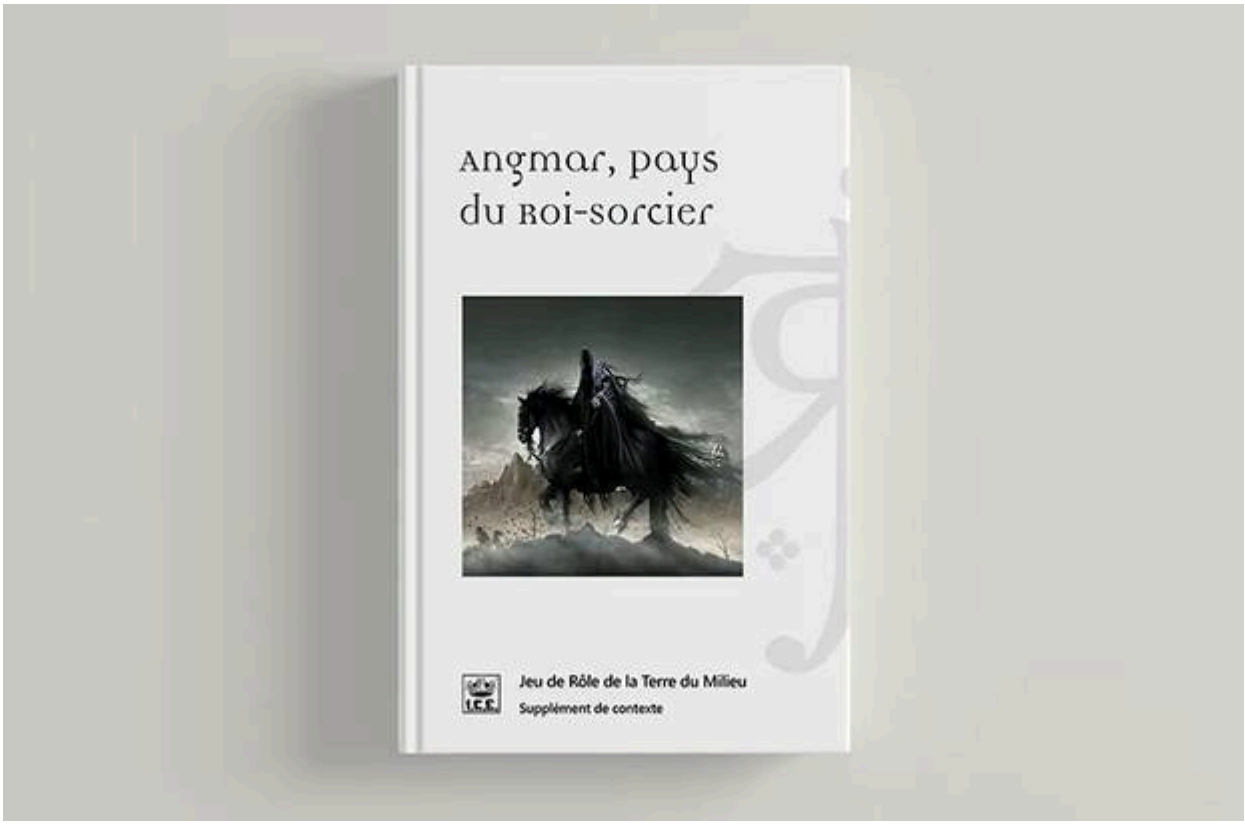
Angmar, Pays du Roi-Sorcier



Ce produit de la gamme a pour but d'être un outil pour les Maîtres de Jeu qui souhaitent avoir une solide base de références sur les campagnes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques basées sur les Terres du Milieu de J.R.R Tolkien. Les modules détaillent des régions spécifiques du continent d'Endor et tentent d'apporter au lecteur une vision des structures physiques, intellectuelles et spirituelles de la région concernée ; la politique, la géographie, le climat et la magie y sont inclus. Les particularités principales et/ou dominantes sont accentuées car ces territoires n'ont pu être entièrement décrits dans n'importe quel ouvrage. Quand cela a été possible, des plans « typiques » sont fournis, donnant au lecteur une idée approximative de ce qui doit être trouvé à un endroit donné ou à un emplacement similaire. Toutes les données fournies ont pour but de concrétiser une image d'une partie des Terres du Milieu et le Maître de Jeu est encouragé à les utiliser comme trame ; des régions et détails vagues, qui ne pouvaient raisonnablement pas être inclus dans les modules, peuvent être définis en se servant de la base de références fournie, en conjonction avec une certaine créativité. Le matériel de base inestimable trouvé dans l'œuvre de Tolkien et la carte continentale d'Endor sont des aides de jeu idéales et ont pour but de stimuler cette méthode.

Chaque module englobe, avec un grand soin de détails, certaines citadelles et lieux habités. Néanmoins, cet ouvrage n'est pas une campagne « prête à jouer ». L'information de base nécessaire est fournie au Maître de Jeu afin qu'il comprenne et visualise une partie des Terres du Milieu. Ces données, combinées avec des exemples et avec n'importe quel matériel de base que le MJ désire utiliser, le rendront capable d'ajouter du relief et des détails qui sont nécessaires à une campagne spécifique. N'importe quel système de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques peut être utilisé et toute

forme de campagne peut être réalisée, aussi longtemps qu'elle satisfait Maîtres de Jeu et joueurs. I.C.E. fournit une vision globale descriptive du continent, certaines structures-clés et certains concepts ; au-delà de la base de références, l'utilisateur doit créer sa campagne. Des directives créatives, mais pas absolues, sont proposées.

Ce produit de la gamme procure également un matériel de base intéressant pour ceux désirant comprendre la nature d'une région spécifique des Terres du Milieu. Chaque module est conçu sur une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés au legs de Tolkien. Quand les renseignements sont sujets à l'interprétation et/ou spéculatifs, un grand soin a été pris afin de permettre aux conclusions de correspondre aux modèles et plans qui ont été définis. Dans ces domaines, les modules ont pour but de fournir au lecteur l'ambiance de la région, pas plus. Le but est de créer une stimulation de la créativité, et I.C.E. ne destine pas cet ouvrage à être la seule ou « vraie » interprétation. De plus, rappelez-vous toujours que l'œuvre de Tolkien est l'ultime source. Ce qui est fourni dans ce produit est cependant une vue logique de tout un continent. Nous espérons que cela aidera le lecteur à plonger profondément dans le monde merveilleux que sont les Terres du Milieu.

Crédits

Auteur : Heike Kubasch

Correcteur : Peter C. Fenton

Dessin de couverture : Gail B. McIntosh

Cartes : Peler C. Fenton

Illustrations : Charles Peule, Peter C. Fenlon, Richard H. Britton

Graphisme de couverture : Richard H. Britton

Contributions Spéciales : Howard Huggins, Betsy Carwile, Tom Williams, S. Colman Charlton, Bruce R. Neidlinger, Pete Fenlon, Steven Bouton, Terry K. Amthor, Brenda G. Suleiman, Grace Paylor.

Titre original : *«ANGMAR, Land of the Witch King»*.

Traduction : Thierry Betty.

Copyright

Copyright © 1982 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc.,

Berkeley, CA., USA, Anima.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM), Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

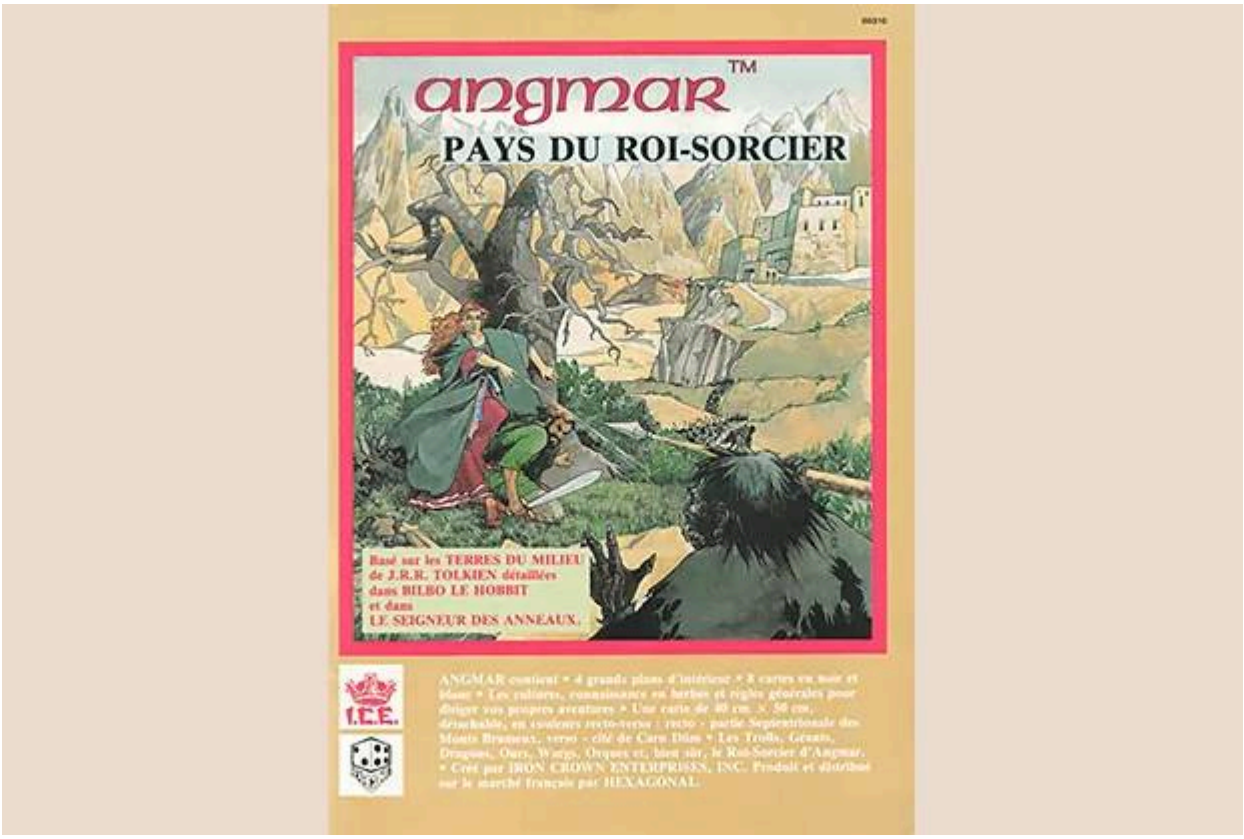
Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES, Inc., P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902, Etats-Unis.

Produit et distribué sur le marché français par : HEXAGONAL - 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.



ANGMAR contient • 4 grands plans d'intérieur • 8 cartes en noir et blanc • Les cahiers, connaissance en herbes et règles générales pour diriger vos propres aventures • Une carte de 40 cm. × 50 cm, démontable, en couleurs recto-verso : recto - partie Septentrionale des Monts Brumeux, verso - cité de Carn Dûm • Les Trolls, Géants, Dragons, Ours, Wargs, Orques et, bien sûr, le Roi-Sorcier d'Angmar. • Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, INC. Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL.

01 · Utilisation de la gamme Terre du Milieu



Ce produit de la gamme a pour but d'être un outil pour les Maîtres de Jeu qui souhaitent avoir une solide base de références sur les campagnes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques basées sur les Terres du Milieu de J.R.R Tolkien. Les modules détaillent des régions spécifiques du continent d'Endor et tentent d'apporter au lecteur une vision des structures physiques, intellectuelles et spirituelles de la région concernée ; la politique, la géographie, le climat et la magie y sont inclus. Les particularités principales et/ou dominantes sont accentuées car ces territoires n'ont pu être entièrement décrits dans n'importe quel ouvrage. Quand cela a été possible, des plans « typiques » sont fournis, donnant au lecteur une idée approximative de ce qui doit être trouvé à un endroit donné ou à un emplacement similaire. Toutes les données fournies ont pour but de concrétiser une image d'une partie des Terres du Milieu et le Maître de Jeu est encouragé à les utiliser comme trame ; des régions et détails vagues, qui ne pouvaient raisonnablement pas être inclus dans les modules, peuvent être définis en se servant de la base de références fournie, en conjonction avec une certaine créativité. Le matériel de base inestimable trouvé dans l'œuvre de Tolkien et la carte continentale d'Endor sont des aides de jeu idéales et ont pour but de stimuler cette méthode.

Chaque module englobe, avec un grand soin de détails, certaines citadelles et lieux habités. Néanmoins, cet ouvrage n'est pas une campagne « prête à jouer ». L'information de base nécessaire est fournie au Maître de Jeu afin qu'il comprenne et visualise une partie des Terres du Milieu. Ces données, combinées avec des exemples et avec n'importe quel matériel de base que le MJ désire utiliser, le rendront capable d'ajouter du relief et des détails qui sont nécessaires à une campagne spécifique. N'importe quel système de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques peut être utilisé et toute

forme de campagne peut être réalisée, aussi longtemps qu'elle satisfait Maîtres de Jeu et joueurs. I.C.E. fournit une vision globale descriptive du continent, certaines structures-clés et certains concepts ; au-delà de la base de références, l'utilisateur doit créer sa campagne. Des directives créatives, mais pas absolues, sont proposées.

Ce produit de la gamme procure également un matériel de base intéressant pour ceux désirant comprendre la nature d'une région spécifique des Terres du Milieu. Chaque module est conçu sur une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés au legs de Tolkien. Quand les renseignements sont sujets à l'interprétation et/ou spéculatifs, un grand soin a été pris afin de permettre aux conclusions de correspondre aux modèles et plans qui ont été définis. Dans ces domaines, les modules ont pour but de fournir au lecteur l'ambiance de la région, pas plus. Le but est de créer une stimulation de la créativité, et I.C.E. ne destine pas cet ouvrage à être la seule ou « vraie » interprétation. De plus, rappelez-vous toujours que l'œuvre de Tolkien est l'ultime source. Ce qui est fourni dans ce produit est cependant une vue logique de tout un continent. Nous espérons que cela aidera le lecteur à plonger profondément dans le monde merveilleux que sont les Terres du Milieu.

1.1 Définitions et termes

1.11 Abréviations

Les abréviations sont données dans l'ordre alphabétique à l'intérieur de chaque catégorie.

Les systèmes de jeu

Abr.	Termes
JRTM	Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM	Rolemaster

Caractéristiques des personnages

Abr.	Termes
AD	Auto-discipline (RM)
AG	Agilité (RM et JRTM)
CO	Constitution (RM et JRTM)
EM	Empathie (RM)
FO	Force (RM et JRTM)
IN	Intelligence (JRTM)
IT	Intuition (RM et JRTM)
ME	Mémoire (RM)
PR	Présence (RM)
RA	Rapidité (RM)
RS	Raisonnement (RM)

Termes de jeu

Abr.	Termes
AM	Arts Martiaux
BD	Bonus Défensif
BO	Bonus Offensif
Car	Caractéristiques
CRIT	Coup Critique
D	Dé ou Dés
JR	Jet de Résistance
JRAF	Jeu de Rôle d'Aventure Fantastiques
MJ	Maitre de Jeu
MM	Mouvement en Manœuvre
Mod	Modificateur ou Modification
Niv	Niveau (d'expérience d'un sort)
Pb	Pièce de bronze
Pc	Pièce de cuivre
PdeC	Points de Coup
Pe	Pièce d'étain
Pf	Pièce de fer
Pj	Pièce de Jade
PJ	Personnage joueur
Pm	Pièce de Mithril
PNJ	Personnage Non Joueur
Po	Pièce d'or
PP	Points de pouvoir
R	Rayon
Rd	Round (période de 10 secondes)
TA	Type d'armure

Termes des Terres du Milieu

Abr.	Termes
A	Adûnaic
Cir	Cirth ou Certar
2A	Deuxième Age
Du	Dunlending
E	Edain
El	Eldarin
Es	Easterling
H	Hobbit (variante du Westron)
Har	Haradrim
H col	Homme des collines
Hob	Bilbo le Hobbit
Kd	Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh	Khuzdul (langage Nain)
NP	Noir Parler
Or	Orque
1A	Premier Age
Q	Quenya
4A	Quatrième Age
R	Rohirric
Rh	Rhovanion
S	Sindarin
Sda	Le Seigneur des Anneaux
Sy	Sylvain
Teng	Tengwar
3A	Troisième Age
V	Variag
W	Westron (langue commune)
Wo	Wose (Druedain)

1.12 Définitions

La majorité des termes uniques et traductions de Bilbo le Hobbit et du Seigneur des Anneaux ne sont pas donnés ci-dessous ; vous les trouverez dans les chapitres du texte concernant les lieux, habitants, etc.

Anneau unique : Aussi appelé Anneau Souverain ou simplement l'Anneau. Forgé par Sauron dans les profondeurs d'Orodruin (Mont du Destin), l'Anneau Unique était le plus grand des « Anneaux de Pouvoir ». Sauron en fît le moyen de contrôle des porteurs de tous les autres grands anneaux forgés auparavant, permettant ainsi au Seigneur Ténébreux d'avoir sous son influence les Elfes, les Nains et les Humains. Une grande partie de la propre « force » de Sauron se consuma lors de sa fabrication, et,

sans l'Anneau, Sauron serait amoindri. Quand l'Anneau lui fut pris par Isildur à la fin du Deuxième Âge, il fut incapable de le récupérer. Après s'être reformé vers 3A 1050, Sauron conclut que l'anneau était perdu, probablement dans la mer Belegaer après qu'Isildur le fit « tomber » dans les eaux de l'Anduin près des Champs aux Iris. L'Anneau avait sa propre conscience et recherchait la puissance, principalement celle de son créateur. Sauron savait qu'inévitablement il referait surface, quelque part en Endor septentrional. Il s'affaira à conquérir le continent, mais sans pour autant se désintéresser du retour de l'Anneau. Ses agents et ses troupes l'informaient toujours des renseignements pouvant le conduire à lui. La recherche devint plus active dès qu'il sut que l'Anneau n'était plus réellement perdu. Bien qu'il ait l'apparence d'un vieil anneau terne (les inscriptions qu'il porte ne peuvent être lues que s'il est chauffé), l'Anneau Unique était réellement l'objet le plus puissant forgé en Endor depuis la fabrication de la Couronne d'Acier. Il était purement maléfique et renforçait les désirs et obsessions de son porteur à un tel point que, sans se soucier du but, un résultat maléfique perverti pouvait éventuellement se produire. L'Anneau faisait partie des grands travaux (ex. Barad-dur) créés à partir de la substance de Sauron. Quand l'Anneau fut détruit en 3A 3019, Sauron fut mutilé à jamais ; son esprit ne pourra jamais avoir de forme physique telle que nous la connaissons, et il fut « banni » des Terres du Milieu.

Arts martiaux : Formes d'attaques et d'autodéfense qui impliquent entraînement et coordination mentaux et physiques spécialisés. Beaucoup de combats sans arme et de combats utilisant le kata-arme tombent dans cette catégorie.

Kata-arme : utilisation d'une arme combinée à des techniques de combat sans arme.

Kata : les kata sont les techniques d'attaques et de défenses qui constituent la base des différentes formes d'arts martiaux.

Balley : Remparts d'un château et espaces circonscrits par les remparts.

Bonus Défensifs (BD) : Ensemble des malus des Jets de Combat dus aux avantages du défenseur, comprenant les bonus de dextérité du défenseur, le bouclier, la supériorité de l'armure, la position et les objets magiques.

Bonus Offensifs (BO) : Ensemble des bonus des Jets de Combat dus aux avantages de l'attaquant, comprenant la prouesse physique de l'attaquant, la supériorité de l'arme, l'expertise, les objets magiques, etc.

Caractéristique : Un des 10 attributs physiques et mentaux qui sont des plus importants pour un aventurier de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques. Les caractéristiques font état de comment un personnage se comporte, bouge, combat, subit des dommages, intègre des renseignements, etc. Elles sont utilisées pour calculer les bonus et malus aux jets de dé.

Compétence : Un aspect du personnage qui le rend capable d'accomplir une action plus efficacement. Le terme est utilisé ici pour se référer aux habilités qui sont particulièrement applicables aux campagnes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Coup Critique (CRIT) : Attaque particulièrement efficace — par arme, projectile ou sort — qui pénètre les défenses et dont les dommages subis sont spéciaux ou additionnels, plus importants que les dommages typiques.

Coups Commotionnants : Blessures accumulées sur le corps, menant probablement à un traumatisme et à l'inconscience.

> *Note : Le terme « Points de Coup » sera parfois employé à la place de « Coups Commotionnant ».*

Deuxième Âge (2A) : Le deuxième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il commença après la fondation des Havres Gris et de Lindon. Cette période se termine en 2A 3441 quand Elendil et Gil-galad défirent Sauron, Isildur prit l'Anneau Unique et le Seigneur Ténébreux et les Nazgûl se mêlèrent aux Ténèbres. 2A est utilisé pour noter les dates.

Dieu : Pas le Maître de Jeu, mais Eru — le créateur du monde, y compris les Terres du Milieu.

Dúnedain (S. « *Edain de l'Ouest* » Sing : Dúnadan) : Ces Hauts Hommes sont les Edain (« Pères des hommes ») qui s'établirent sur l'île- continent de Núménor, loin à l'ouest des Terres du Milieu. Les Dúnedain conquirent et/ou colonisèrent beaucoup de régions le long des côtes ouest, sud et est d'Endor durant le Deuxième Âge et étaient de grands seigneurs parmi les hommes. Malheureusement, leur désir avide de puissance (parmi d'autres) les mena à la destruction de leur île natale vers le milieu du Deuxième Âge. Cette Chute survint comme résultat de leur invasion des Terres Éternelles et de leur provocation vis-à-vis des Valar. Ceux appelés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine vis-à-vis des Elfes qui s'ensuivit de la Chute et furent sauvés quand l'île sombra. Plus tard, ils fondèrent les royaumes d'Arnor et de Gondor (au Nord et au Sud de la partie nord-ouest des Terres du Milieu). De nombreux groupes « Infidèles » survécurent en des colonies variées de Dúnedain établies en des temps plus heureux (i.e. les « Núménoréens Noirs » d'Umbar). Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu, groupes qui possédaient une considérable force mentale et physique, une bonne longévité et une riche culture basée en grande partie sur celle des Elfes. Les Edain ne forment plus qu'un groupe d'hommes à la culture relativement développée et avec des traces de sang Elfe, qui a participé aux guerres contre Morgoth lors du Premier Âge.

Easterlings : Un groupe générique d'une très grande variété de races habitant les Terres du Milieu aussi loin à l'ouest que le pays de Rhûn. Les MJ noteront que ce terme correspond essentiellement à « tout groupe d'hommes dont les coutumes sont étrangères et dont le pays est inconnu », tout du moins aux yeux d'un habitant de la partie ouest des Terres du Milieu.

Elfes : Bien qu'à la base ils soient similaires dans de nombreux domaines aux humains mortels, les Elfes présentent quelques différences importantes, parfois subtiles. Ils sont plus grands que la plupart des humains, bien que plus élancés : la taille du mâle va de 1,83 m à 2,08 m et son poids va de 68 kg à 91 kg respectivement. Les femmes Elfes ont une taille de 1,68 m à 1,88 m et sont également minces. Les Elfes mâles sont imberbes et, en règle générale, ont une pilosité moins fournie que celle des humains. Manifestement bien résistants aux températures naturelles extrêmes (froid et chaud), leurs vêtements sont d'ordinaire décoratifs, pour se camoufler ou, peut-être, pudiques. Généralement, les Elfes sont plus pâles en apparence que leurs frères mortels, ayant des traits plus fins et une peau que rien ne vient déparer. Leurs sens sont très développés, particulièrement leur ouïe et leur vue : ils sont capables de voir, en pleine nuit éclairée par les étoiles ou la lune, comme en plein jour. Leur vision est réduite proportionnellement avec moins de lumière, jusqu'à quelques mètres de visibilité par une nuit « noire comme de la poix ». Le plus important, peut-être, est le fait que les Elfes ne vieillissent pas ; leur corps est immunisé à toutes les infections bactériennes et virales. Ainsi, ils sont virtuellement immortels (sauf en cas de mort violente). Ils

cicatrisent rapidement et ne portent aucune cicatrice (bien qu'ils ne régénèrent pas les membres coupés).

En ce qui concerne la parenté, il existe trois divisions parmi les Eldar, et les Elfes Sylvains :

Les « **Elfes de Lumière** », les plus grands et les plus altiers, émigrèrent peu de temps après l'arrivée des Valar en Valinor (les Terres Éternelles) et y vivent encore. Ils ont les cheveux blonds- doré, les yeux bleus et une peau pâle ; ils projettent continuellement une aura visible. Ils sont, en règle générale, talentueux en musique et portent des vêtements de couleur blanche, argent ou or.
Les **Grands Elfes, ou Noldor** (aussi écrit Ñoldor), sont plus robustes (mais encore plus élancés que les humains) et de teinte plus sombre : leur peau est comme tannée et leurs cheveux sont noirs ou marron foncé, avec quelques exceptions. Leurs yeux peuvent être de n'importe quelle couleur, bien que la couleur marron ou noisette prédomine.
Ces elfes sont les bâtisseurs et les artisans parmi la race elfe, les plus habiles dans le métal ouvré de qualité : armes, armures et belle joaillerie. Leur fabrication des joyaux est inégalée. Les Grands Elfes sont ceux ayant le plus de chances de vivre dans des cités, construisant pour eux-mêmes des villes dont les murs gracieux sont en marbre. Ils sont aussi très curieux – un désir de tout connaître à n'importe quel prix sur leur entourage les habite, ce qui a causé plus d'une fois à certains membres de leur race de s'écarter du chemin de la lumière.
Sindar : Les troisièmes et les moins nobles des Eldar, les Elfes Sindarin (ou Gris) commencèrent leur grande migration avec leurs frères, mais, après leur arrivée en Beleriand, ne prirent pas la mer vers Valinor et vécurent en Doriath sous le roi Thingol. À la fin du Premier Âge, de nombreux Sindar firent voile vers l'ouest, ou s'établirent en Lindon ou en Lórien, sous la direction des chefs Noldor.
Les Sindar ressemblent beaucoup physiquement aux Sylvains, bien qu'ils aient tendance à être plus musclés, et les yeux bleu-pâle ou gris sont dominants. Ils préfèrent des vêtements de teinte gris neutre qui offrent des pouvoirs de camouflage stupéfiants.
Les **Sylvains**, ou Elfes des Bois, sont plus nombreux et plus rustiques que leurs frères. Leur teint tend à être coloré, les cheveux de couleur sable et les yeux bleus ou verts. N'étant pas aussi grands que les autres groupes, ils sont encore assez élancés et très adeptes à se déplacer silencieusement, particulièrement en forêt. Ils sont aussi talentueux en musique mais pas autant que les Elfes Clairs. Leurs vêtements préférés sont généralement de couleur vert-forêt et marron et de coupe plus fonctionnelle que les robes et tuniques drapées des Elfes Clairs et moins élaborés que ceux des Grands Elfes.
Les Elfes ne dorment pas. Ils se reposent en se mettant en méditation, se remémorant les événements passés avec une précision remarquable. En temps normal, ils entrent dans cet état de quasi-transe pour à peu près 2 heures chaque jour, bien qu'ils puissent rester actifs pendant des jours sans, ou avec peu de, désagrément. Durant leur état méditatif, les Elfes sont très difficiles à éveiller ; ils le font à un moment précédemment décidé.

Essence : L'Essence est ce qui est commun à toute chose, vivante ou morte, organique ou inorganique. Elle représente une force et un ordre qui définissent, ou aident à définir, le monde et agit comme source à quelques formes de puissance de sort — par exemple, magique. Professions utilisant l'Essence : magicien, illusionniste, alchimiste, moine, sorcier et mystique.

Herse : Grille armée par le bas de fortes pointes, et qui, suspendue par une chaîne à l'entrée d'un château fort, d'une forteresse, pouvait être, à Volonté, abaissée pour en défendre l'accès.

Hobbits (Semi-Hommes) : Étant le peuple le plus petit parmi ceux qui parlent, les Hobbits ont une taille d'environ 0,90 m à 1,20 m, et tendent à avoir un certain embonpoint. Ils ont de grands pieds très poilus — à un tel point que l'on pourrait les qualifier de pieds « fourrés » qui sont presque immunisés au froid et ainsi ils se déplacent presque toujours les pieds nus. Ils forment un peuple

inoffensif, préférant la quiétude de leurs propres villages. Amateurs de bonne nourriture et boisson, ils passent beaucoup de temps à manger dans des auberges ou chez des amis. Ils sont capables de se déplacer très silencieusement et ont une très bonne dextérité manuelle. Les Hobbits possèdent également une constitution extraordinaire et peuvent même résister aux plus puissants dommages magiques ou physiques pendant des périodes prolongées. Il existe trois races, ou tribus, de Hobbits : les Pieds- Velus, les Forts et les Pâles. Les grands et élancés Pâles sont les moins nombreux, les plus aventureux et les plus proches des Elfes et des Humains. Les Pieds-Velus sont plus petits, ont la peau plus foncée, sont les plus courants et sont proches des Nains ; ces 2 races préfèrent les hautes terres et les collines. Les Forts sont à ranger, en ce qui concerne leur taille et leur nombre, entre les Pâles et les Pieds-Velus. C'est la tribu des Forts qui retourna au Pays Sauvage durant le 15e siècle 3A et qui s'établit près des Champs aux Iris, sur la rive occidentale de l'Anduin.

Hommes du Nord : Aussi appelés Septentrionaux. C'est un peuple d'humains grands et forts, au teint pâle et chevelu. Ils font partie des « Hommes du Milieu », un groupe culturellement et physiquement plus proche des Elfes que des « Hommes Communs », mais néanmoins distinct des « Hommes du Haut » ou Edain. Les Hommes des Bois, les Hommes des Plaines ou Gramuz, les Hommes des Lacs, les Hommes des Vallées, les Éothraim et les Beijabar sont tous des Hommes du Nord et forment les peuples de Rhovanion en 3 A1640. Les Rohirrim de la fin du Troisième Âge sont les descendants des Hommes du Nord de Rhovanion. Ce sont les principaux humains de Rhovanion. Voir le chapitre 3.0 pour avoir plus de détails.

Initiative : La somme de tous les facteurs affectant la vitesse d'un coup.

Jet de Combat : Un jet de dé représente un coup porté par une arme de corps à corps ou bien une attaque par projectile.

Jet de Dé : Normalement un jet de dé de pourcentage donnant un résultat de 01 à 00 (100).

> *Note : Dans certaines circonstances, ce jet de dé peut être ajusté par l'utilisation d'un système de Jet Sans Limite (JSL), donnant des résultats au-dessus de 100 ou en dessous de 01.*

Conventions pour les jets de dés

D10 : Jet d'un dé à 10 faces pour générer un nombre de 1 à 10 (« 0 » valant 10).

D100 : Jet simultané de 2 dés à 10 faces ; ils seront de différentes couleurs, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités. Du fait que « 00 » vaut 100, les résultats générés vont de 1 à 100.

> *Note : La plupart des D100 dans le système Rolemaster sont des **Jets Sans Limite**. Si c'est le cas :*

Un jet supérieur à 95 nécessite un deuxième jet de D100, le résultat étant ajouté au premier. Si, de nouveau, 96 ou plus est obtenu, les deux premiers résultats sont ajoutés au troisième. En théorie, ce processus peut être sans fin.
Un jet inférieur à 06 nécessite un deuxième jet de D100, le résultat étant soustrait du premier (donnant un résultat négatif). Si le deuxième résultat est supérieur à 95, il est soustrait du premier et

un troisième jet est fait dont le résultat est lui aussi retranché du nouveau total (pouvant donner un résultat inférieur à -100). Ce processus, en théorie, peut être sans fin.
Les jets de dé qui ne sont pas des Jets Sans Limite comprennent spécifiquement :

les jets de génération de caractéristiques,
les jets de génération des caractéristiques potentielles,
les jets d'augmentation des caractéristiques,
les jets d'obtention de sorts.
Jet de Manœuvre : Un jet de dé représente une manœuvre que l'on essaie de faire.

Jet de Résistance (JR) : Un jet de dé qui détermine si un personnage, une créature ou un objet a réussi ou non à résister à l'effet d'un sort. Le résultat d'un jet raté dépendra de l'effet du sort ; un jet réussi signifie que le sort n'a aucun effet ou a un effet amoindri. Un Jet de Résistance est synonyme de « jet de protection » ou de « jet de sauvegarde ».

Jet d'Orientation : Un jet de dé représente le degré de contrôle du combattant en fonction d'une situation inusuelle ou en cas de surprise.

Laen : Roche incassable ayant une structure semblable à celle du verre, et la force et la dureté du meilleur acier. En principe, le laen se trouve sous la forme de piliers de pierre s'étant refroidis et durcis dans les cheminées de volcans dormants ou éteints. Ces dépôts correspondent aux terres formées durant les combats entre Morgoth et les autres Valar quand les Terres du Milieu furent façonnées. Le site le plus célèbre est à Orthanc ou Isengard. Le laen noir est le plus répandu, bien qu'un certain nombre de variétés claires/colorées existe également. Les Dúnedain de Núménor furent les seuls à bien savoir travailler cette matière. Les Elfes et les Nains connaissent la valeur et les propriétés de cette substance, et l'art de travailler le laen est encore connu par de très petits groupes d'initiés. Sa rareté et son utilité sont légendaires, mais peu d'humains connaissent ou reconnaissent cette matière.

Maître de Jeu (MJ) : Connu également comme MD ou maître du donjon, l'arbitre, le juge, etc. L'autorité ultime dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques donné. Cette personne est responsable de l'animation du jeu en régissant les événements et en faisant preuve d'une imagination créative nécessaire. Il/elle interprète les règles, contrôle les créatures et les Personnages Non Joueurs et organise le jeu.

Maladresse : Un coup particulièrement inefficace ou une mauvaise utilisation de l'arme qui peut mettre l'attaquant en situation désavantageuse et/ou le blesser.

Manœuvre : Une action accomplie par un personnage qui requiert une concentration spéciale due à la tension, ou au risque (i.e. grimper à la corde, se maintenir en équilibre sur une corniche, sauter une crevasse, etc.). L'action doit être de nature physiquement active, et non pas « statique ».

Mêlée : Combat au corps à corps (i.e. sans projectile, ni sort).

Mentalisme : Ce domaine/source de pouvoir est lié aux types de lanceur de sort. Les sorts sont produits grâce à l'utilisation de l'Essence personnelle du lanceur de sort. Professions utilisant le Mentalisme : mentaliste, prophète, soigneur, barde, mystique et astrologue.

Mirkwood : C'est la grande étendue de forêt occidentale appelée Taur-e-Ndaedlos (S. « *Forêt de la Grande Peur* ») par les Elfes. Comme « l'Ancienne Forêt » et « Fangorn », c'est un reste de la grande forêt qui, jadis, couvrait la plupart de la partie nord-ouest d'Endor. Avant la fin du premier millénaire du Troisième Âge, elle était connue sous le nom de « La Grande Forêt Verte », mais l'Ombre de

Sauron transforma l'essence même de la flore et de la faune de la région. Mirkwood Septentrional se situe au nord du Men-i-Naugrim.

Morgoth : Le Vala renégat (cf. Valar plus loin) qui convoita la suzeraineté du monde entier et, si possible, sur tout être vivant. Morgoth (S. « *Ennemi Noir* ») était la personnification et le foyer des Ténèbres — la malfaisance incarnée — et s'établit suzerain au Premier Âge des Terres du Milieu septentrionales. De son repaire à Thangorodrim dans les Montagnes de Fer (Ered Engrin), il commença à dominer tout le continent ; seuls les Elfes de Beleriand, les Edain, certains clans Nains, etc., s'opposèrent à lui. Morgoth, en pervertissant les êtres vivants, créa beaucoup de races impures (car il ne pouvait créer la vie lui-même) : des Orques en simulacre des Elfes, des Trolls en contrepartie des Ents, etc. Aucune puissance, si ce n'est Eru lui-même ou les autres Valar, ne put résister au pouvoir de ce demi-dieu ; il pouvait modifier les montagnes, propager des incendies sur des centaines de kilomètres, envoyer des légions de guerriers — y compris des Dragons et des Balrogs — en campagne de conquête. La terreur qu'il répandait était sans égale. Néanmoins, la force de Morgoth déclinait avec chaque création. Sa Couronne de Fer était son plus grand bien car elle réunissait la lumière du soleil et de la lune sous la forme de trois Grands Joyaux (les Silmarils) et renfermait une grande partie de la puissance de l'Ennemi Noir. Morgoth fut finalement renversé par l'armée des Valar lors d'une bataille cataclysmique qui modifia beaucoup la région nord- ouest des Terres du Milieu et changea la face du monde. Sauron, l'un des lieutenants de l'Ennemi, survécut à cette apocalypse.

Nains (Khazad) : Les Nains descendent des Sept Pères de leur race et sont liés au Vala Aulë. Il est dit qu'ils seraient issus de la pierre. Leurs sept lignées ou maisons se sont installées dans des régions séparées et variées, d'ordinaire dans ou près des montagnes. Les Nains sont plutôt petits, environ 1,20 m à 1,50 m (les femmes étant légèrement plus petites), trapus et au teint coloré. Ils ont des yeux enfoncés dans les orbites, les cheveux sombres et de la barbe (qui est longue et souvent tressée). Résistants aux maladies et étant très forts, ils vivent environ 250 ans, souvent jusqu'à 400 ans. Leur vision est supérieure en sous-sols et dans des lieux où l'obscurité est presque totale. Leurs métiers manuels sont bien faits et ils travaillent la pierre d'une façon inégalée. Comme les orques, ils sont maîtres dans le travail ouvré, mais à la différence des gobelins, ils ont un sens de la beauté, de la solidité et de l'utilité. Aucune race ne fournit d'aussi bons mineurs que les Nains. Relativement stériles et manquant de femmes (qui constituent moins d'un tiers de la population), rarement ils engendrent ou se marient. Les Nains connaissent la magie et certains enchantements, mais, généralement, ils se moquent des desseins des conjureurs et de l'utilisation des sorts, préférant plutôt se servir d'un tel savoir pour fabriquer des objets physiques.

Les Nains parlent le Khuzdul, une langue qu'ils protègent et qui est connue virtuellement par aucun autre qu'eux-mêmes et écrivent en utilisant l'Angerthas Moria, une variante du Cirth (une écriture runique). Le Khuzdul est marqué par des consonnes dures et utilise des phonèmes à 3 consonnes pour déterminer des concepts courants. Par exemple, les structures « KZD » font référence aux Nains ou aux choses essentielles à l'identité Naine, i.e. Khazad pour les Nains (la race) et Khuzdul pour nain (l'adjectif).

Les deux lignées dont il est fait mention ici sont celles de Durin l'Immortel et de Balli (I) Main-de-Pierre. Celle de Durin est la plus ancienne et la plus vénérée des Sept Maisons. Les Nains de cette lignée sont caractérisés par une barbe bifide, exceptionnellement longue, qui est souvent tressée et

glissée sous le ceinturon ; d'où leur surnom de « Longues-Barbes ». Le Peuple de Balli est un « groupe oriental », et ses membres portent tous un anneau, fait en pierre noire vitreuse, à l'auriculaire de la main gauche. Les 2 Maisons préfèrent le port de vêtements colorés à capuchon et les armes de corps à corps. Bien que beaucoup de nains soient compétents avec les arcs standards, ils emploient généralement des arbalètes quand le besoin de se servir de projectiles se fait sentir. Les nains affectionnent les dispositifs mécaniques.

Le domicile ancestral du Peuple de Durin est situé à Khazad-dûm (« Moria » ou « Hadhodrond » pour les Elfes). La Maison de Balli se trouve à Akhuzdah (« Ahulè »).

Nazgûl : Également appelés « Spectres de l'Anneau » ou simplement « Les Neuf » ; ils étaient neuf puissants seigneurs humains qui furent réduits en esclavage par Sauron lors du Deuxième Âge. Chacun d'entre eux, semble-t-il, convoita de grands pouvoirs et accepta l'un des Neuf Anneaux des Hommes façonnés par Sauron. Étant donné que ces anneaux étaient dominés par l'Anneau Unique et liés au Seigneur Ténébreux, les Nazgûl devinrent esclaves. Au fur et à mesure que le temps passait, ils devinrent, dans un sens, immortels, morts-vivants et ne possédaient plus d'enveloppe chamelle comme celle des êtres vivants. Ils devinrent des « Ombres » de grande puissance et servirent Sauron en tant que fidèles lieutenants. Le Roi- Sorcier d'Angmar, également appelé Seigneur de Morgul, était leur chef ; il était le Seigneur des Nazgûl et possédait le plus grand pouvoir d'être indépendant dans ses actions. Les Nazgûl avaient peur de l'eau, de certains feux et du nom « Elbereth ». Ils étaient pratiquement aveugles en termes normaux, mais possédaient de stupéfiants sens de l'odorat, etc., qui compensaient cette faiblesse et leur donnaient d'énormes avantages dans l'obscurité. Leur pouvoir était amoindri durant le jour, et Khamul, le chef en second, avait une immense peur de la lumière. Quelques-uns parmi les autres partageaient plus ou moins cette phobie. Néanmoins ces Spectres surmontaient généralement leurs faiblesses dans la mesure où ils n'en subissaient les conséquences que sur de courtes périodes. Aussi appelés « Cavaliers Noirs », « Servants de l'Anneau » ou « Spectres de l'Anneau ».

L'Ouest : Portion nord-ouest des Terres du Milieu, spécialement la région dans laquelle les évènements de Bilbo le Hobbit et du Seigneur des Anneaux se produisent. D'une manière moins précise, il s'agit de la région septentrionale d'Umbar et de celle à l'ouest des rivages de la Mer de Rhûn.

Parade : L'utilisation de tout ou partie des Bonus Offensifs du combattant pour augmenter sa défense.

Personnage : Voir Personnage Joueur.

Personnage Joueur (PJ) : Un personnage, ou un être, contrôlé et identifié par l'un des joueurs. Dans le cadre du jeu, le PJ EST le joueur et vice versa.

Personnage Non Joueur (PNJ) : Un être ou créature réagissant dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, contrôlé par le Maître de Jeu, par un joueur ou par quelqu'un d'autre ; ce n'est pas un personnage synonyme de joueur mais une entité qui n'a aucune identité avec un participant. Étant donné que le PNJ ne s'identifie avec personne, sa mort ou son départ ne provoqueront ni le départ d'un participant, ni la nécessité de créer un nouveau personnage.

Point de Pouvoir (PP) : Nombre utilisé pour déterminer la puissance en lancer de sorts dont un lanceur de sort peut disposer durant une période donnée (généralement un jour ou bien le temps entre deux périodes de repos complet de sommeil ou de méditation). Des Points de Pouvoir sont

dépensés quand un sort est lancé. Ils sont épuisés (jusqu'à ce que la prochaine période débute) quand les points dépensés (correspondant aux sorts lancés durant la période) atteignent le nombre équivalent des Points de Pouvoir totaux de l'utilisateur. Les Points de Pouvoir sont synonymes de « points de sorts ».

Points de Coup (Coups Commotionnants) : Le montant des dommages qu'un individu peut supporter avant de tomber inconscient dû au traumatisme et à la douleur. La mort résultant d'un fort traumatisme survient si les points de dommages accumulés atteignent le total des Points de Coup + la constitution.

Premier Âge (1A) : Le premier Âge reconnu des Terres du Milieu. Débute à une période relativement proche après l'aube du temps tel que nous le connaissons et se termine à la défaite de Morgoth (« l'Ennemi Noir »), suzerain et mentor de Sauron. Les légendes du premier Âge sont consignées, pour la plupart, dans Contes et Légendes Inachevés et dans Le Silmarillion de J.R.R. Tolkien. Ces ouvrages ne sont pas utilisés ou décrits dans ce module, étant donné que nous nous sommes intéressés aux Troisième et Quatrième Âges. Nous utiliserons 1A pour indiquer le Premier Âge et 4A pour le Quatrième Âge.

Profession : Aussi appelée « classe du personnage ». Une profession est en fait un regroupement d'individus ayant un ensemble d'intérêts communs durant leur jeunesse et leurs années de formation. Exemple : les magiciens forment une profession basée sur la volonté d'apprendre des sorts, particulièrement durant leur enfance et leurs années de formation.

Quatrième Âge (4A) : Le quatrième Âge reconnu des Terres du Milieu, ou « Âge des Hommes ». Il commence avec le départ des Trois Anneaux au-delà de la mer. Durant le Quatrième Âge, la plupart des Elfes quittèrent les Terres du Milieu pour les Terres Éternelles ; les autres races non-humaines telles que Nains et Hobbits commencèrent à s'isoler, car leurs façons de vivre n'étaient plus comprises par les suzerains du continent — les humains.

Rhovanion : Également appelé Pays Sauvage. Traditionnellement, cette région comprend toutes les terres au sud d'Ered Mithrin et au nord de Mordor, comprises entre les Monts Brumeux et la Carnen. La principauté du même nom était cette région gouvernée par le roi Homme du Nord Vidugavia pendant le 14e siècle 3A ; cette région était celle à l'est de Mirkwood et à l'ouest de la Celduin. Des renseignements erronés ont situé la Celduin à la frontière orientale de la plus grande étendue géographique de Rhovanion. Cette étendue comprend Mirkwood, et le terme utilisé dans ce module est à prendre au sens large.

Sauron : Le Seigneur Ténébreux, l'Ombre, le Seigneur des Anneaux. Un « Vala mineur » qui servit Morgoth durant le Premier Âge, Sauron survécut et s'en alla des Anciennes Terres des Ténèbres vers le sud. Pendant le Deuxième Âge, il convainquit les Noldor d'Eregion de créer des anneaux pour les Peuples Libres ; plus tard, en secret, il forgea l'Anneau Unique. Cet anneau renfermait beaucoup de sa puissance et était capable d'unifier et contrôler les Anneaux de Pouvoir — les Trois Anneaux des Elfes, les Sept Anneaux des Seigneurs Nains et les Neuf Anneaux des Hommes. Les nains et elfes résistèrent à son piège ; les nains ôtèrent leurs anneaux, alors que les elfes confièrent les leurs à trois des Sages. Les humains, cependant, ne furent pas assez prompts à réaliser le danger, et les Neuf Anneaux restèrent aux mains de neuf fiers seigneurs qui recherchaient le pouvoir et trouvèrent une obscurité immortelle — ils devinrent les Nazgûl. Sauron se retira dans son pays-forteresse de Mordor lors du Deuxième Âge et y construisit Barad-dûr. Le Mont du Destin (Orodruin) avait déjà été utilisé

comme sa forge personnelle, et, au sein de ce nouveau domaine, il commença à recouvrir le continent d'une nouvelle Ombre. Sauron fut vaincu deux fois lors du Deuxième Âge, d'abord par les Núménoréens d'Ar-Pharazôn et ensuite par la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes. À chaque fois, cependant, il regagna de la puissance. Son « corps », cependant, fut détruit lors de la Chute de Núménor (il y réchappa) et ne fut plus jamais capable d'assumer une belle forme. L'œil sans paupière (normalement rouge sur champ noir) était son symbole. Il fut responsable de la création de deux variantes supérieures de créatures nées de Morgoth : les Uruk-haï ou grands orques et les Olog-hai ou trolls noirs, les deux étant de puissantes forces de combat.

Terres du Milieu : Endore, Endor, le Pays du Milieu, le Continent du Milieu. Une partie d'un continent du monde. Ce n'est pas l'ensemble du monde, bien que les actions et événements lus dans Bilbo le Hobbit et dans Le Seigneur des Anneaux se passent durant le Troisième Âge et au tout début du Quatrième Âge des Terres du Milieu.

Théurgie : Représente le pouvoir de ceux d'En-Haut (i.e. les Valar) qui est canalisé à travers les suivants, les autres lanceurs de sort ou l'être d'origine. C'est le pouvoir des déités qui se manifeste dans la vie de tous les jours. Professions utilisant la Théurgie : prêtre, guérisseur, animiste, ranger, astrologue et sorcier.

Troisième Âge (3A) : Le troisième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il débute, après la défaite de Sauron, étant le résultat de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes ; il se termine en 3A 3021 quand les Gardiens de l'Anneau prirent la mer, venant des Havres Gris. L'abréviation en est 3A.

Type d'Armure (TA) : L'armure est la capacité de protection de base assignée au matériau recouvrant le corps. Le Type d'Armure fait référence au type spécifique de protection sur un personnage donné (i.e. TA 15 correspond à une cotte de mailles, couvrant la majorité du corps sous la forme d'une chemise et d'un pantalon — ou équivalent). Le Type d'Armure est synonyme de « classe d'armure ».

Valar : Fait référence aux 15 Valar d'origine (y.c. Morgoth) et ensuite aux 14 servants d'Eru. Ce sont des « dieux » mineurs, demi-dieux et entités constitués de pur esprit mais souvent prenant une forme physique. Beaucoup de peuples/êtres des Terres du Milieu les vénèrent ou les considèrent comme sacrés. Gardiens du Monde, ce sont eux qui ont envoyé les Magiciens (Istari) sur les Terres du Milieu.

1.2 Campagnes en Terre du Milieu : trames créatives

Étant donné que chaque module de la gamme s'efforce d'être souple, il est donné au MJ des renseignements qui permettront une diversité de campagnes. Naturellement, aucun jeu, système de jeu ou approche du MJ n'est identique. Quelques parties de ce module conviendront mieux à certaines campagnes, tandis que d'autres ne serviront qu'à des aventuriers ayant progressé considérablement en compétence. Il est cependant important que le MJ se concentre sur les parties du module qui sont appropriées à sa campagne.

Les cartes, les renseignements culturels, les paragraphes et le texte général descriptif se rapportent à une région dans son ensemble et se réfèrent aux structures politiques et économiques — sans tenir compte de l'époque de jeu choisie. Ces indications ont pour but d'être utilisées dans toute campagne ; elles forment le « dénominateur commun » de la région et servent d'ultimes trames créatives. Un MJ qui désire créer tout ou partie de ses plans et aventures trouvera ces paragraphes très utiles. Sans se soucier des détails et des activités quotidiennes de la région, ces facteurs

fondamentaux servent de support. Après tout, la configuration des terres et les normes culturelles changent assez lentement.

Des plans spécifiques et des descriptions de personnalités sont fournis au MJ pour lui donner une idée de la structure du pouvoir en un moment spécifique de l'histoire des Terres du Milieu. Une interaction basée sur ces paragraphes dépendra de la campagne en question. Des êtres politiques dominants et leurs demeures feront connaitre une mort certaine aux aventuriers dans de nombreux cas. Seul un groupe de Personnages Joueurs très expérimentés et/ou puissants sera requis pour une telle adversité. La plupart des groupes d'aventuriers devront être confrontés à une moindre adversité ; par conséquent, des personnalités et plans plus modestes ont été fournis — permettant au MJ d'avoir une ébauche créative s'il désire se servir de structures déjà détaillées. Bien entendu, tous les plans et êtres de ce module peuvent être considérés comme des exemples hauts en couleurs associés à, ou fréquents dans, la région. Comme il a été dit précédemment, ces modules décrivent de vastes régions et nous encourageons le MJ à créer sa propre version détaillée de la région appropriée d'Endor.

1.3 Adaptation de ce module

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques. Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leur propre création de personnages, certains termes courants descriptifs ont été choisis pour définir des lieux, peuples, créatures et choses. Malheureusement, des données statistiques, telles que bonus et caractéristiques des personnages, différent profondément d'un système à l'autre ; après tout, elles sont liées à des mécanismes spécifiques du jeu. I.C.E. a choisi d'utiliser des pourcentages (D100) comme base, car la conversion en D20, D18 et D10 peut être faite avec une relative facilité (cf. 1.321 pour une table de conversion pratique). Les caractéristiques des Personnages Joueurs et PNJ sont également détaillées d'une façon particulière : de nouveau, simplicité et uniformité ont été accentuées et une conversion pour votre système de jeu pourra être assez aisée.

Ce paragraphe fournit 1) des indications pour utiliser ce module afin de débuter une campagne et 2) des règles de conduite pour transformer les données fournies en des termes appropriés au système de jeu utilisé. Gardez en mémoire le fait que le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur a toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.

1.31 Intégration à votre campagne

Les points suivants peuvent se révéler être d'une grande aide pour commencer l'utilisation de la région ici décrite :

1. Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région ;
2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu ;

3. Choisissez la période de temps de votre campagne. Si vous choisissez de jouer au début ou à la fin du Troisième Âge ou bien au début du Quatrième Âge, prêtez particulièrement attention au chapitre consacré à cette région « à d'autres périodes » (9.0). En fait ce chapitre donnera au MJ une idée des implications d'une campagne menée à une autre période que celle choisie ici. I.C.E. a choisi 3A 1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt, mais vous pouvez préférer une autre période ;
4. Réunissez toutes les sources (cf. 10.0 lectures suggérées) que vous jugerez nécessaires ;
5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici ;
6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements qui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion de la Terre du Milieu ;
7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour fournir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

1.32 Notes de conversion

Lignes de conduite d'utilisation des règles de votre JRAF avec ce module : notes de conversion.

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des Personnages Non Joueurs avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, vous pouvez désirer consulter les lignes de conduites suivantes. Les renseignements fournis sont en termes de pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses des individus et créatures concernés. La plupart des systèmes de JRAF font référence aux données, et la conversion sera simple ; rappelez-vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeux de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse ; vous pouvez désirer créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

> *Note : En règle générale, tous les bonus comprennent les avantages et les inconvénients qui affectent les activités du personnage impliqué. Les bonus offensifs dépendent des caractéristiques, des armes principales, des sorts opérant constamment ou presque constamment, des niveaux de compétence ou de l'expertise, etc. De même, les bonus défensifs dépendent des effets des boucliers, des caractéristiques, des objets spéciaux, des compétences, des sorts activés normalement, etc. Les sorts à durée limitée ou à accès limité, les armes secondaires et d'autres facteurs impliqués dans une situation donnée peuvent modifier ces bonus. La description du personnage apportera au lecteur une répartition des composantes spécifiques donnant des bonus. Les bonus inhérents aux armes ou boucliers sont des modifications à la forme intrinsèque de l'objet approprié (i.e. un bouclier + 10 fera soustraire - 30 à l'attaque de l'opposant, car le bouclier ajoute normalement + 20 au bonus défensif du porteur et le bonus ajoute + 10 supplémentaires, soit + 30 au total).*

Conversion/Détermination des caractéristiques

Dix caractéristiques sont employées pour définir chaque personnage détaillé dans ce module. Si vous utilisez une création de personnage avec des caractéristiques différentes et/ou un nombre différent de caractéristiques, suivez les points suivants :

1) Assignez la caractéristique appropriée de votre système de JRAF au terme donné à côté de la caractéristique analogue établie dans ce module. Si vos règles utilisent moins de caractéristiques, vous pouvez faire la moyenne des valeurs des combinaisons de facteurs qui contribuent à la caractéristique de votre système (i.e. dextérité : moyenne entre rapidité et agilité). Si vos règles utilisent plus de caractéristiques pour définir un personnage, vous pouvez utiliser la valeur appropriée pour plus d'une caractéristique « équivalente » (i.e. vous pouvez utiliser la valeur attribuée à la constitution pour, à la fois, l'endurance et la durabilité). Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de termes de caractéristiques équivalents :

FORCE : robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement, physique, etc. Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.

AGILITÉ : dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, etc.

RAPIDITÉ : dextérité. vitesse, réaction, vivacité, etc.

CONSTITUTION : santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages, etc.

AUTODISCIPLINE : volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle, etc.

EMPATHIE : capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique, voix de barde, etc.

RAISONNEMENT : intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale', logique, déduction, esprit, jugement, Q.I., etc.

MÉMOIRE : intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance, etc.

INTUITION : sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance, inspiration, perception, pressentiment, etc.

PRÉSENCE : charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale, voix de barde, etc.

2) Convertissez les valeurs des caractéristiques en celles appropriées de votre jeu. Si votre système de JRAF utilise des pourcentages, aucun changement ne sera nécessaire. Si ce n'est pas le cas, servez-vous du tableau de conversion suivant.

Tableau 1.321 bonus des caractéristiques et conversion

Car. 1-100	Bonus sur D100	Bonus sur D20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	3
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

Conversion/Détermination de la capacité au combat avec des armes

Toutes les valeurs de combat sont basées sur Arms Law/Claw Law. Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

1. Les bonus de force et de rapidité ont été déterminés en fonction du tableau 1.321 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.
2. Les bonus lors des combats basés sur le niveau sont : + 3/niveau pour les guerriers et les larrons, + 2/niveau pour les voleurs et les guerriers-moines et + 1/niveau pour les bardes, moines et rangers. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau)

approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus « offensifs ».

3. Si votre système est basé sur des niveaux de compétence (ou sur d'autres augmentations de compétence), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.325 ci-après.
   Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.
4. Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.321 précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non-magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.

Les différents Types d'Armure

Type d'Armure	Description de l'armure
1	Peau nue (ou vêtements normaux/légers).
2	Robe : robe longue portée professionnellement par des lanceurs de sort et certains combattants.
3	Cuir : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : cerf, chien, loup).
4	Cuir épais : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : buffle, éléphant. sanglier).
5	Pourpoint en cuir : vêtement en cuir couvrant le buste jusqu'à la ceinture ou jusqu'à mi-cuisses, mais pas les bras.
6	Veste de cuir : vêtement en cuir couvrant les bras et le buste jusqu'à mi-cuisses.
7	Veste de cuir partiellement renforcée : comme 6, mais, de plus, renforcée soit par du cuir rigide, soit par des renforts en métal cousus dans l'épaisseur.
8	Veste de cuir renforcée : comme 7, mais les jambes sont aussi protégées.
9	Plastron en cuir : protection en cuir rigide couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
10	Plastron en cuir avec protection de jambes : comme 9, mais, de plus, couvrant les avant-bras et les jambes.
11	Plaques partielles de cuir : armure en cuir rigide couvrant le corps en entier, et peau de certaines créatures contenant quelques parties plus rigides (ex. : rhinocéros, alligator).
12	Plaques de cuir : comme 11, mais le cuir rigide et les parties rigides sont plus dures et/ou plus nombreuses (ex.: tortue, certains dragons, crabe).
13	Chemise de mailles : couvre le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
14	Chemise de mailles et protection de jambes : comme 13, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont couverts.
15	Cotte de mailles : couvre la plupart du corps, sous la forme d'une chemise et d'un pantalon.
16	Haubert de mailles : chemise longue de mailles ouverte d la taille devant et derrière pour faciliter le déplacement ; certains dragons peuvent avoir ce Type d'Armure.
17	Plastron en métal : plastron en métal avec des plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
18	Plastron en métal avec protection de jambes : comme 17, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
19	Armure partielle de plates : armure rigide de plates couvrant le corps avec de la cotte de mailles entre les plates aux articulations et sur les jambes.
20	Armure de plates : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.

Conversion/Détermination des sorts et des listes de sorts

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de « listes », groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte, normalement, un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste « Voies du Feu » au niveau 10 résulte dans l'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence. Les systèmes de JRAF utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de « collèges » ou selon des méthodes spécialisées, emploient des concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages loueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition

requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se servant des règles suivantes :

1. Consultez les listes de sorts du PNJ et notez les différents noms des groupes. Chaque nom indique quel type de spécialisation en sorts le PNJ a choisi (i.e. la liste « Voies du Feu » indique une préférence pour les sorts basés sur le feu).
2. Notez le niveau du PNJ et déterminez le nombre de sorts ou groupe de sorts qu'il aurait dans votre système de jeu. Considérez également le niveau de puissance des sorts auquel le PNJ aurait accès (i e. un magicien de niveau 5 selon vos règles pourrait avoir un maximum de 8 sorts — 2 sorts du niveau 3, 3 sorts du niveau 2 et 3 sorts du niveau 0.
3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre système pour un lanceur de son du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans k module devront être suivies si possible.

Note sur les niveaux

En se servant de « système à niveaux », un MJ peut trouver que les niveaux de certains personnages les rendent trop puissants dans son monde. Si cela est le cas, multipliez les niveaux donnés par 0,75 ou 0,6 en fonction de la situation. Cela réduira un personnage de niveau 20 soit au niveau 15, soit au niveau 12. Réduisez également les bonus éventuels en conséquence.

Bonus de compétence généraux

Ils peuvent être obtenus en prenant le niveau du personnage et en calculant le bonus approprié dans le système utilisé. Les bonus d'un PNJ sont basés sur son niveau, sur son arme et/ou sur d'autres objets, sur les caractéristiques appropriées et sur les niveaux de compétence. Les bonus normaux provenant du développement des compétences s'établissent comme suit :

a) quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est un malus de –25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ;
b) un bonus de +5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de + 30) ;
c) pour chaque niveau de compétence de 2 à 10, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 7 donne un bonus de + 35) ;
d) pour chaque niveau de compétence de 11 à 20, le bonus supplémentaire est de +2 (par exemple, niveau de compétence 19 donne un bonus de + 68) ;
e) pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de +1 (par exemple, niveau 28 donne +78) ; et
f) un bonus de + 0,5 est ajouté pour chaque niveau de compétence supérieur.

Serrures et pièges

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en termes de difficultés à crocheter ou à désarmer. Les soustractions sont à effectuer sur les jets de dé représentant les tentatives du personnage pour réussir ces opérations mécaniques. Le facteur de difficulté peut être représenté au niveau d'une

colonne spécifique de la table action/manœuvre (i.e. Rolemaster) ou par un malus supplémentaire, ou une modification au jet de dé. Dans tous les cas, les termes sont explicites et permettront au MJ de déterminer si le piège est de difficulté supérieure à la normale, et de combien. Le terme explicite est une relative constante basée sur l'ordre de modification suivant : Routine +30, Aisée +20, Facile +10. Moyenne +0, Difficile –10, Très difficile –20, Extrêmement difficile –30, Pure folie –50 et Absurde –70. Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc. peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. Ainsi, un piège peut être « Très difficile » à –50, indiquant qu'il est normalement à –20, mais d'autres facteurs (par exemple, l'obscurité) le rendent plus difficile à désarmer. Ces contraintes supplémentaires sont plus faciles à surmonter que la complexité intrinsèque du mécanisme ; cela explique pourquoi il y a une différence avec une chausse-trappe bien éclairée dont la modification de désarmement est « Pure folie –50 ». La modification de «–50 » associée au piège de difficulté « Très difficile » peut facilement, après réflexion, être réduite à «–20 », mais pas davantage, à moins de démonter le mécanisme. Nous suggérons qu'un jet de dé modifié dépassant 100 amène une réussite ; les compétences, les caractéristiques, etc., affecteront le malus dû à la difficulté et le jet de dé pour obtenir un résultat.

> ***Exemple*** *: Wonir le Voleur découvre un piège potentiel dans le mur du couloir. Le MJ lui dit que le mécanisme semble être « Difficile » à désarmer, et que l'obscurité du couloir le rend plus difficile ; le module fait état que « Difficile » fait encourir un malus de « 40 ». Comme décrit précédemment, la modification normale pour une difficulté « Difficile » est de –10, donc le MJ estime que le malus supplémentaire de –30 est dû à d'autres facteurs n'ayant rien à voir avec le piège lui-même. Bien souvent la description du lieu en question fait apparaître ce que sont les autres problèmes (par exemple l'éclairage) ; mais dans tous les cas, le MJ devra noter le(s) facteur(s) externe(s) et permettra au personnage agissant de réduire la modification de difficulté au bonus/malus normal en agissant correctement pour vaincre l'obstacle extérieur. Dans ce cas, une torche allumée annulera le malus de –30 dû à l'obscurité. Si la difficulté du piège avait été « Extrêmement difficile –30 », le MJ aurait remarqué que le - 30 était la modification inhérente à un piège de cette catégorie et que l'éclairage, etc., ne jouait aucun rôle ; le piège aurait dû être désarmé normalement. Les termes utilisés ici sont, dans l'ordre de difficulté : Routine, Aisée, Facile, Moyenne, Difficile, Extrêmement difficile, Pure folie et Absurde.*

1.33 Suggestions de listes de sorts

Essence

Générales

Barrières : bonus aux JR
Perceptions Essentielles : audition, visualisation
Maîtrise des Runes
Main Essentielle : télékinésie
Lois de l'Ouverture : verrouillage magique, suppression de porte
Surpuissance Physique : équilibre, résistance
Illusions Mineures

Lois des Détections
Boucliers Elémentaux : protection contre la lumière/le chaud/le froid
Lois de l'Analyse : analyse de texte/élémentaire
Lois de l'Invisibilité
Altération de la Vie : diminution, agrandissement, changement
Maîtrise des Esprits : charme, sommeil, mots d'injonction
Contrôle des Sorts : stockage, distorsion, retardement
Liaisons Supérieures : bond, transposition, transposition libre, téléportation
Renforcement de Sorts : portée, durée
Lois des Dissipations
Maîtrise des Boucliers : bouclier, déflexions-lames, déflexions
Lois de la Célérité : course, hâte, vitesse
Maîtrise des Appels : appel d'animaux et démons

De base de Magicien

Voies du Feu
Voies du Froid
Voies de la Terre
Voies de la Lumière
Voies du Vent
Voies de l'Eau

De base d'Illusionniste

Maîtrise des Illusions
Impressions Mentales
Déguisement
Impressions Sonores
Impressions Lumineuses
Sensations

De base d'Alchimiste

Lois des Enchantements : bonus aux armes et armures
Stockage Essentiel : de sorts dans les objets
Stockage Théurgique/Mentaliste : de sorts dans des objets
Compétences Organiques
Compétences Liquides/Gazeuses
Compétences Inorganiques

De base de Moine

Liaisons Monacales : rebond, course sur les murs/plafonds
Évitement : balancement, esquive, hâte
Guides Corporels : force, insensibilité, concentration
Sens Monacaux : vision, détection
Régénérescence Corporelle : traitements mineurs

De Magicien Maléfique

Érosion Physique : douleurs
Dislocation de la Matière : terre en poussière, fracassement
Communications Maléfiques : avec des Démons
Appels Maléfiques : de Démons
Ténèbres : noirceurs de toutes sortes

De base de Sorcier

Destruction de l'Âme : possession, absolution
Destruction de l'Esprit : vertiges, douleur, désagrégation spirituelle
Destruction de la chair : membres, organes, corps
Destruction des Gaz
Destruction des Solides
Destruction des Fluides

Mentalisme

Générales

Recherches : détection, visions du passé
Camouflages : trouble, invisibilité, déplacement
Résistance aux Dégâts : de chaleur, de froid ; étourdissement, points de coup
Anticipations : intuitions, rêves
Évitement des Attaques : bouclier, déflexions, déflexions-lames
Brillance : lumière, aura, éclair choquant, feu solaire
Soins Personnels : (traitements mineurs)
Détections
Illusions (mineures)
Résistance aux sorts : JR améliorés
Maîtrise des Sens : vision subaquatiques/dans la brume/dans le noir ; oreille/œil mentaliste
Manipulation des Gaz : de brume à brouillard
Métamorphose : équilibre, changements, forme maîtrisée
Manipulation des Liquides : ébullition-eau à accalmie des eaux
Vitesse : course, vitesse, hâte
Maîtrise Mentale : présence, défenses psychiques
Manipulation des Solides : échauffement-pierre à transmutation
Télékinésie
Transport psychique : transposition, transposition libre, transport psychique
Déplacement : bond, vol, passage

De base de Mentaliste

Présence : stockage spirituel, savoir spirituel, retrouvailles
Fusion Spirituelle : examen spirituel, sonde spirituelle, rapt spirituel
Contrôle Spirituel : question, retenue, coma, maître spirituel
Contrôle des Sens : engourdissement, engourdissement nerveux, contrôles
Attaque Spirituelle : vertiges, douleurs, cris spirituels
Parler Spirituel : à des groupes et à distance

De base de Prophète

Visions du Passé
Visions Spirituelles : questions, vérité, examen spirituel
Perceptions Vraies
Virions du Futur
Perception d'Autrui
Vue Réelle : à travers du bois/de la pierre/à distance

De base de Soigneur

Maîtrise des Muscles
Maîtrise des Points de Coup
Maîtrise des Os
Maîtrise du Sang
Prothèses
Maîtrise des Nerfs et des Organes

De base de Barde

Connaissance
Puissance des Chants
Contrôle des Sons
Projection des Sons
Connaissance des Objets

De base de Mentaliste Maléfique

Érosion Spirituelle : diminution des caractéristiques
Subversion Spirituelle : psychoses
Mort Spirituelle : amnésie, perte d'expérience
Maladie Spirituelle : désordres psychiques, phobies
Domination Spirituelle : possession, subjugation

De base de Mystique

Lois de la Confusion
Dissimulation
Changement Mystique
Altération des Liquides
Altération des Solides
Altération des Gaz

Théurgie

Générales

Sorts de Défenses : JR améliorés
Voies des Barrages : murs d'air/d'eau/de bois/de pierre
Détections Transcendantales

Connexions Supérieures : marche sur les branches/pentes ; fusions
Lois du Temps : prédiction, contrôle du temps
Lois des Sons : silence, mur sonore
Lois de la Lumière : lumière, aura, éclair choquant/foudroyant
Purifications : des maladies et poisons
Soins Superficiels : guérison des points de coup
Voies de la Nature : connaissance des herbes, maîtrise des animaux
Voies du Sang
Voies des Os
Voies des Organes
Voies des Muscles
Voies des Nerfs
Lois des Localisations : découvertes, direction
Apaisement des Esprits
Créations : production d'eau/de nourriture ; croissance des plantes
Lois des Symboles : mise en place des symboles
Prescience : connaissance de la Lumière/des Ténèbres/des malédictions/des poisons

De base de Prêtre

Transferts : pouvoir brut, absolution
Appels : d'animaux et démons
Lois de la Communion : rêves, intuitions, communion
Maîtrise de la Vie : rétention vitale, don de la vie
Protections : JR, TA et protections des éléments
Répulsions : des morts-vivants, des transferts, des malédictions

De base de Guérisseur (listes de soins les plus puissantes)

Guérisons Superficielles : soins des Points de Coup
Lois des Os
Lois des Muscles
Lois des Organes
Lois du Sang
Lois des Transferts : des blessures de quelqu'un au guérisseur, qui ne peut soigner que les blessures de son propre corps.

De base d'Animiste

Déplacements dans la Nature : marche sur les branches/les pentes/le vent
Maîtrise des Plantes
Maîtrise Animalière
Maîtrise des Herbes
Connaissance de la Nature
Protections de la Nature : apparences, déflexions de projectile organique

De base de Ranger

Révélations des Chemins
Lois du Déplacement

Aspects de la Nature
Barrières : protection de la chaleur/du froid ; modifications aux JR
Lois de la Nature : prédiction du temps, localisation

De base de Prêtre Maléfique

Maladies
Transferts Maléfiques : transferts maléfiques létaux
Connaissance Maléfique
Malédictions
Nécromancie

De base d'Astrologue

Liaisons Temporelles : vision du passé/futur
Lois de la Voix : parler spirituel, contrôle d'autrui
Vision Bénie : rêves, communion
Voix à Distance : parler spirituel à distance
Lumières Stellaires : lumière, aura, feu stellaire
Sens Stellaires : présence, retrouvailles

02 · Introduction & Cartes

I.C.E. a choisi la période 3A 1600-1700 comme époque approximative des produits sur les Terres du Milieu. Cette époque fut choisie pour sa variété d'éléments concernant l'Ouest des Terres du Milieu. Nous avons conscience que l'ère choisie permet des possibilités intéressantes d'aventures tout en recréant quelques-unes des célébrités à leur apogée lors de 3A. En Gondor, les voyageurs peuvent voir la belle cité de Minas Ithil avant qu'elle ne devienne Minas Morgul et, au Nord, des aventuriers peuvent voir la ville de Tharbad ou contempler la beauté de Fornost, le Norbury du Roi. Des joueurs nains peuvent détourner leurs yeux des monuments humains et se promener parmi les splendeurs de Khazad-dûm avant que les Ténèbres ne la recouvrent.

L'ère n'est pas totalement étrangère aux familiers des Terres du Milieu au temps de la Guerre de l'Anneau. Les Hobbits ont habité la Comté depuis une centaine d'années et les Coteaux aux Tumulus sont hantés. Un aubergiste nommé Butterbur divertit ses clients dans l'ancienne ville de Bree, ainsi que son père le faisait avant lui. Isengard, cependant, n'est plus occupé par des Magiciens et aucun cavalier de la Marche n'habite le pays de Rohan.

Le dépeuplement d'Eriador rappelle le pays au temps de la Guerre de l'Anneau ; la peste en 3A 1636 a vidé beaucoup de villes. Eriador est devenu un no man's land ne tentant plus aucun aventurier. Le Nord est sous la férule de l'Ombre maléfique d'Angmar, quelque chose en qui on doit toujours compter. A la même époque, il existe la relative sécurité du Royaume Septentrional des Arthedain où se retrancher et qui est une cause à défendre, pour qui le souhaite. Cette ère présente un équilibre harmonieux entre les forces du bien et du mal et entre l'aventure et la sécurité. Les joueurs peuvent combattre des puissances maléfiques, mais ils ne sont pas contraints de le faire ; la chute du Royaume Septentrional aura lieu bien plus tard.

Un autre avantage de cette période est qu'elle permet aux joueurs de s'aventurer dans les Terres du Milieu qu'ils connaissent et aiment, sans réellement altérer l'histoire de la Guerre de l'Anneau. Elle donne aussi au Maitre de Jeu l'opportunité de changer l'histoire du Royaume Septentrional s'il le désire ; Arthedain peut résister ou s'effondrer en fonction des actions des Personnages Joueurs.

2.1 Contexte

Elendil et ses héritiers fondèrent 2 royaumes quand ils arrivèrent dans les Terres du Milieu venant de Núménor : Gondor au Sud et Arnor au Nord. C'étaient 2 royaumes justes et prospères au début du 3A. À cette époque, l'histoire des 2 royaumes se sépara en deux ; l'étoile de Condor s'éleva alors que celle d'Arnor tomba dans l'obscurité.

Deux forces amenèrent la destruction du Royaume Septentrional. La première fut le déclin des Dúnedain d'Arnor. La deuxième, de loin la plus puissante, fut les Ténèbres qui vinrent du pays d'Angmar. Les hommes d'Amer résistèrent au pouvoir maléfique du Roi-Sorcier pendant six longs siècles, un tribut à la force et à la puissance des Dúnedain du Nord.

Arnor a peu souffert comparativement lors de la guerre contre Sauron à la fin du 2A et le royaume a prospéré. Bien que le nombre de Dúnedain ait été réduit, ils étaient encore forts. Le climat d'Arnor

était doux et la terre fertile et sans ennemi. Pendant quelques centaines d'années, les affaires se passèrent bien, mais l'air d'Eriador semblait vicié aux descendants de Núménor. Arnor tomba en déclin bien longtemps avant que le pays n'entende parler de l'Ombre d'Angmar. Pour des raisons inconnues, les Dúnedain abandonnèrent leur capitale d'Annúminas sur la rive du lac Evendim et se retirèrent dans leur moins puissante cité forteresse de Fornost.

Le royaume d'Arnor était condamné à être « gelé au printemps et brûlé en été ». Les héritiers du royaume ne purent s'entendre plus longtemps pour la succession au trône au neuvième siècle du M. En 3A 861, la force du Royaume Septentrional fut divisée en 3 royaumes : le Cardolan, le Rhudaur et l'Arthedain. La querelle continua ; Rhudaur et Cardolan contestèrent la possession de la tour d'Amon Sûl et de son Palantír. Dans le nord, la surveillance vis-à-vis du mal se relâchait ; les hommes se renfermèrent sur eux-mêmes et ne se préoccupèrent que de leurs propres affaires. Des rumeurs sur le Mal se multipliant dans les montagnes ne les intéressaient pas ; pour Arthedain et Cardolan, les montagnes étaient trop loin. Personne ne prêtait attention à la vallée peu prometteuse située au nord des Monts Brumeux.

Le Roi-Sorcier se révéla en Angmar durant le royaume de Malvegil d'Arthedain entre 3A 1272-1349. Les gens apprirent la croissance d'une source de Mal dans les montagnes, mais Angmar fortifiait encore sa puissance. Les Dúnedain ne subirent aucun assaut jusqu'à ce qu'Argeleb, fils de Malvegil, montât sur le trône.

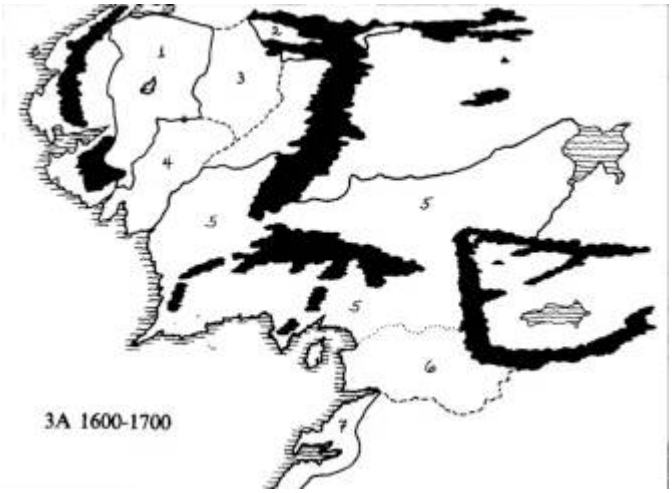
Les soixante années suivantes furent sombres pour les Dúnedain du Nord. Les Dúnedain de Rhudaur furent chassés par des Hommes des Collines maléfiques associés à Angmar, et Argeleb fut tué lors de la bataille. Arthedain et Cardolan, réunis, tinrent les Collines du Temps contre Angmar. En 3A 1409, le Roi-Sorcier d'Angmar délivra l'assaut le plus mortel. Amon Sûl fut assiégée et brûlée et les Dúnedain durent fuir vers l'ouest. Cardolan fut dévastée. Les Dúnedain reçurent de l'aide des Elfes des Havres Gris, de Rivendell et de la Lórien. Les armées d'Angmar furent repoussées de Fornost et des Coteaux Septentrionaux et durent se réfugier en Angmar. L'Ombre du Nord fut contenue pour un temps.

2.2 Angmar

La région d'Angmar est l'un des endroits les plus sinistres de toutes les Terres du Milieu. Elle n'est pas aussi obscure et pervertie que le Mordor mais est froide et désolée à fendre l'âme. Elle est située entre deux éperons rocheux au nord de la partie Ouest des Monts Brumeux, et dans la partie Est des Monts Brumeux. Il y a peu d'activité dans la plaine désolée entre les deux éperons rocheux de la montagne les hommes de la garde frontalière sont cantonnés dans les collines à la lisière du bas plateau. Ces hommes surveillent la longue route frontalière qui va de Carn Dûm jusqu'à l'extrémité sud d'Angmar. Les orques préfèrent la sécurité des tunnels dans la montagne. À l'Est, le Roi-Sorcier n'a aucune garde frontalière ; les montagnes empêchent l'entrée en Angmar de cette direction, à l'exception de ceux qui connaissent tes tunnels des orques.

2.3 Cartes

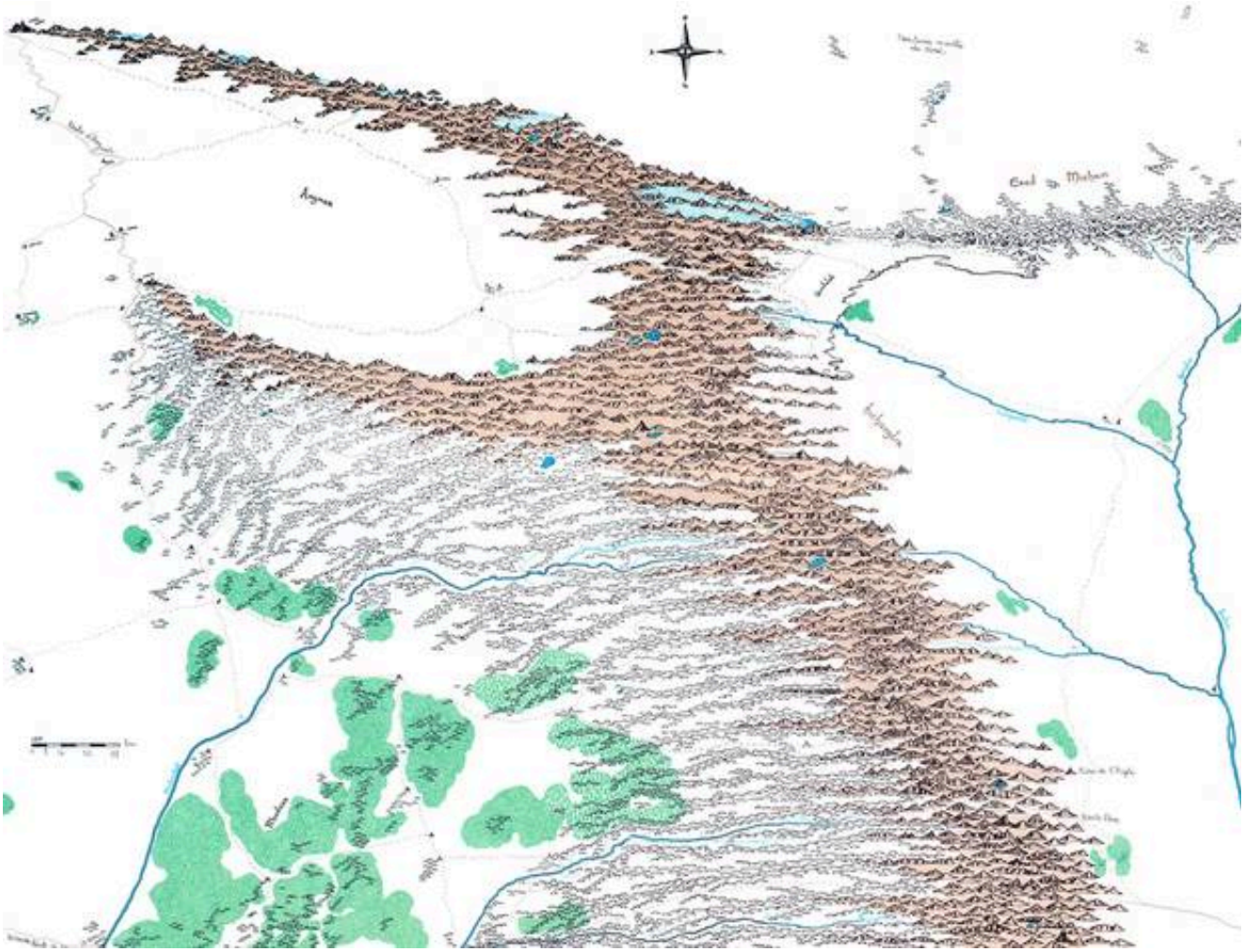
Carte I - Arnor au Troisième Âge 1600-1700



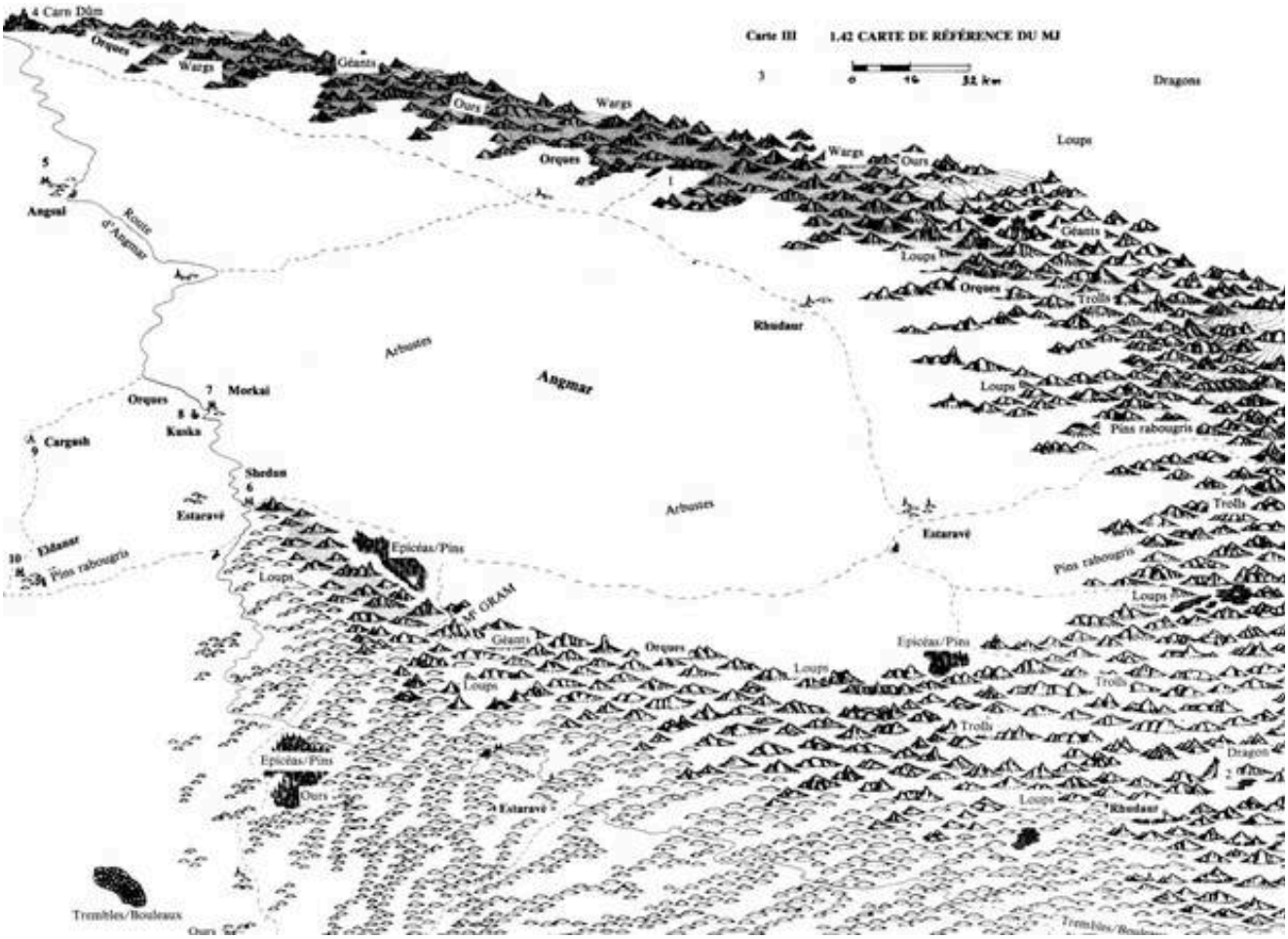
1. Arthedain
2. Angmar
3. No Man’s Land (Rhudaur)
4. Cardolan
5. Gondor
6. Harondor
7. Umbar

Cardolan n’est plus un royaume viable et Harondor est contesté par Gondor et les Corsaires d’Umbar.

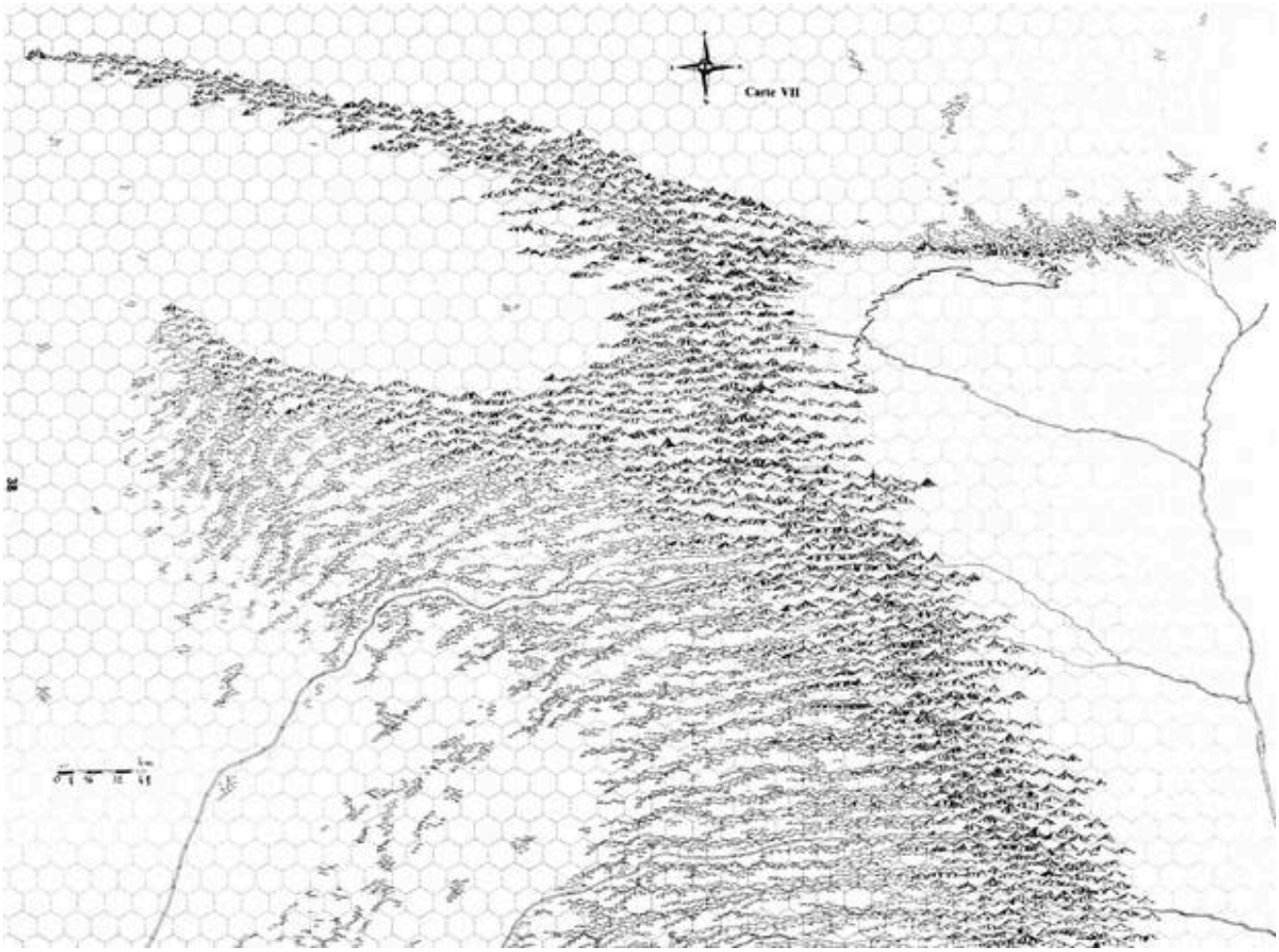
Carte II - Angmar au Troisième Âge



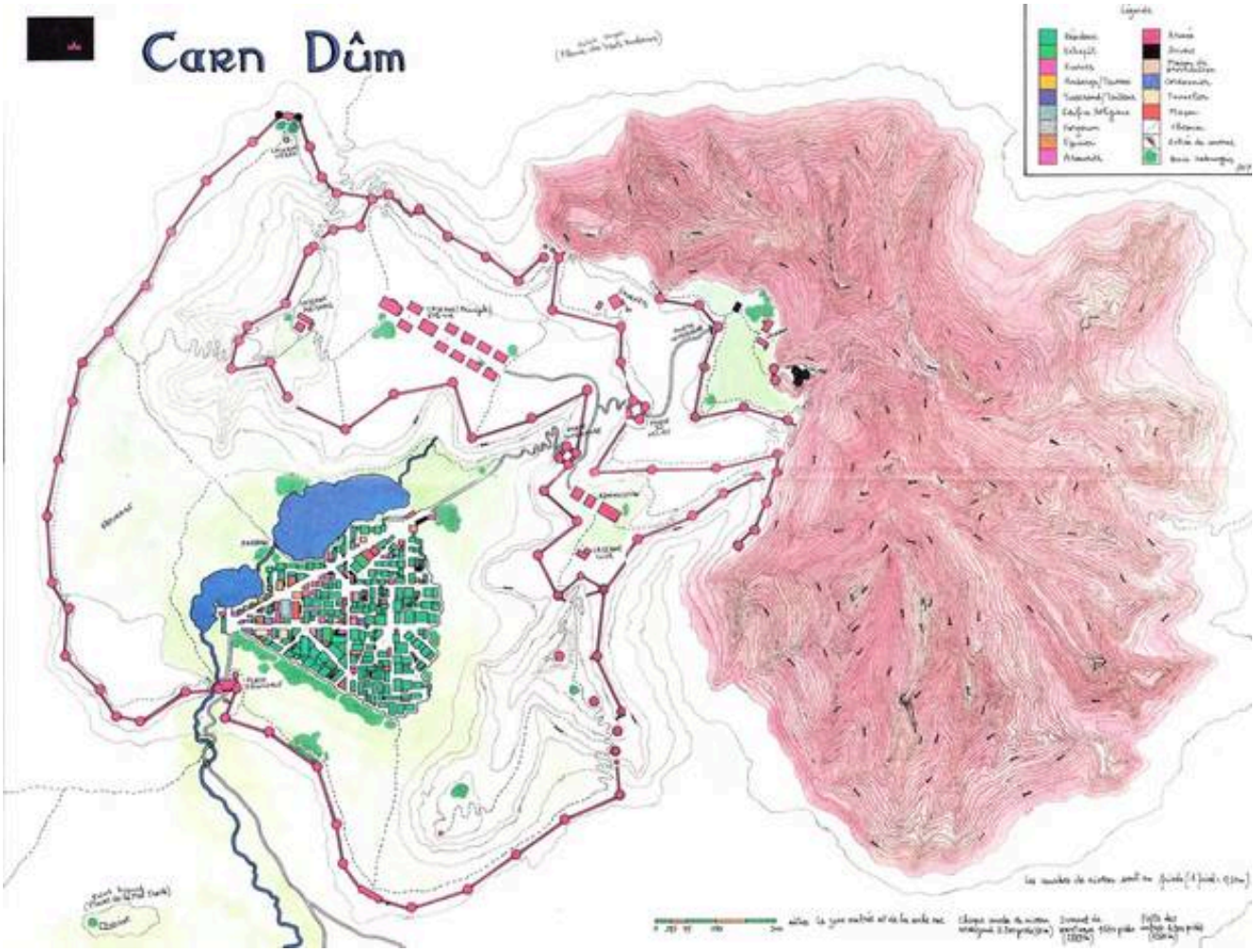
Carte III - Carte de référence du MJ



Carte VII - Carte d’un voyageur



Plan de Carn Dûm



Légende des cartes

Une variété de cartes et plans a été fournie au MJ afin de lui procurer une trame au sein de laquelle il pourra travailler. Rappelez-vous que la précision d'une représentation graphique dépendra un tant soit peu de l'échelle utilisée plus la région couverte est petite, plus la région est à une dimension de vie réelle, plus l'illustration est précise. Si l'échelle est de 2,5 cm pour 32 km (comme c'est le cas pour la carte en couleurs), le facteur de précision est plus grand que pour une carte dont l'échelle est de 2,5 cm pour 320 km. Les notes suivantes sont précieuses pour la légende des cartes et plans de ce module.

Légende de la carte en couleurs

> *1) L'échelle est de 2,5 cm pour 32 km ;*

2. **Montagnes** - Symbole :  ; signifie que des pentes relativement escarpées s'élèvent au moins à 600 m au-dessus du terrain « plat » avoisinant ;

3. **Collines** - Symbole : ; représente des pentes assez raides qui s'élèvent au moins à 60 m au-dessus du terrain avoisinant. Le terrain immédiatement alentour est, d'ordinaire, accidenté ;

4. **Forêts mixtes** - Symbole :  ; elles comprennent des groupes variés d'arbres à feuilles caduques et de conifères associés à des plantes ;

5. « **Forêts de pins** » - Symbole :  ; elles sont, de nature, presque exclusivement constituées de conifères ;

6. Bordures de haies, arbres ou arbustes formant une haie, **taillis** et fourrés - Symbole :  ;

7. **Fleuves** - Symbole :  ; ils sont navigables ;

8. **Rivières** - Symbole :  ; elles ne sont pas navigables par des bateaux dont le tirant d'eau est supérieur à 0,60 m ;

9. **Ruisseaux** - Symbole :  ; ils ne sont pas navigables ;

10. **Cours d'eau intermittents** - Symbole :  ; ils dépendent des chutes de neige, etc. ;

11. **Glaciers** et coulées de glace - Symbole :  ;

12. **Champs de neige** de montagne et régions enneigées n'ont pas de représentation en couleurs, mais peuvent être différenciés par un contraste avec la coloration avoisinante ;

13. **Routes principales** - Symbole :  ;

14. **Routes secondaires** - Symbole : ;

15. **Chemins, pistes** - Symbole : ;

16. **Ponts** - Symbole :  ;

17. **Gués** - Symbole :  ;

18. **Cités** - Symbole :  ; leur taille relative dépend de l'importance du symbole; la coloration rouge correspond à un site de population non-militaire de civils ;

19. **Villes** - Symbole rouge :  ;

20. **Manoirs** ou « Grandes Maisons » - Symbole rouge : ;

21. **Citadelles** et grands complexes fortifiés - Symbole jaunâtre :  ;

22. **Petits châteaux,** places fortes, tours, forts, etc. - Symbole jaunâtre : . Les sites militaires sont tous représentés en jaunâtre ;

23. **Monastères** - Symbole : ;

24. **Coteaux,** tumulus et lieux de sépulture - Symbole : ;

25. **Grottes** et entrées de cavernes - Symbole : ;

26. **Buttes et plateaux,** - Symbole :  ;

27. **Lacs** et étangs - Symbole :  ;

28. **Dunes** - Symbole : ;

29. Les **terrains très accidentés** peuvent être représentés par une légère teinte de couleur marron ou grise. Ils comprennent des terrains caillouteux ou rocailleux, des crevasses, des petites crêtes ou collines, etc. ;

30. **Désert** - Symbole :  ;

31. **Hauts-fonds** - Symbole :  ;

32. **Récifs** - Symbole : ;

33. **Ruines** - Symbole :  ;

34. **Marécages** - Symbole :  . Tous les marais de taille importante entrent dans cette catégorie ;

35. **Jungle** - Symbole :  . Elle diffère en coloration des autres forêts mixtes, étant représentée en vert plus clair.

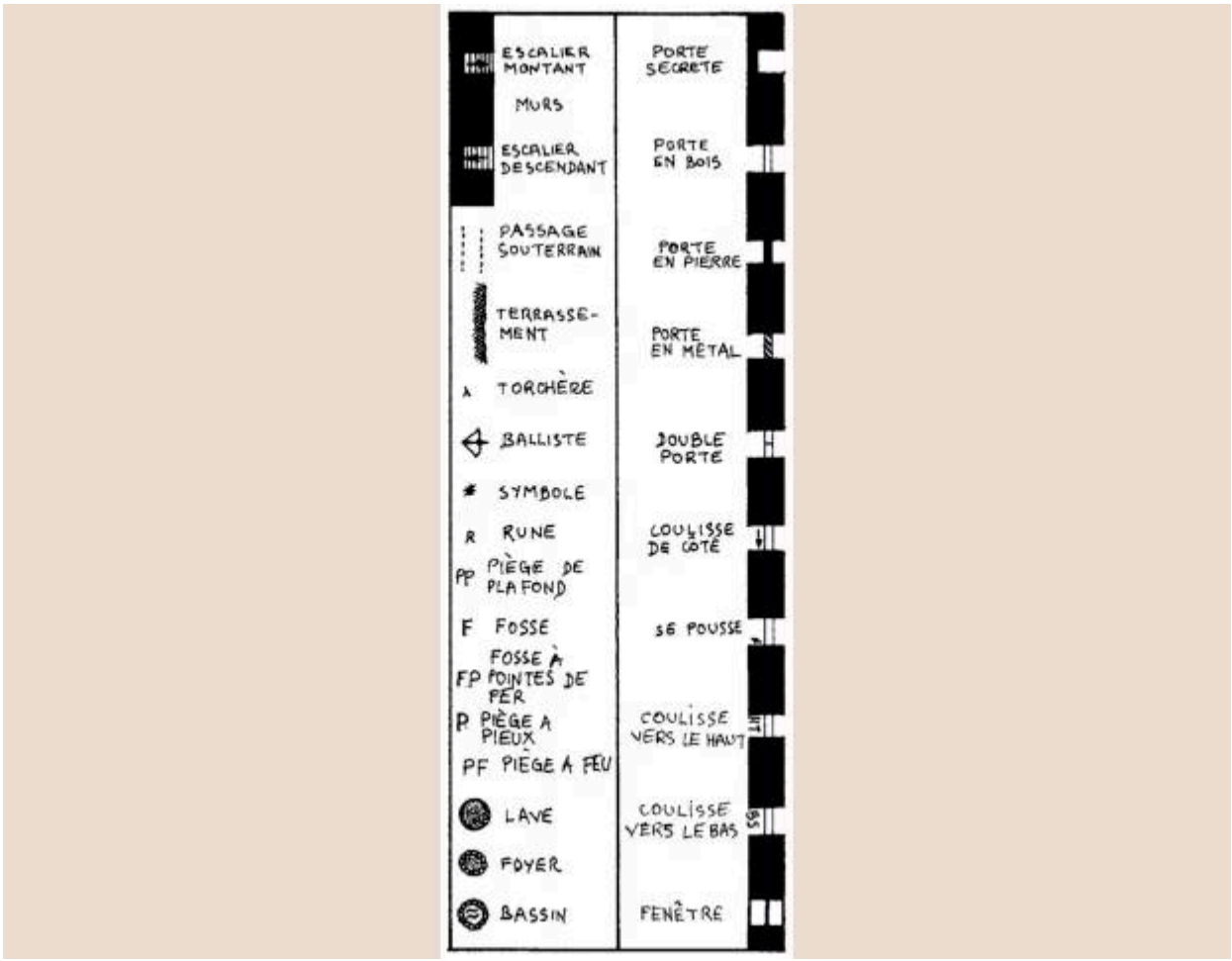
36. **Lacs asséchés ou périodiques** - Symbole bleu :  ;

37. Flancs de **crêtes** escarpées. - Symbole :  ; au sommet, une pente douce s'éloigne de l'à-pic.

Il est à noter que les symboles décrits sont applicables à toutes les cartes de ce module, qu'elles soient en couleurs ou en noir et blanc. L'échelle peut, cependant, ne pas être la même. Quand ce n'est pas mentionné, le haut de la carte correspond au bord nord.

Il est à noter que les symboles décrits sont applicables à toutes les cartes de ce module, qu'elles soient en couleurs ou en noir et blanc. L'échelle peut, cependant, ne pas être la même. Quand ce n'est pas mentionné, le haut de la carte correspond au bord nord.

Légende des plans



Légende de la carte du MJ

Types d'arbres des hautes terres et combinaisons : Chêne-Noyer ; Chêne-Marronnier ; Orme-Frêne ; Peuplier-Sapin.

Quelques Bouleaux, Épicéas et incursions de Conifères à Aiguilles, tels que le Pin Sylvestre et le Genévrier.

Types d'arbres des basses terres : Chêne-Érable ; Hêtre-Érable ; Saule-Orme.

Cordière, des hautes terres : Sapin, Genévrier, Pin Sylvestre.

De grandes incursions de Chênes sont présentes.

Pins rabougris : Hauts Épicéas et Pins Sylvestres de 1 à 6 m de haut.

Sous-bois dense : broussailles anormalement denses, particulièrement dans les endroits peu éclairés à cause de concentrations d'arbres touffus où la végétation du sous-bois ne peut normalement se développer. Les abords des clairières sont impénétrables.

Peuples : Elfes des Bois.

Types d'Animaux : Grands Aigles.

Types d'Arbres : Pins rabougris.

03 · Pays & climat

3.1 Le pays

Angmar comprend une région qui s'étend de la citadelle de Carn Dûm dans la montagne au nord-ouest jusqu'au bord de la corniche de Gundalok à l'est et le long du flanc sud du grand éperon rocheux sud du nord des Monts Brumeux. Au sein de cette région, le terrain est très accidenté. Les hauts pics marron gris des Monts Brumeux en délimitent les parois nord et sud et coupent la vaste vallée ouest (Vallée d'Angmar) du plateau est qui donne naissance à beaucoup des eaux de l'Anduin. Des collines accidentées s'étendent en travers de la trouée qui forme l'entrée de la vallée d'Angmar.

Les montagnes d'Angmar sont de taille et composition différentes. Le pic le plus haut est le Mont Gundabad (3 895 m), une grande aiguille de couleur grise qui forme le pilier ouest de la trouée entre les Monts Brumeux et les proches Montagnes Grises. Carn Dûm ne s'élève qu'à 2 889 m, mais semble beaucoup plus élevée vu sa position relativement isolée à l'extrême nord de la ligne de montagnes. La plupart des autres montagnes de cette région ont une hauteur qui varie entre 2 400 et 3 000 m.

Bien que la majorité des élévations soit de coloration marron gris, Carn Dûm est d'apparence rougeâtre. Cela est dû à des affleurements de roches volcaniques rouges, telles que du porphyre andésite. Les formations glaciaires sont les plus rencontrées au nord des Monts Brumeux et comportent de nombreux pics à arêtes vives ; on y rencontre aussi des formations volcaniques.

La Vallée d'Angmar s'élève vers l'Est au fur et à mesure que l'on s'éloigne de son entrée. Néanmoins, l'élévation le long de la base de la montagne à l'est n'est que de 900 m et les pics s'élèvent abruptement à partir de la plaine infertile. Cette élévation soudaine est rencontrée partout ailleurs sur le versant ouest de la chaîne de montagnes. En général, des collines douces font une transition beaucoup plus progressive. Sur le versant Est des Monts Brumeux, le changement est beaucoup plus spectaculaire. La vallée supérieure de l'Anduin est bordée de grandes parois de roche qui jaillissent soudainement du sol. En beaucoup d'endroits, la dénivellation est de 2 400 m sur 8 km. Seule la corniche de Gundalok interrompt cette élévation prononcée. L'étroit plateau se tient à 120 m au-dessus de la vallée voisine et représente une « empreinte de pas » de géant vers de sinistres hautes terres.

La toundra s'étend au nord des Monts Brumeux, et de la plaine herbeuse froide s'étend vers l'ouest. Des collines accidentées boisées et des crevasses s'étendent vers le sud à partir de l'éperon (Landes d'Etten, Fourrés des Trolls).

3.2 L'hydrographie

En tant que tel, Angmar n'a pas d'importantes voies navigables. On y rencontre des ruisseaux ainsi que des étangs, mais aucune rivière remarquable ne chemine dans la vallée principale. Les territoires au sud et à l'est sont irrigués par le ruissellement glaciaire qui forme la source d'un bon nombre de grandes rivières.

Des glaciers occupent la plupart des vallées situées dans les hauteurs des Monts Brumeux. Leur ruissellement contribue à la réputation de la région en tant que ligne de partage des eaux. On trouve tout au long de la chaîne de montagnes de nombreux lacs et étangs alpestres. Il est à noter que la plupart des eaux suivent un chemin tracé par l'ancienne activité glaciaire.

3.3 Le climat

Ce qui suit est un condensé des tendances du temps par territoire dans la région d'Angmar. Étant donné que les Dúnedain d'Arthedain utilisent une terminologie Sindarin pour leurs mois, et qu'elle constitue le calendrier général, nous avons choisi comme référence les noms des Elfes Gris.

Mois	Angmar	Arthedain	Rhudaur	Vallée de l'Anduin
Narwain (Janvier) 1	–30° à –10°C Neigeux	–8° à 0°C Modérément neigeux	–15° à –4°C Neigeux	–12° à 0°C Modérément neigeux
Nínui (Février) 2	–30° à –10°C Neigeux	–8° à 0°C Modérément neigeux	–15° à –4° C Neigeux	– 10° à 0°C Modérément neigeux
Gwaeron (Mars) 3	–30° à –10°C Neigeux	–2° à 4°C Pluvieux	–10° à 2°C Pluvieux	2° à 7°C Pluvieux
Gwirith (Avril) 4	–18° à 2°C Neige/Pluie	3° à 13°C Précipitation normale	–1° à 10°C Précipitation normale	4° à 15°C Précipitation normale
Lothron (Mai) 5	2° à 7°C Précipitation modérée	Parfait	10° à 18°C Précipitation normale	15° à 21°C Précipitation normale
Nórui (Juin) 6	4° à 15°C Précipitation modérée	21° à 27°C Précipitation modérée	18° à 24°C Précipitation modérée	21° à 27°C Précipitation normale
Cerveth (Juillet) 7	10° à 18°C Précipitation normale	21° à 27°C Précipitation normale	18° à 24°C Précipitation normale	21° à 27°C Précipitation normale
Úrui (Août) 8	13° à 18°C Précipitation normale	21° à 27°C Précipitation normale	18° à 24°C Précipitation normale	24° à 29°C Précipitation normale
Ivanneth (Septembre) 9	10° à 15°C Précipitation normale	19° à 25°C Précipitation normale	15° à 21°C Précipitation normale	21° à 27°C Précipitation normale
Narbeleth (Octobre) 10	10° à 2°C Pluvieux	19° à 10°C Précipitation normale	15° à 7°C Pluvieux	21° à 15°C Précipitation normale
Hithui (Novembre) 11	2° à –7°C Neigeux	10° à –1°C Précipitation normale	7° à –7°C Précipitation normale	15° à 7°C Précipitation normale
Girithron (Décembre) 12	–7° à –9°C Neigeux	2° à –11°C Neigeux	–1° à –9°C Neigeux	– 7° à 4°C Pluie/Neige

04 · Flore & faune

La flore d'Angmar va des lichens et herbes de la toundra aux pins rabougris de la taïga et aux grandes et hautes forêts de pins qui couvrent les pentes des montagnes du sud. Les plantes varient avec le terrain ; le plateau est infertile et rocailleux et principalement boisé de forêts de pins rabougris. Cela donne des forêts plus étoffées vers les frontières sud. Les collines frontalières du sud sont aussi boisées de forêts sombres, sources de terreur dans les villages d'Angmar. Plus loin au nord, les arbres des collines deviennent plus petits et plus inégaux ; les alentours de Carn Dûm sont presque exclusivement de type toundra.

Les loups sont les animaux les plus craints d'Angmar. Quelques-uns ont été domestiqués et servent le Roi-Sorcier, mais d'autres dévorent tout ce qu'ils trouvent. On les trouve dans tout Angmar, de la toundra aux grandes forêts. Les loups se nourrissent d'une grande variété d'animaux. Dans la forêt, les grands cerfs leur servent de proies. Cependant, ils laissent les ours en paix. Plus au nord, les loups sont obligés de se nourrir d'animaux plus petits tels que lapins et autres rongeurs, ainsi que des rennes isolés ou faibles.

Les flancs escarpés des hautes montagnes sont les seuls endroits où les loups ne résident pas. Des chèvres de montagnes, grandes et petites, occupent ces endroits. Ces animaux servent aussi occasionnellement de repas délectable à un dragon ou à un géant.

4.1 Une caverne de troll

Les trolls ont tardivement fait leur apparition dans le no man's land. Ils sont une menace pour les voyageurs et font quelquefois des raids dans des villages reculés pour leur bétail ou attaquent parfois une patrouille d'humains d'Angmar. Cela a eu pour résultat récent de n'avoir que très peu de patrouilles de nuit.

Une caverne de troll peut être localisée dans toute région de collines désertes où les monstres peuvent avoir accès à une grotte et à une bonne réserve de nourriture. La caverne est un lieu déplaisant et peu recommandable. C'est généralement une grotte dans le versant d'une colline ou montagne fermée par une épaisse porte renforcée de fer. D'autres peuvent être une maison abandonnée en pierre dans une ville déserte ou n'importe quel lieu qui peut abriter du soleil. Une odeur déplaisante indescriptible en remplit l'intérieur. On y trouve des tiques, des puces et des poux en toute saison. Le lieu est trop inhospitalier aux rats. Souvent on y trouve de la literie moisie et des étagères aux murs ou dans des alcôves. Ces étagères font partie de deux catégories, celles en meilleur état servent à y disposer des ustensiles de cuisine Elles sont utilisées pour y mettre des chaudrons en fer ayant une capacité de trois nains, deux humains ou plusieurs hobbits. Des broches (pour rôtir) peuvent y être déposées ainsi que plusieurs longs couteaux à découper (pour hacher) aiguisés. De plus, il y aura probablement quelques larges bandes de tissu grossier (pour la gelée). Il n'y a aucun âtre à l'intérieur, c'est pourquoi les trolls font leurs barbecues à l'extérieur. Les trolls ont un garde-manger limité bien qu'inusuel. La gelée (pas faite avec des fruits) dans des pots grossiers est une denrée comestible possible. Du porc salé et fumé, du bœuf et du mouton peuvent être trouvés dans la caverne, le tout avec des morceaux de viande peu agréables. Les trolls ne mangent pas de légumes

car ils les trouvent indigestes. Cependant, ils apprécient la bière et le vin, et peuvent devenir follement sentimentaux quand ils ont bu.

Les étagères contenant des trésors sont plus intéressantes. Des choses étranges peuvent être trouvées dans les cavernes de trolls — des objets si bizarres qu'ils défient la logique quant à savoir comment ils sont parvenus ici. Les trolls sont presque immortels (à moins qu'ils ne soient tués), c'est pourquoi leurs trésors sont importants et anciens, renfermant des pièces d'or de royaumes depuis longtemps oubliés. Il n'est pas rare de trouver des monnaies qui datent de la fondation d'Arnor ou du Gondor. Il y aura aussi quelques gemmes et joyaux de bonne qualité et un peu d'argent. Occasionnellement, une épée telle que Sting, Glamdring ou Orcrist peut être trouvée (Hob., chap. 3). Des objets de même importance peuvent aussi y être trouvés.

Quelques objets magiques possibles :

Un peigne magique qui dénoue les cheveux ;
Épée + 10 (ou mieux) ;
Armure magique ;
Un anneau qui permet au porteur de parler aux animaux ;
Un pendentif de connaissance des 'herbes ou des plantes ;
Bottes de connaissance des chemins ;
Un manteau de résistance au froid ou de camouflage ;
Bottes d'atterrissage ;
Joyaux de belle qualité et chers qui s'enlèvent seulement sur commande.
Les trolls sont des bêtes très déplaisantes. Heureusement, (1) ils se transforment en pierre à la lumière du soleil et (2) ils sont très stupides et, par conséquent, on peut facilement les duper. Ils sont incroyablement cupides et affamés, et refusent rarement un bon repas.

Les trolls furent engendrés par dérision vis-à-vis des Ents, et partagent quelques attributs avec les gardiens des arbres. Cela est reflété par leur taille ; ils mesurent de 2,40 m à 3,60 m. Leur peau est très résistante (TA 11 dans Arms Law*). De plus, ils sont généralement larges et forts.

Troll moyen

Points de Coup 175. Niveau 15. TA 11 (-25).
Modes d'attaques : (a) Enfoncement +190 (gigantesque), puis Morsure +80 (grande), ou (b) Griffe +150 (gigantesque), puis Morsure +80 (grande). Combat avec n'importe quelle main. Utilise la Table des Coups critiques des Grandes Créatures.
Trésor : 300-500 pièces d'or, 500-1.000 pièces d'argent. Assortiment d'épées, d'armures, de capes, de joyaux (valeur de 300 po) et quelques objets magiques (au choix du Mare de Jeu).
Les trolls qui font partie d'un groupe seront plus faibles qu'un troll solitaire, bien qu'ils partagent le Type d'Armure, la table des aunes, la force et la rapidité du vieux troll.

Suggestion des bonus et Points de Coup pour les trolls inférieurs :

Bonus 150-180. Points de Coup 130-160. Caractéristiques : voir ci-dessus.

Niveau 12-14. Utilise la Table des Coups Critiques des Grandes Créatures.

4.2 Géants

Les géants sont bien moins plaisants que les trolls et plus rares. Ils ne s'aventurent presque jamais en territoires civilisés. Les géants de la partie nord-ouest des Terres du Milieu vivent dans la portion sud

des montagnes d'Angmar, rendant la vie difficile à tout être concerné. Ils vivent aussi dans la partie nord des Monts Brumeux en dessous d'Angmar. Leur présence empêche les Dúnedain et les Orques, ainsi que d'autres créatures de vivre dans la région.

À la différence des trolls, les géants ont peu de trésors. Étant donné qu'ils peuvent être vus, entendus et sentis d'assez loin, leurs victimes potentielles sont sur leurs gardes. Les géants surprennent rarement. Ils ont la vue basse et sont faibles d'esprit, et il est très facile de se cacher d'un géant. Dans ces circonstances, ils ne sont pas tatillons en ce qui concerne la nourriture et dévorent allègrement tout ce qui peut être bon à manger. Il existe peut-être 5 à 6 géants vivant à l'ouest des Monts Brumeux, éparpillés sur une grande superficie. Ils sont même, si cela est possible, plus stupides que les trolls.

Géant moyen

Points de coup 350. Niveau 20. TA 12 (-30).
Modes d'attaques : (a) Enfoncement +150 à +175 (gigantesque), puis Contusion +100 (gigantesque), ou (b) grand gourdin +150 à 4 fois les dégâts en Points de Coups. Utilise la Table des Coups Critiques des Grandes Créatures.
Trésor : 50-100 po, généralement aucun objet magique. Ces caractéristiques peuvent varier d'un géant à l'autre.

4.3 Dragons

4.31 Zarak Dûm (Scorba)

Dans les montagnes d'Angmar Septentrional se trouve l'ancienne cité des nains de Zarak Dûm (cf. carte III à 1). Les mines y sont riches en minerais précieux et les nains sont prospères. Le complexe n'a jamais été aussi grand que les cités de nains, car il est trop près de Khazad Dûm pour être très en vue. C'était plutôt un des nombreux postes avancés des nains, tels que ceux des Montagnes Bleues à partir desquels les nains de la Moria recevaient les métaux précieux et les différentes formes d'appui.

Pour les humains, l'existence de Zarak Dûm n'est qu'une rumeur car la cité fut abandonnée durant le siècle précédant l'arrivée du Roi-Sorcier. Les nains de Zarak Dûm furent les victimes d'une épidémie dévastatrice et très peu survécurent pour rapporter le désastre à leur roi. Cependant de nombreux nains se souviennent des trésors se trouvant encore dans Zarak Dûm et, si ce n'était le Roi-Sorcier, la cité serait sûrement de nouveau habitée. À l'insu des nains, Zarak Dûm est devenue le nouveau repaire de Scorba le Reptile.

Scorba est un grand dragon rouge-doré qui se lassa de vivre dans les Montagnes Grises. Sa nouvelle résidence spacieuse, avec ses trésors, lui convient parfaitement. Comme la plupart .des dragons, Scorba a des habitudes sédentaires ; il passe le plus clair de son temps à dormir au sommet d'une grande masse de trésors dans le grand hall de la cité. Pour le téméraire, voici les caractéristiques et la personnalité de Scorba :

Points de Coup 600. Niveau 60. TA 20 (-60).
Modes d'attaques : Morsure +160 (gigantesque). Griffe +160 (gigantesque). Enfoncement +120 (gigantesque).
Souffle : Éclair de flammes niveau 36, durée de 3 rounds ; le dragon doit se reposer 3 rounds entre deux souffles. Bonus +66. Le souffle est un cône de 90 m de long sur 20 m de large à l'arrivée. Il peut

bouger sa tête tout en soufflant sur un arc de 60 degrés.
Vitesse de mouvement : Très rapide à Rapidité aveuglante (au sol 32 km/h, dans les airs 80 km/h). Longueur 30 m. Envergure 30 m.
Scorba utilise la Table des Coups Critiques des Très Grandes Créatures. Il est à noter que le dragon est difficile, voire impossible, à tuer.

Scorba est intelligent, cupide, tortueux et égoïste. Il ne travaille que pour lui-même et saura instantanément si quelqu'un a pénétré dans son hall ou a pillé son trésor. Il attendra le bon moment s'il estime qu'il n'a pas l'avantage. Son odorat, sa vue, son toucher et son ouïe sont exceptionnels. Si le dragon constate qu'il manque quoi que ce soit dans son trésor, il répandra la désolation dans la région avoisinante afin de trouver le voleur. Scorba est très retors en ce qui concerne les ruses normales qu'emploient les dragons et on ne peut pas lui faire confiance. Il apprécie un bon repas et se repaît d'Orques et d'humains téméraires tous les ans. Le Roi-Sorcier tolère sa présence car Scorba fait un excellent garde frontalier et un adversaire redoutable.

Trésor

Scorba dort sur un tas de richesse presque inconcevable.

> *« … et de tous côtés autour de lui, s'étendant partout sur le sol invisible, était entassée une masse de choses précieuses, or ouvré et or brut, gemmes et joyaux, teintés de pourpre argenté dans la lumière rougeoyante » (Hob., chap 12). Il serait impossible de décrire le contenu du trésor, mais le Maître de Jeu pourrait se rappeler que même une part d'un quatorzième du trésor de Smaug « était une richesse au-delà de celle de beaucoup de rois mortels » (Hob., chap 12).*

Toutes les armes et armures du trésor sont de fabrication naine et + 5 en vertu de leur construction supérieure. Il y a 10 à 12 jeux d'armes et armures + 10 ou + 15. Il y a aussi plusieurs objets en mithril, utiles ou purement décoratifs, allant des chemises de mailles et armes + 20 à de splendides joyaux. Le Maître de Jeu devra déterminer la taille des armures ; comme c'est un trésor de nains, la plupart des armures sont probablement de taille naine. Le trésor pourra contenir également un certain nombre de rares et admirables objets magiques, mais pas trop puissants.

Épées qui détectent les Orques, la magie maléfique, etc. ;
Harpes magiques qui restent toujours accordées ;
Outils de nains pour forger ;
Armes et armures magiques + 5, + 10, + 15 ;
Lampes de mineurs de nains, incrustées de pierres qui éclairent magiquement ;
Joaillerie qui augmente la Présence du porteur de 10 à 50 %.
D'une manière ou d'une autre, la nouvelle de la mort d'un dragon se répand toujours. La localisation de Zarak Dûm pourra rendre impossible le transport en chariot du trésor à travers la montagne sans que les forces du Roi-Sorcier ne s'en rendent compte. Le transport du trésor pourra prendre aussi plusieurs mois, élément supplémentaire pour attirer l'attention. Si la rumeur de la mort de Scorba parvient au Roi-Sorcier, il enverra immédiatement une patrouille importante pour vérifier.

Les nains seraient trop ravis de la mort de Scorba et demanderaient une part importante du trésor à celui qui l'a tué. Cela n'est pas déraisonnable, étant donné que le trésor est le fruit de leur labeur. Les nains seront raisonnables si le tueur est raisonnable. Qui plus est, ils peuvent être d'une grande aide pour transporter le trésor, car les Monts Brumeux sont parcourus de tunnels faits par les nains. Ils sont, cependant, facilement courroucés et une négociation prudente devra être engagée avec eux.

4.32 Corlagon le Rouge

Corlagon est un petit dragon qui habite dans les montagnes de la partie sud d'Angmar (cf. carte III à 2). Il n'est pas aussi puissant que Scorba, bien qu'il possède également la parole. Ce n'est pas un vrai dragon du froid, mais il est ailé et peut voler. Corlagon s'aventure rarement dans Angmar, mais il préfère chasser des chèvres, haut dans les montagnes prés de son repaire.

Corlagon est bien moins redoutable que Scorba ; il fait la moitié de la taille de ce grand dragon, ne faisant que 15 m de long. Il ne lui est pas possible de souffler du feu. Son repaire est une grande caverne dans une passe de la montagne, et il est également un garde frontalier compétent.

Points de Coup 300. Niveau 30. TA 12 (-80)
Modes d'attaques : Morsure + 100 (gigantesque). Griffe + 100 (gigantesque). Enfoncement + 75 (gigantesque).
Vitesse de mouvement : Très rapide à Rapidité aveuglante (au sol 40 km/h, dans les airs 96 km/h).
Longueur 15 m. Envergure 16.5 m.
Corlagon utilise la Table des Coups Critiques des Très Grandes Créatures.

Trésor

500 -1000 pièces d'or sous forme de gemmes, de joyaux et d'objets précieux.

Un assortiment d'armes + 5 (voire meilleures).

Aeglin, une épée de Gondolin, la camarade d'Orcrist et de Glamdring. Aeglin (épée + 30) luit d'une lumière bleue en présence du mal et renferme un esprit dédié à la destruction du mal. C'est une épée foudroyante qui délivre un Coup Critique d'électricité avec chaque Coup Critique normal. Elle possède un fourreau et fut laissée là, il y a longtemps, par quelqu'un n'ayant rien à voir avec le dragon.

4.4 Ours

L'ours brun est l'adversaire le plus compétitif du loup, tout au moins dans les forêts d'Angmar et de Rhudaur. Leur poids varie — de 200 à 400 kg — et ils sont rarement un danger pour les humains. Bien que les ours soient carnivores, ils mangent aussi des fruits, des noix et bien sûr du miel. Leur nourriture de base est le poisson. Les ours bruns sont moins actifs en hiver, où ils passent le plus clair de leur temps à dormir.

Points de Coup 145. Niveau 5. TA 8 (-10).
Modes d'attaque : (a) Enfoncement + 60 (grand), ou (b) Saisie + 70 (grande), puis Griffe + 60 (grande), puis Morsure + 20 (moyenne).

05 · Population & cultures

Plusieurs groupes d'humains servent sous la bannière du Roi-Sorcier. Ce sont les gens de Rhudaur et de Rhûn et le peuple Estaravë, Septentrionaux des vallées de l'Anduin. Bien que la population dans son ensemble ne soit pas entièrement perverse, les dirigeants qui la gouvernent sont maléfiques. Ces groupes fournissent la plupart des soldats d'Angmar. Quelques membres de ces groupes raciaux ont même choisi d'habiter d'une façon permanente en Angmar.

Les habitants humains d'Angmar proviennent d'une variété d'origines et peuvent être rangés dans deux catégories : hommes libres et esclaves. Les hommes libres sont souvent d'anciens soldats qui ont choisi de s'établir dans la région. La majorité de la population la plus pauvre de Rhudaur et de Rhûn, et des membres du peuple Estaravë, spécialement des jeunes, s'engagent dans les armées d'Angmar, recherchant l'occasion de s'enrichir. Les soldats démobilisés qui s'établissent en Angmar sont bien récompensés.

La philosophie d'Angmar est parfaitement compatible avec les cultures de ces peuples. Bien que les sociétés diffèrent en de nombreux points, elles partagent des points communs qui s'harmonisent avec les buts du Roi-Sorcier. Les trois cultures sont extrêmement basées sur la guerre, et le rang de guerrier est très prestigieux. De surcroît, la structure sociale est très rigide. La classe supérieure se compose de guerriers, qui ne combattent pas pour le plaisir, et déclare la guerre quand bon lui semble. Les classes inférieures se composent de paysans et d'esclaves qui cultivent la terre et partent en guerre quand on le leur commande. La guerre fait partie intégrante de la vie ; elle est considérée comme faisant partie de la course normale des événements.

Pour un paysan de Rhûn, les armées d'Angmar représentent une mobilité sociale. En s'engageant et en combattant bien, il ne s'élève pas seulement au rang convoité de guerrier mais aussi à un niveau de richesse relative. Angmar renforce cela en offrant à son ancien soldat un emploi où son statut sera honoré. Si le paysan retournait à son ancienne demeure, il pourrait être méprisé et rétrogradé à un emploi inférieur.

Ces immigrants se sont établis dans des villages fortifiés le long de la frontière d'Angmar. Les trois cultures ont fusionné et se sont transformées pour ne faire qu'une société unique. Beaucoup des hommes vivant au village ont été incapables d'oublier leur éducation de paysan. Ils ont obtenu le statut de guerrier, mais ne peuvent abandonner leur ancien statut de fermier ou de cordonnier. Quand ils ne sont pas engagés dans des actions militaires, ils retournent à leurs anciennes occupations.

Le climat de la région rend cela possible. La terre est Infertile et le climat est rude. Bien qu'ils aient quelques esclaves pour cultiver la terre, cela ne suffit pas à entretenir une aristocratie oisive de guerriers. Les ressources d'Angmar ne peuvent pas non plus entretenir des immigrants qui ne peuvent gagner leur vie. Les habitants des villages doivent travailler pour se soutenir mutuellement dans cette région.

Chaque village est responsable des patrouilles quotidiennes à faire dans la région alentour. Les hommes sont aussi quelquefois recrutés pour escorter des convois de marchandises au village voisin. En période de guerre, ils grossissent les rangs des soldats et constituent une défense partielle le long

de certaines parties de la frontière. Ces circonstances rendent le paysan-guerrier bienvenu en tant qu'immigrant permanent plutôt qu'en tant qu'aristocrate-guerrier (ce dernier est encouragé à rester dans l'armée). Le paysan-guerrier a, cependant, l'expérience et la personnalité qui permettent au village d'être un village parfait.

Le paysan a l'expérience militaire nécessaire et une plus grande capacité à suivre les ordres. Sept aristocrates de Rhûn, envoyés en patrouille, ont de fortes chances de se tuer mutuellement à la première dispute. Le paysan, bien qu'il ne soit peut-être pas aussi bon qu'un guerrier aristocrate, peut aussi bien gagner sa vie en dehors d'un rude environnement.

5.1 Point de vue

Le rude climat d'Angmar n'encourage pas un tempérament amical et généreux. La saison des récoltes est courte et l'hiver est long. Les villageois sont isolés les uns des autres durant les longs hivers. La plupart ne s'éloignent pas plus loin que les villages voisins, même pendant les mois d'été. Ce style de vie limité rend les villageois insulaires suspicieux vis-à-vis des étrangers. La guerre contre les Dúnedain a renforcé cette attitude.

Angmar est devenu un asile pour ces peuples et, pour des raisons qui leur sont inconnues, les Dúnedain et les Elfes semblent déterminés à les détruire. Toute chose étrange ou extérieure à Angmar représente l'inconnu et, par suite, pourrait être une menace à leur sécurité. Bien qu'à l'origine ils proviennent de cultures différentes, la vie du village a rétréci leur point de vue.

Comme on a pu le voir ci-dessus, la plupart des habitants d'Angmar ne sont pas nécessairement maléfiques. Beaucoup de ceux qui font des choses maléfiques ne sont pas sciemment pervers comme leurs supérieurs, mais ils sont ignorants, pleins de préjugés et irréfléchis. Leur cruauté envers les Dúnedain provient de la crainte et de l'ignorance. D'autres sont maléfiques, ayant développé un goût pour le massacre et les voies de fait quand ils étaient dans l'armée. Cependant, ces mêmes hommes qui sont de cruels soldats sont souvent bons pour leur propre famille. La propagande d'Angmar est efficace et beaucoup de ses habitants pensent que les Dúnedain sont des guerriers brutaux.

5.2 Vie du village

La vie dans ces villages n'est pas différente de celle des autres colonies rurales. La plupart des hommes se sont établis et mariés à des femmes venues de leur patrie. Angmar fournit toutes les marchandises dont ils ont besoin et qu'ils sont incapables d'avoir, ou de la nourriture si c'est en petite quantité. Les villages sont faiblement indépendants. Si un homme n'est pas fermier, il fabrique des chaussures ou, plus rarement, dirige une auberge ou est peut-être un forgeron. Un conseil tournant gouverne les affaires de chaque village et assigne les patrouilles et les autres responsabilités militaires. Chaque village est responsable devant l'un des trois principaux châteaux frontaliers. La population de ces villages reste assez stable. Le taux de naissance est assez faible et tous les jeunes hommes sont appelés sous les drapeaux dans l'armée. Les nouveaux immigrants compensent environ ceux morts de maladie ou de vieillesse, et les naissances remplacent environ les hommes tués à la guerre.

Chaque famille vit dans sa propre maison. Les aînés des enfants, mâles ou femelles, héritent de la maison de leurs parents, et les plus jeunes ou les nouveaux immigrants bâtissent la leur. De plus, chaque famille a au moins un peu de terrain et les fermiers, bien sûr, en ont plus. La plupart des familles ont un cochon, et peut-être une vache ou une chèvre. Pendant que les femmes s'occupent de leur intérieur, les hommes vaquent à leur travail quotidien. Quelques-unes des plus riches familles ont quelques esclaves pour les aider dans leur travail ; leur condition varie dramatiquement.

La nourriture, due aux récoltes, est la plus importante occupation des villageois. Les récoltes sont suffisantes pour qu'ils puissent se nourrir et pour en faire le commerce, mais elles ne sont pas suffisantes pour nourrir les armées d'Angmar. Les fermiers se concentrent sur la culture plutôt que sur l'élevage d'animaux. Il serait impossible de cultiver assez de foin pour nourrir de grands troupeaux d'animaux durant les longs hivers.

Les champs sont petits et séparés par des murets en pierre qui abritent les récoltes des vents forts. Les différentes cultures sont le seigle, l'orge, l'avoine, les pommes de terre, les choux, les navets et les betteraves. Cette nourriture est complétée par des pois et des haricots du jardin et, parfois, par des œufs. Les gens mangent peu de viande ; une famille mange un cochon par an. Un fermier débrouillard entretient ses pommiers, car leur récolte est un supplément précieux à son alimentation.

Le soir, les hommes, et parfois les femmes, vont à la taverne pour y boire et se détendre. La bière et les boissons alcooliques viennent de Rhudaur et le commerce est actif. Il existe aussi quelques boissons alcooliques locales, mais elles sont peu courantes.

5.3 Économie

L'économie de ces villages est basée sur une combinaison d'argent comptant et de troc. La population utilise peu d'argent comptant entre elle ; les gens préfèrent troquer ce dont ils ont besoin. En réalité, il y a peu de dépenses personnelles. Les convois de marchandises en provenance du Sud apportent des produits pour l'armée et aucun n'est de luxe. Quelques fermiers se font de l'argent en plus en vendant leurs vivres frais aux intendants des châteaux frontaliers ou bien aux aubergistes locaux. Si les villages ont besoin d'approvisionnement qui doit être importé, cela est géré par le conseil du village. Chaque famille établit la liste de ce dont elle a besoin et verse le montant approprié du paiement. Le chef du village fait, ensuite, les arrangements nécessaires avec l'intendant du château frontalier le plus proche. Si le trajet est long, il voyage souvent avec l'un des convois de marchandises.

5.4 Gouvernement

Chaque village est un fief de l'un des trois châteaux frontaliers. Ceux-ci collectent les taxes annuelles, enrôlent les recrues et veillent à ce que les villages assument leurs responsabilités. Dans de rares cas, l'ashâktur ou le général du château tranche lors de contestations. Le chef de chaque village est élu par les hommes du village et, ensuite, il est proposé au seigneur du château pour savoir s'il est accepté. Le château est également responsable de la répartition des marchandises dans

les villages, la plupart étant troquées ou payées en espèces. Les vivres frais sont les premiers à faire l'objet du troc.

Comme la population des villages est assez faible, le corps gouvernant comprend tous les hommes valides. Le chef est l'autorité dans toutes les contestations, mais les gens peuvent faire appel au général ou à l'ashâktur de leur château frontalier afin de destituer leur chef s'ils pensent que ce dernier abuse de son autorité.

5.5 Service militaire

Tout homme valide d'Angmar est recruté dans l'armée à l'âge de 17 ans. La durée du service est de huit ans. La population de la région est trop peu importante cependant pour que ces soldats forment une partie conséquente de l'armée, et le gros de la troupe vient de Rhudaur et de Rhûn.

5.6 Système monétaire

Angmar n'utilise pas une unité monétaire formelle. Les armées utilisent la monnaie de leurs alliés et de leurs ennemis. Une équivalence a été établie entre les différentes monnaies, ainsi la population connaît la valeur de chaque pièce des différents pays. La monnaie est utilisée principalement pour payer les soldats et acheter des marchandises à l'étranger.

5.7 Langages

La population d'Angmar parle un dialecte particulier. Ce langage est un mélange d'Adûnaic, de Westron et de la langue des Hommes des Collines de Rhudaur. On y trouve des mots de Rhûn et Estaravë, ainsi que certains éléments de Noir-Parler.

5.8 Population assujettie d'Angmar

Esclaves

Les esclaves du Roi-Sorcier viennent de beaucoup d'endroits différents. Certains ont été capturés lors de raids en Arthedain ou dans la partie sud d'Eriador. D'autres ont été capturés lors de guerres faites par les alliés du Roi-Sorcier à l'est des montagnes. Les hommes de Rhûn font souvent la guerre à leurs voisins de l'est et, par conséquent, ont un approvisionnement continu en esclaves. Le Roi-Sorcier demande annuellement un tribut en esclaves aux peuples de Rhudaur et de Rhûn, ainsi qu'aux Estaravë. Comme toutes ces races pratiquent l'esclavage, ce tribut ne leur est pas trop onéreux. Parfois des prisonniers Dúnedain seront envoyés à l'Est comme esclaves, car il serait trop risqué de les garder trop près de leur patrie.

Les esclaves sont pauvres, malheureux et suspects. Beaucoup ont été si opprimés qu'ils ne sauraient quoi faire si la liberté leur était accordée. Certains feraient bon accueil aux Dúnedain qui les libéreraient, mais d'autres les considéreraient seulement comme de nouveaux maitres. Certains

esclaves des villages d'Angmar ont de la valeur et sont bien traités. La plupart ont si peur du Roi-Sorcier qu'ils n'oseraient pas lui résister.

Nomades

Ces peuples n'habitent pas Angmar, mais sont des itinérants qui vivent sur les Territoires incultes du Nord (voir carte III à 3). Les nomades suivent les migrations des rennes. Ils ne portent aucun amour au Roi-Sorcier et sont, seulement, faiblement sous sa domination. Les soldats d'Angmar, de temps en temps, font des raids dans leurs campements et le Roi-Sorcier leur prend un tribut annuel en rennes.

Les nomades sont très prudents en ce qui concerne leur résistance ouverte envers le pouvoir du Roi-Sorcier. Bien qu'ouvertement soumis, beaucoup de ces groupa sont connus comme des alliés de valeur des rangers d'Arthedain. Certains nomades fournissent secrètement des marchandises et autres nécessités dont ont besoin les Dúnedain.

06 · Politique & pouvoir

6.1 Les Dúnedain en 3A 1700

Arthedain est le seul royaume restant des trois royaumes d'Arnor (voir carte II). Ses dirigeants revendiquent la suzeraineté de tout Arnor, car aucun héritier d'Isildur n'existe en Cardolan et en Rhudaur. Ce n'est qu'une revendication verbale ; les frontières d'Arthedain se sont singulièrement rétrécies depuis la peste de 3A 1636, et le royaume n'a plus les ressources nécessaires pour protéger un plus grand territoire.

Le seigneur des Arthedain s'appelle Arvegil et il est monté sur le trône à la mort d'Argeleb II durant la peste. En dépit de l'affaiblissement des Dúnedain, le roi maintient encore une puissante garde le long de ses frontières amoindries. Sa vigilance a été récompensée ; la vie à l'intérieur des frontières d'Arthedain est assez plaisante et relativement sans danger, et les gens ont commencé à oublier la terrible dévastation due à la peste.

Le royaume a beaucoup changé depuis la peste. Il y a eu un déplacement spontané de la distribution de la population après que les gens aient récupéré de la maladie. Quelques villes furent abandonnées et d'autres ont attiré les survivants de plusieurs villes. La plupart des gens ont choisi d'abandonner les régions reculées désertes et de se retirer au centre du royaume. Même près de Fornost, les gens ne se sentent plus tout à fait en sécurité ; la plupart des villes sont entourées par des murs récemment construits. La puissance du Roi-Sorcier n'est pas oubliée.

6.2 Angmar en 3A 1700

6.21 Techniques, buts et stratégies du Roi-Sorcier

Le Roi-Sorcier d'Angmar est l'un des plus puissants êtres de toute la partie ouest des Terres du Milieu. En fin de compte il reste, cependant, un outil de Sauron et un esclave de l'Anneau Unique. Le Roi-Sorcier est le chef des Nazgûl, les redoutés Spectres de l'Anneau. Il est l'instrument que Sauron a choisi pour détruire les Dúnedain du Nord. Toutes ses actions sont le reflet de la volonté de son puissant maitre.

Il n'y a aucune hâte dans la campagne du Roi-Sorcier ; quand son premier assaut pour renverser les Dúnedain échoua, il fit retraite dans Angmar pour y attendre. Étant immortel, il ne ressent pas la nécessité de se presser à cause du temps qui passe, ce qui contraint les autres conquérants. Il considère la force des Arthedain encore trop importante pour les conquérir, mais leur puissance décline avec les années. Le Chef des Naze a ordonné à ses troupes de harceler les Dúnedain partout où elles le peuvent, tout en conservant leur propre force. Avec le temps, il espère que ces raids et les Ténèbres d'Angmar humilieront, démoraliseront et réduiront le nombre des Dúnedain qui vivent en Arthedain. Cette stratégie porte ses fruits ; chaque année, de plus en plus de gens partent vers Gondor et sa tranquillité.

Avec ses alliés, il attend l'assaut final sur Arthedain. Ses alliés sont nombreux : des Hommes des

Collines maléfiques de Rhudaur, des gens du sud et encore d'autres de l'est.

6.22 Le Roi-Sorcier



Le Roi-Sorcier est le dirigeant absolu d'Angmar et le plus puissant servant de Sauron. À la différence des huit autres Nazgûl, il est doué de pensées indépendantes ; il est totalement voué à Sauron, mais, dans les limites de cette domination, il peut échafauder des plans, une stratégie militaire, etc., pour accomplir les buts de son maître. Le chef des Neuf est un mort-vivant ; il existe dans le monde des wraiths et des ténèbres. Sa manifestation physique peut, au mieux, être temporairement dissipée, mais sa destruction dépend d'un futur lointain. De plus, les Nazgûl ne peuvent exister que si l'Anneau Unique existe.

Le Roi-Sorcier d'Angmar est un puissant sorcier, mais il lance rarement un sort. Il est lanceur de sort de niveau 60 (voir le paragraphe sur ses habilités). Cependant, le Spectre de l'Anneau doit masquer

son pouvoir car sa source est sauronique ; s'il lui arrivait d'utiliser sa magie dans sa pleine potentialité, il révélerait l'existence de son maître.

Le chef des Nazgûl n'a besoin d'aucun sort supplémentaire pour décourager les gens. Son pouvoir inné et sa Présence sont si grands que tous les gens doivent résister à sa Présence ou être en état de choc et s'enfuir pris de panique. Cette capacité varie beaucoup avec la distance, et il peut, s'il le souhaite, masquer ce pouvoir. Quand ce pouvoir est utilisé au maximum, il a un rayon de 4,8 km. Ceux entre 3,2 km et 4,8 km du Nazgûl deviennent mal à l'aise ou ont peur, et les plus timides s'enfuiront. Entre 1,6 km et 3,2 km, les réactions sont plus sévères, créant des attitudes variées, primitivement le désir de se cacher dans l'endroit disponible le plus proche. Son effet est extraordinairement puissant à moins de 1,6 km. Ceux à moins de 300 m seront atteints de terreur et d'épouvante et généralement fuiront. Quiconque à moins de 90 m sera cloué sur place, pris de panique à moins qu'il ne surmonte sa peur grâce à sa force de volonté. Une grande présence d'esprit aidera à surmonter la terreur qui paralyse les gens et les animaux. En plus de la grande peur qui irradie du seigneur des Neuf, ceux à moins de 90 m peuvent succomber sous le Souffle Noir. La créature affectée tombe dans des Rêves Noirs et meurt en un laps de temps en heures ou jours, lequel dépend de sa race. Les Noldor ayant vécu en Valinor sont immunisés contre ces effets.

Le Roi-Sorcier d'Angmar ne peut être blessé par la plupart des armes normales et magiques. Une telle arme en contact avec sa « chair » se brisera automatiquement. Il y a des exceptions : Eowyn était destinée à tuer le Nazgûl ; l'arme dont elle se servait était sans importance (SdA. III). Les armes magiques peuvent occasionner quelques dommages, mais se briseront à moins qu'elles ne soient extraordinaires. Les deux couteaux magiques dont se servaient les hobbits face au Roi-Sorcier se sont dissipés bien que l'un d'entre eux ait occasionné un peu de dégâts. Les pouvoirs décrits précédemment sont dus à l'anneau que le Nazgûl portait autrefois à sa main. L'anneau a aussi d'autres habilités : il consume la chair du porteur et le transforme en mort-vivant sous la domination de Sauron. De plus, il ajoute 30 niveaux au Jet de Résistance du Chef des Nazgûl contre n'importe quel sort ; ceci est un reflet du pouvoir de Sauron qui forgea l'anneau.

Habilités et caractéristiques du Roi-Sorcier

FO 101 ; RP 101 ; EM — ; IN 101 ; PR 120/90* ; CO 101 ; AD 100/40 ; ME 101 ; RS 101 ; AG 100. La barre / représente la double nature du Spectre de l'Anneau. Le premier nombre est sa caractéristique sous la domination de Sauron, le deuxième est sa caractéristique innée.

Capacité en sort : Le Roi-Sorcier a toutes les listes de base de sorcier de Spell Law au niveau 50.

TA 20 (-120). Points de Coup 360. Bonus de combat + 180.

Armes :

Épée longue de feu + 30. Pour chaque Coup Critique normal qu'inflige l'épée, elle provoque un Coup Critique de Chaleur supplémentaire. De plus, l'épée fut forgée par Sauron et elle brise les armes qui ratent leur résistance vis-à-vis d'un sort de destruction de niveau 60.
Masse Tueuse +30 d'humains et d'elfes. Résistance vis-à-vis d'un sort « Mort Lente » de niveau 60. Cette masse d'armes fut également forgée par Sauron et a le même effet que l'épée sur les armes.

6.23 Troupes et information militaire

(voir aussi paragraphe 8.7)

Les armées d'Angmar se composent d'humains, d'orques et d'autres créatures moins agréables. Le Roi-Sorcier dispose de 25 000 hommes et de 50 000 orques. Ses hommes proviennent des régions au sud et à l'est des Monts Brumeux. Ces humains sont de Rhudaur et de Rhûn. Il y a un petit contingent d'hommes Estaravë, Septentrionaux qui viennent des vallées de l'Anduin. Ces peuples sont tous belliqueux, et les soldats, spécialement les aristocrates, sont soumis à une stricte discipline militaire. Son armée d'humains est cantonnée en Eriador et en Angmar, gardant ses frontières et ses postes avancés. Ses orques ne s'écartent pas très loin des tunnels dans la montagne ; ils gardent Carn Dûm ou le Mont Gundabad. Les orques les moins chanceux servent de gardes, la nuit, aux frontières d'Angmar.

Organisation militaire

Un tableau en 8.72 donne les habilités de base des personnalités décrites ci-après.

Le Roi-Sorcier est l'ultime commandant de ses armées, mais à cause de la terreur qu'il inspire, il trouve plus pratique d'avoir des humains mortels comme intermédiaires. Son commandant en second est Dancu, un Núménoréen Noir. Cinq autres généraux subalternes commandent chacun 5 000 hommes.

Hiérarchie militaire et grades dans Angmar

Mornartur (Général) = 5 000 hommes (Mornar) ;
Ashâktur = 1 000 hommes (Ashâk) ;
Grishâktur (Capitaine) = 100 hommes (Grishâk).
En plus des grades ci-dessus, il existe un nombre de gradés promus à la discrétion des différents ashâktur et capitaines.

Information de base

Les 25 000 hommes d'Angmar se répartissent comme suit :

Cavalerie 5 000 ;
Fantassins légers 15 000 ;
Fantassins lourds 5 000.
L'armée renferme dans ses rangs peu de niveau 1 ; la plupart des hommes acquièrent rapidement suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 2. Le fantassin moyen est soit niveau 2, soit niveau 3, voire plus haut. Les membres de la cavalerie, qui généralement sont de naissance aristocratique, sont tous de niveau 4 ou plus ; ceci est dû à la plus grande expérience acquise.

La plupart des officiers sont de niveau quelque peu plus élevé que les unités qu'ils commandent afin d'inspirer le respect parmi la troupe. Les hommes qui atteignent les plus hauts niveaux, i.e. quatrième, ne deviennent pas nécessairement officiers. Ces guerriers expérimentés sont souvent réunis dans des unités d'élite pour faire des raids et des coups de main.

L'armée est soigneusement organisée afin de réduire les querelles entre soldats. La plupart des unités sont composées d'hommes des mêmes groupes ethniques, particulièrement parmi les soldats de bas

niveau. Beaucoup d'unités spéciales ou d'élite sont, cependant, composées de soldats des trois groupes raciaux.

Commandements

Un capitaine commande environ 50 à 100 hommes en fonction des circonstances et du cantonnement de l'unité. Dans Carn Dûm et les autres grandes forteresses d'Angmar et de Rhudaur, la structure de commandement est très rigide ; elle est beaucoup plus relâchée le long des frontières. Un capitaine est généralement promu par un ashâktur ou, plus rarement, par un général. Les capitaines sont responsables du comportement de leurs hommes, et les ashâktur traitent rudement les commandants qui ne peuvent contrôler leurs subordonnés.

Les capitaines varient beaucoup dans leurs habilités, et peuvent être de niveau 3 à 6. Ce sont des guerriers expérimentés qui s'y connaissent en matière de guerre et ils ont généralement appris quelques tactiques élémentaires. Voir le tableau 8.72 pour avoir les niveaux et habilités de quelques capitaines spécifiques d'Angmar.

Les ashâktur de l'armée sont choisis par les généraux. La plupart de ces hommes sont supérieurs au niveau 10 et ils sont bons guerriers. Ils ont accès aux armureries de Carn Dûm et portent de très bonnes armes, armures et boucliers (équipement non magique +5 à +10).

Les généraux



Seigneur Dancu (niveau 30)

Dancu est le chef des généraux. Ce Núménoréen Noir de niveau 30 est maléfique et ambitieux. Il échafaude des plans pour devenir le roi d'Umbar avec l'aide du Roi-Sorcier, un objectif que le chef

des Nazgûl espère voir se réaliser.

Dancu est un excellent commandant et a de très grandes responsabilités. Il commande l'Hoerk (une unité de combat d'élite) et toutes les autres unités spéciales d'Angmar. Proche du Roi-Sorcier, il est l'ultime autorité en matière de défense d'Angmar et de Carn Dûm. De plus, il aide le Chef des Nazgûl dans l'échafaudage de plans et en matière de reconnaissances militaires.

Objets magiques

Épée longue + 15, détecte les Dúnedain et les Elfes à 90 m. La lame est recouverte d'une façon permanente de poison Asku (niv. 15), mortel pour les Elfes ;
Bottes d'Équilibre qui ajoutent 25 à toutes ses manœuvres ;
Cape des Ombres qui rend le général presque invisible dans l'obscurité ou dans l'ombre ;
Dancu a également accès à tout équipement et armure non magiques de son choix.

Général Ulrac (niveau 27)

Ulrac est un chef de clan du pays de Rhûn. C'est un grand guerrier féroce et cruel. En tant que membre du culte qui adore Sauron, Ulrac méprise toute émotion qui pourrait être considérée comme bonne, bienveillante ou miséricordieuse. Il mesure 1,98 m, a la peau sombre et est laid.

Ulrac est le commandant des défenses frontalières d'Angmar. Il est basé au château Morkai, une des forteresses frontalières. Tout trouble, prisonnier ou problème concernant la frontière lui est directement rapporté. Ulrac a une cavalerie de 1 500 hommes sous ses ordres.

Général Durkarian, de Rhudaur (niveau 25)

Durkarian descend de l'une des familles maléfiques qui conquirent Rhudaur. Il déteste les Dúnedain et les Elfes et les tuera partout où il le pourra. Durkarian est assez jeune mais très compétent. Son visage dément sa nature maléfique ; il est svelte, a les cheveux d'un blond-doré et les yeux bleus.

Durkarian garde la frontière nord de Rhudaur. Il a, à sa disposition pour différentes tâches, une cavalerie de 1 000 hommes, particulièrement pour des raids en territoire ennemi.

Objets magiques

Le général Durkarian possède un objet magique rare et merveilleux qui est dans sa famille depuis de nombreuses années. Il a été trouvé, il y a longtemps, dans un trésor de dragon. C'est une ceinture faite de fines mailles d'acier sertie de sept plaques en pierre polie d'une grande dureté. La boucle de la ceinture est un gros diamant taillé et poli, gravé de runes en Khuzdul. L'inscription signifie :
« Ceinture de Durin l'Immortel ».
Chacune des sept autres runes sur la ceinture rappelle la force de la pierre. C'est un objet des anciennes légendes des nains. Il est dit qu'elle a été portée par Durin, et forgée soit par lui, soit par Aulë. La ceinture n'est utilisable que par des nains de famille royale, mais elle est tellement renommée que tout nain la reconnaîtra instantanément. L'objet a les pouvoirs suivants :

La force et la présence du porteur nain passent à 102 ;
Le porteur reçoit la force de la pierre 7 fois par jour ;
La durée à chaque fois est de 49 rounds de 10 secondes. Cela lui permet de multiplier les Points de Coup infligés aux ennemis des nains par 7 ;
La ceinture confère simplement une force de 100 aux humains.

Durkarian connait les origines Naines de la ceinture, mais il est très satisfait du pouvoir qu'elle lui confère et pense qu'il utilise l'objet au maximum de sa capacité.

Le général porte deux autres objets magiques : pioche de guerre + 10 et armure de plates + 15 (pour les cérémonies) ou plastron + 15.

Général Durax (niveau 21)

Durax est un descendant des Núménoréens Noirs. Comme Durkarian, il garde les frontières de Rhudaur. Durax est responsable de la protection des convois de marchandises de Rhudaur à Angmar et de l'organisation de raids dans la partie sud d'Eriador. Objet : épée large + 15.

Général Cykur (niveau 24)

Cykur est un Núménoréen Noir d'Umbar. C'est un ami de longue date et compagnon de Dancu, et un partisan dévoué à la cause du général. Dans leur jeunesse, ils étaient capitaines de bateau et pirates servant ensemble Umbar.

Cykur a charge de la coordination des défenses frontalières d'Angmar dans le vaste no man's land entre Angmar et Arthedain. Il organise des raids, questionne les prisonniers, reçoit les comptes rendus des reconnaissances et régulièrement fait la tournée des postes avancés. Cykur est généralement cantonné à Carn Dûm avec le reste de ses hommes qui ne sont pas sur la frontière. Il a sous ses ordres une cavalerie de 100 hommes.

Général Khursh (niveau 20)

Khursh est le plus étrange des généraux ; c'est un Variag à la peau sombre de la lointaine région de Khand. Ce général fait également partie du culte sauronique dédié à servir le Seigneur Ténébreux.

Khursh est cantonné à Carn Dûm. Il a charge d'organiser les défenses de cette grande forteresse, quand elle n'est pas dirigée par Dancu. Le reste de la cavalerie est sous ses ordres. Objet : épée longue maléfique + 10, sacrée pour le culte sauronique. La lame est recouverte par un poison permanent de niveau 10 ; la victime doit sauver contre mort instantanée.

En plus de leurs objets personnels, les généraux ont accès au meilleur équipement que les armées d'Angmar possèdent. Ils sont généralement porteurs d'une grande variété d'herbes médicinales et/ou de poisons. Comme Dancu, ils sont libres d'utiliser tout équipement, arme et armure +10 de leur choix. Chaque général a une garde du corps personnelle de 10 à 15 hommes, qui ont accès au même équipement que les généraux.

L'Hoerk

Une Hoerk est une unité d'élite de guerriers. Sa fonction varie ; elle peut servir de garde du corps à un dirigeant ou former le noyau d'un régiment d'élite dans une armée. Elle peut même être une unité de mercenaires qui se loue au plus offrant. Les membres de l'Hoerk du Roi-Sorcier ont été triés sur le volet par Dancu. Elle est constituée de 60 hommes de niveau supérieur à 10 et de 6 trolls noirs. Si jamais le Roi-Sorcier prend part à une bataille, cette unité lui servira de garde du corps.

Actuellement, ils sont cantonnés à Carn Dûm. Si la forteresse est attaquée, l'Hoerk sert de défense finale au château qui protège l'intérieur de la montagne. En temps de paix relative, les guerriers passent leur temps à s'entraîner au combat et à d'autres habilités. L'Hoerk a accès au même équipement que celui des généraux et aux objets dans les armureries spéciales de Carn Dûm (voir description de Carn Dûm, paragraphe 7.1).

Harband (niveau 20), commandant en second de l'Hoerk : Harband est un humain originaire de Rhudaur. C'est un excellent tacticien et un commandant au sang-froid et pondéré. Harband perd rarement son sang-froid au cœur d'une bataille. À l'esprit vif et objectif, il sacrifiera des hommes s'il le faut.

Les Trolls Noirs : Les meilleurs guerriers de l'Hoerk sont 6 Olog-hai, ou trolls noirs. Ces créatures furent engendrées dans les profondeurs de Cam Dûm, avec l'aide du pouvoir de Sauron. Ils sont immunisés aux effets de la lumière du soleil ; ceci est dû aux puissants sorts qui ont été lancés lors de leur création. Ces trolls sont plus dégourdis, plus grands et plus féroces que leurs compatriotes. Heureusement, il n'en existe que 50 dans tout Angmar. Ils mesurent plus de 3,60 m et, dus à leur taille peu commune et à leur force, ils préfèrent manier une arme à deux mains dans chaque main. Voir paragraphe 8.73 pour leurs caractéristiques.

Unités spéciales

Arbalétriers : Cette unité de 550 hommes est rattachée d'une façon permanente à la forteresse de Carn Dûm. Ces hommes sont postés aux meurtrières des murs du château avec des arbalètes légères ou lourdes. Les hommes de cette unité sont de niveau 2 à 5, avec un bonus de +50 à +80.

Pisteurs (rangers maléfiques) : C'est une unité d'élite de 200 hommes, de niveau 8 ou plus. Ces hommes ont des compétences dans différentes tâches. Ils sont rarement ensemble au sein d'une grande unité, mais sont envoyés pour réaliser des tâches individuelles ou en petits groupes en fonction de la nécessite. Les rangers sont entraînés à diriger des loups et travaillent étroitement avec ces animaux. Chaque ranger a son loup personnel. Ensemble, ils ont 98 % de chances de trouver des traces récentes. Il est à noter qu'il existe d'autres pisteurs dans l'année du Roi-Sorcier, cette unité est uniquement une unité d'élite triée sur le volet. Tous les rangers peuvent lancer un sort « caméléon ». Ils ont un équipement spécial identique disponible comme pour l'Hoerk.

Sarkan, commandant des pisteurs (niveau 15)

Originaire de Rhûn, Sarkan s'est adapté à sa nouvelle patrie. Il est foncièrement maléfique et dévoué au service du Roi-Sorcier.

Harlluinar, commandant en second des pisteurs (niveau 15)

Harlluinar est un commandant en second efficace comme le souhaite tout commandant. Il est fanatiquement dévoué à l'élimination des Dúnedain d'Arnor. Grâce à ce dévouement, il n'existe aucune rivalité entre les deux commandants.

Membres supplémentaires de l'unité

Carmil (niveau 8) : Une nouvelle recrue de l'unité, qui a été promue sur ses performances passées. Carmil est sinistre, extraordinairement intelligent et a une bonne autodiscipline. Il est originaire de Rhudaur et cherche à faire fortune afin de retourner sur les terres de ses ancêtres en homme riche. Il a déjà amassé une petite fortune. Carmil n'est pas vraiment maléfique, mais il s'est fourvoyé dans sa haine des Dúnedain.

Farrenar (niveau 12) : Cet homme est « l'assassin » de l'unité. C'est un spécialiste en infiltration et poisons. Il préfère le garrot.

Armes des armées d'Angmar

Les armées d'Angmar n'ont pas qu'une seule arme de corps à corps ou qu'une seule arme de jet. Comme reflet des diverses origines de certains soldats, les hommes ayant une expérience antérieure se servent des armes de leur patrie. Les préférences parmi les fantassins vont de l'épée large et l'épée longue aux armes telles que marteaux de guerre et masses. Durant les engagements militaires, il est impossible de se servir de frondes, fouets, boomerangs et bolas, ainsi que des épées à deux mains. Les armes qui ont plus qu'une chance normale de blesser un soldat ami lors d'une bataille sont strictement interdites par les officiers commandants. Parfois un guerrier possède une arme de chez lui, mais la plupart choisissent une arme à une main dans la liste suivante : masse, marteau de guerre, épée longue, épée large, épée courte ou cimeterre. Le choix des armes de jet est limité à l'arc composite ou à l'arc long ; les arbalètes sont réservées aux unités spéciales. Tous les soldats d'Angmar doivent s'entraîner à l'utilisation du bouclier, d'une arme à une main et d'un arc. Tous les fantassins reçoivent des boucliers normaux dans leur équipement, mais s'ils en ont apporté, ou trouvé, un qui est meilleur, ils sont encouragés à s'en servir. Chaque bouclier porte le blason d'Angmar : une forteresse rouge sur un fond noir. Les soldats peuvent s'entraîner avec toute arme qu'ils trouvent sur un champ de batailles, et l'utiliser au combat après approbation de leur ashâktur commandant. Tout ceci s'applique aux fantassins d'Angmar. En ce qui concerne les unités spéciales, les officiers supérieurs et la cavalerie, l'armement varie.

Les membres des unités spéciales et les officiers supérieurs peuvent se servir de n'importe quelle arme de leur choix, à condition qu'elle soit, pour ainsi dire, disponible. La cavalerie, qui est composée de nombreux membres de la noblesse et de guerriers très expérimentes, a un choix plus vaste d'armes mises à sa disposition. À cheval, ces guerriers peuvent tous se servir d'une lance et d'au moins une arme à une main à pleine compétence. Ils savent tous se servir d'un arc à cheval (un arc court) et d'une variété d'autres armes qu'ils peuvent utiliser démontés ou montés. Ces hommes peuvent généralement choisir ces armes supplémentaires et ils ne sont pas limités à la sélection disponible aux fantassins. Ils portent aussi le bouclier de leur choix.

L'armure des soldats varie beaucoup. Un fantassin ordinaire porte normalement une veste de cuir. Ses capitaine et ashâktur peuvent porter soit la cotte de mailles, soit peut-être un plastron, en fonction de leur préférence. Les membres de la cavalerie préfèrent la cotte de mailles ou l'armure de plates, en fonction de ce qu'ils ont amené de leur patrie.

Nourriture des armées d'Angmar

La nourriture pour la troupe est l'un des plus grands problèmes auquel est confronté le Roi-Sorcier. Le bas plateau est trop infertile et froid pour permettre une agriculture extensive. Les rations de l'armée sont essentiellement faites de nourriture séchée qui vient de Rhudaur et de l'Est. De l'Est viennent de la viande fumée, des haricots secs, des fruits séchés, des pois secs et du blé. La farine, l'orge et l'avoine sont importées de Rhudaur, avec de la viande fumée en plus. Cette pauvre chère rend la bonne nourriture un des plus effectifs pots-de-vin que l'on puisse proposer à un soldat d'Angmar.

07 · Lieux marquants

7.1 Carn Dûm

Bien avant que le Roi-Sorcier s'installe en Angmar, les nains avaient de nombreuses mines florissantes dans la région. Les grandes salles étaient sûres et prospères, et les nains, au début, ne s'inquiétèrent pas des choses maléfiques qui commençaient à se multiplier. Il ne s'est pas passé beaucoup de temps avant que le Peuple de Durin ne subisse le premier assaut d'Angmar. Les nains durent fuir vers le sud, recherchant la sécurité de leurs mines dans les Collines du Climat. Ce sont eux qui donnèrent son nom à la forteresse du Roi-Sorcier : ils l'appelèrent Carn Dûm, ou la place forte rouge (voir carte III à 4).

Le nom est une rareté parmi les noms de lieux de la partie ouest des Terres du Milieu. Apparemment, c'est une combinaison de mots nains et elfes. « Carn » signifie rouge dans la langue des Noldor et « Dûm » veut dire grande salle ou forteresse dans le langage des nains. C'est par les réfugiés nains que les humains apprirent l'existence d'une puissante place forte en pierre rouge mat. Bientôt, tous en Eriador connurent l'horreur qui vint de cette forteresse du nord.

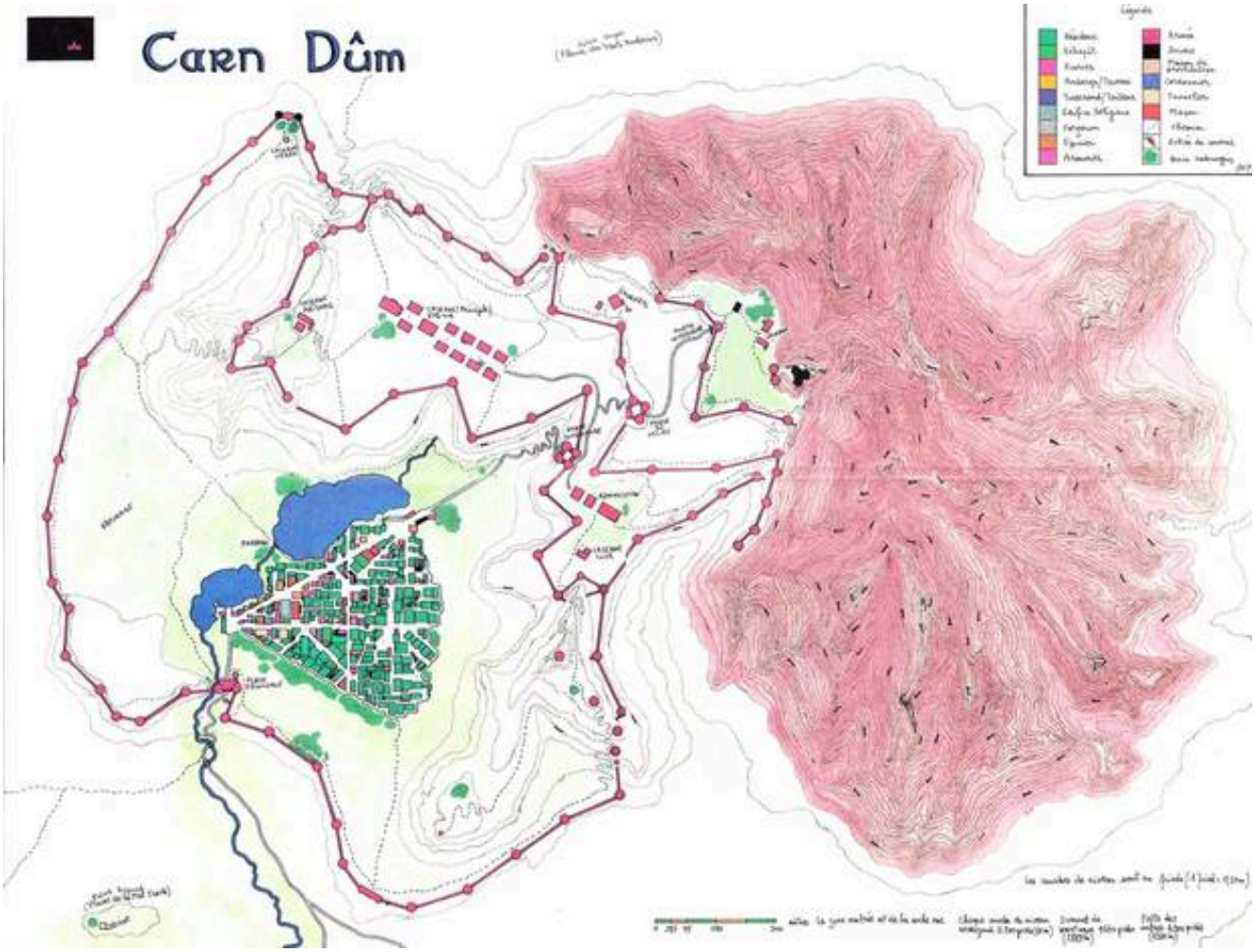
L'arrivée pour la première fois du Roi-Sorcier dans le Nord et la première construction de Cam Dûm sont incertains ; les archives d'Angmar et de Sauron ne sont pas disponibles pour qu'elles soient examinées. Les Sages font état de 3A 1300. Dans les années qui suivirent, orques et humains bâtirent l'une des plus puissantes forteresses des Terres du Milieu.



Carn Dûm est une double place forte ; l'une est située à la base et sur les contreforts d'une montagne gigantesque, l'autre est enfouie dans la montagne. La place forte extérieure a été construite avec soin et astucieusement. Les architectes se sont servis de la montagne afin que les défenseurs soient avantagés et plusieurs murs ont été construits sur le chemin que prendrait une armée conquérante.

Le mur le plus extérieur descend des contreforts de la montagne jusqu'à une certaine distance de sa base. Le mur est bas, ne faisant que 15 m de haut. Il fait 3,60 m d'épaisseur et des passages y ont été aménagés. Des arbalètes légères sont placées tous les 9 à 18 m d'intervalle. Une série de herses internes permet aux défenseurs de fermer des sections intérieures. L'extérieur du mur est protégé par une série de passages et par une porte complexe.

Le mur d'enceinte contient des baraquements, les quartiers des officiers, les resserres, les étables, les cuisines et toutes les autres pièces à usage militaire qui pourraient être associées à une armée. C'est plus une cité qu'une forteresse. La plupart de l'armée humaine stationnée dans Carn Dûm est cantonnée dans cette partie. Les soldats sont logés dans des baraquements en bois à un étage contenant 50 hommes par bâtiment.



Le second mur repose sur les contreforts de la montagne. Il est seulement légèrement plus haut que le mur précédent, mais le terrain montagneux augmente beaucoup la hauteur réelle de cette barrière. L'épaisseur et la hauteur de ce mur sont identiques à celles du mur précédent. La porte du deuxième mur d'enceinte est accessible par un défilé fortifié creusé dans la montagne.

Le deuxième mur d'enceinte a été construit dans le flanc de la montagne. C'est aussi le centre administratif de l'extérieur de la forteresse et les bâtiments y sont moins nombreux mais plus grands. Les généraux et leurs gardes du corps y sont logés, dans des quartiers confortables et spacieux. Les rangers et les arbalétriers ont également leurs baraquements dans ce mur d'enceinte.

De plus, de grands entrepôts renferment de grandes quantités d'armes, de nourriture et de fournitures.

Un autre mur a été construit à la base de l'escarpement à la fin du deuxième mur d'enceinte. Ce mur est moins long, mais autrement il est identique aux autres. Il a un double but : (1) empêcher les attaquants d'escalader la montagne et (2) défendre le tunnel qui mène au sommet de l'escarpement. Ce passage peut être fermé par une herse si e besoin s'en fait sentir.

Le tunnel permet de s'approcher du dernier mur et du donjon. Le mur du mur d'enceinte le plus intérieur mesure 23 m de haut et fait 6 m d'épaisseur. Il est également percé de passages et d'archères (quand cela est possible) espacées de 7,5 m. Le mur d'enceinte est petit et contient les quartiers de l'Hoerk et de leur maître, Dancu. Ces bâtiments sont aisément accessibles et luxueux. L'Hoerk mange, dort et s'entraîne dans ce mur d'enceinte. Le donjon, au contraire, se trouve dans une crevasse de la montagne, au-delà d'un gouffre de 3 m de large. Deux tours fortifiées protègent la crevasse. L'entrée du donjon se fait par le premier étage, rendant l'accès difficile aux attaquants. C'est par ce donjon que les hommes entrent dans la forteresse de la montagne du Roi-Sorcier d'Angmar.

7.11 Défense extérieure de Carn Dûm

Une garde patrouille sur les murs de Cam Dûm. Trois hommes sont au sommet de chaque tour du mur extérieur et des groupes de 5 hommes patrouillent toute la longueur du mur. Sans compter les hommes dans les tours, 50 à 70 hommes patrouillent en même temps sur le mur extérieur.

Trois gardes sont au sommet de chaque tour des deuxième et troisième murs, et 25 et 15 respectivement les patrouillent. La garde sur le mur le plus intérieur est la plus stricte. Quatre gardes sont sur chaque tour, et 20 patrouillent le mur. De plus, il y a toujours 3 membres de l'Hoerk stationnés sur les remparts. Une troupe de 12 hommes assure la garde à chaque porte de la forteresse.

Il existe aussi des patrouilles régulières à l'extérieur et à l'intérieur de Carn Dûm. Les humains surveillent le pays dans la journée, les orques le font la nuit.

Journée : 5 à 8 patrouilles à tout moment + 10 à 20 hommes accompagnés de 23 gros chiens ou loups qui reniflent le sol avec application.

Nuit : 5 à 8 patrouilles + 15 à 30 orques accompagnés de 3 loups.

La durée de chaque patrouille est de 3 h 30, la garde sur les murs est relevée toute les 4 heures.

En plus des patrouilles de la région avoisinante, Dancu a ordonné qu'il y ait des patrouilles de nuit dans les premier et deuxième murs d'enceinte. Ces patrouilles sont toutes composées d'humains. Dans le premier mur d'enceinte, leur composition est identique à celles en extérieur. Dans le deuxième mur d'enceinte, cependant, il n'y a que 2 patrouilles.

Déploiement des troupes

Les soldats de Caro Dûm sont répartis en petit nombre dans les différentes tours. Ils peuvent se placer aux archères ou au sommet des murs à la moindre alerte. Ceux de repos, ou n'étant pas sur les murs, ont des passe-temps de soldats. L'unité spéciale d'arbalétriers est déployée sur les deuxième, troisième et quatrième murs. Ils restent dans les tours jusqu'à ce qu'on ait besoin d'eux.

Administration de l'extérieur de Carn Dûm

Le Roi-Sorcier a peu à voir avec les affaires quotidiennes de sa forteresse ; il a des soucis plus importants. Dancu également est différemment occupé. Il a charge de la défense de la forteresse mais ne se mêle pas des problèmes mineurs. Tout prisonnier, par contre, est un souci direct pour lui et le Roi-Sorcier ; mais ces deux seigneurs sont rarement vus à l'extérieur de la montagne.

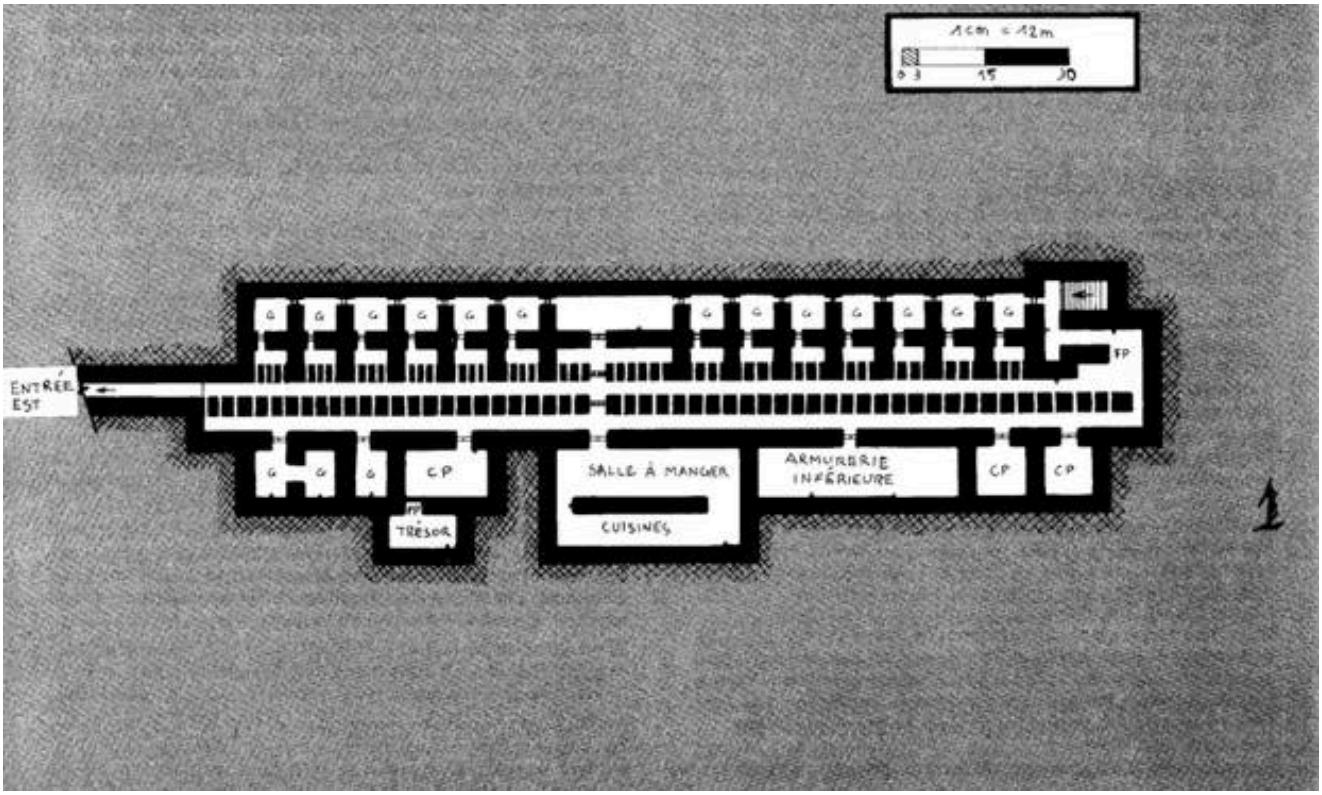
Bien que les généraux soient l'ultime autorité des hommes qu'ils commandent, les ashâktur et leurs subordonnés s'occupent de la majorité de la routine administrative. Un ashâktur décidera, par exemple, quelles unités seront envoyées en patrouille — si son général lui a ordonné d'organiser des patrouilles. Chaque capitaine fait des rapports quotidiens à son ashâktur et ce dernier rencontre quotidiennement son général. Des réunions régulières assurent une communication entre les ashâktur et l'administration efficace de la forteresse.

La vie dans Carn Dûm est soigneusement réglée ; les commandants ont une excellente vision de la situation dans la forteresse. Les soldats ont des affectations bien spécifiques. Tout mouvement et toute fourniture arrivant ou partant sont soigneusement réglementés ; peu de choses sont laissées au hasard.

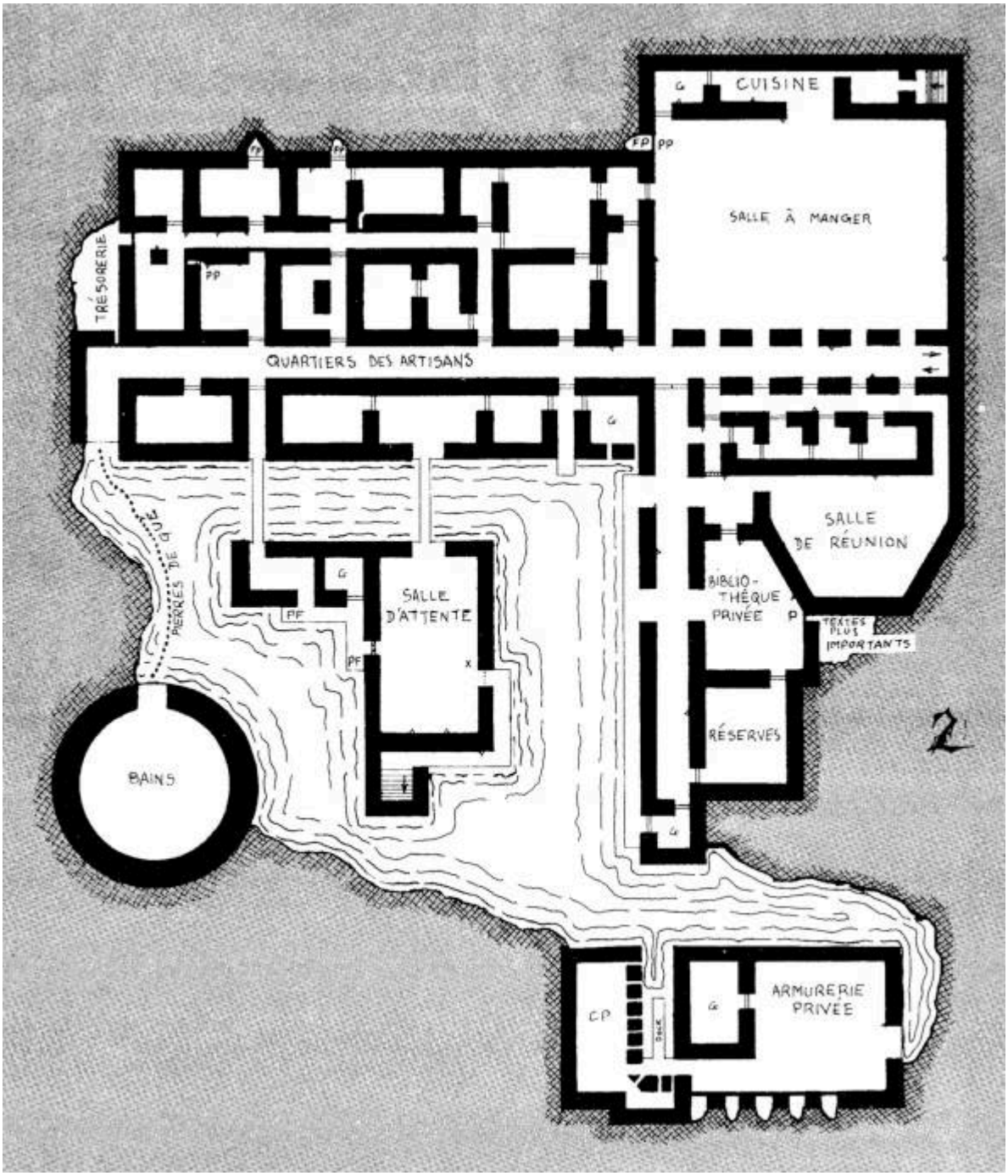
7.12 Intérieur de Carn Dûm

L'intérieur de la forteresse du Roi-Sorcier peut être divisé en deux parties : une supérieure et une inférieure. Les grandes salles inférieures sont les résidences de l'armée orque. C'est un dédale de tunnels, de grandes salles, de salles de garde, de salles à manger et de resserres. La particularité digne d'intérêt de la partie inférieure est un tunnel menant à la sortie est de la montagne.

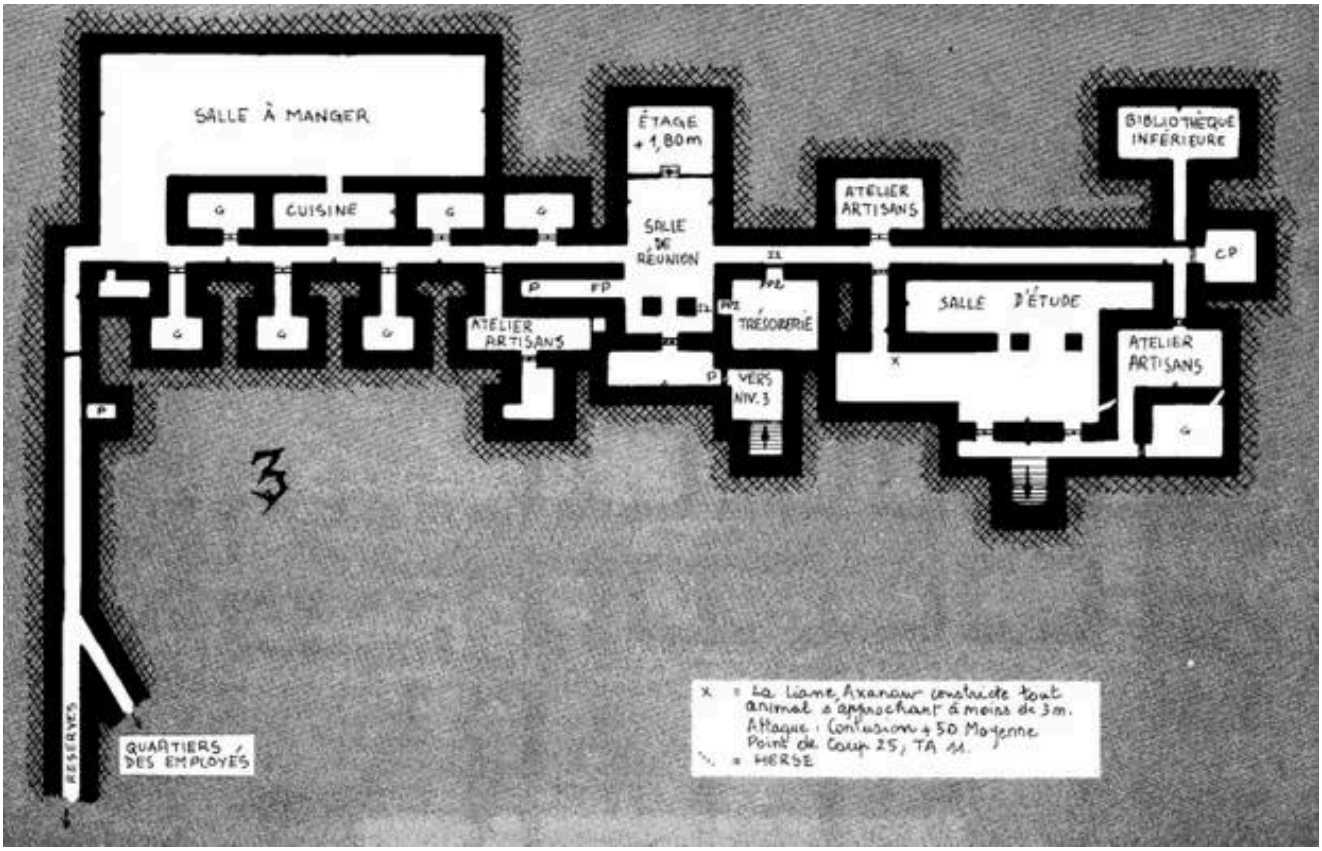
Les orques sont dirigés par des commandants et passent leur temps dans des travaux variés désagréables. Ils dorment dans de grandes salles revêtues de dignité par le nom des baraquements, et mangent dans de grandes salles communes. Quand ils ne sont pas en train de faire un raid ou en patrouille, ils prennent plaisir à fabriquer des armes, à combattre, à creuser de nouveaux tunnels et à torturer. Les orques sont territoriaux et méfiants, et ont des postes de garde à des endroits clé et dans les couloirs à intervalles bien définis.



La partie supérieure de la montagne est le centre de Carn Dûm. Son premier niveau (Niveau 1) est simple, et orienté entièrement vers la défense des niveaux supérieurs. Il est constitué d'un long couloir qui peut être barré par 3 herses en acier. Un passage flanque de chaque côté le couloir permettant aux défenseurs de faire feu par les archères dans le tunnel. Il y a une porte au bout du couloir menant à un escalier montant et descendant.

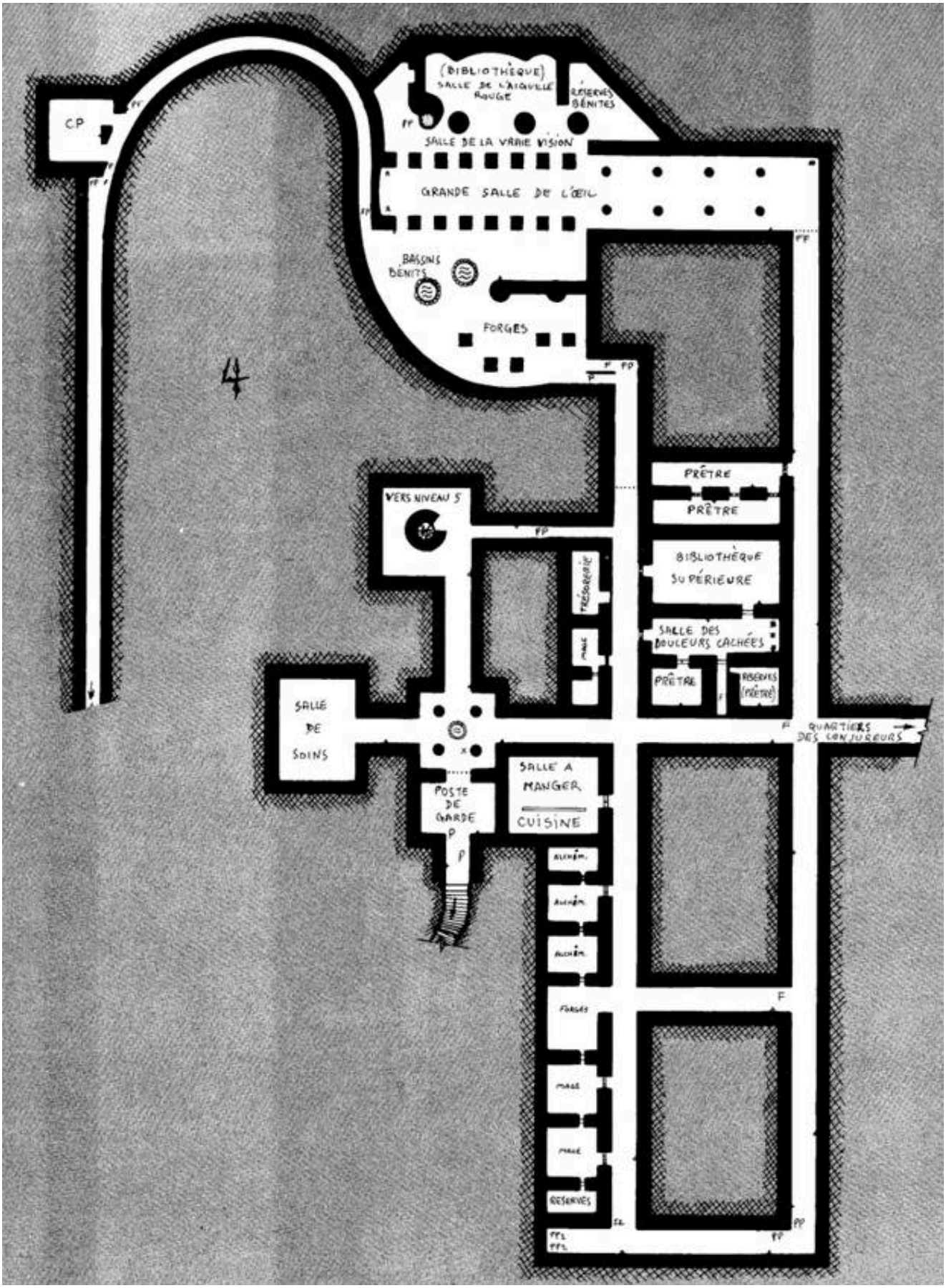


Le niveau du dessus (Niveau 2) contient les quartiers où dorment et vivent les meilleurs artisans de Carn Dûm. Les pièces sont simples, et chaque travailleur a la sienne. Il y a une très grande salle à manger et des possibilités limitées de se baigner à ce niveau.



L'escalier qui mène au niveau supérieur (Niveau 3) conduit à un endroit vital de la forteresse. La majorité des fournitures y sont entreposées. Nourriture, armes, armures, cuir, vêtements, acier et des centaines d'autres choses sont contenus dans de nombreuses resserres. Elles sont adjacentes aux ateliers où les meilleurs artisans travaillent. Tout travail de haute qualité, non magique, s'y fait ; les travailleurs produisent l'équipement des unités d'élite d'Angmar. Par conséquent, ce niveau est bien fermé et gardé pour empêcha le moindre chapardage ; les travailleurs sont fouillés deux fois par jour.

Ce niveau est également le centre administratif de la distribution des fournitures et de tout problème mineur qui pourrait exister. Des centaines d'employés notent les sorties et entrées des fournitures. D'autres supervisent les artisans, la distribution de la nourriture et beaucoup d'autres petits détails.



L'accès au niveau supérieur (Niveau 4) est barré par de lourdes portes en fer et par des herses en acier. Seuls les membres de l'Hoerk, les généraux et certains autres citoyens sélectionnés d'Angmar

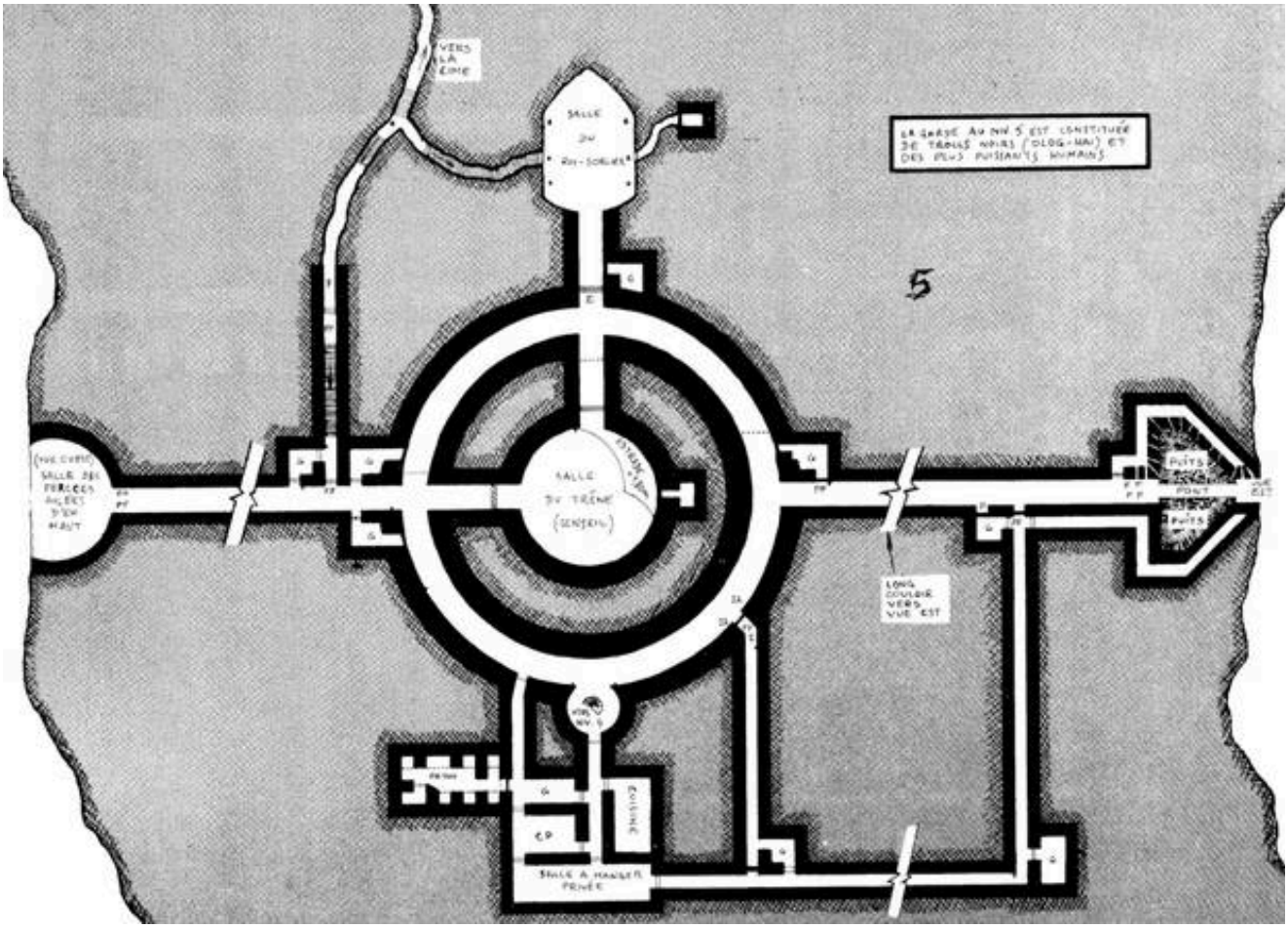
sont autorisés à gravir les marches tortueuses. La magie maléfique de Carn Dûm et d'Angmar est centralisée à ce niveau. C'est ici que le petit groupe de lanceurs de sort du Roi-Sorcier vit et officie. Il y en a 27, de tous niveaux :

6 astrologues ;
3 alchimistes ;
3 mages ;
6 prêtres ;
3 sorciers ;
6 soigneurs (cf. paragraphe 8.7 pour les caractéristiques spécifiques).
Les activités de ces personnes sont confinées à ce niveau. On y trouve une grande bibliothèque, des forges magiques, des fosses à reproduction et tout ce dont elles auraient besoin.

Chaque lanceur de sort a une suite luxueuse à sa disposition. Chaque suite contient une chambre à coucher, une salle à manger et une salle de bains. De nombreux valets sont à la disposition des lanceurs de sort.

Les enchanteurs ont toute liberté d'utiliser la plupart de la trésorerie à ce niveau. L'or, les joyaux ou les gemmes dont ils ont besoin peuvent y être trouvés. Les trésors de dragons sont pâles en comparaison de la splendeur de la richesse du Roi-Sorcier. On y trouve d'anciennes pièces et d'anciens joyaux de Núménor, ainsi que des monnaies récentes de Gondor, d'Arthedain et des merveilles, armes, armures, boucliers, et autre somptuosité.

Les lanceurs de sort vivent sous l'Ombre du Roi-Sorcier, qui réside au niveau supérieur (Niveau 5). Il y vit comme un Nazgûl peut vivre dans n'importe quel endroit. Le Roi-Sorcier, ordinairement, sera dans la salle du trône ou dans la salle du conseil. Son trône est un puissant focus, et lui permet de communiquer avec Sauron.



C'est aussi le niveau où le Roi-Sorcier garde ses prisonniers de marque dans de petites prisons lugubres. Deux autres particularités importantes sont situées à ce niveau : (1) un tunnel qui mène vers une sortie à l'est de la montagne et (2) un escalier conduisant au sommet de la montagne.

Défenses de la partie supérieure intérieure

Quatre à six gardes sont en poste à l'entrée et à la sortie de chacun des 3 premiers niveaux. Le niveau où sont entreposées les fournitures possède une multitude de gardes durant la journée. Les 2 issues de ce niveau sont barrées la nuit et 6 gardes sont postés à chacune d'entre elles.

L'étage des magiciens est beaucoup mieux gardé : 4 gardes de niveau 10 sont à chaque entrée. De plus, on y rencontre au moins 15 gardes de niveau 8 à 10 ; des trolls noirs inférieurs y sont rencontrés.

Six gardes de niveau 15 protègent les marches qui mènent au sommet de la montagne. Sept trolls noirs sont de garde à l'étage du Roi-Sorcier. S'il y a un conseil en réunion, chaque général aura 3 à 7 membres de sa garde du corps personnelle avec lui. Le Roi-Sorcier peut détecter la présence d'étrangers à son étage dans un rayon de 23 m.

Resserres au niveau des ateliers

Ces resserres renferment des matériaux bruts de haute qualité pour que les artisans puissent s'en servir. D'excellents fer, acier, cuivre, bronze et étain sont disponibles en grandes quantités. Les plus

fins cuir tissus et outils sont également disponibles en abondance. Ces matériaux sont transformés en armes et équipements pour l'élite de l'armée. Des resserres spéciales sont utilisées pour entreposer le fruit du labeur des artisans.

Resserres 1 à 10 - Equipement général

Resserre 1 : Belles cordes, très résistantes ; Pitons, marteaux, poulies, crampons et tout autre petit équipement de la plus belle qualité.

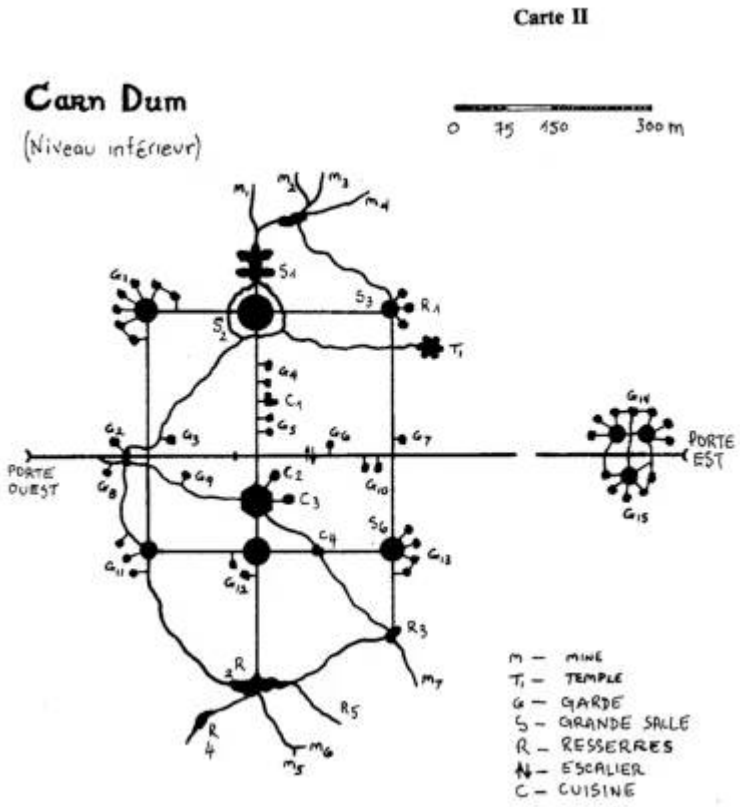
Resserre 2 : Equipement pour cavalerie ; Brides, selles, mors, bardes, licous, fontes, etc.

Resserres 3 et 4 : Armures de cuir et objets en cuir ; Armures de cuir + 10 de tout type. Environ 50 à 100 ; Gants en cuir, ceintures, tuniques, poignets de force, etc.

Resserres 5, 6 et 7 : Vêtements et divers.

Resserres 9 et 10 : Parties de machines de sièges qui peuvent être rapidement assemblées ; Munitions pour machines de sièges ; Balistes.

Resserres 11 à 24 : Armes et armures ; Ces pièces sont remplies d'armes et d'armures de métal de tout type + 10. Les pièces 23 et 24 sont réservées aux armes et équipements des généraux et de l'Hoerk. Toutes les armes et armures sont faites pour aller aux membres de l'Hoerk ou à un général particulier.



Trésoreries d'Angmar

La plupart sont remplies à crouler d'or, de gemmes, de joyaux et d'argent. Trois sont, cependant, dignes d'intérêt.

Pièce 3 (matériaux bruts magiques)

Parchemins runiques ;
Mithril ;
Métaux, bois et tissus enchantés.
Pièce 6 (équipement magique) :

Amulettes contenant des sorts (3 fois par jour Analyse de Texte et Détection-Essence) ; Bandeaux en or sertis de gemmes noires qui permettent à l'utilisateur, quotidiennement, de stocker 3 sorts de n'importe quel niveau ; Plusieurs baguettes de Sommeil V, Charme Bienveillant, Mirage Sonore/Lumineux, Projection de Lumière, Éclair Choquant, Soins 1-10, Choix, Rêve et Course Stellaire.
3 bâtonnets : Mur de Feu ; Fantasmagorie ; Nuée Étourdissante.
1 bâton d'Éclair Foudroyant.
Outils pour forger qui réduisent le temps de travail de 10 % ;
Belles cordes de bonne qualité de 30 m de long sur lesquelles a été lancé le sort Corde Enchantée, 3 fois par jour. L'utilisateur peut faire s'élever la corde de toute sa longueur dans n'importe quelle direction et lui faire faire des nœuds. (Elle ne peut pas attaquer ou lier un être vivant) ;
1 anneau d'invisibilité ;
Runes de niveau 1 à 7, contenant des sorts des listes des différents lanceurs de sort.
La quantité de l'équipement de ces pièces est variable ; les lanceurs de sort, les généraux, l'Hoerk ou les rangers peuvent s'en servir à tout moment. S'il y a l'annonce d'une attaque, tout ce qui pourra are utilisé à la défense de la forteresse sera pris et servira contre les attaquants.

Resserre 8 (trésors spéciaux)

Certaines règles pourront s'appliquer aux trésors. Toute arme, armure et bouclier du trésor seront +5, + 10, +15 ou plus rarement +20, magique ou non magique. Sur un jet de 95-100, l'objet est en mithril +10. Tout objet dont le jet est supérieur à 100 est en mithril +20. Un jet supérieur à 200 signifie qu'un extraordinaire artefact a été découvert. Il y en a peu dans le trésor. En voici le détail :

Ceinture de la Reine Beruthial : Un objet de Núménor. C'est une ceinture de mithril (ithildim), sertie de rubis, d'émeraudes et de diamants. Cette ceinture est très magique et très ancienne. Ses origines sont inconnues. Elle a les pouvoirs suivants :

Elle permet au porteur

de voir la nuit comme en plein jour ;
de ne pas être vu, mais il n'est pas invisible la nuit ;
de parler le langage des félins.
De plus, le porteur peut former une connexion emphatique avec 9 félins de son choix et ils peuvent communiquer sur de grandes distances. Elle n'est utilisable que par un cœur pur.

Hache de Durin : Hache de nain +35, qui se lance et revient. Elle détecte jusqu'à 11 km les Balrogs, les dragons, les orques, Sauron, les morts-vivants et Morgoth. Elle contrôle la pierre de toute citadelle, mine ou cité naines. Utilisable seulement par les nains de lignée royale. Elle n'est pas identifiable par les pouvoirs maléfiques d'Angmar.

Cette hache fut forgée durant les Jours Anciens après la venue de Morgoth et la découverte des dragons. C'est l'une des 7 armes de Durin, et elle est presque sacrée pour les nains. Il est dit qu'elle a été faite par Durin lui-même ou qu'elle est un don d'Aulë. Elle est inutile à un non nain, ayant l'apparence d'une hache en fer ordinaire, n'étant dans ce cas qu'une hache quelconque. Elle ne peut être découverte par des sorts de détection de la magie, et apparaîtra ordinaire à tous sauf aux nains.

Sil-Maegil : Lance de fantassin + 30 dont la hampe est en ébène er la pointe en mithril, forgée par Celebrimbor. C'est une lance tuant les servants de Sauron. Elle est +45 contre les Nazgûl, et n'est utilisable que par les Elfes.

Ar-Sil : C'est une ancienne épée soit du temps des Eldar, soit de Núménor. C'est une épée +30 qui irradie du froid, qui délivre un Coup Critique de froid si le porteur assène un Coup Critique normal, i.e. s'il assène un Coup Critique normal B, ce sera un Coup Critique de froid B.

Elle détecte les orques, les gobelins et toutes les créatures de Santon et de Morgoth. Elle irradie une lueur bleutée.

Également à ce niveau sont situés les quartiers des lanceurs de sort, qui sont spacieux et luxueux. Chaque suite contient une salle de bains, une salle de séjour et une salle manger. À ce niveau, il y a une cuisine dont les vivres sont les plus délicats, et les cuisiniers sont les meilleurs. Les servants ont leur quartier avec les artisans aux niveaux inférieurs.

Utilisation des plans d'Angmar

Pièges (F, FP, PP, PF, PP2)

a) **Fosses** (F). Comme la plupart des mécanismes créés par les ingénieurs du Roi-Sorcier, elles sont standard. Elles font 7,20 m de profondeur et sont remplies d'eau sur 0,90 m. Leurs murs ont des protubérances en pierre qui ont pour but de heurter leurs victimes en train de tomber (50 % de chances de tomber immédiatement inconscient). Sans tenir compte des protubérances, la victime subit 10 à 20 Points de Coup dus à la chute, plus tout dégât critique approprié (i.e. résultats à +24 d'une chute moyenne). Si la victime est inconsciente, il y a 90 % de chances qu'elle se noie en 4 à 10 minutes Elles sont actionnées par une pression directe de 25 kg ou plus. Elles peuvent être verrouillées.

b) **Fosses à pointes de fer** (FP). Il n'y a pas d'eau au fond, mais des pointes en fer ou d'acier de 0,60 m à 1,20 m de longueur dans le fond. La fosse fait 7,20 m de profondeur et ses parois sont garnies de morceaux de métal en forme de lames de 0,20m de long. Comme le métal est rouillé, toute blessure pourra s'infecter (jet sous la constitution). Les lames coupent comme des épées (0 à 9 attaques, à +75) ; les pointes au fond sont considérées comme des attaques par lance de Cavalier (+75) avec 1 à 10 attaques. Additionnez également les dégâts dus à la chute de 7,20 m. Elles sont déclenchées par une pression directe de 38 kg ou plus. Elles peuvent être verrouillées.

c) **Pièges de plafond** (PP). Ils déversent 300 kg de pierres sur une surface de 3 m sur 3 m, produisant une attaque par contusion (50 % gigantesque, 25 % grande. 10 % moyenne, 10 % petite, 5 % 1 à 10 Points de Coup) le bonus d'attaque est de +75. Elles sont déclenchées (1) par opération manuelle d'un garde sur un levier dans le mur ou par tout autre ennemi cruel ou (2) par quelqu'un tirant les torchères dorées ou les statuettes. Les pièges de plafond du deuxième type déversent aussi des blocs de pierre aux endroits notés et ainsi qu'aux angles de ces endroits, contrecarrant les précautions d'exploration des chevronnés (elles sont notées PP2 et les endroits sont notés 12).

d) **Pièges à feu** (PF). Ils peuvent être déclenchés manuellement en tirant des leviers. Il faut une clé pour les utiliser et chaque capitaine de garde en a une. Les flammes sont également libérées quand une victime sonde les trous par lesquels les flammes jaillissent ou touche le déclencheur (chances

d'éviter le déclencheur : 20 %, ou difficile -50 si le sondeur sait qu'il y a un piège), un fil de métal. Le résultat d'une attaque par flammes est 1 à 10 jets d'éclair de flammes (+50). Les flammes couvrent une surface de 3 m sur 3 m. Des fosses s'ouvrent de chaque côté de la surface couverte par les flammes (voir les fosses standard de 3 m sur 3 m).

e) **Pièges à pieux** (PP2). Ils s'actionnent de la même façon que les pièges à feu, mais utilisent des pieux s'entrecroisant qui jaillissent des murs. Le résultat est 1 à 10 attaques d'empalement par lance de cavalier (+75). Ces pieux sont recouverts de Jegga, un poison sous forme de pâte noire provenant du venin de chauve-souris. Étant donné que le poison est ancien, la victime doit sauver contre un poison de niveau 10 ; si elle résiste au poison, elle ne subit aucun dommage ; si elle ne sauve pas, elle subit 1 à 100 Points de Coup, plus un risque d'infection.

Corps de gardes (G)

Ils renferment 3 gardes leur poste. Les gardes de Carn Dûm sont des orques ; dans d'autres endroits, ce sont des gens de Rhudaur (Dunlendings aimant la vie rude). Les corps de garde principaux (notés CP) renferment les 3 capitaines de gardes. Des paillasses et des « coffres » en pierre (fixés au sol) meublent de telles pièces et servent de poubelle ainsi que de latrines. L'eau est apportée dans des seaux en bois.

Portes, herses

Assez standard. Elles peuvent être fermés par l'une des séries de clés en fer en forme d'ailette. L'utilisation d'une mauvaise clé sera gênante, car la clé sera coincée dans la serrure. Les portes notées « E » ont des « connexions électriques » en cuivre, et les tiges de cuivre des clés infligent une attaque par éclair foudroyant à +50 à quiconque se sert de la mauvaise clé. Du fait que ce sont des pièges enchantés, ils sont plutôt rares.

Les portes s'ouvrent en coulissant dans le mur, sauf autre indication. Les herses se montent ; si elles tombent sur un être malchanceux, prenez les résultats de lance de cavalier à +50.

Mécanismes de base

Ils peuvent être verrouillés ou déverrouillés, pour la plupart, grâce aux clés en forme d'ailette. Tous les pièges ont des trous de serrure connus des capitaines de garde, mais pas les gardes, et les capitaines ont chacun la clé du plus proche piège et/ou porte. Le trou de serrure des pièges feu se situe dans une fente du mur opposé au levier. Les pièges de plafond ont des trous de serrure dans le sol à côté du levier. Les fosses, fosses à pointes et pièges à pieux ont leur mécanisme situé à la base du levier le plus proche. Tous les leviers sont des torchères et servent comme telles. La seule particularité remarquable est la surface « polie » du bras de ces dispositifs, indiquant une sorte d'utilisation constante non évidente par rapport aux autres torchères.

7.2 La région frontalière

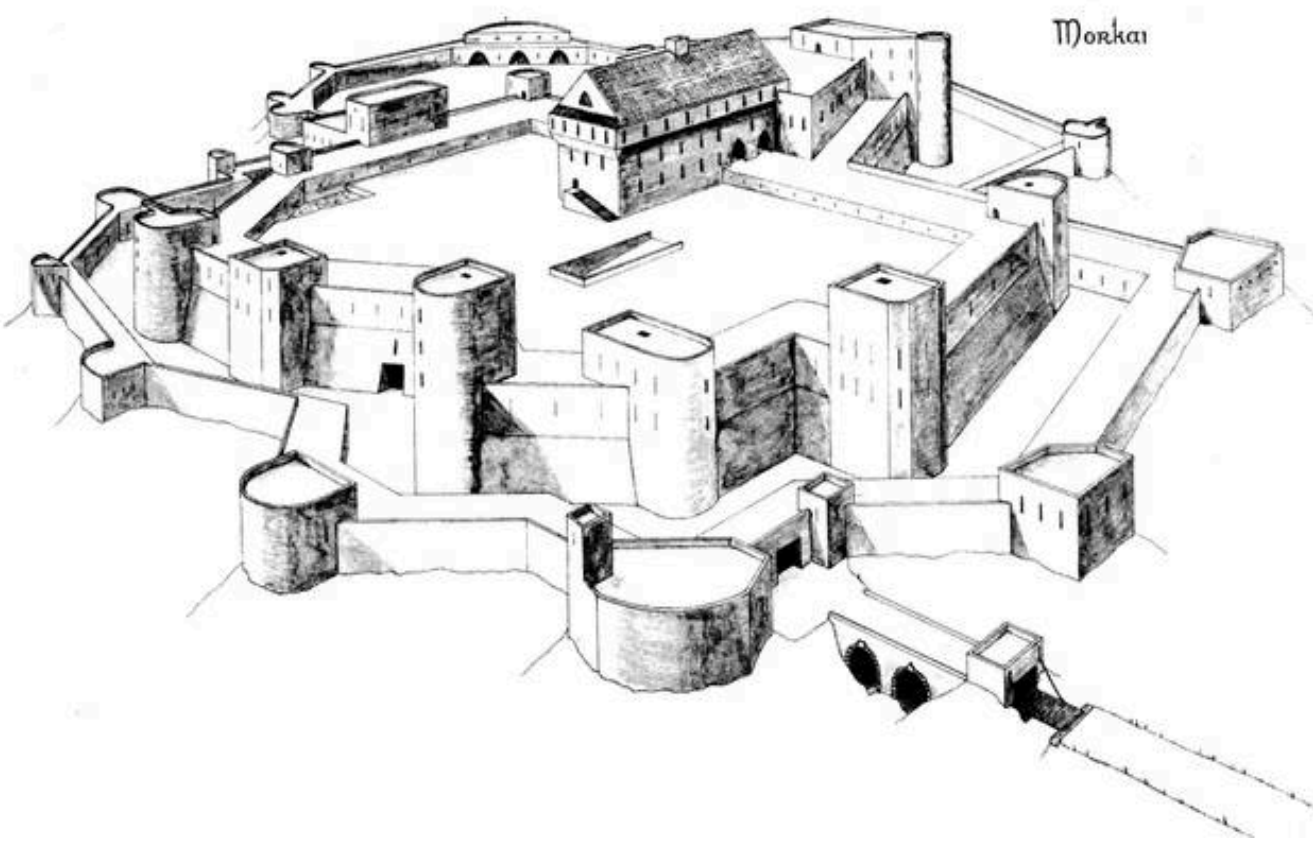
7.21 Les châteaux frontaliers d'Angmar

Les longues frontières d'Angmar rendent impossible le contrôle efficace de tous les villages frontaliers à partir de Carn Dûm. Trois grands châteaux frontaliers forment l'autorité centrale des territoires alentour. Les forteresses se nomment : Angsul, Morkai et Shedun. Ces bastions fournissent des hommes supplémentaires en cas d'attaque, approvisionnent les villages en nourriture et en autres besoins, et découragent la rébellion. Tout événement extraordinaire sur la frontière est reporté aux autorités du château Angsul (cf. carte III à 5) et Shedun (cf. carte III à 6) sont commandés par un ashâktur, et Morkai (cf. carte III à 7) est commandé par le Général Ulrac.

Les forteresses contrôlent efficacement toute le frontière ouest d'Angmar. Shedun se trouve au point le plus au sud du royaume et Angsul est au nord, alors que Morkai est presque au milieu le long de la route frontalière.

7.22 Château Morkai

Le château Morkai (cf. carte III à 7) est le plus grand et le plus important des forts frontaliers. Il se tient sur une importante colline rocheuse surplombant la route. Les murs et les tours du château sont visibles à de nombreux kilomètres. Morkai est le siège du pouvoir du général Ulrac. Ulrac y coordonne les défenses frontalières d'Angmar. La circulation sur la route y est très dense ; des convois de chariots de marchandises l'empruntent, des soldats et messagers peuvent y être vus entrant ou quittant la forteresse de jour comme de nuit.



Morkai fut évidemment construit avec des ressources illimitées en or, compétence et labeur. C'est une masse dense et disgracieuse de murs et de tours. Le château comporte de nombreux angles, avec de solides tours placées à intervalles réguliers. Il existe 2 murs d'enceinte, formant un mur d'enceinte extérieur et intérieur. Les murs et tours sont percées d'archères pour arc long. Le mur d'enceinte extérieur renferme de vastes pièces servant de baraquements, ateliers, écuries et resserres. Plus de 800 hommes sont cantonnés dans le château et il peut en contenir beaucoup plus. Il y a même un petit réservoir dans le mur d'enceinte extérieur. Le mur d'enceinte intérieur contient de grands baraquements et un donjon agréable et spacieux.

À l'heure actuelle, la garnison du château est en situation de paix. Les ennemis d'Angmar sont trop éloignés pour s'approcher sans avertissement et des renforts sont tout proches. Les 800 hommes peuvent résoudre tout cas d'urgence qui pourrait survenir sur ces entrefaites. En temps de guerre, la garnison peut se monter à plus de 2 000 hommes.

Garnison (cf. 8.7)

150 cavaliers à dos de loups ;
200 cavaliers ;
450 fantassins ;
le capitaine des loups montés ;
les 2 capitaines de cavalerie ;
les 4 capitaines de fantassins ;
l'ashâktur ;
12 gardes du corps ;
le Général Vitae ;

50 serviteurs ;
150 loups ;
220 chevaux.
Les fantassins ont de nombreuses responsabilités : garder les remparts, patrouiller et escorter les convois de marchandises. La cavalerie à dos de loup patrouille de nuit, et est envoyée faire des raids avec la cavalerie en territoire ennemi. Les soldats n'étant pas en service sont quelquefois autorisés à aller visiter Kuska ou d'autres villages proches.

Composition de la garnison :

62 cavaliers à loup de niveau 3 ;
31 cavaliers à loup de niveau 4 ;
15 cavaliers à loup de niveau 5 ;
12 cavaliers à loup de niveau 6 ;
12 cavaliers à loup de niveau 7.
Ormat : capitaine (niveau 7) de 150 fantassins.

Purth : capitaine (niveau 6) de 100 fantassins.

Jeshan : capitaine (niveau 5) de 100 fantassins.

Akth : commandant (niveau 5) de 100 fantassins.

Fornagath : commandant (niveau 11) de la garde du corps.

Les membres de la garde du corps escortent tout le temps le général Ubac. Ils portent en général des armes et armures non magiques +10.

Les loups



Les loups montés sont des ouargues, une variété particulière de morts-vivants. Leur peau est dure, conférant un TA 4. Les ouargues sont intelligents et peuvent communiquer avec leur cavalier en langue ouargue. Ils perdent rarement l'odeur laissée par les traces d'un ennemi, et sont

incroyablement rapides et redoutables. Leur morsure, bien que dangereuse, n'apporte aucune maladie de lycanthropie. Le corps de ces loups disparaît à leur mort. Quand ils sont montés, les loups essaieront de piétiner leurs opposants. Leurs cavaliers sont armés de lance de fantassin.

> *Note : Seule une variété spécifique de ouargue est mort-vivante. La plupart des animaux appelés « ouargues » ne sont que d'énormes loups (çf. SdA I).*

Caractéristiques des ouargues (loups)

Points de Coup 100-150. Niveau 7-10. TA 4 (+30).
Modes d'attaques : (a) Morsure +55 à +70, ou (b) Saisie +40 à +50 puis Griffe +60 à +75.
Taille : 80 à 100 kg.
Vitesse de déplacement : Très rapide.

Patrouilles

Le château envoie des patrouilles régulières ; pour les détails, cf. Carn Dûm 7.1.

14 cavaliers à loup de niveau
4 cavaliers à loup de niveau 9 ;
81 cavaliers de niveau 4 ;
52 cavaliers de niveau 5 ;
41 cavaliers de niveau 6 ;
26 cavaliers de niveau 7 ;
112 fantassins de niveau 1 ;
200 fantassins de niveau 2 ;
70 fantassins de niveau 3 ;
42 fantassins de niveau 4 ;
10 fantassins de niveau 5 ;
10 fantassins de niveau 6 ;
6 fantassins de niveau 7 ;
3 gardes du corps de niveau 11 ;
5 gardes du corps de niveau 10 ;
4 gardes du corps de niveau 9.

Personnalités du château

Jurkath : L'ashâktur (niveau 10). Jurkath est l'aide de camp du général. Il s'occupe des affaires quotidiennes du château et s'affaire pour que la bonne marche du château soit régulière.

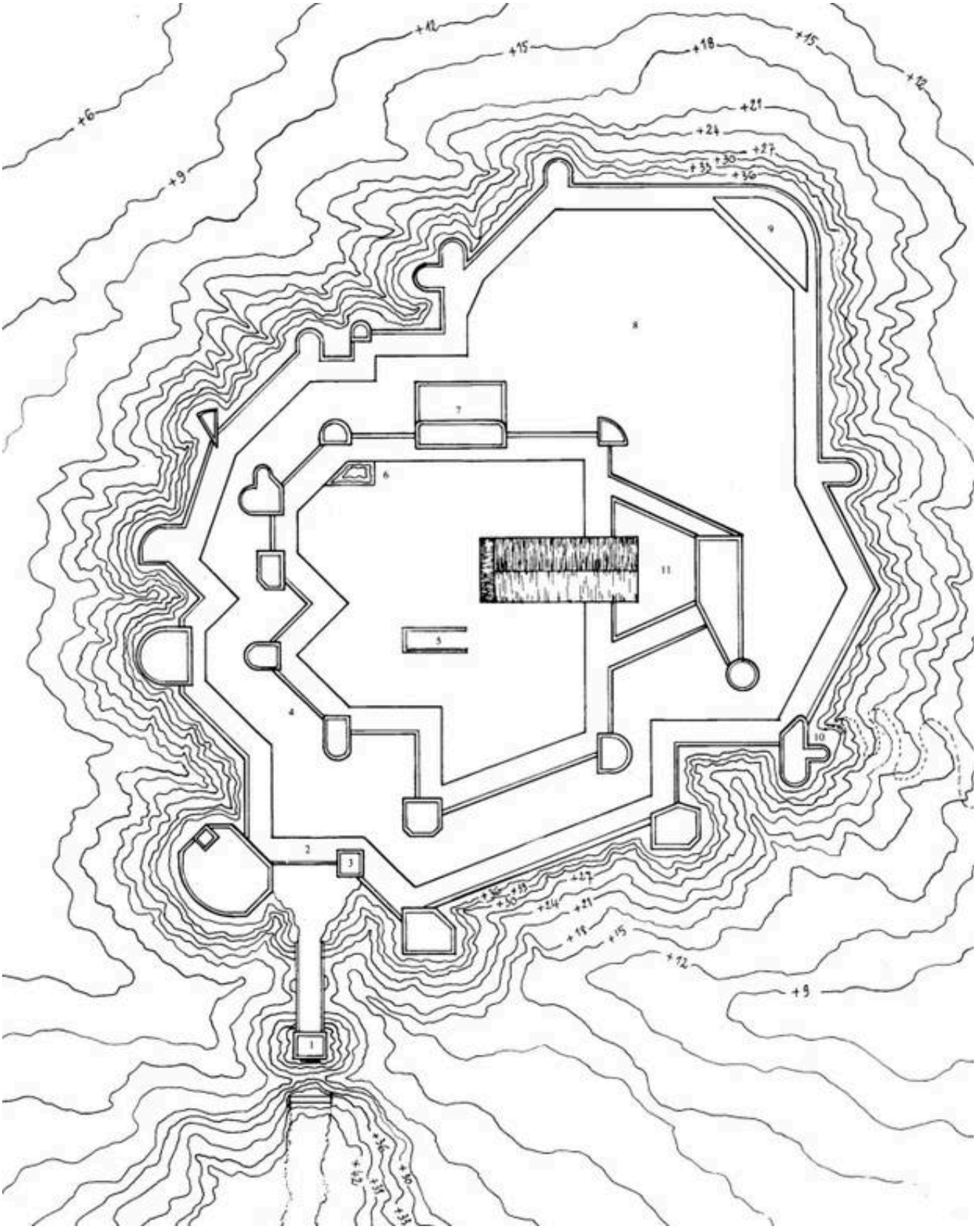
Urkandar : Capitaine de cavalerie (niveau 8). Urkandar est le commandant en chef des capitaines de cavalerie. C'est un membre de la noblesse de Rhudaur. Urkandar est un excellent commandant et préfère mener personnellement ses hommes au combat.

Dartse : Commandant en second de la cavalerie (niveau 7). Durac tient à détrôner Urkandar. Il est impitoyable, sournois et cruel.

Huskash : Commandant de la cavalerie à loup (niveau 9). Huskash est très maléfique, mais il est très compétent. Comme sa troupe, il peut communiquer avec son loup.

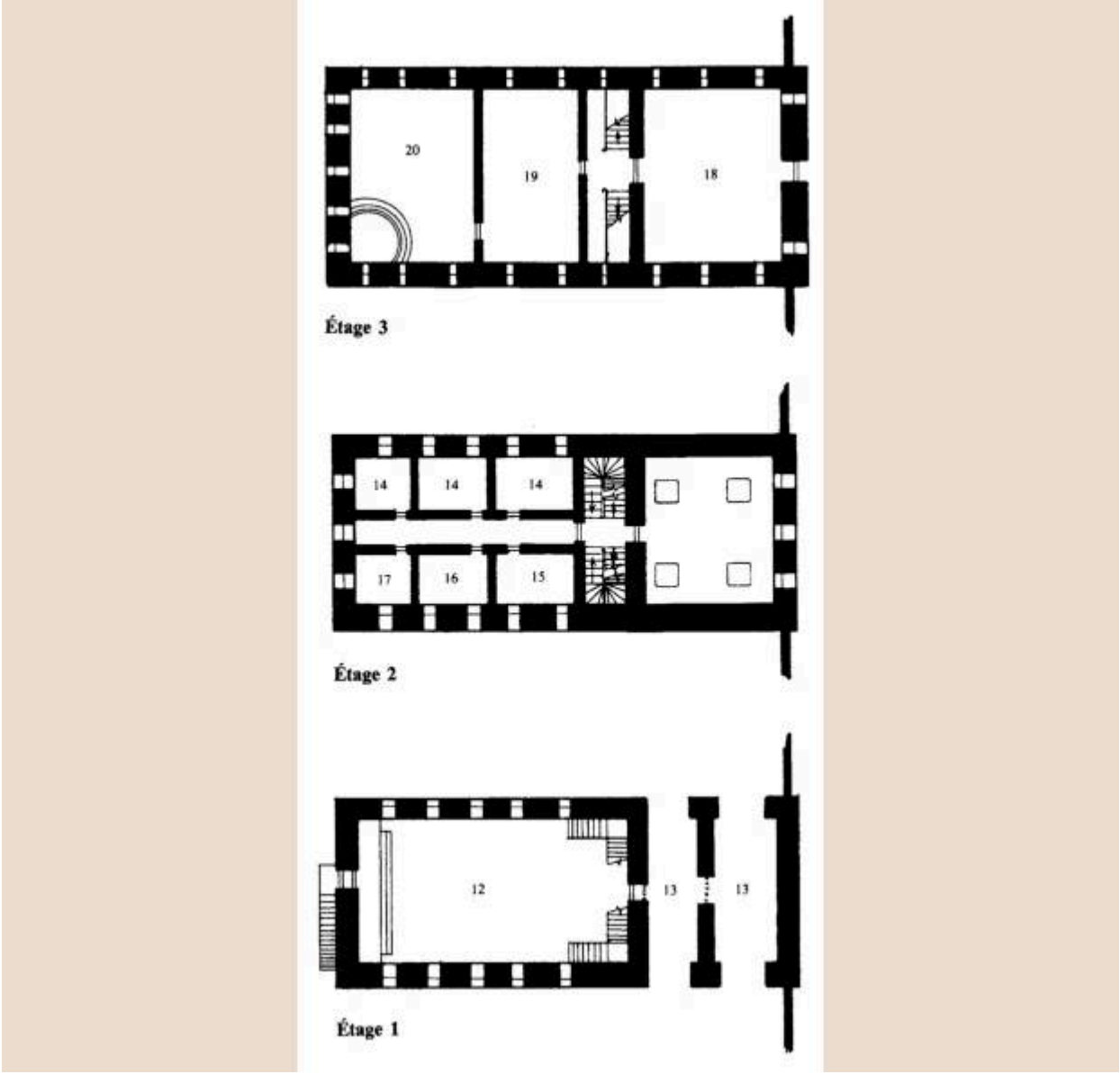
Château Morkai : Description

Construit sur un pic de granit, Morkai est une citadelle imposante. Les murs et les tours ont été construits à partir du granit extrait de carrières avoisinantes, qui a été taillé et assemblé avec grande maîtrise, à tel point que les joints sont pratiquement invisibles. Aucun mortier ne fut utilisé ; les blocs furent réunis ensemble par des barres de renfort en fer placées à l'intérieur du roc. C'est une structure à étages ; le sol derrière chaque mur de rempart est plus élevé que le sol devant lui. Cela est dû au fait que de la terre a été mise derrière les murs pour obtenir une meilleure résistance, rendant ainsi l'utilisation de béliers inutile, car ceux-ci rencontrent de la pierre solide maintenue par des tonnes de terre. Toutes les tours du mur inférieur ont des murs épais de 1,80 m, avec des archères, pour y décocher des flèches et/ou des carreaux d'arbalètes. Ces tours sont réunies entre elles par un étroit chemin situé pratiquement au sommet du mur rempart, côté intérieur, ainsi que, dans le cas où les tours s'élèvent au-dessus des murs, par une porte dans la tour donnant accès au sommet du mur.



Le mur d'enceinte intérieur de la citadelle est de conception plus sophistiquée, comprenant de plus hautes tours, et de plus hauts murs encore plus complexes. Toutes ces tours ont au moins un étage, et des marches donnant accès au toit. Les murs réunissant les tours font 0,90 m d'épaisseur, avec un passage à l'intérieur du mur, et de lourdes portes en bois à chaque tour empêchant de passer de la

tour au couloir. Ces murs ont des archères permettant de tirer sur les attaquants. La plus grande partie de la garnison est cantonnée dans ces tours.



1) **Pont-levis** : C'est l'entrée principale du château Morkai. Le pont-levis est actionné par un contrepoids dans le petit corps-de-garde.

2) **Entrée** : Une herse barre le passage vers le mur d'enceinte extérieur, manœuvrée dans la petite tour carrée (1). Trois mètres plus loin se trouve une autre herse, identique à la première. Ainsi, des visiteurs peuvent se retrouver coincés entre les 2 herses et se faire tirer dessus grâce aux archères se trouvant le long du passage d'entrée de 3 m de long. Des ouvertures existent dans le plafond par lesquelles de l'huile bouillante peut être déversée.

4) **Porte** : C'est le seul moyen d'entrer dans le mur d'enceinte intérieur. Une herse s'y trouve, actionnée de la pièce juste au-dessus. La porte mène à un passage et à une rampe faite de granite lisse montant vers le mur d'enceinte intérieur (5).

5) **Rampe de sortie** : Un muret entoure la rampe sur 3 côtés, servant de bouclier a des archers décochant leurs flèches sur des attaquants s'avançant. Des tonneaux d'huile sont rangés tout près

afin d'être déversés dans la rampe, rendant difficile la course des attaquants pour pénétrer dans le mur d'enceinte.

6) **Citerne** : Remplie d'eau fraiche, elle peut alimenter toute la garnison pendant plusieurs semaines.

7) **Caserne principale**.

8) **Cour d'entrainement** : Cette cour sert 2 buts : terrain d'entrainement au combat pour la garnison et terrain d'atterrissage et de décollage non seulement pour les courriers montant des créatures ailées mais également pour le Roi-Sorcier, s'il décide de faire une visite, monté sur sa hideuse créature ailée.

9) **Écuries** : Pour les créatures ailées des courriers du Roi-Sorcier.

10) **Poterne** : C'est une petite porte bien protégée, au-delà de laquelle un chemin sinueux mène au bas de la colline.

11) **Donjon** : C'est le lieu le mieux fortifié de tout le château, servant d'ultime lieu de combat pour la garnison. Au niveau le plus bas de ce bâtiment se trouve une porte secrète menant à un passage sinueux qui donne à l'extérieur dans un ravin, à 800 m du château.

Grand Hall

12) **Salle à manger** : C'est une grande pièce avec deux escaliers à l'une des extrémités, au-dessus d'une estrade. C'est la salle principale où l'on organise des réceptions, ainsi que la salle d'audience du général Ulrac.

13) **Passage**.

14) **Pièce des invités**.

15) **Quartiers d'Urkandar**.

16) **Quartiers de Durac**.

17) **Quartiers d'Huskash**.

18) **Salle de réunion** : Des niches ont été aménagées dans l'un des murs, dans lesquelles sont rangées des cartes et des plans de la région.

19) **Bureau et bibliothèque d'Ulrac** : Richement meublés.

20) **Quartiers d'Ulrac**.

7.23 Un village fortifié

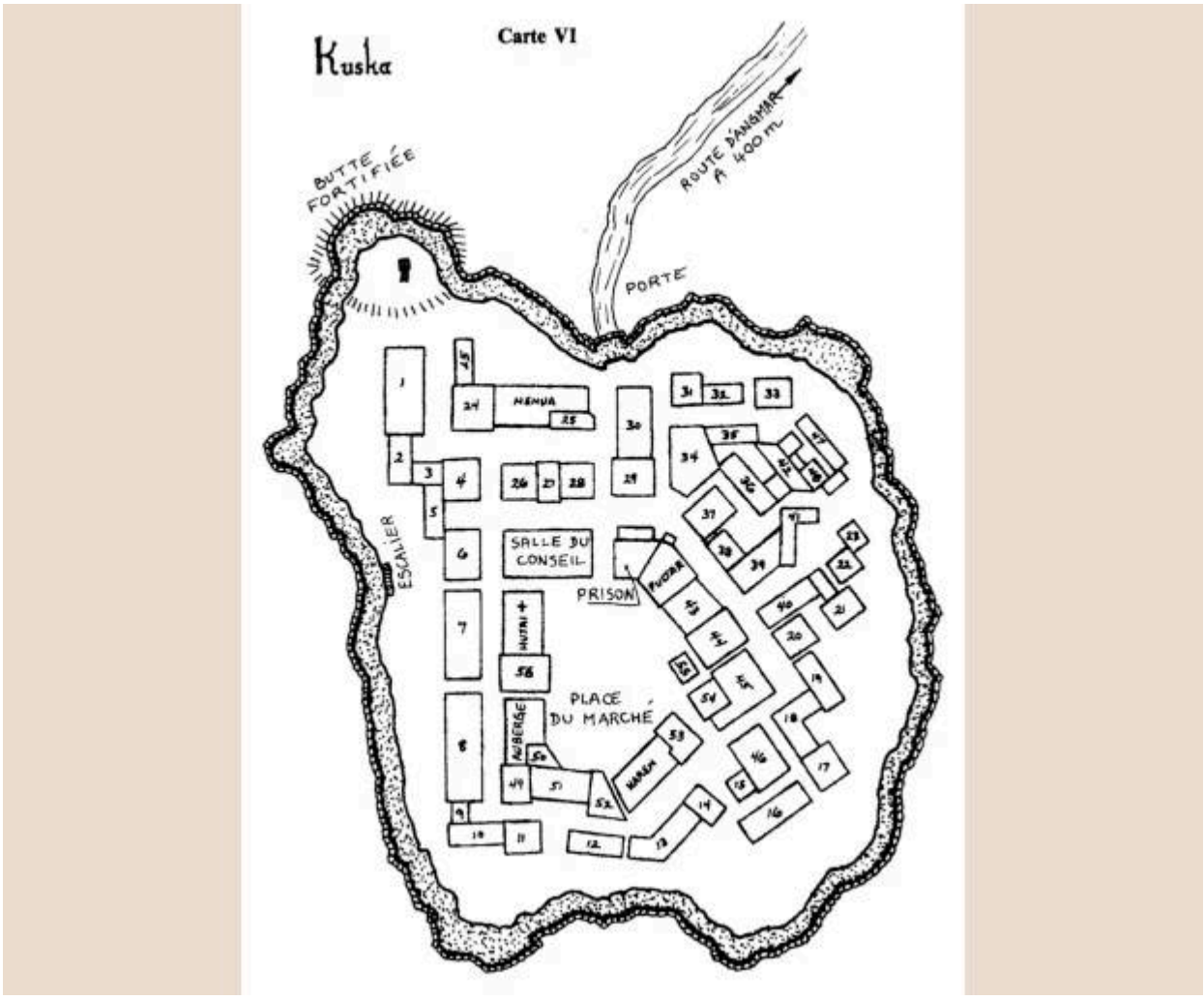
Kuska (cf. carte III à 8) est un village situé à 5 km du château Morkai. Ses 389 habitants vivent en communauté dans des maisons en pierre. Le village entier est protégé par un mur en pierre irrégulier d'environ 6 m de haut. La communauté se trouve seulement à 400 m de la route d'Angmar et un chemin étroit relie la route au village. Kuska est un village typique ; ses habitants sont principalement des Dunlendings de Rhudaur et quelques-uns viennent de Rhûn. Une à deux familles d'Estaravë complètent ce mélange racial.

Il y a 91 familles qui vivent à Kuska. La plupart vivent de l'agriculture mais bien d'autres professions sont représentées : le village possède une taverne, un forgeron, un cordonnier, un charpentier et un tisserand. Le village a une troupe régulière de soldats à plein temps, ce sont des résidents qui préfèrent servir militairement plutôt que de s'occuper par des activités domestiqua ; il y a 98

hommes valides dans le village ; le reste de la population est constitué de femmes, d'enfants et de vieillards.

Kuska est une communauté importante. C'est le village central de la région et le plus proche du château Morkai. Les fortifications du village protègent l'une des routes d'accès au château Morkai. Quand les routes sont praticables et que le temps le permet, il y a un marché mensuel à Kuska. Il y a une foire tous les automnes et les gens viennent des villages voisins pour y acheter et vendre leur bétail et d'autres marchandises. Au centre du village se trouve une place où le marché et la foire se tiennent.

Certains des établissements les plus importants sont adjacents à la place du marché. L'auberge, le forgeron, le charpentier et le cordonnier y sont situés. De plus, la maison du conseil et la prison bordent la place du marché. Le grand puits du marché sert de point d'eau aux maisons n'en ayant pas.



L'architecture du village symbolise le climat froid. Les maisons ont un étage. Le rez-de-chaussée sert de grange et d'étable, le premier étage sert d'habitation. La cuisine est la pièce principale de la maison. Le grand fourneau occupe presque le quart de l'espace de cette pièce. Les murs de la cuisine sont recouverts de lourdes couvertures épaisses et sont bordés de banquettes qui servent de lits à la famille. Quelques-unes des maisons les plus luxueuses ont en plus 1 à 2 petites pièces. Elles servent

de chambres à coucher supplémentaires ou de petits salons le dimanche, en fonction de la taille de la maison. Ces pièces peuvent également être équipées de fourneaux.

Chaque maison a son propre enclos. Cet espace renferme ordinairement un puits, une à deux dépendances telles qu'un atelier ou une forge, voire une grange supplémentaire, dépendant de la profession du propriétaire. L'enclos varie en taille ; ceux des fermiers sont grands, alors que ceux d'un cordonnier et d'un forgeron sont petits. Une petite portion de la cour est protégée par une clôture et réservée à la basse-cour.

Les champs et pâturages des fermiers sont à l'extérieur du mur en pierre. La plupart des champs cultivés sont entre le village et la route, ou de l'autre côté de la route. La circulation importante sur la route se réduit avec l'apparition des loups. Tous les fermiers de Kuska sont d'accord sur le fait d'avoir à faire 2 km supplémentaires sur la route plutôt que d'avoir leurs champs dans les collines non protégées. Il y a dans le village 67 familles qui cultivent la terre. Comme la plupart des fermiers d'Angmar, ceux de Kuska préfèrent l'agriculture à l'élevage d'animaux. Ils plantent du seigle, de l'orge, des navets, des choux et des pommes de terre. Les fermiers de Kuska conservent seulement un peu plus de bétail que le reste du village. Leurs femmes s'occupent des poules et perçoivent un petit supplément en troquant les œufs. Puraneir est le seul berger du village ; il vit à l'extérieur de Kuska. Son petit troupeau fournit de la laine aux villageois. En échange, il reçoit de la nourriture et tout ce dont il a besoin.

Institutions et établissements de Kuska

La salle du conseil

C'est un bâtiment en pierre, de taille moyenne. Il est meublé de bancs et de pas grand-chose d'autre. La salle est chauffée par 2 grandes cheminées, une à chaque bout. La salle du conseil a plusieurs fonctions ; les gens du village y tiennent leurs réunions et y résolvent tout autre problème militaire, civil et criminel existant. Toute annonce importante y est faite et les impôts y sont collectés à chaque automne.

Le Conseil de Kuska

Chaque homme est membre du conseil du village. Cette organisation est le gouvernement du village. Le conseil possède un chef qui est élu tous les 6 ans. Harren en est le chef à ce jour depuis 2 ans. Le chef et le conseil sont responsables de la mise à exécution des ordres qui viennent du Château Morkai, organisent régulièrement des patrouilles, aident les soldats d'Angmar et paient les impôts. En dehors de cela, le village se gouverne lui-même. Ceux en désaccord avec la décision du conseil ont cependant le droit de faire appel au Général Ulrac au Château Morkai. Cependant, cela est peu fréquent car le général déteste être dérangé pour des affaires sans importance.

Le Forgeron

Haren est également le forgeron et l'armurier du village. Il est originaire de Rhudaur et a choisi de s'établir en Angmar après avoir quitté l'armée. Haren a été soldat pendant 10 ans, ayant atteint le niveau 6 et appris le métier de forgeron et d'armurier dans l'armée. C'est un excellent forgeron et un assez bon armurier, qui peut réparer armes et armures et forger d'assez bonnes épées.

Haren est populaire et apprécié. Il a 38 ans et est plutôt jeune pour les fonctions qu'il exerce, étant donné qu'il est dans la deuxième partie de sa vie (la plupart des adultes vivent jusqu'à environ 60

ans). Haren est diplomate et plein de tact et souvent s'arrange pour résoudre des querelles avant qu'elles ne soient portées devant le conseil.

Le forgeron est l'homme le plus prospère du village, la forge est grande et bien équipée. Haren fait le travail d'un à deux villages voisins, et a 2 assistants pour l'aider. Sa demeure est la plus grande de Kuska, comprenant 2 pièces en plus de la cuisine, et il possède du bétail plus nombreux que la normale. Haren est marié à la plus jolie femme du village (22) et a un enfant d'un an.

L'Auberge

Dumfa est le propriétaire de l'auberge de la Lune Grise. Selon les standards d'Angmar, l'auberge est superbe, mais désespérément primitive selon d'autres. Les grandes et chaudes écuries sont la partie la plus confortable des installations. En plus des écuries, il y a une grande salle commune chauffée par une grande cheminée, et une cuisine. L'étage supérieur de l'auberge contient une chambre individuelle et un grand dortoir avec un nombre de paillasses qui peut aller jusqu'à 30 en cas de nécessité.

La Lune Grise est bien approvisionnée en ale et vins grâce à son bon emplacement. Des soldats n'étant pas de service viennent souvent à l'auberge pour s'y détendre. La nourriture, cependant, est pauvre et se constitue principalement de soupe de flocons d'avoine.

Dumfa et sa femme — tous 2 Dunlendings — ont une quarantaine d'années. Bien que commerçant, le couple n'est pas déplaisant. Ils vivent dans une maison jouxtant l'auberge. Ils passent tout leur temps à diriger l'auberge, qui est devenue un commerce de famille. Leurs 2 fils et leurs femmes les aident. Un à deux des plus jeunes garçons du village travaillent comme palefreniers aux écuries de la Lune Grise ou accomplissent tout travail singulier requis.

Les Charpentiers

Hujai et son fils Cuthan sont les charpentiers du village. Hujai est un vieil Estaravë qui s'est installé en Angmar. Sa femme et lui sont dans leur soixantaine ; dans sa jeunesse, il fut un puissant guerrier. Cuthan est un guerrier de niveau 3, a 25 ans et vient de terminer son service militaire. Ses 2 frères plus âgés ont été tués au combat pour Angmar. Moral attend que son fils se marie avant de se retirer pour passer le reste de ses jours devant un feu bien chaud.

Le Tisserand

Kuska a 2 tisserands — le vieux Kerian âgé de 70 ans et sa jeune assistante Nenua. Nenua est orpheline d'une famille Estaravë et fut laissée à Kerian en apprentissage. La plupart du tissage est fait par Nenua qui héritera de Kerian de la bonne situation de tisserand. Nena est calme et intelligente ; elle est courtisée par Cuthan et Pultar.

Le Cordonnier

Pultar est le cordonnier et le tanneur du village. C'est un nouvel arrivant dans le village et il est originaire de Rhûn. Pultar n'est à Kuska que depuis 1 an, mais son commerce est déjà florissant. C'est un artisan très compétent et il fait la plupart du travail sur cuir du village. Le cuir qu'il produit est de bonne qualité, et lui et ses aides reçoivent parfois des commandes du château Morkai.

Pulsar est un guerrier de niveau 3. Il est très équitable et juste, pour un soldat d'Angmar, et cherche à se marier.

Les Fermiers

Furish et ses 4 fils sont les fermiers les plus prospères du village. Ils cultivent 280 à 320 ha de terres, et emploient des hommes d'autres familles comme ouvriers agricoles. Furish exerce une grande influence sur les autres fermiers et sur ses ouvriers. Ce n'est pas qu'un bon fermier, mais le vieil homme est encore un vaillant guerrier de niveau 5. Il est généreux avec ceux qui dépendent de lui et ses ouvriers sont très contents de leur position. Furish est un bon ami de Haren. Quatre de ses fils ont fini leur service militaire, et les 5 fermiers ne font qu'un sous de nombreux aspects.

Furish a 58 ans. Il a une grande famille ; tous ses enfants ont survécu. Furish a 2 autres fils dans l'armée et 3 filles, dont une est mariée à Haren.

Les fils de Furish, du plus âgé au plus jeune :

Tremae 33 ans, guerrier de niveau 4, marié, 2 enfants ;
Furish 30 ans, guerrier de niveau 3, marié, 2 enfants ;
Varen 29 ans, guerrier de niveau 4, marié, 1 enfant ;
Surnir 26 ans, guerrier de niveau 2, marié, 1 enfant ;
Hulth 21 ans, célibataire, dans l'armée, niveau inconnu ;
Kurlan 18 ans, célibataire, dans l'armée, niveau inconnu.
Furish et sa famille ont plus de bétail que la normale ; ils ont 12 vaches et 20 cochons. Les animaux paissent ensemble, mais ils sont dans des étables différentes en fonction des familles.

La Garde

Le village a une troupe officielle de 12 hommes qui sont payés par les impôts. Leurs fonctions varient ; ils gardent la prison, vont en patrouilles quotidiennes et s'occupent des bagarreurs éventuels à la Lune Grise, ou gardent l'argent des impôts. Les membres de la garde sont tous d'anciens soldats qui trouvent la vie civile d'une monotonie insipide. Ils s'échelonnent du niveau 2 à 6. Nudan, guerrier de niveau 6 de Rhudaur, est le capitaine de la garde.

Nudan - Capitaine de la garde (niveau 6) : Nudan est un petit dictateur. Il aime avoir des gens sous ses ordres. Nudan est quelque peu fauteur de troubles et Haren a besoin de tout son tact pour le raisonner. Sa valeur au combat est respectée, mais il n'est pas beaucoup aimé, étant donné que tous les gens de Kuska doivent le supporter quand ils vont en patrouille. Nudan ne dépareillerait pas en compagnie des hommes les plus maléfiques.

Foskat - Sergent de la garde (niveau 5) : Foskat est également originaire de Rhudaur. Il s'accroche à son argent mis de côté, ne sachant s'il doit rester en Angmar ou retourner dans son pays, ou, somme toute, trouver un nouveau foyer. Dans l'attente, il habite chez l'un des fermiers.

Composition de la garde

1 niveau 6 ; 1 niveau 5 ; 3 niveaux 4 ; 5 niveaux 3 ; 2 niveaux 2.

Corps de garde et Prison

La prison n'a qu'une cellule le reste est le corps de garde où les hommes en service mangent et se reposent. Il y a toujours un garde dans le bâtiment.

Pureneir

Pureneir est le berger et a un troupeau d'environ 50 moutons qui paissent près de la Route d'Angmar. Il vit dans une petite chaumière adjacente à la grange qui abrite ses moutons. Étant un solitaire, il préfère vivre à l'écart. La laine de ses animaux est tissée en vêtements pour le village tout entier. En échange, les villageois comblent ses besoins. Pureneir a un gros chien, bien dressé, qui l'aide à surveiller son troupeau et tient les loups à l'écart. C'est un guerrier de niveau 3, et, grâce à sa profession, il est exempté de patrouilles.

Patrouilles

Le village est responsable des patrouilles sur la Route d'Angmar et de ses environs. Ce n'est qu'à titre de précaution ; il y a peu de problèmes sur la route. Chaque homme valide prend part à ces patrouilles une fois par semaine. Kuska envoie tous les jours 3 patrouilles de 6 hommes chacune. Le niveau des hommes varie de 2 à 6.

Défenses du village

(cf. aussi paragraphe 8.7)

Kuska est entouré d'un mur en pierre de 6 m à 7,50 m de haut environ. Le village est exceptionnellement bien fortifié à cause de sa localisation importante. Le mur est muni, à son sommet, d'un parapet et d'un chemin de rondes qui protège les défenseurs. On y a accès par des échelles et par un escalier. De petites plates-formes en bois élargissent le mur à des intervalles réguliers.

Dans Kuska, 98 hommes ont une expérience militaire. Ils forment le cœur de la défense du village s'il est attaqué. Tous ces hommes savent tirer à l'arc et se servir d'au moins une autre arme de corps à corps (cf. les armes des armées d'Angmar 6.235). Ces hommes peuvent être renforcés par des soldats du château Morkai s'il y a avertissement d'une attaque. Les femmes prennent part également à la défense de Kuska, en déversant de l'huile bouillante ou de la chaux vive à partir du mur sur les attaquants. Le village est composé de personnes expérimentées et fortes, et la résistance aux attaquants sera acharnée.

Niveaux des hommes de Kuska

45 niveaux 2 ; 28 niveaux 3 ; 14 niveaux 4 ; 7 niveaux 5 ; 3 niveaux 6.

7.3 Le no man's land

Quand Elendil fonda le royaume d'Arnor, il comprenait une bonne partie du nord de la région Ouest des Terres du Milieu. Les gens vivaient dans des villes situées aussi loin à l'ouest que la Comté et au nord que la rive nord du lac Nennuial. Avec les attaques d'Angmar et la Peste de 1636, la population d'Arnor déclina dramatiquement. Cardolan fut ravagée et délaissée, et Rhudaur devint la patrie de gens maléfiques. Les frontières du royaume restant, Arthedain, rapetissèrent. Des villes, dans les régions reculées, furent abandonnées car les gens se retirèrent au centre du royaume. Bien

qu'Arthedain réclame la suzeraineté de tout Arnor, elle n'a pas la force d'affirmer sa revendication. Les frontières actuelles d'Arthedain sont bien plus réduites que celles d'il y a un siècle.

Les régions jadis fertiles et bien peuplées d'Arnor Septentrionale sont devenues un no man's land désert. Arthedain a trop peu d'hommes pour le maintenir et le Roi-Sorcier manque de force pour le conquérir. C'est dans cette région que les Personnages Joueurs trouveront des occasions intéressantes et uniques d'aventures.

La région est déserte, mais pas dépeuplée. Des villes et tours en ruines brisent l'horizon, et les champs se remplissent de plus en plus de mauvaise herbe avec les ans. La plupart des gens ne s'aventurent pas par choix dans cette région mais par nécessité. Les loups rôdent et des bandes d'orques peuvent être rencontrées errant dans la nuit. Des êtres maléfiques de Rhudaur, devenus brigands, ont bâti leur demeure dans cette région. Selon les rapports des rangers revenant à Fornost, des trolls se sont aussi établis dans la région. Certains ont rapporté avoir découvert des traces dans le Nord pouvant avoir été laissées par des géants. Un autre ranger revint blême et ébranlé et décrivit un dragon en vol qu'il avait vu au loin. Ce paragraphe comprend quelques rencontres inusuelles qui pourraient avoir lieu dans cette région du monde, notamment des trolls, des dragons et des géants. Ces créatures (même les trolls) sont rares, car elles ont besoin d'un grand territoire pour subsister er ne peuvent coexister trop près les unes des autres.

Angmar a aussi contribué à la venue de nouveaux habitants. Les forces du Roi-Sorcier ont bâti ou réparé une série de tours de guet et de postes avancés dans ce no man's land. Les postes avancés ont plusieurs buts : ils protègent des infiltrations et servent de base pour les raids er les coups de main en Arthedain. De plus, les tours empêchent les immigrants de revenir dans la région. Un voyageur ne sera pas surpris de découvrir des routes bien entretenues et des tours bien réparées dans certaines parties septentrionales d'Eriador. Il lui est conseillé de ne pas utiliser ces routes ou d'approcher des tours.

Les postes avancés ont 2 origines : ce sont (1) d'anciennes constructions núménoréennes ou (2) des bâtiments construits par les servants d'Angmar. En regardant ces postes avancés, l'originalité des architectes d'Angmar ne suscite pas les félicitations. La plupart sont de construction similaire et partagent de nombreuses particularités communes.

Où cela a été possible, les postes avancés sont construits sur des hauteurs, ou sur une colline artificielle, qui dominent la région avoisinante. Le pourtour de la forteresse est libre de broussailles, d'arbres et de tout ce qui pourrait abriter un attaquant. La forteresse est constituée d'un mur d'enceinte à murs épais qui est grossièrement circulaire ou comportant de nombreux angles. Elle est entourée d'une douve, ou d'un fossé, et parfois d'un remblai qui est dominé par les murs intérieurs. Le donjon peut être soit carré, soit circulaire, dont l'entrée est au premier étage. L'emplacement du donjon varie ; il peut ne pas être relié aux remparts ou au contraire y être rattaché. Ce n'est pas un bâtiment résidentiel, mais un endroit de dernière résistance pour les défenseurs. Le donjon ferait un lieu de résidence inconfortable car il est humide, froid et non chauffé. La garnison vit plutôt dans les bâtiments à l'intérieur du mur d'enceinte. Ces petites forteresses contiennent parfois 2 puits, l'un dans le mur d'enceinte et l'autre dans le donjon. Les châteaux, et particulièrement les donjons, sont bien approvisionnés en nourriture et en eau.

Chaque forteresse est équipée d'un phare qui permet de communiquer avec les autres postes avancés. Les gens de Carn Dûm ont développé un code simple qui permet de véhiculer des messages

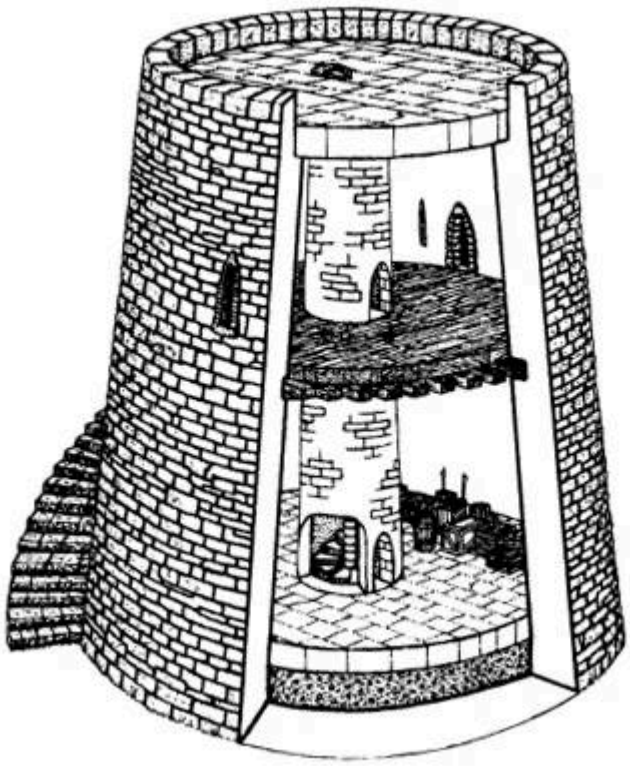
d’un endroit à un autre.

Signaux

Une lueur (jet de feu) brève ou en continu — le poste avancé est attaqué, envoyez de l’aide ;
Deux lueurs brèves — alarme générale, signifiant une invasion ;
Une lueur brève, une longue — un petit groupe a été découvert et a échappé aux poursuites, instaurez une recherche générale de la région par tous les postes avancés ;
Une lueur longue, une brève — patrouille attaquée, instaurez une recherche générale de la région par les postes avancés ;
Trois lueurs brèves — prisonniers capturés, faites parvenir le message au poste avancé commandant.

7.31 Fort Cargash

Ce poste avancé (cf. carte III à 9) dans le no man’s land est occupé par des gens de Rhudaur et par quelques Easterlings pour le Roi-Sorcier d’Angmar.



Il comporte une garnison de 37 hommes :

10 chevaux ;
4 cuisiniers ;
7 domestiques ;
1 homme à tout faire compétent — forgeron, armurier, etc. ;
Soldats :

11 niveaux 1 ;
13 niveaux 2 ;
8 niveaux 3 ;

2 niveaux 4 ;
2 niveaux 5 ;
1 niveau 6.

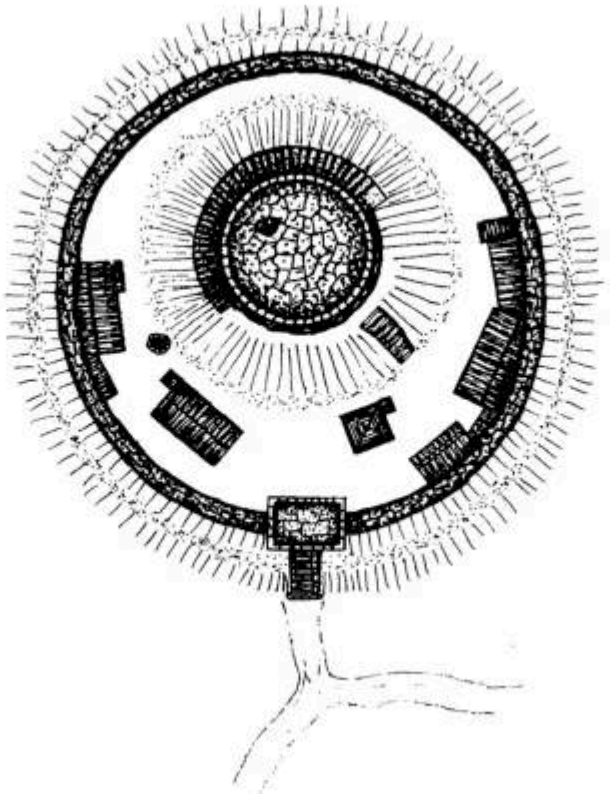
Heludar, commandant de la garnison (niv. 6) : Heludar est une personne extraordinairement douée. Il est sorti du rang de l'armée en moins d'un an pour devenir le commandant d'un poste avancé. Il devra être joué avec soin car il est exceptionnellement intelligent et compétent. Bien qu'il fasse partie de la noblesse de Rhûn, il parle l'Adûnaic, le Westron (commun) et le Dunlending. Le commandant porte un marteau de guerre +5, un arc composite et quelques herbes.

Keemac, commandant en second (niv. 5) : A la différence de son commandant, Keemac n'a pas de passé militaire. C'est un serf évadé venant de l'Est cherchant à taire fortune afin de s'établir et de se marier. Keemac est prudent et sage, et pense que sa peau a une grande valeur. Il parle couramment le Westron et le Dunlending. Il se sert d'un arc long et d'une masse non magique + 5.

Harec, chef de patrouille (niv. 5) : Harec est peu compétent ; c'est un bûcheron frustré qui s'imagine âtre un ranger. Il aime patrouiller, et la région alentour lui est familière. Harec a un bonus de +20 quand il cherche des traces. C'est aussi un excellent cavalier et sera envoyé chercher de l'aide si le besoin s'en fait sentir. Il parle couramment le Westron, le Dunlending et l'Easterling. Harec se sert d'une épée large +5 et d'un arc composite.

Falryen, chef de patrouille (niv. 4) : Bien qu'il soit circonspect er calme, Falryen est arrogant et impopulaire. Ses patrouilles sont efficaces ; il préfère choisir des hommes qui se déplacent silencieusement dans la forêt.

Geer, chef de patrouille (niv. 4) : Brave et impétueux, Geer hait vivement les Dúnedain. Il aime combattre et ne restera pas longtemps chef de patrouille. Son tempérament l'a souvent mis en difficulté et Heludar envisage de le relever de ses fonctions.



Patrouilles

Il y a 3 à 4 patrouilles pendant les heures du jour. Chaque patrouille comprend 5 à 10 hommes, dépendant du chef de la patrouille. Des patrouilles de 7 hommes ou plus sont cependant utilisées uniquement en cas de trouble rapporté.

Si des informations sur quelque chose de suspect sont obtenues, ou si un message arrive d'une tour, des patrouilles comportant jusqu'à 18 hommes peuvent être envoyées pour faire des recherches ou pour tendre une embuscade. Si elles sont envoyées pour rechercher, les forces se séparent en groupes de 2 à 3 unités.

Exemples de patrouilles

Patrouille du matin : durée de 3 à 5 heures. Harec commande 6 hommes : 2 guerriers niv. 1 ; 3 guerriers niv. 2 ; 1 guerrier niv. 3.

Patrouille du milieu de journée : durée de 4 à 6 heures (spéciale). Une patrouille remontant des traces ou répondant à un message d'une autre tour. Falryen commande 9 hommes : 4 guerriers niv. 1 ; 3 guerriers niv. 2 ; 2 guerriers niv. 3.

Patrouille de fin de journée : durée de 2 à 3 heures. Geer commande 5 hommes : 4 guerriers niv. 1 ; 1 guerrier niv. 3.

> ***Notes concernant le château*** *: Une garde de 5 à 10 hommes est sur les remparts à tout moment. Patrouille et garde se font à tour de rôle parmi la garnison. Heludar et Keemac, cependant, ne font pas de patrouilles. La vie au fort Cargash est celle de n'importe quel autre poste avancé militaire. Les trolls et loups leur sont tout aussi redoutables qu'ils le sont à tout groupe de voyageurs. La vie précaire dans le no man's land aboutit à une garnison relativement importante de soldats dans les postes avancés.*

Les hommes apprécient la sécurité de leur petite forteresse, et elles sont maintenues en bon état. Pour leur propre sécurité, les commandants des postes avancés maintiennent d'étroites communications les uns avec les autres.

7.32 Château Eldanar

Le château Eldanar (cf. Carte III en 10) est le plus ancien château Núménoréen des Terres du Milieu septentrionales. Eldanar fut l'un des Fidèles qui survécut avec Elendil au désastre de Númenor. Le château est situé sur les terres et domaines qui furent accordés par Elendil. Le seigneur d'origine du château tomba en Mordor durant la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes, mais la famille Eldanar a tenu le château presque tout le temps ; il tomba aux mains de l'ennemi il y a seulement 10 ans.

Elenuil le seigneur légitime du château, put s'enfuir par un tunnel secret avec une poignée de défenseurs quand les ennemis prirent d'assaut le château il y a 10 ans. Sa famille et lui vivent en ce moment à Fornost ; l'occupation du château est une source de honte pour la famille entière.

La beauté du château a été maintenue en dépit de ses diverses fortunes. La forteresse est entourée d'une douve large et profonde. Les murs du château forment 6 courbes réunies entre elles et sont faits de pierres taillées, lisses, de couleur légèrement dorée. De délicates tours renforcent la bâtisse. Des parties de l'extérieur ont cependant une apparence rugueuse ; la porte d'origine fut détruite lorsque le château tomba. Les maçons d'Angmar se révélèrent moins compétents que ceux de Núménor, et la nouvelle porte, bien qu'ingénieusement construite, n'est pas aussi solide que la première. À l'endroit le plus large, le château mesure 90 m. Les murs du château sont percés d'archères tous les 4,50 m à 7,50 m.

Le château est divisé en un mur d'enceinte extérieur et intérieur. Le mur d'enceinte extérieur contient des baraquements, des écuries, des ateliers et des logements pour les palefreniers, les ouvriers et les artisans. Le mur d'enceinte intérieur renferme le donjon, qui sert aussi de résidence aux nobles.

Le donjon du château Eldanar est un contraste saisissant par rapport aux donjons humides et inconfortables des postes avancés. Les mêmes pierres de couleur légèrement dorée des murs ont servi à le construire. Il est grand et carré. L'entrée du donjon se fait par des marches donnant dans un solide bâtiment en pierre attenant au donjon et menant à l'entrée au premier étage. Le donjon est confortable et sûr.

Il n'y a aucune fenêtre au rez-de-chaussée du donjon ; celles du premier étage sont étroites et les vitres sont protégées par des volets en acier.

Au deuxième, troisième et quatrième étages, les fenêtres sont larges, et le donjon est éclairé et confortable. Elles peuvent également être protégées par des volets en acier. Toutes les vitres des fenêtres sont en verre raffiné de bonne qualité.

Les murs du château font 2 m d'épaisseur et comportent des renfoncements pour les arbalétriers. Ils sont également dotés de panneaux en acier pour la fermer quand ils ne sont pas utilisés. Les pièces sont grandes, et le mobilier, qui n'a pas été détruit lors du siège, est d'un très bon goût. Un ancien jardin, envahi par la végétation, et un petit verger sont attenants à la place forte.

L'ancien tunnel secret, reliant les quartiers du maitre et l'extérieur, est une particularité du château Eldanar qui est restée cachée. Son existence est insoupçonnée, étant donné que les conquérants ont trouvé ce qu'ils pensaient être le corps du seigneur du château. Le tunnel est pratiquement impossible à trouver par des recherches, car il est de construction naine et reste caché jusqu'à ce que le bon mot (Tintallo) et la clé soient utilisés. Le passage en sous-sol s'éloigne du château sur 5 km.

Le château Eldanar est le siège de la défense frontalière. Aucun autre château dans le no man's land ne rivalise en force et en beauté. Se trouvant sur une haute colline, il domine la région sur 16 km.

Pour résultat de son nouveau rôle, le château renferme une puissante garnison inusuelle de 225 hommes.

Composition de la garnison

(cf. paragraphe 8.7) :

20 guerriers de niveau 1 ; 38 guerriers de niveau 2 ; 18 guerriers de niveau 3 ; 10 guerriers de niveau 4 ; 6 guerriers de niveau 5 ; 5 guerriers de niveau 6 ; 3 guerriers de niveau 7.

Les membres de la cavalerie sont tous au moins de niveau 4, et leur composition est la suivante :

17 niveaux 4 ; 15 niveaux 5 ; 10 niveaux 6 ; 8 niveaux 7.

Ces hommes savent se servir de la lance de cavalier, de l'arc à cheval, de l'arc court et de l'épée longue.

Population du château Eldanar

75 cavaliers ; 50 arbalétriers ; 100 fantassins ; 15 personnes de cuisine ; 30 travailleurs et domestiques ; 10 « cantinières » ; 7 artisans - armurier, forgeron, etc. ; 1 soigneur de niveau 4 ; 12 cochons (variable) ; 3 vaches ; 30 poulets.

Hiérarchie militaire au château

Arkish, seigneur du château (niv. 12) : Le général Cykur a choisi Arkish pour tenir cette position. Bien qu'il n'ait que 28 ans, Arkish a déjà le grade d'ashâktur. En tant que commandant des défenses frontalières, il a 100 hommes sous ses ordres. Arkish est responsable de l'organisation d'une défense unifiée de la région en cas d'attaque. Il organise aussi des raids, des coups de main, des embuscades et recherche, pour les détruire, des groupes en mission. Arkish les mène rarement lui-même, mais il préfère envoyer son commandant en second sur le terrain. De plus, le commandant envoie des rapports réguliers à ses supérieurs à Carn Dûm.

Arkish est un cavalier accompli et se sert en combat d'une lance de cavalier. À cheval, il est TA 20. Il possède une armure +5 et un bouclier +5. Arkish manie également un arc composite, et une épée bâtarde +5.

Elosian, maîtresse d'Arkish (magicienne de niveau 4) : Elosian est la fille d'un noble de Rhudaur et une sympathisante des Dúnedain. Elle est élancée, a de longs cheveux bouclés d'un blond-doré et a les yeux bleus. À l'insu du reste du château, elle est magicienne de niveau 4. Elosian mène Arkish par le bout du nez (Arkish dément cela avec véhémence), mais se mêle rarement de politique. Elle est très populaire dans le château, parle sur un ton mielleux, est féminine et est, apparemment faible. Elosian est toujours admirablement vêtue et porte des bijoux pour une valeur de 500 po, offerts par Arkish. Les bijoux sont son seul trésor, et constituent un pécule pour commencer une nouvelle vie. Elle quittera le château à la première occasion se présentant à elle.

Rhukar, chevalier, commandant en second (niv. 9) : Rhukar personnifie le concept de guerrier maléfique. Bien qu'il soit un puissant guerrier, il lui manque le point de vue équilibré d'Arkish sur la vie et il ferait un piètre commandant malgré le fait qu'il soit un excellent chef sur le champ de bataille. Sa personnalité est telle qu'il ne sera jamais choisi comme successeur d'Arkish. Rhukar ne ratera jamais l'occasion de se battre. Sa lame d'épée est toujours enduite de poison. Armes : épée longue +5, lance de cavalier, arc composite, masse.

Kelai, maîtresse de Rhukar, la rivale d'Elosian (niv. 4) : Kelai est une séduisante rouquine et une vraie courtisane. Elle aimerait fortement supplanter Elosian, mais ses chances sont faibles car Arkish déteste les rouquines. Kelai n'a pas la grâce de sa rivale, ni son port, et elle manque de certaines bonnes manières. Elle quitterait Rhukar à l'instant si une bonne situation plus importante se

présentait à elle. Kelai est la « Madame » des autres « cantinières » du château et prend une part sur leurs gains. Elle est très habile à la dague.

Ornil, soigneur de niveau 4 : Ornil est l'esclave personnel d'Arkish. Il n'aime pas son maître et quittera aussi le château si l'occasion se présente. C'est, cependant, un soigneur consciencieux. Ornil cultive un certain nombre d'herbes dans le jardin du château (cf. 8.6).

Les autres « cantinières » sont généralement des femmes de classe inférieure. Certaines sont assez attirantes, mais il leur manque la présence et la verve d'Elosian et de Kelai. Toutes sont volontaires et, éventuellement, s'en retourneront chez elles en Rhudaur plus riches qu'à leur départ. Ces femmes ne lancent aucun sort, mais la plupart sont assez habiles à la dague. Halla, servante d'Elosian ; Orlteh, servante de Kelai ; Andarra ; Caith ; Selvien ; Kara ; Alurin ; Belvie.

Chefs de Patrouilles

Herion, ranger de niveau 7 : Herion est un bon ranger, mais il a tendance à être quelque peu téméraire. Il provoquera tout groupe ne lui semblant pas trop puissant.

Carfe, ranger de niveau 6 : Prudent à l'extrême, Carfe ne provoquera aucun groupe, mais le suivra et fera appel à des renforts.

Dumra, guerrier de niveau 7 : Ce barbare dissolu de l'Est est aussi maléfique qu'un homme puisse l'être parmi la troupe d'Angmar. Dumra est un grand admirateur de Rhukar. C'est un bon guerrier et il est très loyal à la cause du Roi-Sorcier.

Surk, ranger de niveau 6 : Surk est en apparence un ranger de l'Est. Son vrai nom est Arleg et c'est un espion travaillant au service du Roi d'Arthedain.

Orash, guerrier de niveau 6 : Orash a été récemment promu au rang de chef de patrouilles. Il fait bien son travail, est sournois et tortueux. Il gardera pour lui tout ce qu'il peut cacher, sans risque, à ses supérieurs ; il porte sur lui une collection intéressante d'herbes.

Furn, guerrier de niveau 6 : Furn est le meilleur chef de patrouilles du château. Il est compétent et ambitieux, et son nom est marqué au tableau d'avancement. Furn est un successeur potentiel à Rhukar en cas de mort ou de blessure.

La vie au château

Il y a une garde sur les remparts à tout moment. Deux hommes sont au sommet de chaque tour et trois hommes sont sur chaque rempart. La garde est relevée toutes les quatre heures. Les rondes dans le château durent 3 à 4 heures et sont composées de 5 à 10 hommes. Les permanences sont assignées au début de chaque semaine et placardées à l'entrée des baraquements.

Les soldats en patrouilles à l'extérieur passent leur temps à augmenter leurs compétences de combat. La plupart des soldats, cependant, vont en patrouilles en extérieur au moins une fois par semaine. Une fois ceci fait, ils n'ont aucune corvée de cuisine ou activité servile car le château est bien fourni en domestiques.

Du fait qu'il ait beaucoup d'hommes à sa disposition, Arkish envoie des groupes de recherche plus importants si quelque chose de suspect est remarqué par une patrouille. Ils sont constitués de 10 à 30 hommes. En fonction de ce qui est découvert par la patrouille, les investigateurs se séparent en

plus petits groupes. Si une embuscade peut être tendue, Arkish s'arrange pour qu'il y ait un rapport de 3 contre 1. Tous les voyageurs sont invités au château pour y être interrogés.

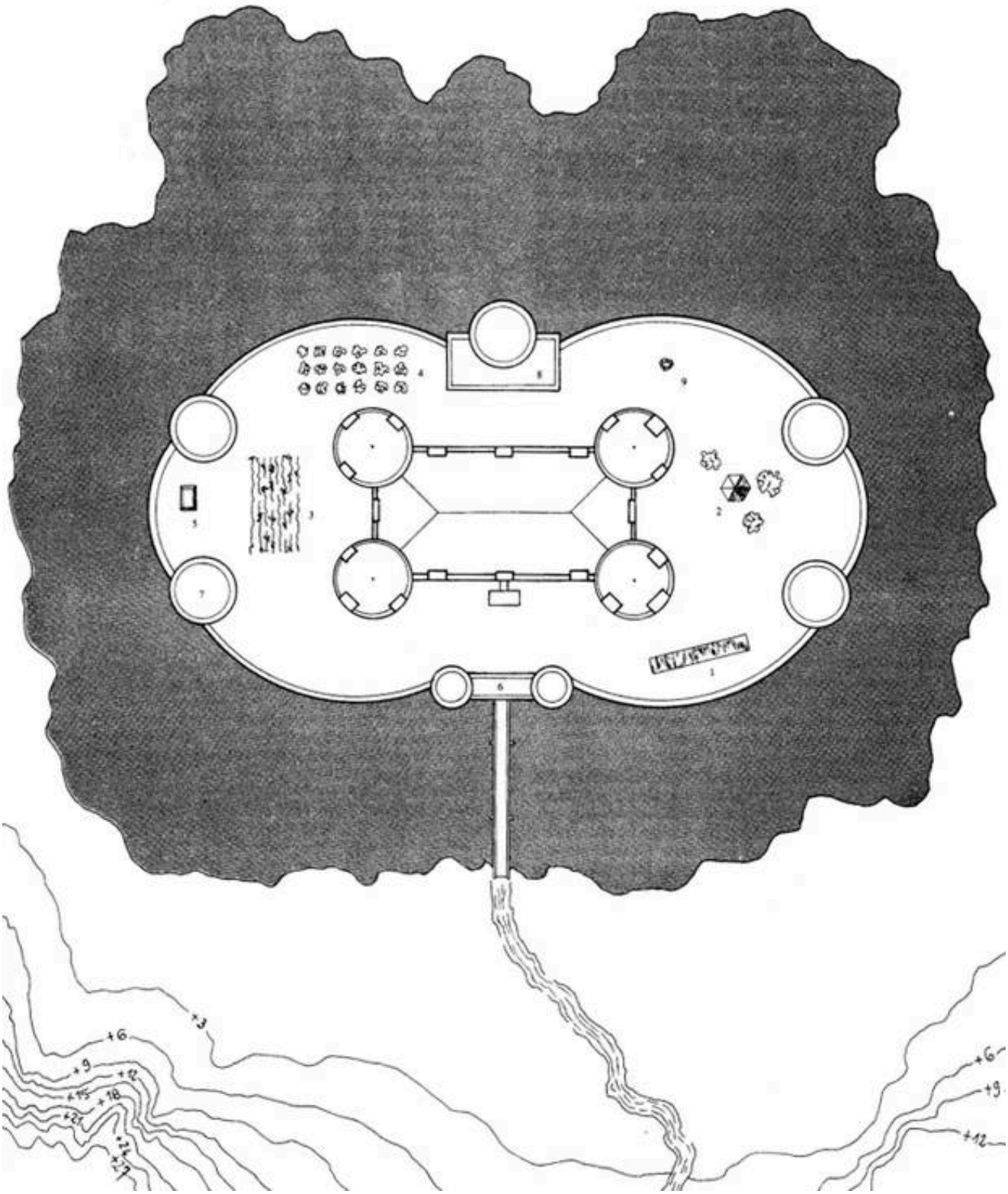
Si un groupe n'est pas très convaincant, il ne pourra partir du château. Sa présence dans le donjon sera signalée à Carn Dûm. Le sort des prisonniers peut varier ; ils peuvent être envoyés à Carn Dûm pour y être questionnés ; on peut les laisser croupir dans le donjon ; ils peuvent être envoyés vers l'Est ou vers Rhudaur comme esclaves.

Arkish est également responsable de l'organisation de raids et de coups de main en territoire ennemi. De cette façon, il suit les directives de Cykur, qui est l'ultime responsable de tout raid ou coup de main. Mis à part le fait d'arrêter des voyageurs (qui est le devoir des commandants des postes avancés), les forces d'Angmar harcèlent des cibles à la fois militaires et civiles. Leur intention est de démoraliser plutôt que de renverser les Dúnedain.

Un passe-temps favori d'Arkish et de Rhukar est d'attaquer les patrouilles frontalières d'Arthedain. Rhukar apprécie particulièrement cela. À certains moments, la force combinée de plusieurs postes avancés attaque un petit fort frontalier des Dúnedain. Les forces d'Angmar essaient aussi occasionnellement de passer à travers les gardes-frontières pour harceler des villages à l'intérieur du Royaume. Bien que ces hameaux soient bien défendus, les attaques peuvent être désastreuses pour les récoltes. De plus, loups et orques, quelquefois, viennent ravager la région frontalière, démoralisant encore plus les citoyens d'Arthedain.

Description du Château Eldanar

Le palais Eldanar se tient au centre d'une cour entourée de murs, dans laquelle se tiennent plusieurs plus petits bâtiments.



1) **Écuries**.

2) « **Garde-manger** ». Une cabane a été construite autour d'une source et sert à y garder la nourriture fraîche.

3) **Jardin** : Maintenant rempli de mauvaises herbes.

4) **Verger**.

5) **Mausolée**.

6) **Porte** : Elle fut partiellement détruite lors de la prise du château il y a 10 ans. Elle a été reconstruite par les « propriétaires » actuels. Bien qu'elle soit résistante et bien faite, elle n'est pas comparable en ce qui concerne sa fabrication à celle d'origine. La porte extérieure (récupérée de l'originale) est un panneau d'acier qui coulisse verticalement dans des rainures latérales et ferme l'ouverture (4,50 m x 4,50 m). Une herse, glissant dans des rainures latérales, est située 3 m plus loin vers l'intérieur. La porte et la herse sont manœuvrées par des contrepoids dans les tours de chaque côté. Juste derrière la herse se trouve une série de portes en bois bardées de 1er. Elles peuvent être renforcées par de gros madriers placés en travers dans des crochets en fer.

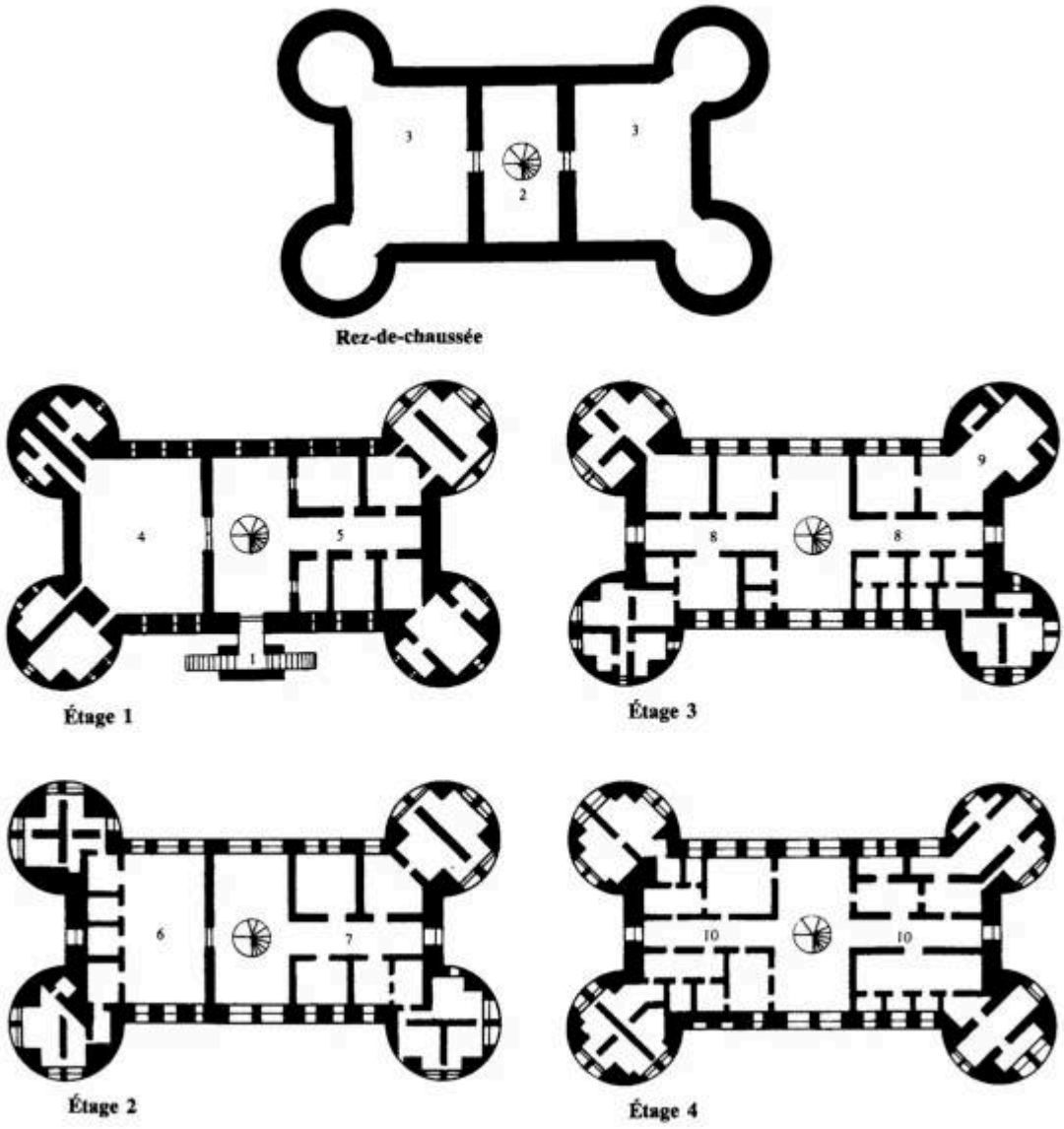
7) **Tours** : Chaque tour fait 18 m de haut et comprend 3 étages. Elles abritent la garnison du château ou servent de pièces de stockage. Les remparts les réunissant font 12 m de haut et sont accessibles par le deuxième étage de la tour adjacente.

8) **Armurerie** : Cuisine. Réfectoire. Ce bâtiment est abandonné car la garnison prend ses repas dans le donjon.

9) **Puits**.

Donjon du Château Eldanar

Le donjon a été construit avec le même marbre doré que les remparts extérieurs ; les blocs de marbre ont été artistiquement sculptés et réunis de bien belle façon. Le châssis des fenêtres a été finement exécuté et les vitres sont faites d'un verre lisse que rien ne vient déparer. Ce bâtiment central est équipé de tuyauterie, de cheminées dans les pièces et de bien d'autres commodités.



1) **Corps de garde** : Bâtiment séparé donnant accès par un escalier, à l'entrée, au premier étage, du donjon. La porte actuelle du donjon, en acier, est manœuvrée par un contrepoids, comme celle de la porte principale extérieure. Elle est contrôlée par un levier à l'intérieur et il peut être verrouillé en position basse. Les toits sont en ardoise sur bardeaux. Bien que beaucoup des riches tapisseries et de l'élégant mobilier aient été enlevés, il en reste encore ici : ce sont des vestiges de la majesté que cet endroit contenait jadis, étant, maintenant, lentement souillés par les vils serviteurs du Roi-Sorcier.

Rez-de-chaussée

2) **Escalier** : Ce grand escalier en colimaçon, fait en marbre, permet l'accès à tous les étages du donjon.

3) **Stockage** : Objet et nourriture séchée sont entreposés dans ces grandes pièces.

Étage 1

Les fenêtres, à cet étage, sont étroites et comportent des volets en acier.

4) **Grand Hall**.

5) **Chambres**.

Étage 2

Les fenêtres de cet étage et des étages supérieurs sont plus larges et finement construites.

6) **Salle à manger** : Avec dépendances.

7) **Salles de séjour** et de réceptions.

Étage 3

8) **Suites des invités** : A l'heure actuelle, ce sont les quartiers des officiers de la garnison.

9) **Salle de réunion**.

Étage 4

10) **Appartements** : Comprennent aussi des salles de séjour, etc. Le mobilier, de la plupart de ces pièces, a été enlevé et réparti dans les pièces des autres étages. Les pièces où il reste du mobilier servent de chambres d'amis pour les officiers en visite. Les pièces des tours de ce niveau comportent des marches qui mènent à de plus petites pièces mansardées au-dessus.

08 · Aides pour le Maître de Jeu

Ce chapitre a pour but d'aider le MJ à assimiler le matériel fourni dans ce module en résumant les éléments-clé et en donnant les renseignements nécessaires aux Personnages Joueurs. De plus, quelques indications précieuses pour l'élaboration complète de nouveaux plans et d'aventures y sont données.

8.1 Cartes

Chacune des 9 cartes de ce module aidera le MJ à obtenir une image claire d'Angmar et de la région avoisinante. La carte I montre la principale implantation temporelle du module : 3A 1700. Les MJ désirant faire des campagnes au 3A 1 ou 4A 1 prendront respectivement les cartes VIII et IX, avec les divisions politiques de ces périodes. La carte IV met l'accent sur les particularités naturelles, les routes principales de commerce et les lieux de fortifications traditionnelles et de peuplement ; elle est appropriée pour des campagnes en toute période, bien que certaines constructions artificielles nécessitent des modifications (i.e. une route peut n'être qu'un sentier, ou un château peut être en ruines).

La carte VII montre ce qu'un voyageur non informé peut connaître. Les forêts, les voies navigables de moindre importance, les lieux de peuplement, les grottes, les châteaux, etc., de la carte IV du MJ ne sont pas notés sur celle des PJ. Quelques détails sont donnés sous une forme un peu détaillée, mais ce sont des configurations géographiques et des voies navigables qui sont relativement connues. Une bonne carte faite par un habitant de la région pourra difficilement ne pas mentionner les rivières principales ou les Monts Brumeux. Les montagnes spécifiques ajouteront de la saveur ; mais, sans les grottes, les fleuves et les glaciers, la représentation des régions montagneuses sera encore assez vague. Nous suggérons que les aventuriers, qui obtiennent une carte standard de la région avec un certain manque de précisions spécifiques, aient la carte VII. Ceux ayant beaucoup de renseignements pourront voir tout ou partie de la carte IV.

8.2 Modèle d'un petit poste avancé

Le fort Cargash est un poste avancé assez représentatif. Côté architecture, ces petits châteaux sont très semblables ; ils comportent, en général, 30 à 50 hommes cantonnés dans des bâtiments dans le mur d'enceinte. Il y a aussi 7 à 12 domestiques rattachés au fort qui ne sont pas du tout des combattants. Les postes avancés sont bien approvisionnés en nourriture et en eau, et ils peuvent soutenir un siège modéré de 6 à 8 semaines. Ils peuvent également accueillir plus d'hommes à tout moment.

Ces petites garnisons sont constituées de Dunlendings, d'hommes de Rhudaur et de quelques Easterlings et Suderons. La plupart de ces hommes ne sont pas particulièrement maléfiques, mais ils se sont fourvoyés et sont dominés par le Roi-Sorcier. Ils considèrent les Dúnedain et les Elfes (qui, tout le monde le sait, font rôtir les bébés !) comme une menace à leur survie.

Composition de la troupe

65 à 75 % seront de niveau 1 ou 2, avec une majorité de niveau 2 ; 15 % du reste de la garnison seront de niveau 3 ; le reste de la garnison sera de niveau 4 ou plus ; le commandant sera de niveau 5 ou plus.

Tous les postes avancés envoient des patrouilles régulières qui recherchent des traces et des signes de présence d'intrus. Si elles trouvent des signes indiquant un groupe nombreux, elles reviendront au château chercher de l'aide et des renforts. En fonction de la situation, les postes avancés peuvent tendre une embuscade ou envoyer des patrouilles supplémentaires. Si un groupe n'est pas capturé, les postes avancés déclenchent une alarme générale.

La rencontre d'une patrouille ne signifie pas nécessairement un désastre pour les PJ. Toute personne, ou tout groupe, rencontrant une patrouille sera interrogée et il lui sera demandé d'aller au poste avancé. Si l'explication est plausible, i.e. une explication qui coïncide avec les desseins et buts d'Angmar, la personne ou le groupe sera libre de continuer son chemin. Une explication manquant de résolution fera que la personne, ou le groupe, sera « hébergée » dans le donjon. Le refus d'accompagner une patrouille déclenchera une bataille, ou tout au moins une embuscade dans un futur proche. Si une patrouille est portée manquante, le poste avancé déclenchera l'alarme.

Trois grands châteaux sont entre calés parmi les plus petits postes avancés. Les grands châteaux du no man's land coordonnent les défenses de la région en litige. Ils gardent des positions-clé et fournissent des hommes supplémentaires. Les 2 000 à 3 000 hommes cantonnés dans le no man's land sont sous les ordres des trois forteresses.

8.3 Raids et coups de main

Ils varient en force et en participants, en fonction de la cible choisie.

Embuscade de patrouille frontalière : Une patrouille frontalière d'Arthedain comprend 15 à 20 hommes, aussi la force d'attaque est composée de 30 à 50 hommes. Ce ne sont pas des groupes suicidaires ; ils essaieront de faire retraite si l'issue du combat est contre eux.

Attaques d'orques : Elles arrivent rarement et sont bien plus acharnées que les attaques des humains. D'importants groupes d'orques essaieront de passer la frontière, mais, comme les orques sont bruyants, ils ne réussissent pas souvent. Ils attaquent et tuent tout ce qu'ils peuvent. 50 à 150 orques, de niveau 1 à 7, à pied ; ou 40 à 100 orques montés sur des loups, de niveau 3 à 9.

Attaque d'un fort frontalier : 100 à 300 hommes, cavalerie et fantassins.

Coups de main en Arthedain : Ils sont rares, et les hommes peuvent être montés ou à pied. 75 à 200 hommes participent à une telle attaque, en fonction de l'objectif choisi.

8.4 Approvisionnements des postes avancés et des châteaux

L'armée du Roi-Sorcier a 3 sources d'approvisionnement : les champs de Rhudaur, de Rhûn et les terres des Estaravë. Les sources principales d'approvisionnement sont Rhudaur et les Estaravë ; Rhûn ne fournit que des quantités modérées de seigle. Les convois de marchandises de Rhûn sont amenés en Angmar par une passe dans les montagnes en automne, alors que ceux de Rhudaur et les aliments

de l'Anduin sont acheminés au printemps, en été et en automne. En plus de la nourriture décrite précédemment, ces convois apportent tout ce dont a besoin l'armée et tout ce qu'elle ne peut produire : tissu, cuir, métaux, etc.

Les convois venant de Rhudaur et des Estaravë sont petits et fréquents. Ils sont bien gardés, pour décourager des attaques des Elfes et des Dúnedain. Un convoi se compose généralement de 6 à 16 charriots et de 10 à 50 gardes. L'importance et la fréquence des convois augmentent en automne dans le but d'apporter suffisamment de marchandises à Carn Dûm pour l'hiver.

Les convois empruntent différentes routes, parmi lesquelles les anciennes routes des Dúnedain. Les convois de Rhudaur voyagent vers le nord à travers l'Angle, les Coldfells et les Ettenmoors, restant le plus près possible des montagnes. Ceux venant des Estaravë viennent par l'une des passes de la montagne de la partie sud de Rhudaur, et ensuite prennent la même route que les autres convois. Les Dúnedain et les Elfes harcèlent ces convois aussi souvent qu'ils le peuvent.

Quand les marchandises atteignent Carn Dûm, elles sont soit entreposées, soit transportées vers les différents postes avancés et châteaux. Les marchandises pour un poste avancé du no man's land sont dirigées vers l'une des importantes bases de la région. À partir de là, elles sont acheminées au poste avancé approprié. Les convois sont très bien escortés dans le no man's land. Les chariots sont plus petits et plus résistants et sont par groupe de 5 à 15, escortés d'une garde de 25 à 50 hommes. Ceux qui sont envoyés aux petits postes avancés sont constitués de 1 à 5 chariots accompagnés de 10 à 15 hommes. Les objets de valeur, tels que liqueurs et l'argent des impôts, sont escortés par une garde plus importante.

8.5 Modèle de château

Il serait impossible de fournir les plans de chaque château et les fortifications de la région d'Angmar dans ce livret. Cette lacune permet au MJ de les créer quand le besoin s'en fait sentir. Ce paragraphe a pour but de rendre le travail quelque peu plus facile en y incluant des renseignements d'ordre général concernant la forme et les plans du château.

Les châteaux de la région vont du plus simple au plus élaboré — le fort Cargash étant le plus grossier et de forme la plus simple, et les châteaux Eldanar et Morkai étant les plus sophistiqués et les plus complexes. La première étape à entreprendre pour le MJ est d'établir le but du château en question. Serait-ce une simple tour de garde ou une résidence fortifiée ? Si c'est le cas, il établira les ressources du groupe construisant le château ; le Roi-Sorcier ne manque ni d'ouvriers, ni d'argent, mais un PJ, ou un humble chevalier, a des ressources limitées.

On peut alors généraliser ou déterminer des spécificités et, si cela est désiré, la compétence des ouvriers et du concepteur. Bien qu'ils puissent avoir des ressources financières similaires, le château d'un chevalier Dúnedain sera bien mieux que celui d'un noble Dunlending dissolu. Angmar et Arthedain ont des architectes et des maçons compétents à leur disposition, ceux d'Arthedain étant supérieurs en qualité. Une fois tous ces facteurs pris en considération, le MJ aura une assez bonne idée de la taille et de la qualité de son château.

Un château est une forteresse et peut être construit à partir de nombreux matériaux. La pierre est la plus durable, aussi nous avons tendance à imaginer les châteaux en pierre. Cependant, le château Maidenhead, par exemple, est ce qu'il reste d'un ancien fort en terre. Les châteaux de la partie

occidentale des Terres du Milieu ont évolué vers des constructions en pierre, et seuls de très primitifs châteaux seront construits dans des matériaux moins durables. Le château traditionnel se compose essentiellement d'un solide bâtiment ou tour, appelé donjon, fréquemment, mais pas toujours, entouré d'un mur ou d'une série de murs.

Étant donné que le but des châteaux est défensif, quand cela est possible, ils sont construits de façon à ce que le terrain soit avantageux : peut- être sur une colline rocheuse, dans la crevasse d'une falaise, sur un monticule artificiel ou au milieu d'un lac. Pour décourager les attaques, l'accès au château est généralement le plus difficile possible. Quand cela est faisable, le terrain avoisinant au château est débroussaillé, les arbres y sont coupés, afin d'empêcher quiconque de s'en approcher subrepticement.

Les effectifs sont précieux et les châteaux sont construits de façon à être défendus par de petites garnisons ; la garnison habituelle au château Carnavon au Pays de Galles était inférieur à 200 hommes (« An History of Fortifications »). Par opposition, le Krak des Chevaliers Croisés en Syrie contenait une garnison de 2 000 hommes au faite de leur pouvoir, mais il était presque complètement entouré de territoires hostiles et avait besoin d'une forte garnison (« Great Architecture of the World »).

Cela permit de grandes variations. Les plus grands châteaux ont souvent plus d'une série de murs et, généralement, les murs sont renforcés par des tours à intervalles différents. Les murs sont percés d'archères à arbalète et à arc long, et ils sont parfois creusés pour permettre aux défenseurs de se déplacer à l'intérieur. Les châteaux ont aussi des endroits spécifiques renforcés, généralement le donjon et/ou la porte.

Les portes sont protégées par des douves et barrées par des herses et des pont-levis. Elles sont recouvertes d'un toit et, en général, ont des mâchicoulis, qui sont des ouvertures dans le sol qui permettent aux défenseurs de déverser de l'huile bouillante sur leurs attaquants. Quelques portes permettent l'accès à une petite pièce au lieu de donner directement à l'intérieur du mur d'enceinte. Tandis que certains déversent de l'huile bouillante sur les attaquants, d'autres peuvent tirer par les archères sur les infortunés agresseurs. Dans le cas d'une porte sophistiquée, les mâchicoulis surplombent légèrement le pont-levis refermé ; cela permet d'éteindre le feu mis au pont- levis ou d'arroser les attaquants avant qu'ils aient passé la porte.

Les murs du château délimitent l'espace vital du mur d'enceinte et le donjon est situé dans l'espace délimité par les murs. Les écuries, les quartiers des domestiques et les resserres sont toutes dans le mur d'enceinte. Quelques bâtiments sont en pierre, d'autres sont en bois — en fonction des ressources des propriétaires. C'est dans le mur d'enceinte que les paysans et leur bétail prennent place quand leurs maisons sont attaquées. Quelquefois, le donjon a son propre petit mur d'enceinte, ceci étant une mesure supplémentaire de sécurité ; leurs dispositions varient.

Le seigneur du château et sa famille résident dans le donjon. À l'origine, c'était un lieu où les défenseurs y menaient une dernière résistance ; plus tard, il s'est transformé en lieu de résidence.

Les hommes rendent souvent l'accès au donjon le plus difficile possible pour un attaquant. L'entrée n'est presque jamais située au rez-de-chaussée, mais plutôt au premier étage, voire au deuxième ; l'entrée du donjon Dover, par exemple, se situe au premier étage et se fait par l'intermédiaire d'un bâtiment (« Great Architecture of the World »). Lorsque les attaquants sont à l'extérieur du donjon, les défenseurs ne peuvent pas faire grand- chose ; par contre, c'est différent quand les attaquants

sont entrés. Les pièces d'entrée sont aménagées de petites fosses ou d'autres pièges ingénieux ; les escaliers laissent libre le côté droit du défenseur pour qu'il puisse mieux manier son épée, mais pas pour l'attaquant. Quelques donjons sont équipés de portes secrètes ou de tunnels secrets qui permettent aux défenseurs de s'échapper. D'autres ont même des puits, et tous contiennent de grandes resserres et des latrines.

La forme et le style des donjons varient beaucoup. Des tours carrées ont cédé la place à des tours rondes ou furent considérablement renforcées. Quelques donjons furent ajoutés aux courtines ; d'autres sont indépendants des murs, étant de puissantes forteresses eux-mêmes. Le rez-de-chaussée de la plupart des donjons était, cependant, réservé aux entrepôts ; les quartiers d'habitation étaient aux niveaux supérieurs, les rendant plus sûrs. Les châteaux Morkai et Eldanar présentent différents types de donjons.

8.6 Connaissance en herbes des Dúnedain

Les Núménoréens firent partie des meilleurs guérisseurs et médecins du monde. Leurs marins ramenèrent des plantes médicinales de nombreux pays ; les Teleri rapportèrent d'étonnantes herbes de Valinor. Elles furent soigneusement étudiées et cultivées. Les humains de Núménor n'avaient pas à chercher bien loin pour trouver les remèdes à beaucoup de blessures et de maladies — seulement dans leurs jardins. Quand Elendil remplit ses bateaux des trésors de Núménor, il ne négligea pas ces merveilleuses plantes médicinales.

Les jardins d'Arthedain ne peuvent égaler ceux de Núménor, mais les Dúnedain septentrionaux sont très compétents en plantes et en herbes. La plupart d'entre eux ont quelques connaissances sur les plantes médicinales qui sont utilisées pour les petites écorchures et mésaventures survenant quotidiennement. Les guérisseurs, prêtres et animistes d'Arthedain combinent souvent les herbes pour obtenir des pommades, des onguents, des lotions qui soignent merveilleusement ou se servent d'autres combinaisons. La liste ci-après ne donne pas toutes les herbes médicinales ou drogues de la région, mais représente une sélection utile. Les remèdes spécifiques des maladies et des poisons ne sont pas inclus car il serait impossible de faire le détail de tout ce qui existe. Les Dúnedain soignent efficacement la plupart des maladies et des empoisonnements, y compris la peste. La peste de 1636 fut très dévastatrice à cause des trop nombreux cas à traiter efficacement et à cause des moyens inexistants d'enrayer la progression de la maladie. Il semble aussi qu'à l'origine la maladie fut enchantée et, par conséquent, anormalement difficile à soigner.

Les drogues et les herbes sont disponibles sous différentes formes (cf. le tableau). Le MJ notera sous quelle forme les PJ ont l'habitude de prendre leurs herbes. Des paquets de feuilles et de racines séchées mises dans un sac à dos sont difficiles à transporter, car ils ont tendance à s'abîmer. Les doses, qui prennent de la place, et les herbes qui ont été préservées n'ont que 50 % de chances d'être effectives par rapport aux variétés fraîches. De plus, ceux qui font tout eux-mêmes d'une façon avide, de même que les prêtres, guérisseurs et animistes, trouveront que la bonne préparation des herbes non fraîches fait non seulement perdre du temps, mais également nécessite des dispositions spécifiques. Le tableau descriptif des herbes et drogues donnera une idée de leur prix, montrera leur disponibilité et leur facilité de préparation. On trouve en Arthedain de bons herboristes et guérisseurs qui aideront les PJ à choisir des herbes, en leur montrant ce qui est accessible et

comment une herbe donnée agit. Les PJ rendant visite à un guérisseur, à un prêtre, à un animiste ou à un herboriste auront accès à ces descriptions et au tableau. Le MJ est libre, bien sûr, d'ajouter toute herbe ou drogue à la liste s'il estime cela judicieux.

Herbes et drogues

Aloès : Cette plante verte épineuse n'est pas une plante sauvage en Angmar ou en Arthedain. Elle est soigneusement cultivée par les guérisseurs Dúnedain. Forme : jus des feuilles cassées ou écrasées. Indications : soigne 1d4 Points de Coup et multiplie par 2 la guérison des coupures et brûlures mineures ; anesthésique doux ; 20 % de chances d'être effectif sur les blessures majeures. Sous forme fraîche ou de pommade. La pommade est difficile à préparer.

Arfandas : Une fleur commune sauvage ou de jardin à fleurs jaunes pâles. Les tiges sont mises en cataplasme ou mélangées à d'autres plantes telles que la consolide en cas de fracture. L'arfandas augmente la consolidation d'un os. Utilisée fraîche, étant donné qu'on la trouve communément, son jus ne peut être conservé.

Arkasu : Cette drogue est la favorite des voyageurs. C'est une préparation de 3 à 4 herbes différentes, qui se présente sous la forme d'une pommade. Elle n'est pas seulement antiseptique, mais soigne aussi 2d6 Points de Coup, et soigne les grandes blessures ouvertes à une vitesse de 1,5 fois la normale. C'est aussi un anesthésique externe.

Arlan : Une petite plante, couramment cultivée aux fleurs bleues. Ses feuilles sont appliquées en cataplasme pour soulager des hématomes et des blessures. La plante sauvage soigne 1d6 Points de Coup, la plante domestique soigne 1d6 + 3 Points de Coup.

Arnuminas : Une haute plante commune de jardins à longues feuilles, étant plutôt rare à l'état sauvage. Les feuilles sont écrasées ou appliquées en cataplasme ; elle peut aussi être séchée ou utilisée dans une pommade qui est effective à 25 %. Cette plante est bonne contre les hématomes, les entorses et les tendons et ligaments étirés. Double la vitesse de guérison normale. L'herbe décongestionne les tumescences.

Arunya : Une fleur rouge feu, cultivée pour sa beauté, utilisée par les guérisseurs. Le jus de ses racines, quand il est bu, entraîne une profond sommeil ou l'inconscience. Le jus est utilisé en chirurgie et est administré à la goutte. Il est difficile à extraire et à obtenir. Il ne peut être fait chez soi car c'est un travail difficile et risqué.

Athélas : Cette plante ne pousse que dans des lieux où vivent les Dúnedain. Elle est très prisée et est cultivée couramment. Ses feuilles sont écrasées et mises dans de l'eau bouillante ; la blessure en est lavée et les vapeurs servent d'inhalation. L'athélas calme la douleur, ainsi que la souffrance mentale. Elle soigne beaucoup de maladies, neutralise les poisons mineurs, soigne le Souffle Noir, ralentit les poisons majeurs et triple la vitesse de guérison de toute blessure.

Attanar : Une mousse qui pousse sur les rives des fleuves. Elle s'applique en cataplasme pour faire tomber la fièvre.

Baranië : Une petite plante sauvage très commune. Une infusion faite avec ses feuilles réduit les nausées et les vomissements.

Chausson d'Arlan : Une fleur sauvage blanche qui pousse dans les bois. Les racines sont mises à bouillir et les vapeurs servent d'inhalations comme décongestif.

Couronne de Miretar : Une fleur rare blanc-neige qui ne fleurit qu'au printemps. Les fleurs sont mises sur une blessure ouverte pour faire cesser le saignement.

Culan : Cette drogue est sous forme de poudre ou sous une forme déjà préparée : mélangée à de l'eau. C'est un breuvage au goût infect qui est un antispasmodique très efficace.

Darsurion : Un arbrisseau commun de jardin ou sauvage. Les feuilles vert- argent sont frottées sur la peau pour soulager de 1d6 Points de Coup.

Delréan : Les feuilles de cet arbre sont frottées sur la peau, en été, pour servir de répulsif à insectes. Une lotion peut en être faite. Une boisson au goût agréable est tirée de l'écorce.

Gildarion : Cette drogue s'applique sur les blessures et soigne les organes, les artères et les veines endommagés.

Hamamélis : Un extrait de cette plante sert de lotion astringente.

Harlindar : Cette drogue liquide mélangée à de l'eau, quand elle est bue, arrête les fausses couches.

Kelventari : Une plante rare aux fleurs blanc-argenté. Le jus, tiré de ses baies, soigne les brûlures au 3e degré, peu importe la gravité. Élimine le tissu cicatriciel.

Lance d'Elendil : Une haute fleur épineuse rouge très rare. Les racines peuvent être moulues, ou mises à bouillir en petits morceaux ; le liquide résultant, quand il est bu, ralentira le poison.

Latha : Cette poudre, mélangée à de l'eau et bue, sert d'analgésique léger. Elle est bonne contre les maux de tête, les maux de dents et les rhumes.

Maiana : Cette drogue sert de décongestif quand elle est bue.

Margath : La pommade est un anesthésique externe.

Nelthandon : Toute partie de cette plante, qu'elle soit mangée ou mise à bouillir (et ensuite le liquide bu), est un puissant émétique.

Numénelos : Une mousse qui pousse à la base de l'Arbre Blanc de Fornost. Elle a le pouvoir de régénérer les nerfs et de les remettre en état.

Panier d'Elben : Une fleur commune dont la fleur mauve a la forme d'un panier. Un stimulant cardiaque est extrait de ses racines. La substance est difficile à obtenir.

Rumareth : Cette drogue sert de coagulant et fait cesser le saignement.

Silraen : Cette drogue (liquide) est un puissant analgésique ; son effet secondaire est de provoquer un état de somnolence.

Sindoluin : Une petite fleur bleue ; les guérisseurs, par un procédé compliqué, en tirent un anticoagulant.

Suranie : L'équivalent des sels, qui servent à faire revenir d'un évanouissement en les faisant respirer.

Teldalion : Un cataplasme de l'écorce de certains arbres peu communs apaise les inflammations.

Tulaxar : Une herbe de guérisseurs que l'on trouve dans leurs jardins. C'est un astringent qui arrête le saignement par resserrement des vaisseaux sanguins.

Herbes Médicinales

Nom	Habitat	Forme	Préparation/application	Effets
Aloès	Jardins abrités	Plante grasse	Suc en pommade	Double la vitesse de guérison des brûlures/coupures mineures. Une dose soigne 5 Points de Coup de brûlures.
Arfandas	Rives ombragées des fleuves	Tiges séchées	Cataplasme/mélange	Double la vitesse de guérison des fractures.
Arkasu	Importée rarement (Est)	Mélange d'herbes	Pommade	Double la vitesse de guérison des blessures majeures. Soigne 2 à 12 Points de Coup. Antiseptique. Analgésique.
Arlan	Terres grasses ombragées	Feuilles séchées	Cataplasme	Sauvage : soigne 1 à 6 Points de Coup. Domestique : en soigne'4 à 9.
Arnuminas	Abris chauds	Feuilles séchées	Cataplasme	Double la vitesse de guérison des entorses, des ligaments étirés.
Arunya	Collines chaudes	Extrait de racines	Boisson	Sommeil, inconscience.
Athélas	Jardins Dúnedain	Feuilles	Bouillon/boisson	Soigne le Souffle Noir, de nombreuses maladies. Triple la vitesse de guérison de toute blessure. Neutralise la plupart des poisons.
Attanar	Rives ombragées des fleuves	Mousse	Cataplasme	Fébrifuge.
Baranië	Lieux ombragés	Feuilles	Infusion	Antiémétique.
Chausson d'Arlan	Pentes des montagnes	Racines séchées	Bouillon/inhalation	Décongestif.
Couronne de miretar	Prairies fraîches, élevées	Fleurs	Mises sur la blessure	Coagulant.
Culan	Importée rarement	Drogue	Infusion	Antispasmodique. Réduit les effets de certains poisons.
Darsurion	Pentes rocheuses	Feuilles	Frottées sur la blessure	Soigne 1 à 6 Points de Coup.
Delréan	Forêts fraîches	Écorce d'arbres	Pommade	Répulsif d'insectes.

Nom	Habitat	Forme	Préparation/application	Effets
Gildarion	Importée rarement	Mélange d'herbes	Pommade	Soigne les organes majeurs.
Harlindar	Importée rarement	Mélange d'herbes	Dilué/boisson	Permet une naissance sans risque. Assure un équilibre nutritionnel.
Kelventari	Prairies tempérées	Baies	Jus	Apaisement des brûlures majeures.
Lance d'elendil	Toundra	Racines moulues	Bouillon/boisson	Ralentit le poison. Purifie l'eau.
Latha	Rivages de lacs frais	Tige écrasée	Bouillon/boisson	Analgésique.
Maiana	Herboristes	Mélange d'herbes	Dilué/boisson	Décongestif.
Margath	Herboristes	Mélange d'herbes	Pommade	Anesthésique.
Nelthandon	Collines douces	Toute la plante	Parties mangées	Émétique.
Numénelos	L'Arbre Blanc	Mousse	Mise sur la blessure	Régénération des nerfs. Soigne les organes majeurs.
Panier d'elben	Prairies ensoleillées	Extrait de racines	Boisson	Stimulant cardiaque. Double la vitesse pendant 1 rd.
Rumareth	Importé rarement	Mélange d'herbes	Boisson	Coagulant. Provoque une somnolence.
Silraen	Terres ensoleillées	Poudre	Diluée/boisson	Analgésique. Endort.
Sindoluin	Bonnes terres ensoleillées	Fleurs	Extrait en boisson	Anticoagulant.
Suranie	Lits des fleuves	Baies séchées	Inhalation	Similaire aux sels. Stimulant.
Teldalion	Forêts denses	Écorce	Cataplasme	Apaise les inflammations. Soigne les infections.
Tulaxar	Terres grasses fraîches	Feuilles	Bouillon/boisson	Coagulant.

8.71 Table des Personnages Non Joueurs

		COMBATS												MANŒUVRES				DIVERS				SORTS				
		ARMURE			B.O.		ARTS MARTIAUX												M.S.							
Classe de personnage	Niv	Type	Bonus Défensif	Bouclier	Mêlée	Projectile	Rang	Type d'Attaque	Bonus Offensif	D.M. en Embuscade	Total Points de Coup	Bonus Direction de Sort	Escalade	Équitation/Natation	Désarm. Pièges/Crochetage	Filature/Dissimulation	Perception	Sur 5	Bonus	Nb. Lang. au Degré 5	Runes/Bâtons et Baguettes	Transmission	Listes de Sorts connues au niv. 5	Listes de Sorts connues au niv. 10	Listes de Sorts connues au niv. 20	Niv
Moine	1	NON	15	N	5	10	1	UN	20	0	15	−25	10	5	5	10	5	2	30	2	5	−25	0	0	0	1
	3	NON	25	N	10	20	1	UN	40	1	25	−25	15	10	5	20	10	2	30	2	10	−25	0	1	0	3
	5	NON	30	N	15	25	1	UN	55	1	35	−25	20	20	10	30	15	3	40	2	15	−25	0	2	0	5
	7	NON	40	N	20	30	2	UN	60	2	45	−25	25	30	10	40	20	3	50	2	20	−25	0	3	0	7
	10	NON	55	N	25	40	2	UN	70	3	50	−25	35	40	15	50	30	3	55	3	25	−25	0	4	0	10
	15	NON	60	N	30	50	3	UN	70	4	55	−25	45	50	20	50	40	4	65	3	30	−25	1	3	1	15
	20	NON	60	N	35	50	4	UN	70	5	60	−25	50	50	20	50	40	4	70	3	30	−25	1	1	4	20
Ranger	1	CR	25	O	20	10	1	FRP	5	1	20	−25	10	5	5	15	5	0	—	2	5	10	0	0	0	1
	3	CR	25	O	35	20	1	FRP	5	2	35	−25	15	10	5	30	10	1	10	2	10	15	0	1	0	3
	5	CR	25	O	50	30	1	FRP	10	3	45	−25	20	20	10	45	15	1	20	2	10	20	0	2	0	5
	7	CR	25	O	60	45	1	FRP	10	4	65	−25	25	30	10	50	20	1	30	3	15	25	0	3	0	7
	10	CR	25	O	70	50	1	FRP	15	6	90	−25	35	40	15	55	30	1	40	3	20	30	0	4	0	10
	15	CR	25	O	75	55	1	FRP	15	6	100	−25	45	50	20	60	40	2	40	3	25	35	1	3	1	15
	20	CR	25	O	80	60	1	FRP	20	6	110	−25	50	50	20	65	40	2	40	4	30	40	1	1	4	20
Barde	1	NON	20	O	20	5	1	FRP	5	0	15	−25	10	5	5	10	5	0	—	5	15	−25	0	0	0	1
	3	NON	20	O	30	15	1	FRP	10	0	30	−25	15	10	5	20	10	1	10	6	20	−25	0	1	0	3
	5	CR	20	O	45	25	1	FRP	15	1	35	−25	20	20	10	30	15	1	20	7	25	−25	0	2	0	5
	7	CR	20	O	50	40	1	FRP	20	1	45	−25	25	30	10	40	20	1	30	8	30	−25	0	3	0	7
	10	CM	20	O	55	45	1	FRP	25	2	50	−25	35	40	15	50	30	1	40	9	35	−25	0	4	0	10
	15	CM	20	O	60	50	1	FRP	30	2	55	−25	45	50	20	50	40	2	40	10	40	−25	1	3	1	15
	20	CM	20	O	70	50	1	FRP	35	3	60	−25	50	50	20	50	40	2	40	11	50	−25	1	1	4	20
Guerrier	1	TTE	30	O	35	35	1	FRP	20	1	25	−25	10	10	10	10	10	3	10	2	−25	−25	0	0	0	1
	3	TTE	30	O	60	60	1	FRP	30	3	45	−25	15	20	15	20	20	3	10	2	5	−25	0	0	0	3
	5	TTE	30	O	80	80	1	FRP	40	4	65	−25	20	30	20	30	30	3	30	2	5	−25	0	0	0	5
	7	TTE	30	O	95	95	1	FRP	50	6	95	−25	25	40	25	40	40	3	40	3	5	−25	0	0	0	7
	10	TTE	30	O	115	115	1	FRP	60	7	115	−25	35	50	35	50	50	3	50	3	5	−25	0	0	0	10
	15	TTE	30	O	140	140	1	FRP	70	11	155	−25	45	60	45	60	60	4	50	3	5	−25	0	0	0	15
	20	TTE	30	O	160	160	1	FRP	80	14	MAX	−25	55	70	55	70	70	4	55	4	10	−25	0	0	0	20
Voleur	1	CR	15	N	25	20	1	FRP	5	4	15	−25	20	10	20	20	20	2	10	2	5	−25	0	0	0	1
	3	CR	15	N	45	40	1	FRP	10	8	25	−25	35	20	40	40	40	2	20	2	10	−25	0	0	0	3
	5	CM	15	N	60	50	1	FRP	15	12	35	−25	50	30	50	50	50	2	30	2	15	−25	0	0	0	5
	7	CM	15	N	75	60	1	FRP	20	16	45	−25	60	40	60	60	60	3	40	3	20	−25	0	0	0	7
	10	TTE	15	N	90	70	1	FRP	25	22	60	−25	70	50	70	70	70	3	50	3	30	−25	1	0	0	10
	15	TTE	15	N	110	80	1	FRP	30	32	85	−25	80	60	80	80	80	4	50	3	40	−25	1	0	0	15
	20	TTE	15	N	130	90	1	FRP	35	42	105	−25	90	70	85	85	85	4	55	4	50	−25	2	0	0	20
Larron	1	CM	25	O	30	30	1	FRP	10	3	20	−25	10	10	10	15	15	2	10	2	5	−25	0	0	0	1
	3	TTE	25	O	55	55	1	FRP	20	6	35	−25	15	20	20	30	30	2	20	2	5	−25	0	0	0	3
	5	TTE	25	O	75	75	1	FRP	30	9	50	−25	20	30	30	45	45	3	30	2	10	−25	1	0	0	5
	7	TTE	25	O	90	90	1	FRP	40	12	65	−25	25	40	40	55	55	3	40	3	10	−25	1	0	0	7
	10	TTE	25	O	110	110	1	FRP	50	17	90	−25	35	50	50	65	65	3	50	3	15	−25	2	0	0	10
	15	TTE	25	O	130	130	1	FRP	60	24	125	−25	45	60	60	75	75	4	50	3	25	−25	2	0	0	15
	20	TTE	25	O	150	150	1	FRP	70	32	150	−25	55	70	70	80	80	4	55	4	30	−25	3	0	0	20
Guerrier-Moine	1	NON	20	N	15	20	1	TT	25	1	20	−25	10	10	10	10	10	5	20	2	−25	−25	0	0	0	1
	3	NON	35	N	20	35	1	TT	45	3	35	−25	15	20	15	20	20	5	35	2	5	−25	0	0	0	3
	5	NON	50	N	25	50	2	TT	55	4	50	−25	20	30	20	30	30	5	50	2	5	−25	0	0	0	5
	7	NON	60	N	30	60	2	TT	75	6	65	−25	25	40	25	40	40	5	60	3	5	−25	0	0	0	7
	10	NON	70	N	40	80	3	TT	85	7	90	−25	35	50	35	50	50	5	70	3	5	−25	1	0	0	10
	15	NON	75	N	50	100	4	TT	95	11	125	−25	45	60	45	60	60	5	80	3	5	−25	1	0	0	15
	20	NON	80	N	55	110	4	TT	105	14	150	−25	55	70	55	70	70	5	90	4	10	−25	2	0	0	20
Lanceurs de Sort Hybrides	1	NON	5*	N	5	−25	1	FRP	5†	0†	10	−15†	−25	5	−25	5†	5	0	—	3†	15†	10†	1	2	0	1
	3	NON	5*	N	10	−25	1	FRP	5	0	15	−15	5	10	−25	5	10	0	—	4	30	20	1	5	0	3
	5	NON	5*	N	15	−25	1	FRP	5	0	20	−15	5	15	−25	10	15	0	—	5	45	35	2	6	0	5
Sorcier	7	NON	5*	N	20	−25	1	FRP	5	0	25	10	5	20	5	10	20	0	—	6	50	45	1	9	0	7
Mystique	10	NON	5*	N	30	−25	1	FRP	5	0	35	20	10	30	5	15	35	0	—	7	60	55	2	11	0	10
Astrologue	15	NON	5*	N	40	−25	1	FRP	5	0	45	35	15	40	5	15	45	0	—	8	70	65	2	8	5	15
	20	NON	5*	N	50	−25	1	FRP	5	0	50	50	20	40	5	20	50	0	—	10	75	70	2	12	6	20
Purs lanceurs de Sort d'Essence	1	NON	0*	N	5	−25	1	FRP	−25	0†	10†	−15†	−25	5	−25†	5†	5	0	—	3†	25	−25	0	3	0	1
	3	NON	0*	N	10	−25	1	FRP	−25	0	15	10	5	10	−25	5	10	0	—	4	40	−25	0	6	0	3
	5	NON	0*	N	15	−25	1	FRP	5	0	20	20	5	15	−25	10	15	0	—	5	55	5	0	9	0	5
Magicien	7	NON	0*	N	20	−25	1	FRP	5	0	25	40	5	20	5	10	20	0	—	6	65	5	0	12	0	7
Illusionniste	10	NON	0*	N	30	−25	1	FRP	5	0	35	55	10	30	5	15	25	0	—	7	75	5	0	16	0	10
Alchimiste	15	NON	0*	N	40	−25	1	FRP	5	0	45	65	15	40	5	15	35	0	—	8	85	10	0	8	8	15
	20	NON	0*	N	50	−25	1	FRP	5	0	50	75	20	50	5	20	45	0	—	10	90	10	0	3	15	20
Purs lanceurs de Sort de Théurgie	1	NON	20*	O	15	−25	1	FRP	−25	0†	15†	−25	5†	5†	−25	5†	5	0	—	2	15	25	0	2	0	1
	3	CR	20*	O	25	−25	1	FRP	5	0	25	−25	10	10	−25	10	10	0	—	3	25	40	0	5	0	3
	5	CR	20*	O	30	5	1	FRP	5	0	35	−25	15	15	−25	15	15	0	—	3	40	55	0	7	0	5
Prêtre	7	CR	20*	O	40	10	1	FRP	5	0	45	−25	20	20	5	20	20	0	—	4	45	65	0	10	0	7
Animiste	10	CR	20*	O	50	15	1	FRP	5	0	60	−25	30	30	5	30	25	0	—	4	55	75	0	14	0	10
Guérisseur	15	CR	20*	O	55	20	1	FRP	5	0	90	−25	40	40	5	40	35	0	—	5	65	85	0	7	7	15
	20	CR	20*	O	60	25	1	FRP	5	0	100	−25	50	40	5	40	45	0	—	5	70	95	0	4	12	20
Purs lanceurs de Sort de Mentalisme	1	NON	20*	O	15	−25†	1	FRP	5	0	10	−25	5†	5†	−25	5†	5†	0	—	2†	15	−25	0	2	0	1
	3	NON	20*	O	25	−25	1	FRP	10	0	20	−25	10	10	−25	10	10	1	10	3	30	−25	0	5	0	3
	5	CM	20†	O	30	−25	1	FRP	15	0	25	−15	15	15	−25	15	15	1	15	3	45	−25	0	7	0	5
Mentaliste	7	CM	20*	O	40	−25	1	FRP	20	0	35	10	20	20	5	20	20	1	20	4	50	−25	0	10	0	7
Soigneur	10	CM	20*	O	50	−25	1	FRP	30	0	40	20	30	30	5	30	25	1	25	4	60	−25	0	14	0	10
Prophète	15	CM	20*	O	55	−25	1	FRP	40	0	50	35	40	40	5	40	35	2	30	5	70	−25	0	7	7	15
	20	CM	20*	O	60	−25	1	FRP	50	0	55	50	50	40	5	40	45	2	35	5	75	−25	0	4	12	20

† Les colonnes de bonus pour ces habilités varieront parmi les 3 classes de personnages données. Les bonus indiqués sont ceux correspondant à la classe dont le coût en développement de compétences est le plus moyen.

* Les bonus défensifs seront ajustés si le PNJ a lancé ses sorts défensifs (en général : trouble, bouclier, etc.).

NON Aucune armure n'est généralement portée.

CR Des armures en cuir souple ou en cuir rigide peuvent être portées avec le malus minimum de manœuvre.

CM Des armures en cuir souple, en cuir rigide ou de cotte de mailles peuvent être portées avec le malus minimum de manœuvre.

TTE N'importe quelle armure (toute) peut être portée avec le malus minimum de manœuvre.

O Oui. Un bouclier a été pris en compte lors du calcul des bonus défensifs.

N Non. Un bouclier n'a pas été pris en compte lors du calcul des bonus défensifs.

FRP Seules les attaques de frappe par arts martiaux peuvent être faites avec le bonus indiqué.

TT Tout. N'importe quel type d'attaques par arts martiaux (frappe ou balayages et projections) peut être fait avec le bonus indiqué.

UN Un seul type d'attaques par arts martiaux peut être fait avec le bonus indiqué.

B.O. Bonus offensifs. D.M. Degré de maîtrise. Lang. Langages. M.S. Mouvements Surrénaliens. Niv. Niveau. Nb Nombre de.

NOTE : Ces bonus supposent un bonus de caractéristique de + 5 ou + 10 pour les compétences qui sont généralement associées à la caractéristique principale de la classe. Les bonus indiqués traduisent une potentialité totale légèrement au-dessus de la moyenne pour chacune des classes données afin de refléter l'écart possible des bonus qui peuvent être obtenus.

8.72 Table des Principaux PNJs

Nom	Niveau	Points de Coup	Type d'Armure	Bonus Défensif	Bouclier	Mêlée B.O.	Projectile B.O.	AD	CO	AG	ME	RS	FO	RP	PR	IT	EM	Listes de Sorts au niv. 5	Listes de Sorts au niv. 10	Listes de Sorts au niv. 20	NOTES SUR LES SORTS
Seigneurs																					
ROI-SORCIER	60	360	20	120	N	180	—	100	101	100	101	101	101	101	120	101	—	—	—	—	Sorcier. Toutes les listes de base de sorcier au niv. 60. Sorts relatifs à la destruction des gaz, solides, liquides, de la chair, de l'âme et de l'esprit.
DANCU	30	188	TTE	60	O10	175	175	90	76	100	95	99	100	100	95	90	93	—	—	—	Non
ULRAC	27	172	16	50	O10	172	172	88	90	99	76	94	95	97	88	76	35	—	—	—	Non
DURKARIAN	25	180	TTE	50	O10	170	170	91	97	100	92	94	90	99	91	83	42	—	—	—	Non
DURAX	21	178	TTE	50	O10	170	170	97	98	90	94	99	95	92	90	84	87	—	—	—	Non
CYKUR	24	171	TTE	50	O10	174	174	92	97	98	95	90	95	87	90	86	89	—	—	—	Non
KHURSH	20	165	TTE	50	O10	155	155	94	90	99	92	96	90	95	87	86	96	—	—	—	Non
HARBAND	20	174	TTE	50	O10	160	160	93	97	96	87	97	98	95	80	85	90	—	—	—	Non
Rangers																					
SARKAR	15	85	CR	35	O5	90	85	91	93	97	77	86	99	94	88	95	90	—	2	5	Ranger. Toutes listes de base de ranger au niv. 20 (peut utiliser niv. 15 et moins). Spécialisé en pistage, camouflage en extérieur, déplacement, résistance aux intempéries, et discipline mentale.
HARLUINAR	15	90	CR	35	O5	95	95	89	92	98	79	77	98	92	87	90	81	—	5	—	Ranger. Toutes listes de base de ranger au niv. 10. Spécialisé comme Sarkar.
CARMIL	8	62	CR	30	O	70	70	79	90	99	76	78	98	91	69	93	86	—	3	—	Ranger. Spécialisé en camouflage, pistage et détection en extérieur.
FARRENAR	6	70	CR	35	O	60	45	76	91	96	72	74	97	90	47	94	88	—	2	—	Ranger. Spécialisé en pistage et camouflage.
keska																					
HARREN	6	85	13	35	O	87	87	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
DUMFA	2	30	CR	30	O	45	40	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
CUTHAN	3	42	CR	30	O	65	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
PULTAR	3	45	CR	30	O	60	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
NUELAN	6	68	14	35	O	95	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FOSKAT	5	65	14	30	O	80	80	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FURISH (v)	4	60	CR	30	O	75	70	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
TREMAC	4	63	CR	30	O	75	75	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FURISH (j)	3	58	CR	30	O	68	68	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
VAREN	4	61	CR	30	O	75	75	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
SURNIR	2	42	CR	30	O	40	40	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
PURENEIR	3	48	CR	30	O	60	60	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
morkai																					
JUKATH	10	120	TTE	45	O	125	115	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
UKANDAR	8	103	17	35	O	100	105	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
DURAC	7	92	17	35	O	95	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
HUSKASH	9	113	CR	40	O	110	115	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
JESHAN	5	60	CR	30	O	80	85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
ORMAT	7	99	17	30	O	100	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
PURTH	6	87	CR	35	O	90	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
AKTH	5	72	CR	30	O	75	85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FORNAGATH	12	131	TTE	40	O	125	130	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
cargash																					
HELUDAR	6	78	17	35	O	90	85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
KEEMAC	5	64	10	30	O	80	80	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
HAREC	5	69	9	30	O	85	80	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FALRYEN	4	57	9	30	O	75	75	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
GEER	4	55	9	30	O	80	80	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
eldanar																					
ARKISH	9	111	17	35	O	110	105	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
ELOSIAN	4	20	1	20	N	20	15	76	60	97	93	91	52	98	100	92	99	6	—	—	Magicien. Spécialisé en lois de l'invisibilité, serrures, boucliers magiques, contrôle spirituel, charmes et déplacement.
RHUKAR	9	109	17	35	O	105	105	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
ORNIL	4	28	1	10	N	—	—	61	76	94	89	90	48	96	98	89	87	5	—	—	Soigneur. Spécialisé dans la maîtrise des muscles, os, nerfs, organes et dans les points de coup.
HERION	7	60	9	30	O	60	40	78	79	93	81	84	92	92	65	99	82	3	—	—	Ranger. Spécialisé en pistage, camouflage et détection.
CARFE	6	48	9	20	O	50	40	80	89	83	77	78	90	74	36	91	89	2	—	—	Ranger. Spécialisé en pistage et camouflage.
SURK	6	45	9	25	O	45	30	85	88	82	80	81	91	73	45	92	90	2	—	—	Ranger. Comme Carfe.
DUMRA	7	91	13	20	O	95	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
ORASH	6	83	9	30	O	80	85	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non
FURN	6	94	14	35	O	90	90	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Non

8.73 Table des Principales troupes

Niveau	Nombre	Points de Coup	Type d'Armure	Bonus Défensif	Bouclier	Mêlée B.O.	Projectile B.O.	AD	CO	AG	ME	RS	FO	RP	PR	IT	EM	Listes de Sorts au niv. 5.	Listes de Sorts au niv. 10.	Listes de Sorts au niv. 20.	NOTES SUR LES SORTS
cars dum astrologues																					
11	1	38	1	10	N	—	—	82	34	43	91	93	47	73	99	98	80	3	6	—	Spécialité en lumière, détection, camouflages, recherches, sons, plantes et herbes. Toutes listes de base d'astrologue au niv. 10.
9	2	30	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	6	—	Comme ci-dessus avec moins de listes.
8	3	25	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	6	—	Comme ci-dessus avec moins de listes.
6	4	23	1	15	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	—	Toutes listes de base d'astrologue plus sorts de lumière.
5	6	20	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	—	Toutes listes de base d'astrologue.
4	5	15	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—	5 listes de base d'astrologue en rapport avec lumière, détection, communication, visions et vues temporelles
cars dum mages																					
14	1	45	1	—	N	10	—	69	58	90	91	88	57	56	79	80	100	—	13	5	Toutes listes de base de magicien maléfique. Et aussi : feu, lumière, recherches, runes, détection, maîtrise des esprits et surpuissance physique.
9	2	38	1	15	N	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	11	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
7	3	30	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
cars dum alchimistes																					
12	1	42	1	10	N	—	—	72	60	81	86	88	61	90	47	92	99	—	12	2	Toutes listes de base d'alchimiste au niv. 10. Spécialisé en déplacement, détection, recherches, compétences organiques et surpuissance physique.
10	2	37	1	5	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	12	—	Comme ci-dessus avec moins de listes.
6	3	20	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	7	—	Comme ci-dessus avec moins de listes.
cars dum prêtres maléfiques																					
9	1	40	1	15	N	15	—	71	69	76	86	85	73	95	79	99	68	—	12	—	Toutes listes de base de prêtres maléfiques. Spécialisé en lois de la communion, symboles, transferts, localisations, prescience et appels.
8	2	36	1	10	N	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	11	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
7	7	31	1	10	N	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	8	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
5	10	25	1	10	N	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	—	Toutes listes de bases de prêtre maléfique et sorts d'appels.
cars dum sorciers																					
10	1	41	1	10	N	—	—	66	71	85	84	79	39	91	53	97	98	—	12	—	Toutes listes de base de sorcier. Spécialisé en symboles, lois de la communion, détection, apaisement, connaissance/maîtrise des plantes et animaux.
8	2	30	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
4	3	21	1	10	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	—	Toutes listes de base de sorcier.
cars dum guérisseurs																					
11	4	43	1	20	N	—	—	72	93	77	88	86	74	98	76	99	69	—	5	1	Toutes listes de base de guérisseurs.
10	11	37	1	20	N	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	—	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
cars dum soigneurs																					
16	1	62	1	20	N	20	—	69	57	75	89	88	66	96	100	64	71	—	6	6	Toutes listes de base de soigneur.
14	2	48	1	20	N	15	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	6	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
12	5	40	1	20	N	10	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	6	2	Comme ci-dessus avec moins de sorts.
Hoerk soldats typiques																					
11-18 (15)	60	155	19	30	O	160	140	66	80	91	56	64	96	86	72	69	70	—	—	—	Non
Trolls noirs (Olog-hai)																					
15-20 (18)	50	170	12	60	N	175	150 pierre	60	100	96	39	40	100	98	99	45	25	—	—	—	Non
cars dum arbalétriers																					
2-5 (3)	550	55	13	15	N	50	70	72	66	98	53	61	92	95	71	77	68	—	—	—	Non
pisteurs (rangers maléfiques)																					
4-15 (7)	200	65	9	20	N	65	45	75	83	95	73	72	96	98	46	90	75	—	3	—	Spécialisés en révélation des chemins, lois du déplacement et lois de la nature (survie en extérieur).
soldats de base (humains)																					
1-7 (2)	10K	40	13	20	O	50	50	57	70	81	46	54	90	66	57	59	60	—	—	—	Non
cavalerie de base (humains)																					
4-7 (5)	3K	65	15	30	O	95	75	63	66	85	56	63	91	95	58	61	62	—	—	—	Non
guerrier orque de base																					
1-7 (2)	35K	45	17	20	O	40	30	21	63	66	32	20	90	67	29	50	28	—	—	—	Non

K = ×1 000

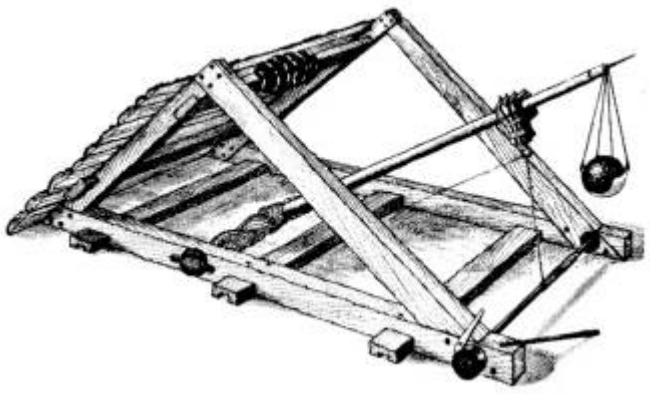
NOTE : Les nombres sous le « Niveau » indiquent l'écart des niveaux ; le chiffre entre parenthèses en est la moyenne, et toutes les données sont en rapport avec les PNJ de ce niveau.

8.8 Équipement de siège

Les armées du Roi-Sorcier disposent de grandes quantités d'armement. Parmi leurs réserves se trouvent de nombreuses machines lourdes de siège : tours mobiles, balistes, onagres, béliers, etc. Elles sont entreposées, démontées, dans les 3 châteaux frontaliers. Quand une campagne importante débute, elles sont transportées aux bons endroits dans de grands chariots ; une fois sur place, elles sont remontées et font la différence. Tout équipement plus petit est généralement construit près du site du siège. Ce qui suit est un exemple de quelques machines typiques.

8.81 L'onagre de campagne : « poing armuré du Roi-Sorcier »

a) Les madriers mesurent 1 empan sur 2 empans. Un empan est la mesure qu'utilisent les ingénieurs orques et est l'intervalle compris entre l'extrémité du pouce et celle du petit doigt lorsque la main de l'orque est grande ouverte. Cette unité de longueur avoisine les 23 cm. Une mesure de 2 empans est basée sur la longueur de l'avant-bras et du poing fermé de l'orque (environ 46 cm) à son coude. C'est une unité pratique car le travailleur orque a uniquement besoin de son bras pour effectuer des mesures. Malheureusement, il est aussi nécessaire d'avoir le même ingénieur orque pour tout un projet donné.



b) Le châssis est un châssis de campagne léger qui peut être démonté facilement. Ce modèle peut être employé comme structure de base à un certain nombre de différentes machines de siège.

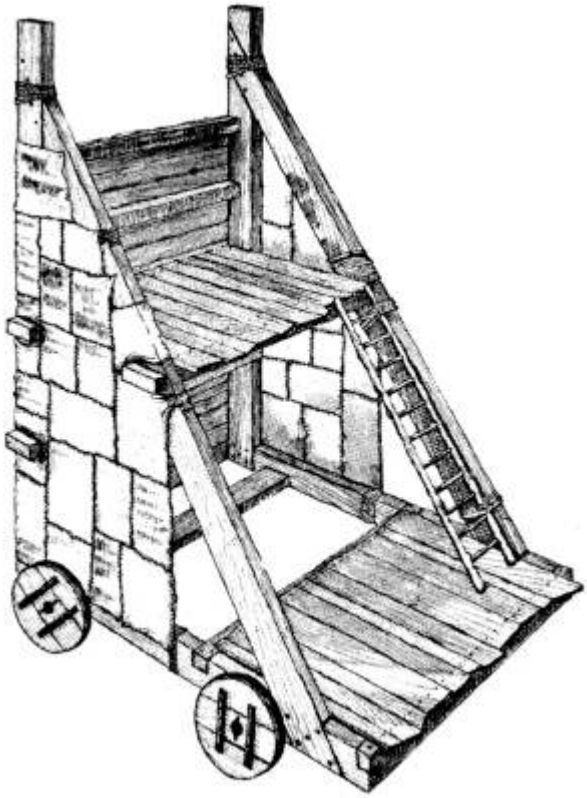
c) Deux à trois essieux peuvent être utilisés.

d) Des madriers sont cloués à la partie antérieure du châssis pour protéger les servants. Les madriers sont trempés dans de l'huile pour les rendre étanches. Des clous en fer sont utilisés.

e) But : pour lancer des rochers et des boulets de fer pour démolir les murs.

f) Le « poing » d'origine, selon la légende, fut formé de plomb fondu versé dans un assez grand gantelet. Bien entendu, il est supposé avoir uniquement été utilisé par le Roi-Sorcier. Avec les siècles, cette addition symbolique devint une tradition martiale, générant une grande terreur. La nature et la source véritables du gantelet restent, cependant, voilées par la légende.

8.82 Tour légère d'attaque (1 étage)



a) Cette tour fut inventée pour être utilisée contre les murs extérieurs peu élevés, particulièrement ceux des Dunlendings et ceux les plus bas des forts frontaliers Dúnedain.

b) Les madriers mesurent 1 empan sur 2, et le châssis standard portable est utilisé — le même que celui de l'onagre de campagne, avec quelques modifications.

c) Des planches en bois couvrent seulement le devant qui est le plus vulnérable au feu de l'ennemi. Rappelez-vous que le bois est une denrée précieuse dans certains pays infertiles du nord.

d) But : pour escalader les murs bas en posant des « ponts » de planches entre le madrier du haut et le sommet des murs. Des échelles de siège peuvent également être attachées au châssis, les rendant difficiles à repousser. Sert de plate-forme de feux aux archers ou à une baliste légère.

8.83 Bélier de guerre

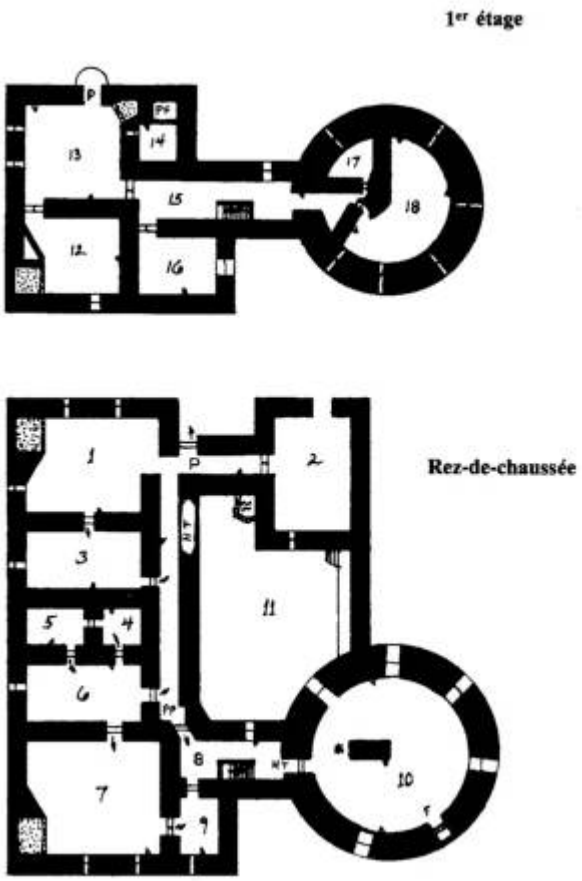
a) Cette machine était la plus grande de l'arsenal d'Angmar. Elle fut construite sur un châssis fait de madriers normaux d'1 empan sur 2 et pouvait complètement abriter 10 servants. Deux à 3 essieux pouvaient être utilisés.

b) Le bélier lui-même est suspendu au toit de l'abri et fonctionne comme un pendule. Les longues cordes permettent un plus grand mouvement de balancier en forme d'arc de cercle, mais le modèle est encore inférieur aux béliers Dúnedain ; ces derniers utilisent des cylindres qui permettent un élan constant et une plus grande pénétration. Les béliers « à balancier » des orques ont une course limitée avec un élan décroissant au point d'impact.

c) But : pour pénétrer les murs, ou les portes, en bois de tout type.

8.9 Suggestions d'aventures

Carn Dûm



Carn Dûm est à la fois une forteresse et une cité orientée militairement. Au 3A 1700, la région contient une vaste armée de campagne de Sauron et sert de « résidence » au Roi-Sorcier ; quelqu'un rentrant dans la région devra être extrêmement prudent. Par conséquent, il est suggéré que les aventures dans Carn Dûm (vers 1700) soient des 2 types :

a) Visites prudentes des villes ;

b) Sorties dans le pays avoisinant - visites de grottes, exploration de ruines, etc.

Carn Dûm n'existe pas en tant que lieu peuplé au 3A 1. À la fin du Troisième Age, la région est, cependant, encore peuplée. La cité au 3A 3019 et 4A 1 est en ruines et ses résidents ne sont pas humains, mais des trolls et autres créatures immondes. Les orques vivent dans le vieux complexe de cavernes creusé dans la montagne. Cette période est idéale pour des aventures dans Carn Dûm. Les lieux physiques sont relativement intacts et les occupants ne sont plus aussi nombreux et puissants pour empêcher des allées et venues.

> *Note : Les aventures en 3A 3019 ont lieu à l'époque de la Guerre de l'Anneau. Les Dúnedain Septentrionaux se sont désagrégés en tant que force politique, et les forces d'Angmar sont constituées de groupes d'orques. Angmar n'est plus un royaume unique : c'est plutôt un pays ténébreux habité par les restes éparpillés des armées d'antan. L'aspect physique ressemble à celui de 3A 1700, mais l'unité politique appartient au passé. Au début du Quatrième Age, cette région est quelque peu soumise aux forces renouvelées des Dúnedain, et les anciennes forteresses sont soit occupées par les hommes du Roi Elessar, soit abandonnées. Les forts désertés sont, souvent, rapidement occupés par des créatures immondes, par des groupes d'orques errants qui échappèrent au massacre ou par des seigneurs de guerre humains (i.e. des Dunlendings), fiers et désespérés.*

Le Repaire de Scorba à Zarak Dûm

Le Repaire de Scorba à Zarak Dûm s'adapte mieux pour des aventures en 3A 1700. Des campagnes antérieures ou postérieures trouveraient le complexe habité par des nains ; comme tel, l'endroit servirait mieux de camp de base pour des sorties dans le pays alentour.

Les repaires de Corlagon et des trolls

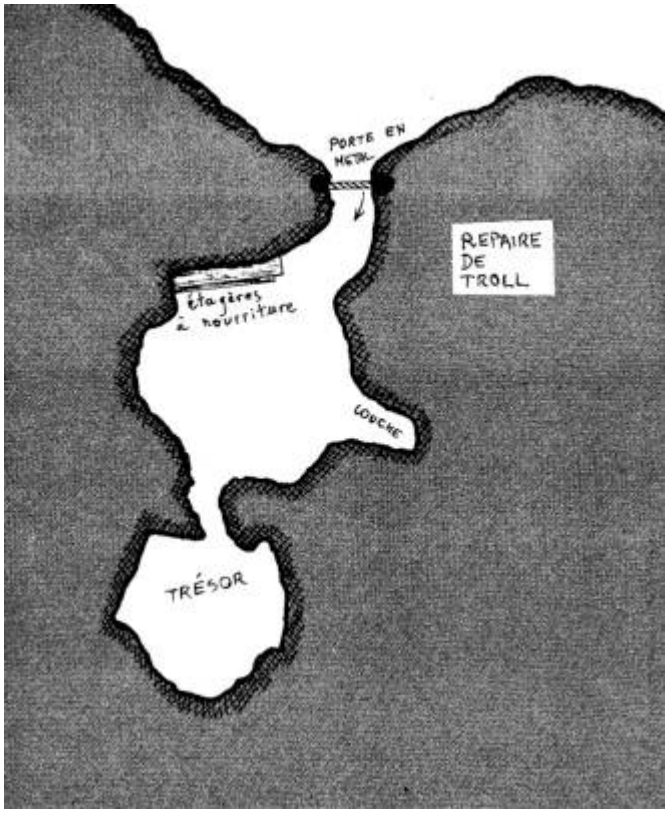
Les repaires de Corlagon et des trolls procureront des emplacements convenables pour toute campagne au Troisième Age. Rappelez-vous, cependant, que trolls et dragons, avec l'âge, sont plus forts, plus sages, et, généralement, plus dangereux. La rapidité éventuelle qu'ils auraient pu perdre serait largement compensée par l'expérience.

Le Château Morkai

Le Château Morkai est une bonne place forte en 3A 1700. Comme tel, il est presque inexpugnable en assaut frontal. Néanmoins, il est possible d'y entrer, particulièrement les petits groupes rusés capables de grimper aux murs sous couvert de l'obscurité ou en volant silencieusement. Vu la forte garnison qu'il abrite, une grande prudence est requise.

Le Château Morkai n'existe pas en 3A 1. Cependant, il est possible que le site, en ce temps, soit occupé par un poste avancé humain antérieur, peut-être de Dúnedain. En 3A 3019 et 4A 1, Morkai est en ruines. Des aventures en ce temps sont intéressantes, car les lieux physiques peuvent être occupés par de nouveaux résidents (i.e. seigneurs de guerre Dunlending ou créatures).

Le fort Cargash et le château Eldanar



Le fort Cargash et le château Eldanar sont situés, tous deux, dans le no man's land. Ce territoire fut occupé par les Dúnedain à la fois en 3A 1 et en 4A 1, et les deux sites fortifiés peuvent être habités par des guerriers du Roi d'Arnor et de Gondor. Des aventures en ce temps doivent être développées dans ce sens et peuvent s'avérer décevantes pour des groupes non fondamentalement maléfiques.

Des aventures en 3A 1700, centrées sur ces 2 sites, sont mieux adaptées pour des groupes non maléfiques. Un puissant groupe plein de ressources peut faire tomber Cargash, qui est le modèle de nombreux forts frontaliers. Eldanar est un peu plus puissant et toute incursion doit être prudente ; cependant, il demeure un bon endroit à « explorer » — raids et cambriolages sont appropriés.

09 · Angmar à d'autres époques

9.1 Au début du Troisième Âge

(cf. carte VIII)



La région d'Angmar et le territoire avoisinant au début du Troisième Age présentent peu d'intérêt à un aventurier. Aucune des forteresses principales du Roi-Sorcier n'existent déjà, et les montagnes sont plutôt dépeuplées d'orques. Le peu d'habitants de la région comprennent quelques villageois audacieux, qui se sont installés à la frontière, et les nains de Zarak Dûm.

Le no man's land désolé en 1700 fait partie d'une région d'Arnor, fertile et bien peuplée. Le château Eldanar est entouré de champs bien cultivés et de fermes et villages prospères. Voyager est aussi sûr et intéressant qu'une ballade dans le Comté. Les trolls, géants et dragons, étant confinés dans les montagnes reculées, n'existent que dans les contes pour enfants.

9.2 En 3A 3019

Angmar au Troisième Âge 3019 (à l'époque de la Guerre de l'Anneau). Montre la région où les Ténèbres dominent complètement.



9.3 Au début du Quatrième Âge

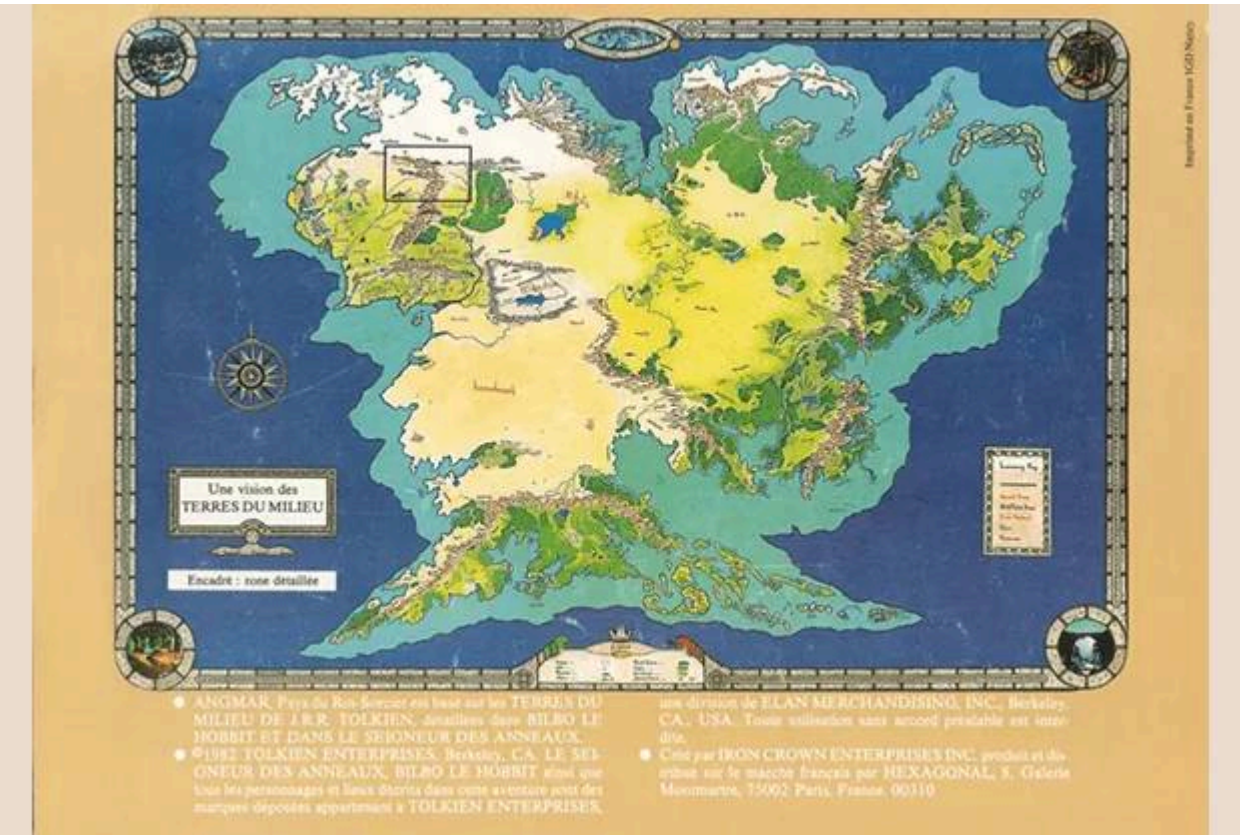
Le Roi Elessar recherche des âmes braves et aventureuses pour explorer les ruines d'Angmar et éliminer les orques qui demeurent dans la région. Ces orques sont un danger pour les colons venant dans la partie septentrionale d'Arnor. Morkai, Shedun et Angsul sont en ruines, et aucun humain ne vit dans la région. L'extérieur de Carn Dûm est tombé en ruines, mais ses tunnels sont en bon état et habités par des orques. Scorba a disparu et les grandes salles de Zarak Dûm sont également devenues des résidences d'orques. Corlagon le Rouge, cependant, reste incontesté et toujours le meilleur et le plus grand et le plus fort.



Les humains reviennent lentement dans le no man's land, le long de la frontière d'Angmar. De nouveaux villages se créent autour du château Eldanar. Le château a une bonne garnison de rangers et de fantassins, qui protègent les colons. Beaucoup d'anciennes villes ayant des murs d'enceintes sont lentement reconstruites. La région est encore dangereuse ; les colons ont quelques problèmes avec des trolls en maraude et ont vu des traces de géants. Sans aucun encadrement, d'étranges humains du Sud, suivants de Sauron et de Saroumane, mènent une vie de bandits.

Les colons sont chaleureusement encouragés par le Roi à s'installer dans la région, et ceux qui aident à nettoyer la région sont récompensés, aussi bien par des terres que par de l'argent.

10 · Lectures suggérées



10.1 En français

Tolkien, J.R.R.

- Le Seigneur des Anneaux, T. I : La Communauté de l'Anneau.
- Le Seigneur des Anneaux, T. II : Les Deux Tours.
- Le Seigneur des Anneaux, T. III : Le Retour du Roi.
- Le Seigneur des Anneaux. T. IV : Appendices et Index.
- Bilbo le Hobbit.
- Les Aventures de Tom Bombadil.
- Contes et Légendes Inachevés.

10.2 En anglais

Almgren, Bertil. The Viking. New York : Crescent Books, 1975. Copyright © 1975 by A.B. Nordbok.
Beiser, Arthur. The Earth. New York : Time Inc., 1963. Copyright © 1962, 1963 by time Inc.
Carpenter, Humphrey. Tolkien : A Biography. Boston : Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1977 by Humphrey Carpenter.
Connoly, Peter. Greece and Rome at War. Hong Kong : Prentice Hall, Inc., 1981. Copyright © 1981 by Macdonald Phoebus, Ltd.
Day, David. A Tolkien Bestiary. New York : Ballantine Books, 1979. Copyright © 1979 by Mitchell Beazley Publishers Ltd.

Fonstad, Karen Wynn. The Alias of Middle Earth. Boston : Houghton Mifflin Co., 1981. Copyright © 1981 by Karen Wynn Fonstad.
Foster, Robert.

- The Complete Guide to Middle Earth. New York : Ballantine Books, 1978. Copyright © 1971, 1978 by Robert Foster.
- A Guide to Middle Earth. New York : Ballantine Books, 1971. Copyright © 1971 by Robert Foster.

Hitchcock, Susan Tyler. Gather Ye Wild Things. New York : Harper and Row, Publishers, 1980. Text Copyright © 1980 by Susan Tyler hitchcock. Drawings Copyright © 1980 by G.B. McIntosh.
Hogarth, Peter. Dragons. New York : Vinking Press, 1979. Copyright © 1979 by Peter Hogarth.
Julius, John, Ed. Great Architecture of the World. Norwich, New York : Bonanza Books 1971. Copyright © 1971 by Norwich Press.
Knauth, Percy. The Metalsmiths. New York : Time-Life Books, 1974. Copyright © 1974 by Time-Life Books.
Langacker, Ronald W. Fundamentals of Linguistic Analysis. New York : Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1972. Copyright © 1972 by Harcourt Bracez Jovanovich, Inc.
Larkin, David, ed. Giants. New York : Harry N. Abrams, Inc., 1979. Copyright © by Rufus Publications, Inc.
Leopold, A. Starker. The Desert. New York : Time Inc., 1962 by Time Inc.
Milme, Lorus J. and Margery. The Mountains. New York : Time Inc., 1962. Copyright © 1962 by Time Inc.
Morgan, Gwyneth. Life in a Medieval Village. Cambridge University Press, 1975. Copyright © 1975 by Cambridge University Press.
Norton-Taylor, Duncan. The Celts. New York : Time-Life Books, 1974. Copyright © 1974 by Time-Life Books.
Oman, Charles, KBE. Castles. London : Great Waestem Railway, 1926.
Post. J.B., ed. An Atlas of Fantasy. New York : Ballantine Books, 1979. Copyright © 1973, 1979 by J.B. Post.
Shepard, William R. Shepard's Historical Atlas. New York : Barnes and Noble Books, 1976. Copyright © 1964 by Barnes and Noble Books.
Straschey, Barbara. Journeys of Frodo. New York : Ballantine Books, 1981. Copyright © 1981 by Barbara Strachey.
Tokien, J.R.R.

- The Adventures of Tom Bombadil. Boston : Houghton Mifflin Co., 1978. Copyright © 1962 by George Allen & unwin Ltd.
- The Fellowship of the Ring. Baston : Hjoughton Mifflin Co., 1975. Copyright © 1965 by J.R.R. Tolkien.
- The Hobbit. Revised Edition. New York : Ballantine Books, 1966. Copyright © 1937, 1938, 1966 by J.R..R Tolkien.
- Pictures by J.R.R. Tokien. Boston : Houghton Mifflin Co., 1979. Copyright © 1979 by George Allen & Unwin Ltd.
- The Return of the King. Boston : Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1965 by J.R.R. Tolkien.
- The Silmarillion. Boston : Houghton Mifflin Co., 1977. Copyright © 1977 by George Allen % Unwin Ltd.
- The Tolkien Reader. New York : Ballantine Books, 1976. Copyright © 1966 by J.R.R. Tolkien.
- Tree and Leaf. Boston : Houghton Mifflin Co., 1965. Copyright © 1964 by George Allen & Unwin Ltd.
- The Two Towers. Boston : Houghton Mifflin Co., 1965. Copyright © 1965 by J.R.R. Tolkien.
- Unfinished Tales. Boston : Houghton Mifflin. Co., 1980. Copyright © 1980 by George Allen & Unwin Ltd.

and Donald Swann. The Road Goes Ever On : A song Cycle, 2nd ed. Boston : Houghton Mifflin Co., 1978. Text Copyright © 1962,
1978 by George Allen & unwin Ltd ; Music Copyright © 1967, 1978 by Donald Swann ; Copyright © 1967 by J.R.R. Tolkien.
Thompson, A. Hamilton. Military Architecture in Medieval England. East Ardsley, Wakefield, West Yorkshire, England : EP Publishing Limited, 1975.
Toy, Sidney. A History of Fortifications Fromm 3000 B.C. To A.D. 1700. London : Heineman, 1955.
Tyler, J.E.A. The New Tolkien Companion. New York : Avon Books, 1978. Copyright © 1976, 1978, by J.E.A. Tyler.



Télécharger les fichiers

Utilisation

Vous pouvez visualiser et modifier les contenus de ce site en téléchargeant l'archive ci-dessous.

Télécharger l'archive

Elle contient l'ouvrage complet en quatre formats :

PDF — l'ouvrage entier, pour lire ou imprimer tel quel.
DOCX — pour Microsoft Word, LibreOffice, Pages ou Google Docs.
ODT — le format ouvert d'OpenDocument, pour LibreOffice.
Markdown — les fichiers du site tels qu'ils ont été écrits, avec leurs images.

Le format Markdown

Les contenus de ce site sont rédigés en Markdown, un format en texte simple formaté qui se lit dans n'importe quel éditeur de texte et se convertit vers à peu près tous les autres formats de texte.

Markdown est présenté sur le site de son auteur (John Gruber) : Daring Fireball (http://daringfireball.net/projects/markdown/).

C'est le format le plus pertinent pour visualiser, modifier ou archiver sur le long terme vos contenus de jeu de rôles : il ne dépend d'aucun logiciel et sera toujours disponible, même dans un lointain futur.

Enregistrer une page au format PDF

Le site porte une feuille de style d'impression. Pour récupérer une seule page plutôt que l'ouvrage entier, choisissez « Imprimer la page » dans votre navigateur, puis « Enregistrer au format PDF ».