

Les ruines de l'Ouistrenesse

Joueurs : 6 à 8.

Durée :

Localisation : Cithilan, dans la baie de Forochel.

Contexte : Après la chute des Numenoréens, puis la reprise de Fornost par les Gondoriens qui la donnèrent aux Dûnedains, les derniers hommes de l'Ouistrenesse se regroupent pour effectuer leur dernier voyage. Ce voyage se dirigea vers le Nord, où peu d'hommes habitaient. Après avoir traversé des montagnes et des plaines gelées, ils arrivent enfin à la baie de Forochel, où ils établissent une ville. Cet endroit était propice à la défense, car n'était accessible que par la mer, au commerce, étant une grande baie, et à l'habitat, car il y a beaucoup de sources d'eau chaudes, et de terrains constructibles.

Les Ouistrains élevèrent une ville du nom de Cithilan où tout leur savoir fut utilisé, et une forteresse imprenable. Ceux-ci développèrent leur commerce, s'enrichirent et prospérèrent. Mais un grand mal les décima presque tous. En une semaine, tous les habitants furent décimés par la peste. Ceux qui en échappèrent ne retournèrent jamais en Cithilan, et finirent par s'éteindre.

Plus aucun homme n'a remis les pieds en cette ville depuis ce jour, même les Foroth.

Ce contexte n'est à dévoiler que si un personnage ayant une sagesse égale ou supérieure à 12 demande des renseignements.

I. Départ

Groupe 1 :

Les Pjs se sont installés pendant quelques temps au Passage-du-Loup. Cette ville, appartenant aux Béornides, est située en amont de l'Anduin, près de Gué-du-Carroch. C'est une petite ville où il n'y a que des artisans de moindre talent. Il n'y a aucun magicien ou alchimiste.

Un soir, dans l'Auberge dans laquelle ils sont logés, un visiteur les approche. Il se présente. Il s'appelle Sigismond Estigal, et il vient du Gondor. Il est très âgé. Il dit qu'il est historien, et qu'il a appris l'existence d'une ville bâtie par les hommes d'Ouistrenesse dans l'ancien temps. Comme il a appris qu'ils étaient des voyageurs, ils leur demande s'ils ne voudraient pas y aller à sa place, car à présent il est vieux.

S'ils répondent oui, il les remercie et leur donne une boussole, un objet très rare, et l'argent pour franchir Haut-Col. S'ils demandent de l'argent, il leur donne (test de marchandage : SD : 2 +2 pour chaque demi pièce d'or demandée pour chaque PJ), mais pas de boussole.

Il leur indique le chemin : il faut franchir Haut-Col, aller à Bree, monter jusqu'à Fornost, aller à l'ouest, jusqu'à Alluminas, puis prendre le bateau à Evendim. Ils naviguent sur le fleuve et font cap au nord. Ils traversent les montagnes Bleues, et arrivent enfin dans la Baie de Forochel. Ils doivent débarquer à l'ancien port, à l'est.

Il leur donne aussi des provisions.

Groupe 2 :

Les Pjs se sont installés pendant quelques temps au Cairn Sandom. Cette ville, appartenant aux Béornides, est située en amont de l'Anduin, près de Gué-du-Carroch. C'est une petite ville où il n'y a que des artisans de moindre talent. Il n'y a aucun magicien ou alchimiste.

Un soir, dans l'Auberge dans laquelle ils sont logés, un visiteur les approche. Il se présente. Il s'appelle Arnold Gersigan, et qu'il vient du Gondor. Il est très âgé. Il dit qu'il est historien, et qu'il a appris l'existence d'une ville bâtie par les hommes d'Ouistrenesse dans l'ancien temps. Comme il a appris qu'ils étaient des voyageurs, ils leur demande s'ils ne voudraient pas y aller à sa place, car à présent il est vieux. Il leur demande de se dépêcher car son concurrent veut trouver la ville avant.

S'ils répondent oui, il les remercie et leur donne une boussole, un objet très rare, et de l'argent pour payer une petite compagnie de Bardides. S'ils demandent de l'argent, il leur donne (test de marchandage : SD : 2 +2 pour chaque demi pièce d'or demandée pour chaque PJ), mais pas de boussole.

Il leur indique le chemin : il faut franchir les montagnes grises au nord, puis traverser le désert glacé du nord. Pour finir, il faut passer par Equaroth, la capitale Foroth, et prendre le bateau pour la baie de Forochel. Ils doivent débarquer à l'avancée de la ville.

Il leur donne aussi des provisions, et leur conseille de demander une caravane de Bardides (hommes de Dale) pour éviter une rencontre avec des vouivres ou des dragons.

II. Voyage

Groupe 1 :

A Haut-Col, les Beornides leur demande le droit de passage. Il est de 5 pièces d'argent. S'ils refusent, une dizaine de Béornides leur tombe dessus.

Béornides : Fouets 3.0 (2D12 / immobiliser ennemi : D6 : 5+ / lâcher arme : D10 : 8+) et chaînes béornides 3.5 (2D12 / immobiliser ennemi : D6 : 4+). 10 PV.
Chacun a un animal : 6 molosses (2 / ignore armure naturelle), 2 loups (4 / ignore armure naturelle), 1 ours (6 / ignore armure naturelle). Les animaux peuvent abîmer les armures (D10 : 10), les armures ne comptent donc plus dans les défenses. Il faudra ensuite les réparer. Molosses : 6 PV (+2 en esquive), loups : 9 PV (+4 en esquive), ours : 15 PV.
Change-peau : se transforme en ours (1+D12 / ignore armure naturelle), 12 PV (à chaque forme).
Armes : mêmes que les autres.

Leur trajet ne rencontre pas d'événements désagréables (sauf si vous y tenez). Ils finissent par arriver Evendim. Ils prennent le bateau, qui coûte 5 pièces d'argent par passager.

Lorsqu'ils arrivent aux montagnes bleues, ils voient un troll roder. S'ils débarquent pour voir ce qu'il se passe, ils voient qu'il y a une famille troll dans un contrefort de la montagne.

S'ils demandent des renseignements, vous leur dites que les trolls aiment ce qui est précieux.

S'ils entrent, ils doivent faire un jet de discrétion (SD : 7). Si l'un d'entre eux se fait repérer, ils font fesse à 4 trolls en colère.

Troll des montagnes : Armure naturelle : 12, gourdin (2+D12 / assommer : D6 : 4+). 12 PV.

S'ils passent, ils peuvent observer qu'il n'y a rien. Les trolls sont en migration. S'ils tentent un jet d'observation ou de fouille (SD : 10 / SD : 15 – comp. fouille), ils peuvent voir qu'il y a un mur moins épais que les autres, mais qu'il faudrait un jet de force très difficile pour le faire céder (SD : 23 - attribut force). S'ils y arrivent, ils tombent sur un tunnel qui passe sous la montagne. Sinon, il doivent retourner dehors. Il y a une autre façon de casser le mur : esquiver lorsque le troll charge, et comme ça le mur se brise et le troll s'assomme. Ils continuent par bateau s'ils sont sortis.

Dans le tunnel : Le tunnel est large, bien creusé. Lorsqu'ils arrivent au bout du tunnel, ils aperçoivent un rai de lumière. Une pierre bouche presque entièrement la sortie. Ils peuvent là aussi faire un jet de force (SD : 17 - attribut). S'ils y arrivent, ils voient une clairière entourée de hautes montagnes, invisible du haut de celles-ci.

Ils voient des habitations et un petit village, qui à l'air d'être autonome puisqu'ils n'ont aucun contact extérieur. (Il doit y avoir un problème de consanguinité mais c'est pas grave). Les habitants accourent devant tant de nouveauté. Ils les accablent de questions, comme : Comment êtes vous entré ? Que venez vous faire ici ? Et plein d'autres dans le même style.

Ils finissent par les amener devant le chef du village, qui leur dit qu'ils n'avait plus vu d'étranger depuis 90 ans. Ce que le chef sait (vous répondrez selon les questions des Pjs) :

Les villageois sont des descendants des hommes de l'Ouistrenesse. C'est pour ça qu'ils vivent plus longtemps car ils ne se sont pas mélangés aux hommes inférieurs comme les Anoriens où les Gondoriens l'avaient fait. Ils ont été piégés dans cette clairière à cause d'un éboulement, et ne se sont plus jamais mêlés aux autres hommes. Ils vivent en autonomie et n'ont pas perdu le savoir des Ouistrains d'autrefois. Ils ont cependant perdu le symbole le plus cher de leur peuple : l'anneau de l'Ouistrenesse, un anneau de puissance non contrôlé par Sauron. En effet, les derniers Ouistrains ont emportés l'anneau à Cithian, la cité du nord, et n'en sont jamais revenu, car ils sont tous morts à cause de la peste. L'anneau permet de protéger toute une ville contre attaque magique ou un siège.

Il leur demande ensuite de les aider à retrouver l'anneau de l'Ouistrenesse, qui a disparu dans les ruines de Cithian, qui est située dans la baie de Forochel. Si vous le ramenez, je vous des anneaux de moindre puissance : un anneau de force (+1 en force), un anneau de magie (+1 en magie), un anneau de vitalité (+1 PV) et un anneau de vitesse (+1 de rapidité).

Ils peuvent donc sortir du village, en repassant par la caverne des trolls. Les trolls, s'ils ne sont pas morts, les attaquent.

Ils repartent par bateau et finissent par arriver à Forochel.

Groupe 2 :

Ils remontent l'Anduin jusqu'à Framsburg sans qu'il leur arrive quoi que ce soit. Ils franchissent la passe Grise, et se retrouvent face à l'immensité du désert de glace. Une caravane de Bardides leur demandent s'ils veulent faire le trajet avec eux. S'ils répondent oui, ils dépensent l'argent donné par l'historien (12 pièces d'or), ou le gardent pour eux mais n'ont pas la protection des caravaniers.

Caravaniers : 3 lanciers chevauchant des typhuros (lamas blancs des neiges) (lance : 3+D12/+2 bonus de charge), 5 ayant des épées bâtarde 2 (6+D12). 10 PV.

La traversée du désert de glace : les Pjs marchent de longues heures dans le désert glacé, et commencent à ressentir les effets du froid. Pour ne pas avoir un niveau de fatigue en plus : test de vigueur (SD : 15 - attribut). Ce test est à refaire toutes les 6 heures de trajet, et ceux qui ont résistance au froid ont un SD : 12 – attribut vigueur.

Au bout de deux jours (48 heures / 8 tests), les Pjs voient des traces de pas. Ils aperçoivent alors une vouivre, qui les attaque.

Vouivre : armure naturelle de 10, attaques : griffes et crocs (D12 – 1, ignore l'armure), gel : nuage gelé qui peut figer un projectile en vol (SD : 3) ou immobiliser (SD : 5). La glace immobilise pendant deux tours. 12 PV.

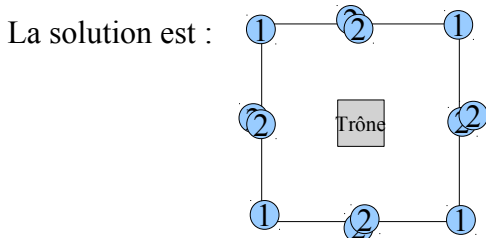
Pour vaincre la vouivre, il faut avoir soit de la chance, soit demander aux caravaniers s'ils savent comment la tuer. Ils répondent que la vouivre est très rapide mais un peu bête. Il suffit de poser un filet (qu'ils ont apporté) sur le sol, de faire mine de s'enfuir et elle va foncer dans le piège, et se retrouver coincée pour 5 tours. Les Pjs devront alors contourner la vouivre et lui tirer dessus (ça ils ne le disent pas).

Les traces de pas continuent pourtant. S'ils décident de les suivre, ils vont arriver devant l'entrée d'une caverne sous la glace. S'ils descendent, ils voient des successions de grandes salles magnifiques sculptées dans la glace, mais délabrée car personne n'y est revenu depuis très longtemps. Ils arrivent finalement devant ce qui devait être un ancien trône, remarquant que des disques d'aciers avec marqués un nombre, 2, sont disposés en carré autour de ce dernier, et un coffre

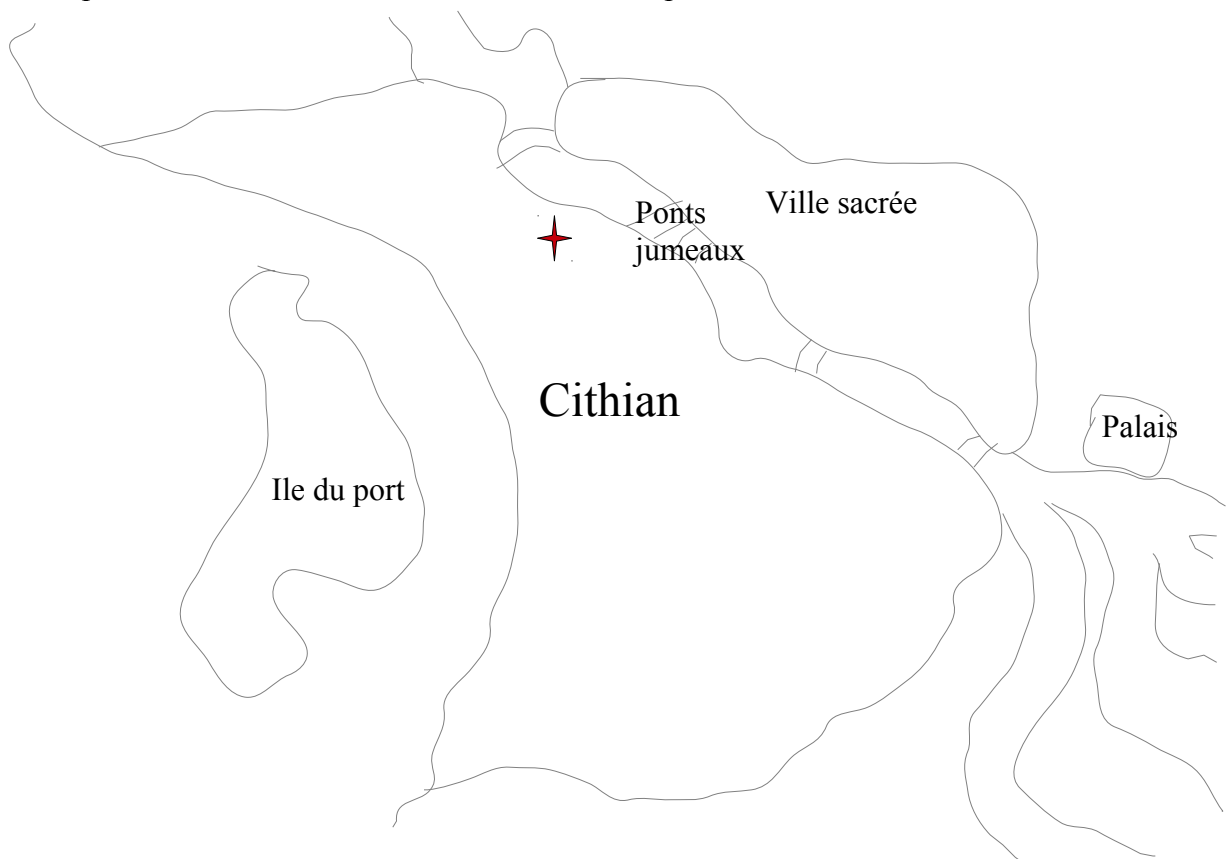
situé derrière le trône. Sur ce dernier est gravé :

« Ajoutez les disques présents dans le coffre sur le carré sachant que seuls les 8 emplacements de départ sont valables. Vous ne devez pas modifier la valeur de 6 correspondant à chaque ligne du carré. »

Si les Pjs regardent dans le coffre, ils aperçoivent quatre disques gravés avec le nombre 1.



S'ils ne réussissent pas, ils repartent et continuent le voyage. S'ils réussissent, le trône s'écarte et laisse place à un passage secret. S'ils s'y engouffrent, ils marchent pendant de longues minutes et finissent par déboucher sur une tombe. A côté de la tombe sont disposés des objets de petites valeurs, mais il y a aussi une jarre remplie de bijoux (valeur : 96 pièces d'or). S'ils ouvrent la tombe, ils voient un cadavre en décomposition. S'ils font un jet de fouille ou d'observation (SD : 12 – compétence, ils doivent choisir) et que l'un d'eux réussit, ils trouvent un manuscrit où il y a inscrit une carte représentant une ville du nom de Cithian. Vous pouvez leur dessiner cela :



Ils remontent ensuite, et continuent leur route jusqu'à une fontaine gelée. Ils voient alors une grande statue en glace gardant une armure, fossilisée dans de la glace. S'ils touchent l'armure, ils affrontent la statue de glace, qui est extrêmement puissante.

Statue : Armure naturelle : 30+, craint le feu (une torche lui inflige 1D6 PV), lance de glace : 2+2D12 et paralyse 1 tour, écrasement : meurt en 2 tours, sauf détournement d'attention. 15 PV.

Ils peuvent fuir (SD : 20 – (rapidité + course). L'armure est une armure de glace en fusion permanente (+10), et empêche tout sort de toucher la personne qui la porte. Débrouillez vous pour qu'ils ne l'obtiennent pas (sauf si vous voulez qu'ils soient surpuissants). S'ils ne l'ont pas touchée, ils continuent vers la salle suivante.

Ensuite, ils voient un escalier. Ils remontent donc à la surface, et continuent leur voyage pendant 3 jours (72 heures / 12 tests). Ils finissent par arriver à Equaroth, la capitale des Foroth. Celle ci est splendide, mais ils ne peuvent pas s'attarder. Ils prennent le bateau en direction de Forochel et finissent par arriver en vue de la baie où devrait être située Cithian.

III. Cithian

Groupe 1 :

Les Pjs débarquent sur la côte constituée de petits icebergs flottants. Le paysage est d'un blanc éclatant, et pas de ville, même en ruine, en vue. Rien que la nature. Ils s'avancent, font fuir quelques loups et lynx, et voient enfin le reste d'une maison. En regardant de plus près, il y a un reste de route, mais la glace et le temps ayant faits leurs œuvres, on ne voit que quelques pavés épars. Ils longent la voie, et (si ils n'ont pas affronté les béornides, trop de combat tue le combat) entendent un hurlement.

Des loups et des lynx les avaient suivis, et les attaquent !

Loups : 12 loups (4 / ignore armure naturelle) avec 9 PV, 5 lynx (5 / ignore armure naturelle) avec 12 PV. Ils ont esquive +4. Les animaux peuvent abîmer les armures (D10 : 10), les armures ne comptent donc plus dans les défenses. Il faudra ensuite les réparer.

Après ce combat (s'ils l'ont fait), ils arrivent devant une immense ville en ruine. Des maisons hautes de quatre étages, des palais, des ponts magnifiquement ouvragés, tout cela tombé dans l'oubli, et ravagé par le temps et le climat. Ils pénètrent par l'ancienne porte, et longent la grande avenue. Ils remarquent sur un côté un curieux bâtiment, et comprennent que c'est une glacière. Mais à l'intérieur, ils découvrent un cadavre conservé par la glace... Et il a des taches noires sur la peau, symbole de la peste. Ils peuvent explorer les ruines :

Hospital : médicament contre la peste (SD : 20 – compétence fouille).

Trésorerie : 60 pièces d'or (SD : 16 – compétence fouille).

Docks : frégate corsaire (SD : 22 – compétence navigation).

Armurerie : pillée sauf arme préférée de celui qui cherche en 2.0 (SD : 15 – compétence fouille).

Artisans : pillée.

Alchimiste : dynamite (SD : 15 – compétence fouille), qui permet de trouver un objet rare en explosant une ruine.

Tour des mages : manuscrit pour se régénérer de sa fatigue (une utilisation) : SD : 18 – compétence fouille.

Entrepôts : rats qui donnent la peste.

Temple consacré aux Valars : statuette toute en or (prix : 120 pièces d'or) : SD : 18 – compétence fouille.

Guilde des marchands : pillée.

Maquignons : rien.

Ils finissent par aller dans le palais.

La porte du palais est fermée, mais se casse facilement. Derrière, de grandes salles et des pièces toutes plus magnifiques les unes que les autres. Dans la salle du trône, ils voient un vieillard qui semble se reposer. Ils s'approchent et ce vieillard se relève ! Il a des tâches noires sur son corps, mais ne semble pas mourir. Il dit d'une voix étonnamment puissante :

« Mon royaume pour un antidote ! Mon royaume... »

Les Pjs voient alors l'autre groupe, sont surpris, mais le vieux reprend :

« Donnez le moi ! Vite ! »

Si un des Pjs a un antidote, il peut le lui donner contre (à ne pas dévoiler sauf si demande expresse) : L'anneau de l'Ouistrenesse, son or (120 pièces d'or), son royaume (ces terres + les bâtiments en ruine), des informations (au choix du MJ).

S'ils l'échangent, le vieux boit l'antidote, et se régénère. Il éclate alors de rire, et déclare :

« Me voilà puissant à nouveau ! Je vous remercie de votre aide ! Ha ha ha ha ! Mais je ne puis vous laisser quitter ma demeure saints et saufs ! Voilà deux personnes qui vont vous tenir compagnie ! »

Il invoque deux élémentaire, mais étant trop faible et s'étant surestimé, il meurt en même temps. Les élémentaires accomplissent tout de même leur mission : les tuer. Chaque groupe en affronte un :

Élémentaire de glace : lance-glace (le poing se détache et part toucher un PJ) : SD : 4 (4+D12 / paralyse un tour / peut répéter tant qu'il n'a pas échoué), poing glacé (2D12), casus nivis (se fond dans la glace et ressort autre part, demande 2 tour).

S'ils le battent, le palais s'effondre, et ils sortent des décombres. Improvisez pour la rencontre entre les deux groupes (ça devrait bien se passer). Ils repartent par bateau et arrivent à Evendim. S'ils avaient trouvé le village, ils continuent l'aventure, sinon c'est fini.

Groupe 2 :

Les Pjs débarquent sur les anciens docks, le plus au nord de la ville. Ils pénètrent dans la ruine de cette immense ville. Des maisons hautes de quatre étages, des palais, des ponts magnifiquement ouvragés, tout cela tombé dans l'oubli, et ravagé par le temps et le climat. Ils pénètrent dans le port et voient des squelettes humains un peu partout sur les docks. Ils retrouvent un livre, et déchiffrent quelques pages : « La peste sévit. Mon voisin est mort hier, tout comme ma femme il y a trois jours. Les [illisible] ont trouvé un [illisible]. Les bateaux ne peuvent plus partir, car [illisible] propager la peste hors de la ville. Nous sommes donc condamnés à mourir isolés, et la races de l'Ouistrenesse s'éteindra avec nous. »

Les Pjs peuvent visiter des ruines :

Hospital : médicament contre la peste (SD : 20 – compétence fouille).

Trésorerie : 60 pièces d'or (SD : 16 – compétence fouille).

Docks : frégate corsaire (SD : 22 – compétence navigation).

Armurerie : pillée sauf arme préférée de celui qui cherche en 2.0 (SD : 15 – compétence fouille).

Artisans : pillée.

Alchimiste : dynamite (SD : 15 – compétence fouille), qui permet de trouver un objet rare en explosant une ruine.

Tour des mages : manuscrit pour se régénérer de sa fatigue (une utilisation) : SD : 18 – compétence fouille.

Entrepôts : rats qui donnent la peste.

Temple consacré aux Valars : statuette toute en or (prix : 120 pièces d'or) : SD : 18 – compétence fouille.

Guilde des marchands : pillée.

Maquignons : rien.

S'ils se rendent à l'endroit indiqué par la carte qu'ils ont reçu, ils arrivent devant une grande maison un peu moins délabrée que les autres, mais cela veut dire en ruine quand même. Ils entrent dans la maison, la porte est déjà cassée, et pénètrent dans le vestibule. Tout est cassé ou hors d'usage dans cette maison. Ils voient un escalier menant à la cave et un à l'étage supérieur.

Cave : des rats par dizaines. Ils doivent fuir (SD : 5).

Étage : des étagères remplies de manuscrits. Jet de chance pour le nombre de manuscrits retrouvés : chaque Pj lance le D12 une fois : s'ils sont 3 : 10 = 1, 12 = 2, 15 = 3, 18 = 4, 21 = 5, 24 = 6, 27 = 7, 30 = 8, 32 = 9, 34 = 10, 36 = 10 + cape d'elfe noir (+6 en discrétion), et s'ils sont 4 : 14 = 1, 16 = 2, 20 = 3, 24 = 4, 28 = 5, 32 = 6, 36 = 7, 40 = 8, 44 = 9, 46 = 10, 48 = 10 + cape d'elfe noir.

Manuscrits :

1. Conte (2 PA)
2. Poème (8 PA)
3. Roman (1,5 PO)
4. Plan de chantier de puits (3,5 PO)
5. Plan de baliste (8 PO)
6. Composition d'un acide (12 PO)
7. Carte au trésor (15 PO)
8. Plan d'une forteresse (20 PO)
9. Formule magique d'invocation de golem mineure (1 heure) (30 PO)
10. Plan de l'arbalète (50 PO)

Ils peuvent aussi faire un jet de fouille. Si l'un d'eux fait plus de 8, ils trouvent des lunettes (12 PO), et plus de 11, ils trouvent une longue vue (25 PO).

Ils se retournent et voient qu'un frolion blanc avait fait son nid au dessus de la porte. Ils peuvent traverser discret (SD : 12 – compétence discrétion). Si l'un deux ne passe pas (ce qui est fort probable), le frolion se réveille.

Frolion : Armure naturelle 8+, esquive +5, attaques : dard (corps à corps) : 4+D12, poison (-1 par tour), dard (rafale de loin) : SD : 8 par dard (D6 dards lancés) : D12, poison (-1 par tour).

S'ils le battent, ils doivent faire des tests de résistance au poison (SD : 25 – attributs vigueur + volonté + résistance de la race). Ils peuvent le faire deux fois.

Après le combat, ils vont au palais car c'est le seul bâtiment qu'ils n'aient pas visité. La porte du palais est fermée, mais se casse facilement. Derrière, de grandes salles et des pièces toutes plus magnifiques les unes que les autres. Dans la salle du trône, ils voient un vieillard qui semble se reposer. Ils s'approchent et ce vieillard se relève ! Il a des tâches noires sur son corps, mais ne semble pas mourir. Il dit d'une voix étonnamment puissante :

« Mon royaume pour un antidote ! Mon royaume... »

Les Pjs voient alors l'autre groupe, sont surpris, mais le vieux reprend :

« Donnez le moi ! Vite ! »

Si un des Pjs a un antidote, il peut le lui donner contre (à ne pas dévoiler sauf si demande expresse) : L'anneau de l'Ouistrenesse, son or (120 pièces d'or), son royaume (ces terres + les bâtiments en ruine), des informations (au choix du MJ).

S'ils l'échangent, le vieux boit l'antidote, et se régénère. Il éclate alors de rire, et déclare :

« Me voilà puissant à nouveau ! Je vous remercie de votre aide ! Ha ha ha ha ! Mais je ne puis vous laisser quitter ma demeure saints et saufs ! Voilà deux personnes qui vont vous tenir compagnie ! »

Il invoque deux élémentaire, mais étant trop faible et s'étant surestimé, il meurt en même temps. Les élémentaires accomplissent tout de même leur mission : les tuer. Chaque groupe en affronte un :

Élémentaire de glace : lance-glace (le poing se détache et part toucher un PJ) : SD : 4 (4+D12 / paralyse un tour / peut répéter tant qu'il n'a pas échoué), poing glacé (2D12), casus nivis (se fond dans la glace et ressort autre part, demande 2 tour).

S'ils le battent, le palais s'effondre, et ils sortent des décombres. Improvisez pour la rencontre entre les deux groupes (ça devrait bien se passer). Ils repartent par bateau et arrivent à Evendim.

IV. Le retour

Groupe 1 :

Les Pjs partent d'Evendim et vont voir l'historien. Ils le retrouvent et peuvent lui dire :

1. La vérité : il les remercie et dit qu'il va en écrire un livre dessus. Il leur demande des approfondissements et de raconter en détail sans rien omettre. Jet de sagesse pour savoir ce qu'ils ont retenu : - de 8 = 1 pt de renommée, 8 ou + = 2 pts.
2. S'ils disent qu'ils n'ont rien trouvé, ils ne gagnent rien et repartent tranquillement.

S'ils ont trouvé le village des Ouistrains, ils repartent et vont au village. Lorsqu'ils rentrent dans la vallée, ils aperçoivent un Nazgûl en grande conversation avec le chef du village. Le chef, se tourne vers eux et leur demande : « Avez vous trouvé ? » d'un air sadique. Des dizaines d'orcs et le Nazgûl tournent alors la tête vers eux...

Groupe 2 :

Les Pjs partent d'Evendim et vont voir l'historien. Ils le retrouvent et peuvent lui dire :

1. La vérité : il les remercie et dit qu'il va en écrire un livre dessus. Il leur demande des approfondissements et de raconter en détail sans rien omettre. Jet de sagesse pour savoir ce qu'ils ont retenu : - de 8 = 1 pt de renommée, 8 ou + = 2 pts.
2. S'ils disent qu'ils n'ont rien trouvé, ils ne gagnent rien et repartent tranquillement.

En sortant, ils voient un personnage qui leur demande ce qu'ils ont dit à l'historien contre 60 PO. S'ils acceptent, un Nazgûl sort de l'ombre et se met à rire, et des dizaines d'orcs arrivent... Sinon, ils se font agresser par 120 orcs qui leur demandent de se rendre...