
CONTONDANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/>												-25	FO 0	0				-25	BO
ARMES DE LANCÉ <input type="checkbox"/>												-25	AG 10	0				-15	BO
PROJECTILES <input checked="" type="checkbox"/>												10	AG 10	0	10			30	BO
ARMES D-BAST <input type="checkbox"/>												-25	FO 0	0				-25	BO
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b>																			
ESCALADE <input checked="" type="checkbox"/>												5	AG 10	0				15	OD
ÉQUITATION <input checked="" type="checkbox"/>												15	IN 5	0				20	OD
NATATION <input checked="" type="checkbox"/>												20	AG 10	0				30	OD
PISTAGE <input type="checkbox"/>												0	IG 10	0				-15	OS
<b>SUBTERFUGES</b>																			
COURSCADE <input type="checkbox"/>												-25	XXX	XXX	XXX				
FLAT/DISSIMULATION <input checked="" type="checkbox"/>												20	PR 10	0				25	SP
CROCHETAGE <input type="checkbox"/>												-25	IG 10	0				-15	OS
DÉSARMEMENT PIÈGE <input type="checkbox"/>												-25	IN 5	0				-20	OS
<b>COMPÉTENCES DE MAGIE</b>																			
LECTURE DE ROMES <input checked="" type="checkbox"/>												5	IG 10	4				19	OS
UTILISATION D'OBJETS <input checked="" type="checkbox"/>												10	IN 5	4				19	OS
DIRECTION DE SORT <input checked="" type="checkbox"/>												15	AG 10	6				31	BO
<b>SORTS DE BASE</b>																			
COURMANCEMENT & INFLUENCE <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	PR 10	XXX				4	BO
BONAS DÉRENSE <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	AG 10	XXX				10	BO
JR ESSENCE <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	IG 10	XXX				10	JR ESSENCE
JR THÉURGIE <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	IN 5	XXX				5	JR THÉURGIE
JR POISON <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	CO 10	XXX		10		20	JR POISON
JR MALADIE <input checked="" type="checkbox"/>												XXX	CO 10	XXX		100		100	JR MALADIE
<b>physique</b>																			
dévelop. corporel <input checked="" type="checkbox"/>												29	CO 10				+5	44	SP
perception <input checked="" type="checkbox"/>												15	IN 5	2				20	OS



**MOD :** Khantar (Fils) de Fondomin  
**RACE :** Humain (Eriadorien)  
**TAILLE :** 1m75      **AGE :** 27 ans  
**CHEVEUX :** Noir      **YEUX :** Vert  
**ATTITUDE :** Chevaleresque Passionné  
**SIGNE PARTICULIER :** Très observateur  
**PROFESSION :** Noble (Guerrier)      **NIVEAU :** 1

## JRTM



**ROYAUME :** \_\_\_\_\_  
**POINT DE POUVOIR :** \_\_\_\_\_  
**POINT D'EXPÉRIENCE :** 10000  
**PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT :** FO + =

**CARACTÉRISTIQUES**

	VAL	MORO	RACE	TOTAL
FORCE (FO)	90	+10	+5	+15
AGILITÉ (AG)	75	+5	0	+5
CONSTITUTION (CO)	76	+5	0	+5
INTELLIGENCE (IG)	101	+30	0	+30
INTUITION (IN)	88	+5	0	+5
PRÉSENCE (PR)	82	+5	0	+5
APPARENCE (AP)	93			

**LANGAGES**

Oustrain = 5  
Kuduk = 3

**ARMES & PROTECTIONS**

Epée Familiale  
Couteaux (x3)  
Bouclier (BD + 25)

Cotte de Maille

	DEGRÉ	DEGRÉ	DEGRÉ	DEGRÉ	PROFESSION	OBJET	SPECIAL	SPECIAL	TOTAL
<b>MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b>									
SANS ARMURES	5	AG 5	XXX					+0	10 BO
CUIR SOUPLE	5	AG 5	XXX					-15	-5 BO
CUIR RIGIDE	5	AG 5	XXX					-30	-20 BO
COTTE DE MAILLES	15	FO 15	XXX					-45	-15 BO
PLATES	-25	FO 15	XXX					-60	-70 BO
<b>ARMES</b>									
TRANCHANTES 1 MAIN	15	FO 15	3	10					43 BO
TRANCHANTES 2 MAINS	-25	FO 15	3						-7 BO
CONTONDANTES 1 MAIN	-25	FO 15	3						-7 BO
ARMES DE LANCÉ	10	AG 5	3						18 BO
PROJECTILES	5	AG 5	3						13 BO
ARMES D'AST	10	FO 15	3						28 BO
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b>									
ESCALADE	-25	AG 5	1						-19 BO
EQUITATION	5	IN 5	1						11 BO
NATATION	5	AG 5	1						11 BO
PISTAGE	-25	IG 30	1			10			16 DS
<b>SUBTERFUGES</b>									
COUVERTISE	-25	XXX	XXX	XXX					
PLAUSIBILISATION	10	PR 5	0						15 SP
CROCHETAGE	-25	IG 30	0						5 DS
DÉSARÇONNEMENT PIÈGE	5	IN 5	0						10 DS
<b>COMPÉTENCES DE MAGIE</b>									
LECTURE DE ROMES	5	IG 10	0						5 DS
UTILISATION D'OBJETS	10	IN 5	0						-20 DS
DIRECTION DE SORT	15	AG 10	0						-20 BO
<b>SORTS DE BASE</b>									
COORDONNEMENT & INFLUENCE	XXX	PR 5	XXX						0 BO
BONUS DÉFENSIF	XXX	AG 5	XXX	25					5 BO
JR ESSENCE	XXX	IG 15	XXX						30 BO
JR THÉURGIE	XXX	IN 5	XXX						5 JR ESSENCE
JR POISON	XXX	CO 5	XXX						5 JR THÉURGIE
JR MALADIE	XXX	CO 5	XXX						5 JR POISON
									5 JR MALADIE
<b>physique</b>									
dévelop. corporel	30	CO 5	2					+5	42 SP
perception	5	IN 5						+10	20 DS







MOD : Erialrin								
RACE : Peredhel (semi-elfe)								
TAILLE : 1m 79      AGE : 524								
CHEVEUX : Brun      YEUX : Gris								
ATTITUDE : discret / Courageux								
SIGNE PARTICULIER : Chasseur de prime								
PROFESSION : (Rodeur)      NIVEAU : 2		 ROYAUME : Théurgie POINT DE POUVOIR : 2 POINT D'EXPERIENCE : 20000 PENALITE D'ENCOUBREMENT : FO + =						
<b>CARACTÉRISTIQUES</b> VAL. MORO. RACE TOTAL FORCE (FO) 60 0 +5 +5 AGILITE (AG) 98 +20 +5 +25 CONSTITUTION (CO) 90 +10 +5 +15 INTELLIGENCE (IG) 54 0 0 0 INTUITION (IN) 98 +20 0 +20 PRESENCE (PR) 45 0 +5 +5 APPARENCE (AP) 79		<b>LANGAGES</b> degré Sindarin = 5 Ouistrain = 5 Quenya = 4 Bethteur = 4			<b>ARMES &amp; PROTECTIONS</b> Deux épées longues Arc long Carquoil et 20 flèches Armure de cuir rigide			
<b>MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b> SANS ARMURES ■■■ CUIR SOUPLE □□□ CUIR RIGIDE ■■■□□ COTTE DE MAILLES ■■■□□□□ PLATES □□□□□□□□		10	AG 25	XXX			+0	35
<b>ARMES</b> TRANCHANTES 1 MAIN ■■■□□□□□□□□□□ TRANCHANTES 2 MAINS □□□□□□□□□□□□ CONTONDANTES 1 MAIN □□□□□□□□□□□□ ARMES DE LANCÉ □□□□□□□□□□□□ PROJECTILES ■■■■□□□□□□□□□□ ARMES D'AST □□□□□□□□□□□□		-25	AG 25	XXX			-15	-15
		15	AG 25	XXX			-30	10
		10	FO 5	XXX			-45	-30
		-25	FO 5	XXX			-60	-80
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b> ESCALADE ■■■□□□□□□□□□□ ÉQUITATION ■■■□□□□□□□□□□ NATATION ■■■□□□□□□□□□□ DISTAGE ■■□□□□□□□□□□		15	AG 25	6				46
		15	IN 20	6				41
		15	AG 25	6				46
		15	IG 0	6				16
<b>SUBTERFUGES</b> COMBASCADÉ □□□□□□□□□□□□ PLAT/DISSIMULATION ■■■■□□□□□□□□□□ CROCHETAGE ■■□□□□□□□□□□□□ DÉSARMEMENT PIÈGE □□□□□□□□□□□□		-25	XXX	XXX	XXX			
		20	PR 5	4				29
		10	IG 0					10
		-25	IN 20					-5
<b>COMPÉTENCES DE MAGIE</b> LECTURE DE ROMES ■□□□□□□□□□□□ UTILISATION D'OBJETS □□□□□□□□□□□□ DIRECTION DE SORT □□□□□□□□□□□□		5	IG 0					5
		-25	IN 20					-5
		-25	AG 25					0
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		XXX	XXX					0
		XXX	PR 5	XXX				5
		XXX	AG 25	XXX				25
		XXX	IG 0	XXX				0
		XXX	IN 20	XXX				20
		XXX	CO 15	XXX				20
		XXX	CO 15	XXX				65
<b>physique</b> DÉVELOP. CORPOREL ■■■■■□□□□□□□□ PERCEPTION ■□□□□□□□□□□□□□		30	CO 15				+5	50
		5	IN 20	4				29



**NOM :** Heralgroin de la tribu de Dain

**RACE :** Khazad (Nain)

**TAILLE :** 1m44      **AGE :** 56 ans

**CHEVEUX :** Noir      **YEUX :** Noir

**ATTITUDE :** Calme/ très ouvert

**SIGNE PARTICULIER :** N'a pas peur de l'eau

**PROFESSION :** Forgeron (civil) **NIVEAU :** 2

## JRTM



ROYAUME : \_\_\_\_\_

POINT DE POUVOIR : \_\_\_\_\_

POINT D'EXPÉRIENCE : 20000

PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =

**CARACTÉRISTIQUES**

	VAL	MORO	RACE	TOTAL
FORCE (FO)	95	+15	+5	+20
AGILITÉ (AG)	90	+5	-5	0
CONSTITUTION (CO)	65	0	+15	+15
INTELLIGENCE (IG)	64	0	0	0
INTUITION (IN)	53	0	-5	-5
PRÉSENCE (PR)	36	0	-5	-5
APPARENCE (AP)	86			

**LANGAGES**

Khuzdul = 5

Oustrain = 5

Sindarin = 5

Haradaic = 3

**ARMES & PROTECTIONS**

Marteaux (x 2)

Cotte de Maille

	DEGRÉ	TOTAL						
<b>MANŒUVRES &amp; MOUVEMENTS</b>								
SANS ARMURES	5	AG 0	XXX				+0	5 BO
CUIR SOUPLE	-25	AG 0	XXX				-15	-40 BO
CUIR RIGIDE	5	AG 0	XXX				-30	-25 BO
COTTE DE MAILLES	15	FO 20	XXX				-45	-10 BO
PLATES	-25	FO 20	XXX				-60	-65 BO
<b>ARMES</b>								
TRANCHANTES 1 MAIN	-25	FO 20	0					-5 BO
TRANCHANTES 2 MAINS	-25	FO 20	0					-5 BO
CONTONDANTES 1 MAIN	25	FO 20	0					45 BO
ARMES DE LANCÉ	10	AG 0	0					10 BO
PROJECTILES	-25	AG 0	0					-25 BO
ARMES D'AST	-25	FO 20	0					-5 BO
<b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b>								
ESCALADE	15	AG 0	0					15 BO
EQUITATION	-25	IN -5	0					-30 BO
NATATION	10	AG 0	0					10 BO
PISTAGE	-25	IG 0	0					-25 BO
<b>SUBTERFUGES</b>								
COMBISCAGE	-20	XXX	XXX	XXX				
PLAT/DISSIMULATION	-25	PR -5	0					-30 SP
CROCHETAGE	10	IG 0	0					5 DS
DÉSARMEMENT PIÈGE	10	IN -5	0					0 DS
<b>COMPÉTENCES DE MAGIE</b>								
LECTURE DE ROMES	-25	IG 0	0					-25 DS
UTILISATION D'OBJETS	-25	IN -5	0					-30 DS
DIRECTION DE SORT	-25	AG 0	0					-25 BO
<b>SORTS DE BASE</b>								
CORAMANDÈMENT & INFLUENCE	XXX	PR -5	XXX					-5 BO
BONUS DÉFENSE	XXX	AG 0	XXX					0 BO
JR ESSENCE	XXX	IG 0	XXX		40			40 JR ESSENCE
JR THÉURGIE	XXX	IN -5	XXX					-5 JR THÉURGIE
JR POISON	XXX	CO 15	XXX		10			25 JR POISON
JR MALADIE	XXX	CO 15	XXX		10			25 JR MALADIE
<b>physique</b>								
dévelop. corporel	24	CO 15					+5	44 SP
perception	10	IN -5						5 DS

