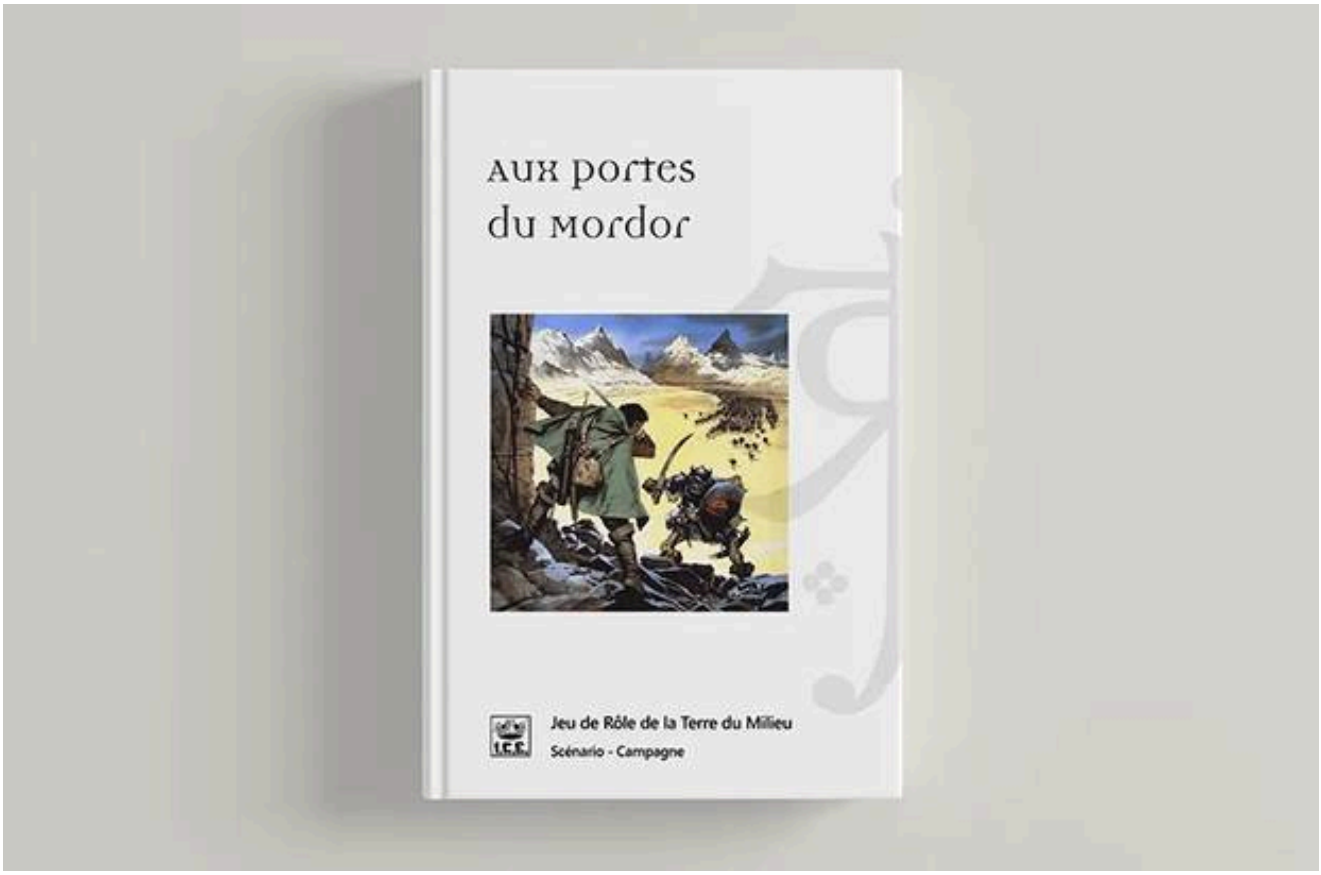
Aux Portes du Mordor



Un module d'aventures prêtes à jouer dans les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien.

Vous trouverez, dans ce module basé sur Bilbo le Hobbit™ et sur Le Seigneur des Anneaux™, trois aventures pour niveau débutant à moyen. Chaque aventure se suffit à elle-même peut être mise en place en quelques minutes.

Un envoi de vin et de bière a disparu en Ithilien Septentrionale. Firichal, un riche marchand de vins, a offert une récompense pour obtenir informations et assistance. Etes-vous suffisamment brave pour suivre La Piste des Bandits du Vin ?
La tour de Barad Perras a résisté autrefois aux efforts des Orques qui l'assiégeaient. Des années plus tard, elle est abandonnée et oubliée… Récemment, cependant, une bande d'Orques Scara-hai a revendiqué la tour comme base à partir de laquelle terroriser la région. Acceptez-vous d'affronter les Problèmes à la Petite Corne !
Les gens de Minas Tirith parlent d'une étrange bande d'Orques et du sorcier qui les commande, Gaurhîr. Ces Scara-hai ont été élevés en vue d'un plan très spécial et ce plan est sur le point de porter ses macabres fruits. Avez-vous le courage de vous dresser face au Maître de Durthang ?
Dans ces trois aventures passionnantes, le danger est partout, mais il en est de même des récompenses !

La série des Aventures dans les Terres du Milieu **Prêtes-à-Jouer** est faite pour les maîtres de jeu (MJ) qui veulent des aventures se préparant en quelques minutes, et pouvant se jouer en quelques heures. Ces aventures ne demandent aucune préparation ou presque.

« **Aux Portes du Mordor** » comporte quatre parties :

Le chapitre 01 donne des indications pour l'utilisation du module.
Le chapitre 02 offre une liste de personnages déjà créés (qui peuvent être utilisés en tant que Personnages Non Joueurs, si le besoin s'en fait sentir).
La troisième partie comprend les **chapitres 03, 04 et 05, les aventures**. Chaque aventure se suffit à elle-même, bien qu'un thème commun relie les histoires. Elles peuvent se situer n'importe où dans les Terres du Milieu, tant que l'histoire peut s'appliquer logiquement à l'endroit choisi.
Le chapitre 06 décrit la tribu des Scara-hai, alors que **le chapitre 07** fournit des notes et des tables pour le MJ, ainsi que la carte détaillée la région.

Prise en main des aventures

Chaque aventure est conçue pour un niveau de difficulté différent.

L'aventure du chapitre 03 est prévue pour des **joueurs inexpérimentés ou des personnages de niveau 1 ou 2** ;
L'aventure du chapitre 04 est faite pour des **aventuriers de niveau 2 ou 3** ;
L'aventure du chapitre 05, elle est conçue pour des **personnages de niveau 4 ou 5**.
Une fois le jeu lancé, le MJ devra se référer à la Table des PNJ, située en fin de livret. Elle offre les caractéristiques succinctes des PNJ rencontrés dans chaque aventure.

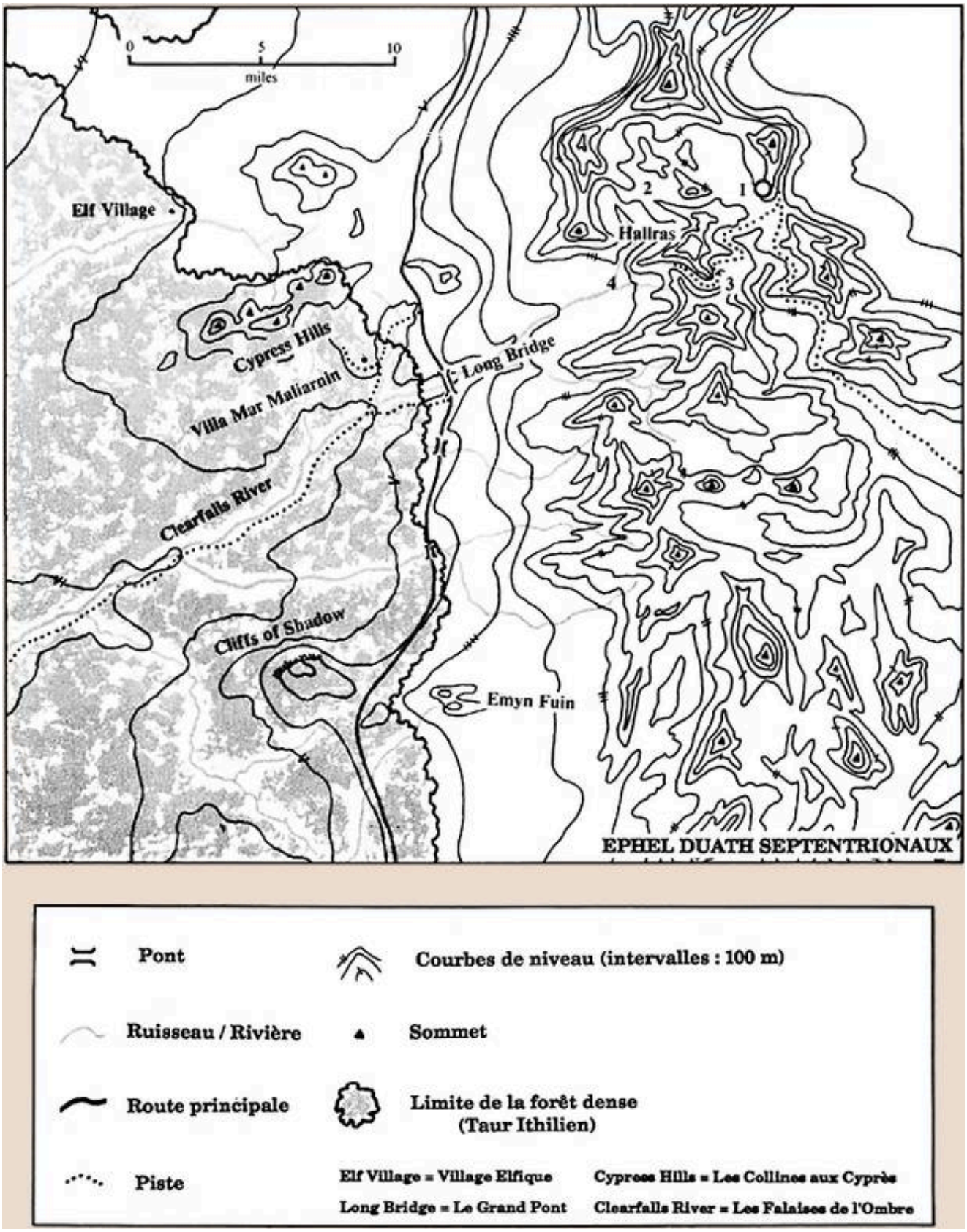
Les aventures sont divisées en cinq parties :

1. **L'histoire**, déterminant le décor, l'historique et l'intrigue ;
2. **Les Personnages Non Joueurs**, donnant une description détaillée des principaux PNJ y compris de leurs caractéristiques ;
3. **La topographie, description détaillée** des différents niveaux et des pièces du site où se déroule l'aventure, complétée de nombreux diagrammes, cartes et illustrations ;
4. **La tâche**, comprenant une introduction à l'aventure, ainsi que les aides, indices, obstacles et récompenses attendant les aventuriers ;
5. **Les rencontres**, présentant les rencontres typiques ou probables entre les aventuriers et les PNJ.

Le MJ devra prendre connaissance de chaque section de l'aventure avant de commencer le jeu. Puis il fera choisir aux joueurs des personnages déjà créés parmi ceux du chapitre 02, ou pourra leur permettre de créer leur propre personnage (le MJ peut, bien entendu, attribuer lui-même les PJ).

Une fois le jeu lancé, le MJ devra se référer à la Table de Rencontres, située en fin de module. Celle-ci offre les probabilités de rencontres pour chaque lieu de chacune des aventures (section 7.1).

Carte de la région



Carte de la région des Ephel Dúath Septentrionaux

Crédits

Auteur / Concepteur : Graham Staplehurst

Rédaction : Terry K. Amthor

Responsable de série : Pete Fenlon

Dessin de couverture : Angus Mc Bride

Graphisme architectural de Durthang : Jessica Ney

Cartographie : Stephen Sullivan

Illustrations intérieures : Jason Waltrip

Graphisme de couverture : Richard H. Britton

Production : Jessica Ney, Suzanne Young

Contributions rédactionnelles : John David Ruemmel, Heike Kubash, Jessica Ney.

Contributions spéciales : Bill Downs, Sterling Williams, John Breckenridge, Larry Taylor, Kurt Rasmussen, Ney, Chris Christensen, Deane Begiebing, Kathleen Connor, Kurt Fischer, Bill Covert, Lambert Bridge, Karl Borg, Bruce Neidlinger, Colemen Charlton, et Swink, qui a intérêt à prendre garde.

Remerciements à : Rose Smith, Debbie Hart, Joan & Derrick, Carole Atkin et Pete Fenlon.

Dédié à Tim, Harty et Jim.

Titre original : *« Gates of Mordor »*

Traduction : Albert Nieto

Correcteur-réviseur : Marca Plual-Thésée

Scribe-frappeur : Françoise Morier

Maquette française : HEXAGONAL

Copyright

Copyright 1987 © TOLKIEN ENTERPRISES, une division d'ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA.

Aux Portes du Mordor, Bilbo le Hobbit, et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc., P.O. Box 1605, Charlottesville, VA 22902.

Produit et distribué en français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS, France.

AUX PORTES DU MORDOR™

Un module d'aventures prêtes à jouer dans
Les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN



Rolemaster

Vous trouverez, dans ce module basé sur BILBO LE HOBBIT™ et sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™, trois aventures pour niveau débutant à moyen. Chaque aventure se suffit à elle-même et peut être mise en place en quelques minutes.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00352

EXPLOREZ
LES TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIEN
AVEC LES AVENTURES PRETES A JOUER
DE IRON CROWN ENTERPRISES



Un envoi de vin et de bière a disparu en Ithilien Septentrionale. Firichal, un riche marchand de vins, a offert une récompense pour obtenir informations et assistance. Etes-vous suffisamment brave pour suivre *La Piste des Bandits du Vin* ?

La tour de Barad Perras a résisté autrefois aux efforts des Orques qui l'assiégeaient. Des années plus tard, elle est abandonnée et oubliée... Récemment, cependant, une bande d'Orques Scara-hai a revendiqué la tour comme base à partir de laquelle terroriser la région. Accepterez-vous d'affronter les *Problèmes à la Petite Corne*?

Les gens de Minas Tirith parlent d'une étrange bande d'Orques et du sorcier qui les commande, Gaurhir. Ces Scara-hai ont été élevés en vue d'un plan très spécial et ce plan est sur le point de porter ses macabres fruits. Avez-vous le courage de vous dresser face au *Maître de Durthang* ?

Dans ces trois aventures passionnantes, le danger est partout, mais il en est de même des récompenses !

IRON CROWN ENTERPRISES détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE ROLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et BILBO LE HOBBIT.

Créé par Iron Crown Enterprises.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

© 1985 TOLKIEN ENTERPRISES.
BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce produit sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA.
Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

00352

01 · Indications



Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'un roman vécu, dans lequel les joueurs seraient les personnages principaux. Tous s'unissent pour écrire une histoire qui ne manque jamais de péripéties. Ils concourent à créer un nouveau pays et d'étranges nouveaux contes.

Ce produit de la gamme est conçu comme une aide pour le Maître de Jeu qui désirerait faire jouer des scénarios ou des campagnes situés dans les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventures sont des études complètes et prêtes à jouer sur des régions très précises et sont prévus pour être utilisés avec un minimum de travail additionnel. Chacun d'eux fournit des informations chiffrées fondées sur les systèmes d'aventures fantastiques du Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) et Rolemaster (RM). Les modules sont toutefois adaptables à la majorité des principaux Jeux de Rôle. Il faut souligner que les conseils donnés ne sont pas absolus mais doivent être des aides à votre créativité.

L'œuvre du Professeur Tolkien

Chaque module est le résultat d'une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés à l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Des données rationnelles de linguistique, de culture et de géologie sont utilisées. Les éléments d'interprétation n'ont été intégrés qu'avec de grandes précautions et uniquement lorsqu'ils entraient dans des motifs et schémas préexistants. I.C.E. ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible ; nous espérons plutôt donner au lecteur l'impulsion de la procédure créatrice et l'atmosphère de la région concernée.

Souvenez-vous que les sources d'informations sont en dernier ressort les ouvrages du Professeur J.R.R. Tolkien. Les publications posthumes, éditées par les soins de son fils Christopher, apportent un éclairage supplémentaire sur le monde des Terres du Milieu. Ces modules sont dérivés de Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux ; c'est ainsi qu'ils ont été conçus et donc aucune contradiction n'apparaît avec une quelconque des autres sources.

Abréviations

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

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 (D100)
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)
PdeC	Points de Coup
Pb	Pièce de bronze
Pc	Pièce de cuivre
Pe	Pièce d'étain
Pf	Pièce de fer
Pj	Pièce de Jade
Pm	Pièce de Mithril
Po	Pièce d'or
PJ	Personnage joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PP	Points de pouvoir
R	Rayon
Rd	Round (période de 10 secondes)
TA	Type d'armure

Langages des Terres du Milieu

Abr.	Termes
Ad.	Adûnaïque
At.	Atlyduk
Av.	Avari
Da.	Dalien
Du.	Dunlandais
Ha.	Haradique
Ho.	Hobbit (variante du Westron)
Hc.	Hommes des Collines (aussi utilisé : H. col)
Kd.	Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh.	Khuzdul (langage Nain)
Lo.	Lossadan
N.	Nandorin
NP.	Noir Parler
Or.	Orque
Q.	Quenya
R.	Rohanais
S.	Sindarin
V.	Valarin
W.	Westron (langue commune)
Wo.	Wose (Drúedain)

Autres termes des Terres du Milieu

Abr.	Termes
1A	Premier Age
2A	Deuxième Age
3A	Troisième Age
4A	Quatrième Age
Cir	Cirth ou Certar
E	Edain
El	Eldarin
Es	Easterling
Har	Haradrim
Hob	Bilbo le Hobbit
Rh	Rhovanion
Sda	Le Seigneur des Anneaux
Sy	Sylvain
Teng	Tengwar
V	Variag

Définitions

Quelques concepts essentiels sont détaillés ci-après. La majorité des termes uniques et traductions tirés de **Bilbo le Hobbit** et du **Seigneur des Anneaux** sont à rechercher dans le texte approprié.

Définitions · Terre du Milieu

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 les 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.
Deuxième Âge (2A) · Le deuxième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il commença après la fondation des Havres Gris et du 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 Nazgûls se mêlèrent aux Ténèbres. 2A est utilisé pour noter les dates.
Troisième Âge (3A) · Le troisième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il débute, après la défaite de Sauron, 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.
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.
Anneau unique · Aussi appelé Anneau Souverain ou simplement l'Anneau. Forgé par Sauron dans les profondeurs d'*« Orodruin »* (S. « Mont du Destin »), l'Anneau Unique était le plus grand des « Anneaux de Pouvoir ». Sauron en fit 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-dûr) 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.
Cirith Ithil · (S. « Col de la Lune »). Le principal col joignant Minas Ithil et la tour de Cirith Ungol, par lequel les transferts de troupes et le transport de marchandises sont effectués. Il est plus facile à

traverser, de beaucoup, que celui de Cirith Ungol, un chemin adjacent et praticable épisodiquement. Après la chute de Minas Ithil, il était désigné comme « le col de Morgul » et par conséquent étroitement surveillé et gardé par les serviteurs de Sauron.
Cirith Ungol · (S. « Col de l'Araignée »). Un chemin ancien, étroit et venteux, qui est fondamentalement parallèle au Cirith Ithil, quoiqu'il soit plus abrité. Une partie de son parcours travers l'Antre de Shelob.
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 Númenór, 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 (c.-à-d. les « Númenóréens Noirs » d'Umbar). Le terme Dúnedain fait référence aux Númenóréens 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.
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 (1,83 m à 2,08 m) que la plupart des humains, bien que plus élancés. 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. Leurs sens sont très développés, particulièrement leur ouïe et leur vue : ils sont capables de voir, en pleine nuit éclairés 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). 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. 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. 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 **Sindar** sont 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. 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.
Gondor · (S. « Pays de Pierres »). Le grand royaume Dúnadan qui s'étend à l'ouest du Mordor et au nord de la baie de Belfalas. Il comprend de nombreuses régions (en partant du Nord dans le sens des aiguilles d'une montre) : le *Calenardhon* (Rohan après 3A 2510), l'*Anórien*, l'*Ithilien*, le *Lebennin*, le *Belfalas*, le *Lamedon*, l'*Anfalas* et l'*Andrast*. Osgiliath sur l'Anduin sert de capitale au Gondor jusqu'en 3A 1640, date à laquelle le trône est déplacé à Minas Anor (Minas Tirith).

Ithilien · Région du Gondor fondée par Isildur en 2A 3320 (opposé à l'*Anórien* fondé par Anárion). Elle s'étend dans l'étroit territoire compris entre l'*Ephel Dúath* et l'*Anduin*. Terre riche et fertile, l'Ithilien est le « Jardin du Gondor ».
Mirkwood · C'est la grande étendue de forêt occidentale appelée *« Taur-e-Ndaedelos »* (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. Le Mirkwood Septentrional se situe au nord de la *« Men-i-Naugrim »*.
Montagnes Blanches · (S. *« Ered Nimrais »*). Des montagnes surmontées de neige, qui courent en se courbant vers l'Est depuis le Cap d'Andrast pour mourir au-dessus de *« Minas Anor »* (« Minas Tirith »), juste à l'ouest de l'Anduin. Le Chemin des Morts passe sous les Montagnes Blanches entre Harrowdale (au Nord) et Erech (au Sud). De type alpin, les Montagnes Blanches atteignent des altitudes bien supérieures à 3 300 mètres.
Mordor · (S. « Noir Pays »). La haute terre à l'est de l'Anduin, qui est gardée au nord par l'*Ered Lithui* (S. « Montagnes de Cendres ») et à l'ouest et au sud par l'*Ephel Dúath* (S. « Clôture d'Ombre »). Ces deux chaînes de montagnes se rejoignent au cirque d'*Udûn*. Envahi très tôt par le Seigneur Ténébreux, Sauron, vers l'an 2A 1000, le Mordor lui est toujours resté associé. Entre 2A 3341 et 3A 1636 les armées du Gondor gardaient le pays, mais, il y a peu, la surveillance a été supprimée et les servants de Sauron ont commencé à revenir.
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 · (Kh. *« 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. 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).
Orques · Originellement créés par Morgoth au Premier Âge, ces créatures sont rapidement devenues les servants des Ténèbres. Il est probable qu'ils n'étaient pas, d'une façon inhérente, maléfiques, mais prédisposés culturellement et mentalement à la « mauvaise vie ». La légende dit que leurs ancêtres étaient des Elfes que l'Ennemi Noir corrompit dans leurs esprits et dans leurs chairs. Il y a deux types d'orques : les **Orques inférieurs** ou **Orques communs**, dont la taille moyenne se situe entre 1,20 m et 1,50 m et qui arborent une face grotesque ornée de crocs, et les **Orques supérieurs** ou **Uruk Hai**, qui atteignent une taille de 1,80 m et qui ont une apparence plus « humaine ». Tous sont de silhouette lourde et possèdent des bras longs et graciles ainsi qu'un cuir épais. Élevés en tant que manœuvres et guerriers, les Orques respectent peu de chose hormis la force brutale. Ils sont plus efficaces sous le contrôle d'une « volonté concentrée ». Ils sont tous, sans exception, cannibales, assoiffés de sang et cruels. Ils ne se sentent que peu concernés par l'organisation sociale. En général la petite tribu, sous la férule d'un chef puissant, est la norme unitaire. Chaque clan utilise son propre dialecte. La plupart d'entre eux sont des forgerons de valeur. Leur habileté à travailler le métal est difficilement comparable. Bien que l'aspect de leurs œuvres soit souvent pauvre, le travail en est excellent. Ils font cependant rarement des objets qui ne soient pas à destination guerrière. Les Orques inférieurs naissent, vivent, combattent et meurent dans l'obscurité. Ils détestent la lumière et sont aveuglés par le plein soleil. Les Orques supérieurs furent plus attentivement créés et peuvent agir dans la lumière du jour. Leurs capacités à parler, à s'organiser, a raisonner et à combattre sont supérieures à celles de leurs cousins. Certains prétendent que les Uruk Hai sont le produit de la Main Blanche de Saroumane, et qu'ils étaient primitivement la progéniture d'hommes et d'Orques. Il apparaît cependant qu'ils se levèrent d'abord dans le Mordor et que leur lignée n'a rien à voir avec les Seconds Nés. Tandis que les Orques inférieurs affectionnent les cimeterres courbes et les haches malignes, les Uruk Hai portent des épées droites et une très grande variété d'armes supérieures.
Rhovanion · (S. « Pays Sauvage » ; littéral « Lieu Sauvage »). Traditionnellement, cette région comprend toutes les terres au sud des Montagnes Grises (S. *« Ered Mithrin »*) et au nord du Mordor, entre les Monts Brumeux et l'Eau-Rouge (S. *« 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 Nazgûls. Sauron se retira dans son pays-forteresse de Mordor lors du Deuxième Âge et y construisit Barad-dûr. Le Mont du Destin (S. *« 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 Númenóréens 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 Númenór (il en 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.
Terre du Milieu · *« Endore »*, *« Endor »*, le « Pays du Milieu », le « Continent du Milieu ». La partie ouest d'un des continents (Endor) du monde (Arda). 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 de la Terre du Milieu.
Trolls · Morgoth créa les premiers Trolls (S. *« Tereg »*, sing. *« Torog »*) lors des Grandes Ténèbres des Jours Anciens pour tourner les Ents en dérision, donnant à ses créations repoussantes l'apparence de la pierre, y compris sa force, sa dureté et son intelligence. Les Trolls de Pierre d'origine se sont différenciés avec les Âges en plusieurs autres espèces, comprenant les Trolls des Collines, des Cavernes et des Neiges. Les Trolls de Pierre sont toujours les plus nombreux et sont rencontrés partout dans les terres accidentées du Rhudaur. Les Trolls des Collines demeurent dans les parties les moins élevées des Monts Brumeux. Les Trolls des Neiges ont fait leur territoire parmi les pics les plus hauts et les glaciers. Les plus hideux de tous, les Trolls des Cavernes hantent les cavernes sous la montagne, ne s'aventurant jamais à la surface. Les Trolls forment une race imposante ; ils mesurent entre 2,70 m et 3,30 m ; leur corps et leurs membres sont épais et leur rude peau est faite d'écailles se chevauchant. La plupart sont verdâtres ou gris ; les rares Trolls des Neiges sont blancs. Le sang d'un Troll est noir et bouillonnant. Immensément forts, la férocité des Trolls est terrifiante ; au combat, ils sont sans peur, attaquant avec des armes grossières contondantes ou avec leurs griffes et crocs jusqu'à la victoire ou la mort. Comme les Orques Communs, ils voient la nuit comme en plein jour et ont une vision limitée même dans une obscurité totale en souterrain ; les Trolls des Cavernes sont les plus perceptifs. Leurs principaux handicaps sont la lumière du soleil, les transformant en pierre sans vie, et une stupidité phénoménale.
Valar · Fait référence aux 15 Valar d'origine (y compris 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.

Définitions · Termes de jeu

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 Défensif (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 Offensif (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.
Caractéristiques · 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.
Compétences · 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 ».
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.
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).
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.
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.
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.
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.
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.
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.
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 ».

Adapter ce module à votre campagne

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastique (JRAF). Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leurs propres créations 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, diffèrent 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. la table de conversion). 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 aisée.

Gardez en mémoire le fait que le JRAF est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur a toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.

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. 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 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 des Terres 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.

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.

Conversion du système de jeu

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 Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse ; vous pouvez créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

Conversion des points de coup et des bonus

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque +5 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un +1 sur un D20.

Les valeurs en Points de Coup données dans ce module représentent la douleur générale et les traumatismes. Us recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système des Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés ici sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les Points de Coup du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas ce système de Coups Critiques particuliers comme, par exemple, Donjons et Dragons de T.S.R. Inc., doublez simplement le nombre de Points de Coup, que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs des Points de Coup trouvées dans ce module.

Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Ils sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (d100). Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les bonus appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

Tableau – 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 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.
- **Rapidité** : dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, 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 barbe, 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 précédent.

Conversion des capacités de combat

Toutes les valeurs de combat sont fondées sur JRTM ou sur Arms Law/Claw Law (Ndt : il s'agit d'un des livrets de la botte Rolemaster). 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 1.32 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.
2. Les bonus de 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 compétences), 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 1.37 ci-après.
4. Les Types d'Armure sont précisés dans la table suivante. Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.

5. Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.32 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.

Table – Les différents Types d'Armures

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.

Adaptation des sorts et 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 Joueurs 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 1).
3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre système pour un lanceur de sort du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans le 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 compétences

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 :

1. Quand le niveau de **compétence est de zéro (0)**, le bonus est un malus de -25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ;

2. Un bonus de +5 correspond au **niveau de compétence 1** (écart de +30) ;
3. Pour chaque **niveau de compétence de 2 à 10**, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 1 donne un bonus de +35) ;
4. 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) ;
5. Pour **chaque niveau de 21 à 30**, le bonus est de +1 (par exemple, niveau 28 donne + 78) ; et
6. Un bonus de +0,5 est ajouté pour **chaque niveau de compétence supérieur à 30**.

Serrures et pièges

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en terme 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 :

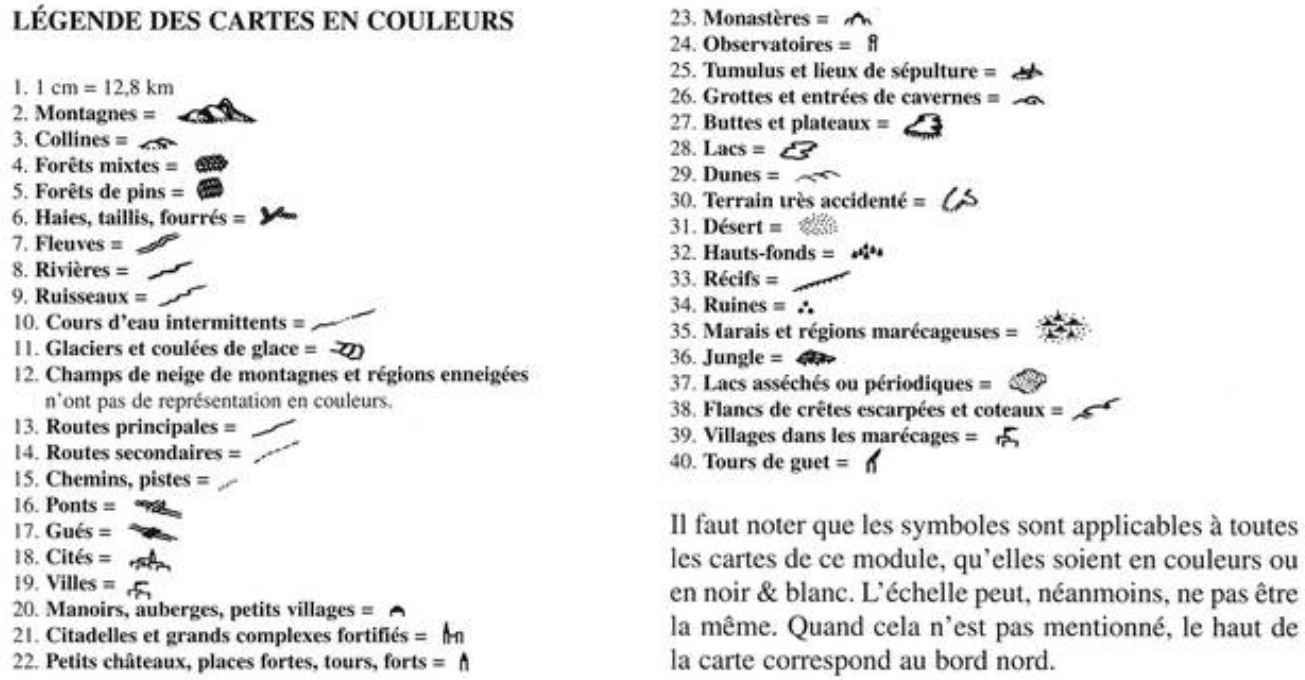
Routine +30,
Aisée +20,
Facile +10,
Moyenne +0,
Difficile -10,
Très Difficile -20,
Extrêmement Difficile -30,
Pure Folie -50,
Absurde -70.
Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc., peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. 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.*

Légende des cartes en couleurs



Légende des cartes en couleurs

02 · Personnages Joueurs

Les tables suivantes offrent un échantillonnage de 18 personnages déjà créés, de différents niveaux et professions. Les caractéristiques données sont valables pour JRTM et RM. Le MJ peut attribuer certains de ces personnages aux joueurs, ou les autoriser à choisir leur personnage dans la liste. Bien entendu, le MJ peut utiliser les PJ restants comme PNJ. En outre, les joueurs peuvent créer leur propre personnage, ou en employer un déjà existant.

Le MJ devrait garder présent à l'esprit que chaque aventure a un degré de difficulté (cf. 1.1) qui lui est propre. Il sera donc nécessaire que les PJ ne soient ni trop faibles, ni trop forts.

Légende

Points de Pouvoir · La valeur éventuelle, entre parenthèses, indique la possession d'un objet à bonus de sorts et le nombre de sorts.
Bonus de Compétences · S, CS, CR, CM, PL = Manœuvre en Mouvement Sans Armure, en Cuir Souple, en Cuir Rigide, en Cotte de Mailles ou en PLates.
Compétences secondaires · La valeur qui suit la compétence est le bonus à rajouter au d100.
Langages · La valeur indiquée est le Degré auquel est connu le langage en question.

2.1 Tables des Personnages Joueurs

Nom	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9
Race	Urbain	Nain	Rural	Rural	Dúnadan	Hobbit	Semi-Elfe	Dúnadan	Dúnadan
Taille/Poids	1,75m/85kgs	1,40m/65kgs	1,85m/95kgs	1,70m/75kgs	1,90m/104kgs	0,95m/40kgs	1,80m/70kgs	1,53m/78kgs	1,88m/110kgs
Cheveux	Châtains	Noirs	Brun foncé	Blonds	Noirs	Fauves	Brun terne	Chauve	Grisonnants
Yeux	Brun foncé	Noirs	Brun clair	Bleu foncé	Noisette	Bleu clair	Gris	Noirs	Bleu clair
Profession	Guerrier	Guerrier	Guerrier	Eclaireur	Eclaireur	Eclaireur	Rôdeur	Rôdeur	Rôdeur
Niveau	1	3	5	1	3	5	1	3	5
Pts de Coups	25	80	80	22	57	54	46	65	71
TA (BD)	CR (45)	CM (30)	CM (35)	S (10)	CM (35/55)	S (60)	CS (30)	CS (15)	CM (5)
Bouclier	O (+25)	O (+35)	O (+25)	N	O (+25)	O (+45)	O (+25)	N	N
Pts de pouvoir	(1)	3	0	(1)	6	(10)	0	0	10
BO sorts de base	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FOrce	90	100	90	77	78	77	86	90	95
AGilité	96	43	77	90	90	101	36	95	33
COnstitution	56	63	49	52	62	44	90	90	90
IntelliGence	77	64	55	65	98	60	63	51	41
InTuition	30	85	61	85	60	91	62	45	85
PRésence	62	47	71	32	65	98	72	47	66
APparence	78	27	84	87	66	57	45	86	34
MM sans armure	20	5	15	30	30	55	10	30	10
MM en cuir souple	-	-	-5	0	-	5	0	25	-
MM en cuir rigide	0	-	-	-	-5	-	-	-	-
MM en cotte de mailles	-	20	5	-	-5	-	-	-	10
BO armes tranchantes	43hh	14hh	82el	21el	53el	15/25ec	42	22el	31ci
BO armes contondantes	-	84mg	5ma	-	-	-	32	-	-
BO armes à 2 mains	23fl	64hb	45dm	-	18ba	-	17dm	-	80hb
BO armes de lancer	-	9hh	70la	16la	-	85da	-	51sb	-
BO projectiles	28ac	19ar	35al	36al	33ar	85ao	22al	-	50lb
BO armes d'hast	-	14ha	35la	16la	18la	-	-	51la	40la
Escalade	21	28	35	16	28	104	13	54	20
Equitation	6	-	50	11	8	-	13	-	50
Natation	21	-	18	16	18	60	13	49	20
Pistage	-	18	10	6	38	-	18	49	45
Embuscade	-	-	-	5	5	25	5	25	10
Filature/Dissimulation	5	10	30	27	41	75	22	36	45
Crochetage	15	5	-	7	46	40	-	-	-
Désarmement de pièges	-	20	-	-	21	45	-	15	10
Lecture des runes	10	-	-	-	25	-	5	-	5
Utilisation d'objets	5	-	-	-	5	-	-	-	15
BO direction de sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Perception	10	25	35	18	24	65	22	26	40
1e Compétence secondaire	Commerce 30	Spéléologie 30	Surv. Nature 25	Cultures 45	Trucages 30	Comédie 40	Sprint 40	Sav. poisons 40	Dressage 35
2e Compétence secondaire	-	-	-	-	-	Cultures 90	-	Surv. Nature 25	-
Langage	Westron (5)	Khuzdûl (5)	Westron (5)	Westron (5)	Westron (5)	Westron (5)	Bothteur (5)	PÚkael (5)	Westron (5)
Langage	Sindarin (3)	Westron (5)	Sindarin (2)	Orque (3)	Adúnaic (4)	Sindarin (2)	Westron (5)	Westron (3)	Adúnaic (4)
Langage	Adúnaic (2)	Sindarin (3)	Adúnaic (2)	Sindarin (2)	Sindarin (4)	Bothteur (1)	Sindarin (3)	Dunael (2)	Sindarin (4)
Langage	-	Dunael (1)	-	-	Walédyth (3)	Atiduk (1)	Nahaldûk (2)	-	Haradaic (2)
Langage	-	-	-	-	Quenya (2)	-	Atiduk (2)	-	Rohir (2)
Langage	-	-	-	-	Morbeth (2)	-	-	-	Variadja (2)
Liste de sorts	-	Dét. transc.	-	-	Perc. essenc.	-	Rév. chemins	-	Comm. nature
Liste de sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	Dépl. nature
Liste de sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	Guér. superf.

COMPETENCES SPECIALES, OBJETS MAGIQUES & POSSESSIONS SPECIALES

Toutes les caractéristiques données dans le tableau comprennent les bonus pour les capacités et les objets indiqués ici
Note: Les points de pouvoir entre parenthèses signifient qu'ils ne peuvent être utilisés actuellement

PJ1: Réactions éclair, hache +10 BO.
PJ2: Bouclier +10 BD et JR; Anneau d'os jetant: "Malédiction légendaire" et "Neutralisation de malédiction" 1 /jour.
PJ3: +10 JR/Poisons; corde +10 BO (lasso) et MM; Protections B J +5 BD; Bonnet jetant "Connaissance" 3 /jour.
PJ4: Cape +10 Dissimulation et MM, si aucune armure n'est portée; 50 po en monnaie.
PJ5: Gants +10 Trucages; +5 Désarmement et Crochetage; Bandeau de poignet +20 BD contre les tirs de projectiles.
PJ6: Petit bouclier; Epée courte +10 BO ou BD; Anneau +5 JR, 7 Flèches d'ivoire +5 BO, Tueuses d'Orques Mineurs.
PJ7: Très observateur; Pendentif en rubis additionneur de sort +1.
PJ8: Expert en MM; Ceinture de cuir jetant "Détection d'essence" 4/jour; Pierre de "Conscience différée" 1/jour; sélection de poisons non-mortels.
PJ9: Réactions éclair; Familier: bouledogue (niv.3) +25 ; Anneau de "Transfusion sanguine" 1/jour; Casque x2 PP; 3 doses d'Athelas.
PJ10: Intrusion; Cape de "Résistance au froid" 3/jour.
PJ11: Familier: crabon (+25); Bracelet d'"invisibilité" 1/jour; Dague +10 BO et "Appel d'esprits ténébreux" 1/semaine.
PJ12: Armure de cuir de dragon (=cotte de mailles); Fléau sacré +10 BO et x3 PP.
PJ13: Torque d'or +5 Sorts de Base et JR contre essence/théurgie.
PJ14: Cape +10 MM et Filature/dissimulation; Lyre x2 PP et +10 aux sorts de chants.
PJ15: +10 JR contre Chaleur/Froid ; Gilet brodé +15 BD; Bandeau d'"Intuition I" 3/jour; parchemin runique avec "Evocation de brise" et de "Eclair choquant".
PJ16: Deux petits disques de mithril tenus à la main (+2 sorts par jour).
PJ17: Résistant à la douleur; Usnier +10 BO; Petit igarra +10 BD et sorts de base et x2PP.
PJ18: Sceptre de corail (+2 sorts/jour); Dague à poignée d'onyx (+1 sort et +5 BO); Gantelet noir "Annulation de sorts" 2/jour; 1800 po.

03 · Les Orques de la Griffe Verte

Entre l'ancien royaume de Mordor, régi par Sauron, et le grand empire de Gondor, demeure des Fidèles de Núménor, s'étend la belle Ithilien. Cette bande de forêts et de prairies s'étend, tel le tranchoir d'un noble, couverte des dons de la Nature, entre le bleu ruban de l'Andin, et les aiguilles acérées des Ephel Dúath.

L'Ithilien est coupée en deux par l'lthilduin, une rivière froide et rapide qui prend sa source dans les contreforts du Mordor, et qui coule à travers Minas Ithil jusqu'à Osgiliath.

Jusqu'à récemment, Osgiliath était la capitale d'un empire allant des côtes de l'Anfalas aux montagnes de Rhûn, situées à un millier de kilomètres.

L'Ithilien Septentrionale, qui était autrefois connue sous le nom de « Jardin du Gondor », est aujourd'hui un endroit paisible, largement à l'abri de la main de l'Homme. Les établissements du Gondor se limitent à la cité de Minas Ithil, aux fermes de l'Emyn Arnen et aux villages de pêcheurs et d'artisans le long des rives de l'Anduin. Les forêts majestueuses, les vertes clairières, et les plateaux couverts de bruyère de l'Ithilien Septentrionale sont abandonnés depuis l'épidémie de peste qui s'est abattue sur la région, dévastant les villages, les hameaux, les fermes et les chaumières. La plupart des survivants prirent la fuite vers des endroits plus sûrs, jetant toujours un regard vers les Montagnes de l'Ombre, derrière eux.

Ici, parmi les vastes terres boisées et accidentées de l'Ithilien Septentrionale, les quelques audacieux qui préfèrent ce pays à leur propre sécurité vont bientôt souffrir d'un nouveau fléau, à moins que quelques aventuriers courageux ne puissent les sauver. Mais ce fléau ne provient pas de la morsure de minuscules insectes : il marche sur deux jambes - et même sur quatre. Un esprit obscur est à l'œuvre, derrière les Orques de la Griffe Verte.

3.1 Sur la piste des bandits du vin

Dans les contreforts nord des *Ephel Dúath* (S. « Les Montagnes de l'Ombre »), une rivière naît des neiges des hauts versants. Ses eaux sont froides et, du fait de la hauteur, se précipitent en cataractes à travers une vallée escarpée, jusqu'au pied des collines de l'Ithilien. C'est la *Sir Ascarwing* (S. « La Rivière Rapide et Folle »). Elle traverse le nord de l'Ithilien, recueillant des affluents, et serpentant à travers bois et forêts. Le paysage irrégulier et accidenté forme bon nombre de chutes d'eau et de rapides. À un endroit, la rivière disparaît d'un coup par une faille de son lit rocailleux pour resurgir, dans un jaillissement torrentiel, d'une caverne souterraine. Ce site enchanteur, où un chemin passe derrière le rideau de la cascade, connu sous le nom de *Mirainnûn Araneth* (S. « Les Joyaux Magnifiques du Soleil Couchant »), ou encore *Henneth Annûn* (S. « La Fenêtre sur l'Ouest »), attira, il fut un temps, de nombreux visiteurs. A la tombée du jour, quand le soleil plonge derrière les Ered Nimrais à l'ouest, sa lumière rouge- or brille à travers la chute limpide, formant un spectacle chatoyant - une merveille de lumière scintillante, étincelante et diffuse.

En amont de ce miracle de la Nature abandonné, sur les bas versants des *Tyrn Thárnion* (S. « Les Collines aux Cyprès »), se trouve la Maison du Vin, connue autrefois sous le nom de Mar Maliarnin.

Son domaine englobe les pentes sud et ouest qui lui font face, où vignes et arbres fruitiers poussent à profusion sous les soins attentifs de Hir Maliarnin. Hir est le Maître du domaine et un négociant en vins réputé, issu d'une longue lignée de viticulteurs. Sa famille et leurs serviteurs vivent dans une splendide villa, située au bas des vignobles, dominant le cours d'un petit ruisseau, le *Nan Iarenen* (S. « Le Val de l'Eau Fruitée »). On y fait des vins et des bières d'une grande variété et d'une qualité sans pareille. Partout en Gondor, nombreux sont tavernes, auberges et marchands de vin s'approvisionnant à la Maison du Vin. Il y a des bouteilles du classique Cùlaissôn de 1586, d'amples amphores de pierre remplies à ras bord de liqueur Mircalen, de forts tonneaux de bière de sauge, des barriques d'épais Ginnés capiteux, des flacons de verre bouchés, à l'éclat rouge du Culúnor ardent. Plus largement disponibles, il y a les vins rouges et blancs connus simplement sous le nom de Maliamin. Le rouge est riche et a du corps, il est le favori des nobles et des seigneurs de nombreuses régions, et les bonnes années se vendent très cher. Le blanc est doux et léger, il a un bouquet marqué de parfums sauvages, il est aimé des dames et servi à de nombreuses fêtes de mariage.



Firichal

Mais Firichal, propriétaire d'un débit de boissons et marchand de vins, est inquiet. Ses livraisons semestrielles en provenance de Mar Maliamin ne sont pas arrivées, et sont maintenant en retard de plusieurs semaines. Peut-être la rumeur de l'existence de bandits et d'autres malfaiteurs rôdant sous le couvert des bois de l'Ithilien Septentrionale est-elle plus vraie que l'on ne pense ? Ou… peut-être s'est-il passé quelque chose de plus sérieux à Nan Ascarwing ? Les soucis de Firichal quant à son approvisionnement et son fournisseur serviront, pour les joueurs, d'introduction à cette aventure. Le

marchand leur offrira une bonne récompense pour découvrir ce qui s'est passé à Mar Maliamin, ce qui est arrivé à son vin et à sa bière.

Les joueurs auraient aussi entendu des rumeurs sur des bandits en Taur Ithilien. Il y a de cela deux siècles, après la guerre civile connue comme « la Lutte Fratricide », le Roi Eldacar, à son retour, invita de nombreux hommes du Nord, des hommes du peuple de sa mère, à s'installer en Ithilien. Ceux qui vinrent, devinrent hommes des bois, fermiers ou pêcheurs, et la plupart se mirent à aimer ces vastes forêts. Cependant, d'autres supportèrent mal la nature hautaine des Dúnedain, se révoltèrent contre les lois plus strictes de l'empire de Gondor et se mirent à vivre de crimes et de brigandage. Après que la Peste ait décimé et dépeuplé la région, cette dernière leur fut pratiquement abandonnée. Seules les incursions occasionnelles des patrouilles de Minas Ithil permettent de limiter ce problème. Depuis que la Surveillance du Mordor a été arrêtée, qui sait quelles horreurs pourraient ramper hors de la Porte Noire, ou franchir les Montagnes de l'Ombre ?

Ce qui est réellement arrivé, c'est qu'un groupe de bandits s'est établi dans les grottes de *Gonderyth Dúath* (S. « Les Falaises de l'Ombre »). Ces falaises s'élèvent comme un gigantesque sourcil couronné d'arbres, formé sur la ligne de fracture d'une large colline en dos d'âne, Dol Henfin. Elles donnent sur le Nord et l'Ouest, et cette cicatrice grise est visible depuis le Nan Ascarwing sur de nombreux kilomètres. Depuis leur position élevée, elles dominent la Route du Nord qui passe entre Minas Ithil et le Morannon, et qui va jusqu'à Dor Rhûnen. Les bandits sont commandés par Caerlinc qui, il y a quelque temps, fut simple fermier. Il est cependant loin d'être naïf, et après avoir découvert des traces d'Orques dans la région - chose impensable cinq années auparavant - il a entraîné sa bande à imiter l'apparence et l'attitude des Orques pendant leurs attaques. Les Orques que Caerlinc a vu (et évité), sont des Orques de la Griffe Verte, également appelés Scara-hai dans leur propre langue. Ils sont responsables du retard de la livraison de vin à Firichal, et ont, en fait, mis un terme à la production de vin à Mar Maliarnin, vieille de plusieurs siècles. Trois *bukras* (Or. « Griffes ») de Scara-Hai ont envahi la villa pendant la nuit, il y a quelques semaines, et ont massacré toute la maisonnée au lit. Ceux qui réussirent à s'échapper en chemise de nuit furent pourchassés parmi les arbres ténébreux et mis en pièces. Aucun ne survécut pour conter l'histoire - tous ne furent pas tués sur le champ, mais ceux faits prisonniers n'ont aucun espoir de rémission. Les Orques ont également attaqué nombre d'autres demeures et cottages isolés en forêt, le seul habitat capable de leur tenir tête étant le petit village elfique de Firimas. Cependant, le village est actuellement assiégé par les Scara-hai, et aucun des elfes n'a, pour l'instant, osé tenter de s'échapper.

Les Orques ont reçu l'ordre de retourner à Mar Maliamin, pour y chercher un trésor, dont l'existence leur a été révélée par une femme, après qu'elle ait été soumise à des tortures odieuses et indescriptibles par le chef Scara-hai. Les deux bukras renvoyées à la villa ont reçu ordre de chercher « sous l'eau », ceci étant le seul indice, concernant la localisation du trésor, obtenu de la femme avant qu'elle ne meure miséricordieusement. Cependant, avec les deux maisons de bain pleines de recoins, le temple du bassin, le puits et le lac de barrage à fouiller, les deux chefs Shirûks trouvent la tâche longue et difficile.

3.2 Les PNJs

Les habitants de l'Ithilien du Nord sont un mélange de Dúnedain, de Dúnedain Inférieurs, d'hommes du Nord et de campagnards. La plupart des groupes d'habitations sont près de l'Anduin, car les pâturages y sont fertiles et la rivière offre de nombreux endroits favorables à la pêche. A l'est du Grand Fleuve, le terrain s'élève et se couvre de forêts. Là vivent de robustes hommes des bois et leurs familles, certains étant, à n'en point douter, descendants des Beornides et des hommes des bois de Mirkwood et de Rhovanion. Il y a également des hommes (et des femmes) sans loi qui font leur proie des voyageurs imprudents et autres personnes sans défense. Dans la présente section, les quatre brigands de la bande de Caerlinc, ainsi que certains Scara-hai, et les chefs des deux bukras de Mar Maliamin sont décrits en détail.

Caerlinc



Caerlinc

Caerlinc est un homme dans la force de l'âge, au visage carré, et au nez proéminent. H a les cheveux bruns, d'épais sourcils, et mesure 1,88 m ; c'est un Dúnadan inférieur, rancunier à l'égard de la société qui l'a maintenu dans sa condition de fermier, malgré ses quatre années de services dans l'Armée Royale, qui prouvèrent ses compétences. Caerlinc a souvent amélioré les repas de sa famille en chassant en Taur Ithilien. Puis la Grande Peste vint, et toute sa famille mourut, à l'exception de sa plus jeune fille, Calamere. Face à une destinée solitaire, Caerlinc sentit quelque chose en lui se rebeller, quelque chose qui se récriait contre l'injustice de la vie. A quarante ans, il devint bandit, rejoignant d'abord une bande importante ; puis, il s'en sépara et créa la sienne. Caerlinc a des

principes, dans son approche du banditisme, et jamais il ne tuera ceux qui se rendent. Caerlinc est également prudent quant aux activités de sa bande. Pour essayer de déjouer toute recherche, il prend grand soin de déguiser les traces de ses attaques pour faire croire à une attaque d'Orques. Il possède bon nombre de poignards et autres objets orques récupérés lors d'un raid, et il les laisse aux endroits stratégiques. Ils utilisent également des flèches et des carreaux fabriqués par Cúristël, imitant ceux des orques. Pour s'apercevoir que le site d'une embuscade n'est pas une attaque d'Orques, les joueurs doivent réussir un jet de « Pistage » Extrêmement Difficile (-10).

Caerlinc n'est pas un homme impitoyable ou sournois, il est simplement prudent. Il a l'intention de survivre en vivant sa vie ; il essayera toujours de discuter avec un adversaire plus fort que lui plutôt que de le combattre. Néanmoins, il se bat bien, et possède un bouclier de buis enchanté (+10), gravé de runes.

Compétences notables : Perception 45, Pistage 39, Filature/ Dissimilation 35, Chasse 30, Désamorçage 15.

Langages : Westron (5), Sindarin (3), Adûnaic (2).

Bardir

Bardir est un jeune homme originaire de Torée de Mirkwood. Ses parents suivirent les premières migrations de leur clan vers le sud, en quête de meilleures terres et d'un meilleur climat. Bardir était leur fils unique, tard venu ; leur différence d'âge était trop grande pour que l'enfant pût la combler, et il se lassa vite de leur vie rustique et industrieuse. Il supportait mal, également, leur attitude servile à l'égard des Dúnedain et la façon dont ceux-ci lui faisaient des reproches et le corrigeaient.

En fin de compte, il quitta la maison forestière de Taur Ithilien, et commença à vagabonder, en quête d'un logis, d'abord à Osgiliath, puis plus loin, parcourant une bonne partie du « vieux » Gondor. Il devint petit voleur en ville, et apprit à vivre à la dure dans la campagne. Bardir a peu d'amis et encore moins d'amours dans sa vie : sa seule grande passion est son épée. Il l'a volée à un noble Dúnadan, ayant été attiré par son dessin compliqué, et l'a appelée *Taithwairus* (R. « Épée de la Main Droite »). Elle a une poignée en or et une garde sertie de minuscules perles, et sur la partie supérieure de la lame est incrusté un motif d'or. Habituellement, il la porte dégainée et exposée, et il passe beaucoup de temps chaque jour à la nettoyer et à s'en occuper. C'est une ket, équivalent d'une épée courte, d'une valeur de 80 po. Bardir est convaincu que la lame est magique, mais elle ne confère pas de bonus.

Compétences notables : Filature /Dissimulation 56, Pistage 43, Escalade 33, Perception 29, Crochetage 26, Trucages 25, Survie dans la nature 25, Natation 23.

Langages : Westron (5), Nahaiduk (3), Sindarin (3), Adûnaic (3), Dunael (1).

Moff



Moff

Moff est à peine plus qu'un gamin, et le moins expérimenté de la bande. Cependant, il possède quelques talents spéciaux reconnus de Caerlinc, et il est accepté comme membre à part entière par tous. Moff est originaire d'Anórien, où ses parents habitaient un petit village le long de l'Anduin. Leur pauvreté ne leur permettait pas de lui offrir grand-chose, et depuis l'âge de seize ans, Moff était laboureur. Il sortait avec des gars de son âge, courait les filles et buvait. Il était fin saoul quand il fut entraîné dans une bagarre - chose plutôt fréquente - lors de laquelle un garde mourut, le crâne fracassé par un tabouret. Dans sa hâte de trouver un coupable, le sergent arrêta Moff. S'apercevant que ses amis l'avaient laissé tomber, ce dernier décida de se sortir de ce guêpier. Il maîtrisa son garde, lui vola son équipement (cotte de maille et épée large), et rafla la caisse (il lui reste encore 22 po), puis, calmement, il détacha un cheval et disparut. C'est seulement lorsqu'il atteignit le pont sur l'Anduin, à Osgiliath, qu'il arrêta de trembler intérieurement.

Décidant que se réfugier en Ithilien n'était pas une mauvaise idée, il traversa le Grand Fleuve, et s'en fut à Minas Ithil, se faisant passer pour un garde blessé congédié par l'armée. Il ne pouvait garder cette couverture très longtemps et, ayant entendu parler des bandits de Taur Ithilien, il partit à leur recherche.

Compétences notables : Filature /Dissimulation 24, Natation 22, Perception 21.

Langages : Westron (5), Sindarin (2).

Cúristël

Cúristël est un vrai Dúnadan, grand et aux traits austères, dont le visage dur rend les gens plus méfiants que confiants à son égard. Il garde ses cheveux noirs coupés aussi courts que possible et porte des vêtements sombres à la coupe sévère. Il a un passé étrange. Son père était chef de la division Taur de l'Armée en Ithilien Méridionale, et il forma son fils aux arts de la guerre et de la magie. Cependant, Christel se disputait souvent avec son père et se mit à prendre ombrage de toute forme d'autorité. Lors de la mort de son père, parmi les premières victimes de la Peste, il devint encore plus égocentrique et distant de ses pairs. B ne fut jamais promu, à cause de ses mauvaises relations avec ses chefs successifs, et son aversion pour l'autorité n'en fut que renforcée.

Il y a deux ans de cela, il déserta après un désaccord concernant le traitement de quelques prisonniers. C'est par ces derniers qu'il apprit l'existence de brigands en Ithilien Septentrionale ; il décida de débuter une carrière de chasseur de primes en utilisant ses compétences pour amener ces hors-la-loi devant la Justice. Il chevaucha vers le nord et suivit discrètement un groupe de marchands et de voyageurs qui empruntaient des chemins où des embuscades avaient déjà eu lieu, il finit par être récompensé quand il vit des hommes « sauvages » bondir hors du couvert des arbres pour attaquer. Plutôt que d'aller aider la victime, Christel attendit, et suivit les bandits jusqu'à leur repaire - où il fut capturé par Caerlinc et Bardir. Us le persuadèrent des joies du banditisme, et il réalisa que cette vie serait en effet plus satisfaisante. La principale fierté de Christel est son grand arc d'if. D en a supervisé toutes les étapes de fabrication, et il est parfaitement conçu pour lui (+5 pour Christel, et -5 pour toute autre personne). Il fabrique également des flèches en utilisant les plumes noires des corbeaux, à la manière des Orques. Son habileté spéciale au Camouflage s'ajoute à son bonus de Dissimulation, quand il a au moins deux minutes pour se cacher (lui ou d'autres) dans un environnement naturel (forêts, jardins, hautes herbes).

Compétences notables : Camouflage 55, Perception 46, Flècherie 45, Equitation 34, Natation 34, Filature /Dissimulation 26, Pistage 24, Désamorçage 20, Utilisation d'objets 20.

Langages : Westron (5), Sindarin (5), Adûnaic (4), Quenya (3), Waildyth (2).

Listes de sorts : Guérisons Superficielles, Lois du Déplacement.

Gaballol et Rhukskâ



Gaballol

Gaballol et Rhukskâ sont tous deux *Shirûks* (Or. « Bondissants »), commandant une unité de combat Scara-hai, connue sous le nom de *bukra* (Or. « Griffe »). Une patte possédant cinq griffes, une bukra est composée de cinq Orques : deux guerriers, deux éclaireurs et un Shirûk qui est chargé de faire obéir aux ordres les quatre autres et de leur faire accomplir les tâches confiées par leurs supérieurs de la tribu. Les Shirûks ont une compétence spéciale, et utilisent des armes spécifiques. Ces dernières sont des masses de guerre griffues qui servent aussi d'insigne de leur grade parmi les Scara-hai. Cette arme, qu'ils appellent un ór-bukar, est typiquement fabriquée en bronze avec des pointes acérées en acier, elle peut être utilisée à une main (comme une Etoile du Matin) ou à deux :

A une main : Maladresse 6, Coups Critiques CO/PE (A), +5 BO
A deux mains : Maladresse 6, Coups Critiques CO/PE, +5 BO
(pas d'armure ou armure de cuir)

Leur compétence spéciale donne leur nom aux Shirûks. Us peuvent faire des bonds extraordinaires, une sorte de combinaison entre les compétences de Culbute et de Plongeon. L'ór-bukar sert parfois de support dans ces manœuvres qui peuvent être utilisées pendant un combat pour surprendre un adversaire. Quand il utilise sa faculté de bondir, un Shirûk peut sauter, sans aide, jusqu'à 5 m en longueur et 2 m en hauteur. L'ór-bukar peut être utilisé comme une perche pour sauter encore plus haut. Un Shirûk peut renoncer à une attaque pour tenter une manœuvre Difficile ; s'il réussit, il se retrouve derrière son adversaire (l'attaque étant considérée comme une Embuscade), et un résultat

de 100 + lui permet, en plus, de bénéficier de la surprise. L'ór-bukar peut être utilisé en l'air, par exemple, lors d'un saut, pour s'accrocher aux branches ; le Shirûk peut alors frapper (attaque surprise) son adversaire d'un coup de pied ! Le bonus de MM du saut est donné entre parenthèses sur la table des PNJ.

Compétences notables : Escalade 30, Embuscade 5, Filature / Dissimulation 10.

Langages : Orque / Scarabit (5), Westron (3), Morbeth (2).

Une bukra typique

Comme mentionné ci-dessus, l'unité de combat Scara-hai, ou bukra, est composée d'un chef et de quatre autres : deux guerriers et deux éclaireurs. Les guerriers sont équipés d'armures de cuir renforcé, garnies de rivets et de petites plaques de bronze et de fer et ils brandissent de dangereux marteaux de guerre. Ces derniers ont une panne qui a la forme d'une tête de loup à l'opposé au côté utile (celui qui frappe). Ils portent une arme secondaire, soit une massue, soit une épée courte - car ils jettent souvent leur marteau sur leurs adversaires ; ils possèdent, en outre, un bouclier de bois cerclé de 1er frappé du symbole de la Grille Verte. Pour être plus à l'aise dans leurs mouvements, les éclaireurs portent généralement une armure de cuir ordinaire (souple), et utilisent des masses de fer à la tête en forme de boule, ainsi que des arcs courts. Chacun porte un carquois de 18 flèches empennées de noir. Tous les membres d'une *bukra* (Shirûk compris), portent un manteau en peau de loup, jeté sur leur dos par-dessus l'armure et également un casque de cuir durci, orné d'une bande de fourrure et d'une queue de loup qui pend à l'arrière.

Guerriers

Compétences notables : Compétences professionnelles 25, Embuscade 2/3, Escalade 10, Natation 10.

Langages : Orque / Scarabit (4), Westron (3)

Éclaireurs

Compétences notables : Escalade 15/20, Embuscade 2/3, Filature /Dissimulation 5/15, Perception 5/15, Natation 10, Désamorçage 5/10.

Langages : Orque / Scarabit (4), Westron (3), Morbeth (2).

L'Homme-Púkel

L'Homme-Púkel est une créature de pierre enchantée, placée près de la piste, au-dessus du gué au nord-est de la villa. Il est beaucoup plus ancien que cette dernière, plus ancien que l'établissement des premiers Dúnedain dans la région, datant d'une époque où les Drúedain vivaient des deux côtés de l'Anduin, une époque où le Mordor était encore une terre fertile, où les Ephel Dúath étaient jeunes, verdoyantes et pleines de vie. Maintenant que les Drúedain sont partis, le but de l'Homme-Púkel, surveiller leur territoire, n'a plus de sens. Cependant, l'héritage qu'ils lui ont laissé est une haine implacable des Orques et de tout autre destructeur de beauté ; quand les Orques viennent à cet

endroit et commencent à détruire, il peut se réveiller et commencer alors à assouvir une terrible vengeance.

Compétences notables : Pistage 75, Filature et Dissimulation 75. Ne tient pas compte des Hémorragies ni des Températures Critiques ; tous les Coups Critiques ont un malus de -10 ; se bat avec ses mains nues (en pierre !), à considérer comme des masses +10. Ne peut pas s'éloigner de plus de 350 mètres du gué, sauf en amont et en aval, dans l'eau du ruisseau. Peut être actif pendant un maximum de 5 heures.

3.3 Environs de Mar Maliarnin et de l'Onderyth Duath

L'action de l'aventure se passe à l'orée nord de *Taur Ithilien* (S. « Forêt d'Ithilien »). Cette foret bordée de landes et de bruyère s'élève en pente plutôt abrupte depuis les rives de l'Anduin jusqu'aux Ephel Dúath. Les montagnes se dressent sinistrement sur le flanc est, obstacle à la terre aride et stérile du Mordor.

Le Bois lui-même apparait, de loin, plutôt sombre et inquiétant, particulièrement Torée nord, où des arbres sombres, mélèzes, cyprès, houx et buis, forment la majeure partie de la forêt. Les contreforts de la montagne sont ainsi noirs et masqués d'ombre. La lande est irrégulière cl accidentée, avec des affleurements de rochers couverts de bruyère commune, de genêts, de brande, de cornouillers ornés de leurs baies rouges et de leurs fleurs ternes. L'air est frais et odorant, parfumé d'une merveilleuse senteur de bruyère et de sève des pins, lesquels poussent en bouquets et parsèment dans le paysage. Tout le bas de la région, entre le fleuve et les montagnes, est plissé et entrecoupé de vallées, avec de hautes collines et des lignes de crêtes verdoyantes. La voûte de verdure accidentée déferle et s'agite comme une mer déchaînée, les taillis de hêtres du sommet des collines se détachant, avec leurs feuilles plus claires, comme de l'écume à la crête des vagues. Dans les creux glaiseux, où le sol est plus marécageux, s'étendent des clairières herbeuses entourées de chênes, dont beaucoup sont très anciens et d'une circonférence formidable.

La Route du Nord sillonne la forêt en longeant le pied des montagnes. Venant de la Croisée des Chemins, près de Minas Ithil, c'est une route bien faite qui dure depuis des siècles, pavée de dalles de pierre bien posées sur du gravier extrait du lit des nombreux ruisseaux qu'elle traverse. Des bornes se succèdent à intervalle régulier, tous les kilomètres ; celles-ci ont été éprouvées, usées par les intempéries, mais les inscriptions et les décorations qui les ornent sont encore tout juste visibles. Quand elle côtoie une colline, la route coupe habituellement une partie de la pente, laissant des talus abrupts, couverts de fougère arborescente, de brande et de petits arbres comme les bouleaux blancs. Quand il y a un cours d'eau, la route le franchit sur une large arche harmonieuse, de maçonnerie solide, à l'épreuve du temps. Tous ces ouvrages de pierre portent le symbole lunaire de l'Ithilien, souvent entrelacé de verdure ; les feuilles, la vigne et les fruits étaient populaires chez les tailleurs de pierre et les sculpteurs qui travaillèrent à la fabrication de la route, dans les premiers siècles du Troisième Age.

L'une des constructions les plus frappantes est l'*Andiant* (S. « Le Grand Pont »), un viaduc de pierre de plus d'un kilomètre de long et haut de près de 300 mètres en son milieu. Ses superbes piliers de pierre s'élèvent depuis le fond du Nan Ascarwing, au milieu des fougères et des joncs des marais, colonnes couvertes de mousses, d'une maçonnerie parfaite. Le pont lui-même est en bon état, mais il

parait que des voyageurs imprudents auraient eu à pâtir des vents violents et des tempêtes qui balaient la région. Le parapet est un rebord d'à peine un mètre de haut. Sur le pont, la route se rétrécit à une largeur de 7 mètres.

À l'orée nord du bois s'élèvent les *Tym Thárnion* (S. « Collines aux Cyprès »), dernières particularités remarquables avant les étendues désolées du Dagorlad, au nord-est de la Porte Noire du Mordor. Ces collines arrondies sont couvertes de *Thárnion* (cyprès), de *Thônion* (pins) et de *Cúehwnion* (cèdres). Ceux-ci, ainsi que d'autres résineux, associés à des herbes et des arbustes odorants dans de vastes clairières et des vallons ou jaillissent des sources et ou se rejoignent des ruisseaux, prêtent une atmosphère enchantée aux collines, une atmosphère de paix et de tranquillité, inattendue si près de l'ancien royaume de Sauron. C'est dans le sud des Collines que s'étendent les vignobles de Mar Maliamin.

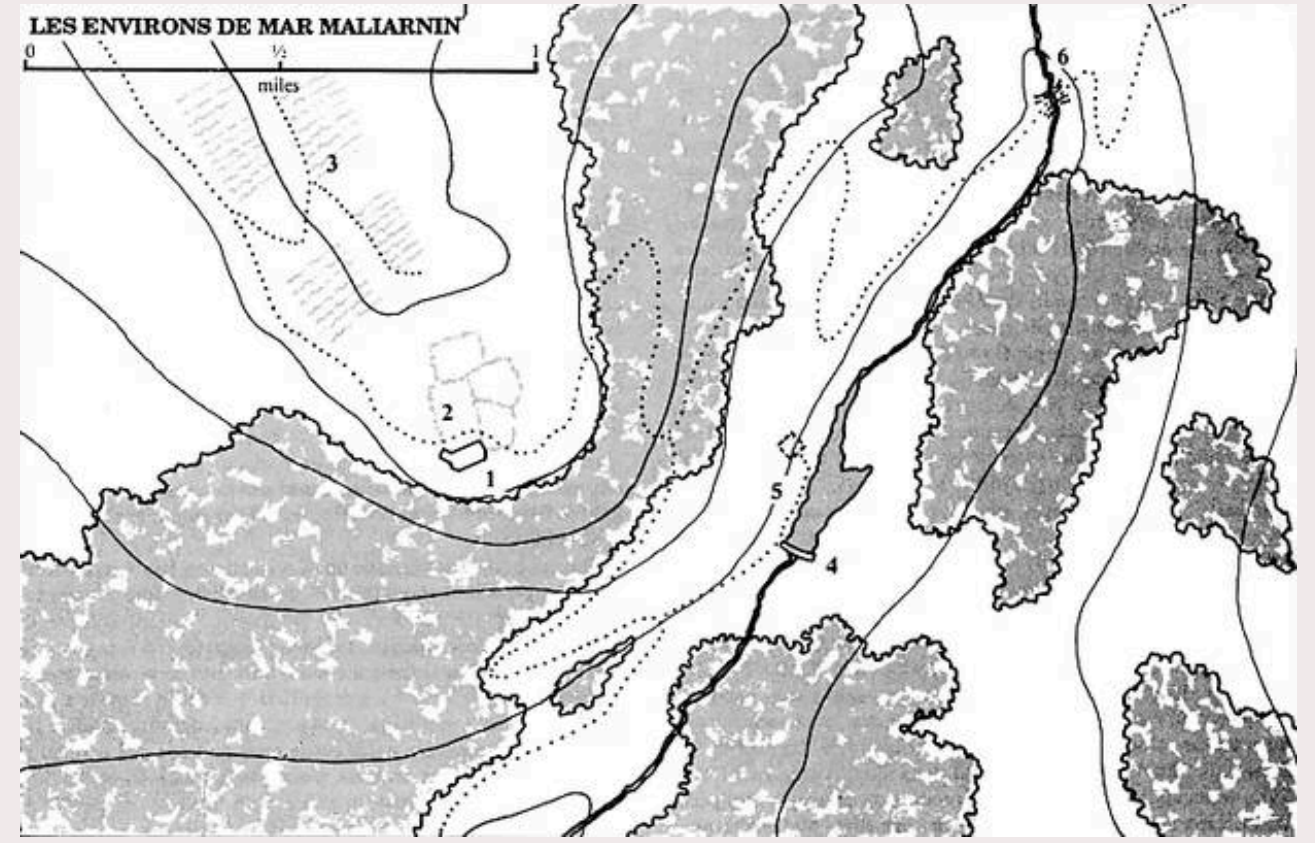
Au sud des Collines aux Cyprès s'étend la vallée de la Sir Ascarwing, le cours d'eau le plus important de la région. Bon nombre de rus et de ruisseaux le grossissent, venus des Montagnes de l'Ombre, des Collines aux Cyprès et des *Emyn Fuin* (S. « Les Collines des Ténèbres »), La rivière est un torrent bouillonnant la majeure partie de l'année, la fin de l'été étant la seule époque où les abondantes pluies du matin et du soir diminuent. La vallée est une orgie de vie, célébration splendide de la riche diversité des plantes des bois créée par Yavanna et ses assistants Maïar. Le sol entier est revêtu d'un tapis de couleurs : des plantes de toutes formes, de toutes tailles, de tous parfums, rampantes ou dressées, lauriers aux feuilles larges et sombres oliviers, genévriers épineux, mélèzes minces et effilés.

À côté de la rivière il y a de nombreuses mares, des creux moussus et profonds, garnis d'herbes spongieuses et de sphaignes. Dans les mares flottent des nénuphars et des violettes aquatiques, ombragés de saules et de cresson jaune ; l'asphodèle, avec ses pâles fleurs couleur crème, les iris, avec leurs pétales indigo et leurs feuilles courbées en forme de cimeterre attendent la douce brise du printemps qui les agitera doucement.

À son apogée, l'Ithilien est un jardin de paradis, parfait mélange d'herbe d'un vert profond, de fleurs, de troncs robustes et de branches feuillues. Il n'y a pas de bêtes dangereuses pour menacer les voyageurs ; les seules menaces vont sur deux jambes.

Les environs du Domaine de Mar Maliarnin

Mar Maliamin (S. « La Maison du Vin ») est située dans une vallée abritée dominant le Nan Ascarwing. La maison est une villa construite dans le style traditionnel des Dúnedain : vaste, composée de bâtiments bas et longs entourant une cour intérieure. La villa possède tout le confort : deux maisons de bain, un petit temple, des jardins, un parc et, bien sûr, d'immenses caves. Les ateliers ou sont produits vins et bières sont tous situés dans l'enceinte de la cour carrée.



1 · La villa

La villa est entièrement détaillée ci-après (cf. 3.32). C'est une structure de pierre, aux murs de plâtre couleur crème, couverts, pour la plupart, de plantes grimpantes comme la clématite aux fleurs violettes, le *nellam* (S. « le lierre courant ») et le *milithrag* (Rh. « le chèvrefeuille »). Le toit est peu pentu et ses avancées sont suffisamment profondes pour offrir un abri quand le soleil est au zénith ; les tuiles sont en terre cuite d'une couleur orange-brun pâle. Le bâtiment ne dépasse pas 3 m de hauteur, mais possède un grand complexe souterrain. Juste devant les portes de la villa, le chemin est bordé de quatre paires de tilleuls vieux de plus de 200 ans.

2 · Les jardins

Les jardins de la villa sont absolument superbes, et entretenus, jusqu'à récemment, par une équipe de six jardiniers. Ils sont divisés en quatre parcelles, l'une est entourée d'un mur et les autres d'une haie de buis. Le jardin muré contient les herbes les plus fragiles et précieuses, dont quelques herbes médicinales. La plupart sont utilisées pour parfumer la bière, les vins et, par-dessus tout, les liqueurs. Dans les autres jardins poussent le houblon, la sauge, la bruyère parfumée, le myrte, la groseille, la myrtille, le thym, la marjolaine, le persil blanc et vert, des buissons de prunelles, du sureau aux fleurs élevées (S. *« Rimaurlos »*), de la chicorée (S. *« Intybath »*), de la bardane et du pissenlit. L'une des productions de la villa, outre la production du vin, est la fabrication d'aromates et de parfums utilisés pour relever le goût ou pour fabriquer des produits de beauté : Mar Maliamin produit des pots-pourris, des sachets de lavande, des huiles essentielles, des savons et des eaux parfumées.

Au fond des jardins sont disposées trois grandes citernes, qui fournissent à la maison de l'eau sous pression, par un système de conduits souterrains. Les citernes sont remplies par deux sources et aussi par l'eau de pluie. L'une d'elles alimente en eau l'aile nord (les Salles du Vin et de la Bière, la Parfumerie), la seconde alimente les maisons de bain, la dernière le chauffage et les cuisines.

3 · Les vignobles

Les pentes sud et ouest, situées derrière la villa, sont couvertes de vignobles et de treilles. Ici on cultive et on cueille le raisin pour le vin délicieux. Entre les arpents passent des chemins rebattus, pour les ânes chargés de lourds paniers et les charrettes à bras tirées par des serviteurs fatigués, à la fin des longues journées d'été. Entre les parcelles séparées poussent des oliviers, de hauts tournesols ainsi que des fourrés d'orties à chèvres qui éloignent non seulement les chèvres mais aussi la plupart des autres petits herbivores des vignes précieuses et de leurs fruits succulents.

4 · Le barrage

Le barrage est une construction relativement ancienne, de pierre pâle gravée de dessins ravissants : fleurs, nymphes, poissons et oiseaux sculptés en bas-relief sur toute la longueur. Bien que peu élevé, il a une largeur d'environ 150 m et retient une grande quantité d'eau, formant un étang tranquille au milieu d'un parc semi-sauvage. Une goulotte jaillissante et gargouillant, sculptée en forme de grenouille de grande taille, laisser passer le courant bouillonnant, au milieu du barrage.

A cet endroit le sentier d'un mètre de large, bordé d'une balustrade de colonnes en spirale, s'élargit. Il y a une petite terrasse couverte d'une tonnelle d'églantier rose et de chèvrefeuille, poussant dans des poches de terre serties dans la pierre.

5 · Le lac et le parc

Le lac (*« Lin Iarenen »*) est un étang long et étroit. Il n'est pas très profond, dépassant rarement les 7 m ; une vase épaisse en recouvre le fond. Sur la rive orientale poussent de grands bouquets d'iris et des lits de roseaux. Sur la surface tranquille de l'eau flottent des nénuphars variés, certains assez grands, possédant des feuilles de 70 cm de diamètre. Deux petits bateaux plats sont arrimés à la rive, du côté du barrage, chacun peut porter un maximum de deux personnes ; de longues perches, servant à les pousser, sont posées dedans.

Le lac recèle une faune relativement variée, comprenant de petits rongeurs (campagnols, ratons laveurs et musaraignes) et des oiseaux. Il y a six ou sept espèces de canards, quelques oies et des échassiers (dont des hérons et le rare pluvier bleu d'Ithilien), mais aussi de petits oiseaux plongeurs comme le martin-pêcheur royal, le râle marouette ponctué. Les visiteurs occasionnels comprennent quelques magnifiques flamants roses de l'Ethir Anduin, des grues majestueuses et la petite aigrette curieuse.

Le parc est un endroit à demi-sauvage, non entretenu pour la plus grande partie, le long de la rive ouest du lac. Une allée pavée suit le bord du lac sur environ 400 mètres et conduit à une maison d'été, non loin de là. Cette dernière est ronde, construite en bois de santal et en cèdre, avec des volets spéciaux faits de parchemin imprégné de résine. Étroitement tendus, ils sont très transparents et

permettent en été, de laisser passer une lumière douce sans la chaleur du soleil ; en outre, ils dégagent une odeur plaisante.

Le reste du parc est planté d'arbres, vestiges de la forêt qui poussa jadis dans le vallon, séparés par de vertes clairières. Beaucoup de plantes sont sauvages, mais il y a aussi des massifs et des bordures herbacées, plantés spécialement. Des sentiers indistincts sillonnent le parc et il y a beaucoup de surprises à découvrir : une source minuscule et son bassin de rocher ; une grotte agrandie artificiellement en une petite caverne pour pouvoir y mettre une statue, avec des corniches pour les bougies et chandelles tout au long des murs ; des bancs et des sièges rustiques abrités de pergolas habilement construites, entrelacées de liseron ; une énorme corne de pierre sombre, dont l'embouchure remplie de terre est plantée d'une profusion d'orchidées différentes, prévues pour fleurir pendant huit mois dans l'année.

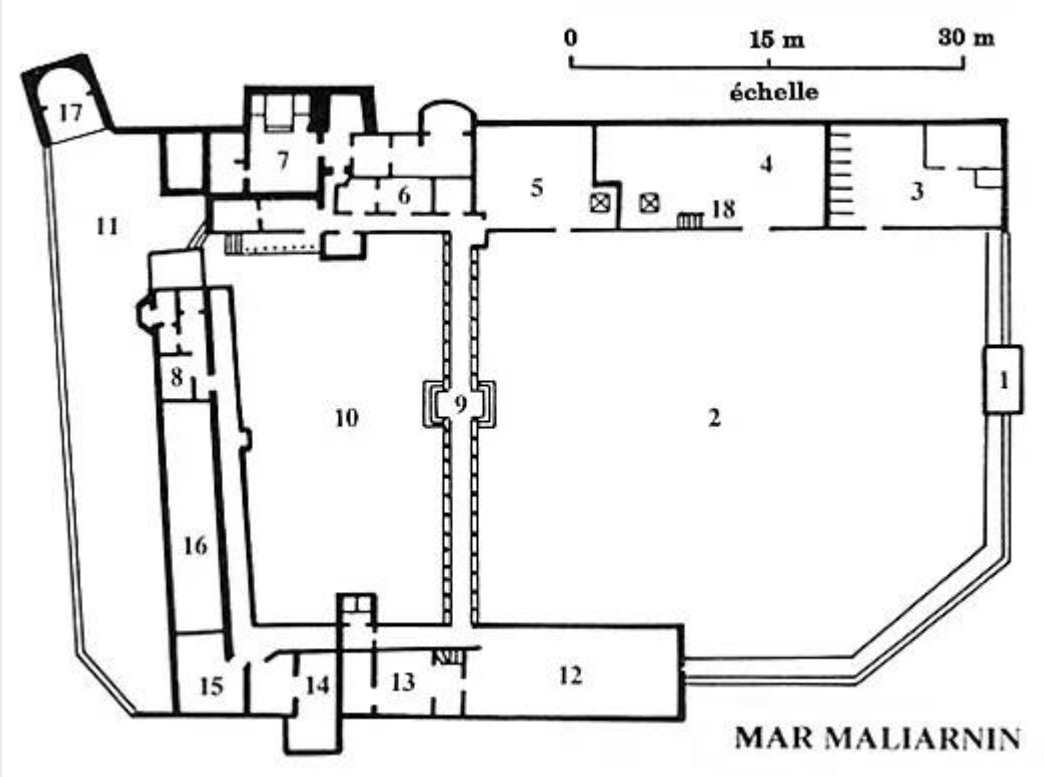
6 · La piste et le gué

Les principales pistes qui mènent à la villa quittent la Route du Nord à quelques kilomètres au nord de l'Andiant et passent sur un petit pont de bois qui franchit le *Iarenen* (S. « L'Eau Fruitée »). Les deux pistes se rejoignent au-dessus du parc, sous la maison proprement dite, les pentes relativement abruptes amenant la piste à négocier un certain nombre de longues sections sinueuses afin que les chariots lourdement chargés, apportant les marchandises (y compris le grain pour la bière) ou emportant la production, puissent être plus facilement tractés. Ces pistes sont très utilisées et sont occasionnellement recouvertes de sable ou de gravier afin d'en affermir la surface. Elles sont aussi balisées par de petites pierres arrondies, surmontées de croissants de fer.

La piste sud continue le long de la rivière jusqu'à ce que celle- ci rejoigne le Sîr Ascarwing, la piste nord traverse la rivière à Iach Iarenen. Il est habituellement aisé de traverser à cet endroit car de grandes dalles de pierre - maintenant quelque peu usées et creusées d'ornières - ont été immergées dans le lit de la rivière pour les chars et les chariots. Des pierres espacées permettent aux piétons de passer à pied sec. Néanmoins, après de fortes pluies, le courant de la rivière peut être inopinément violent, prêt à balayer les imprudents et les jeter à un kilomètre et quelque en aval, dans la chute à l'extrémité du lac.

À côté du gué se dresse un vestige du temps où les Woses vivaient des deux côtés de l'Anduin, pas seulement dans la forêt de Drúadan. Un Homme-Púkel gravé dans la pierre, gris terne et lisse, mais peu érodé, monte la garde sur la traversée depuis l'abri d'un cyprès aux branches déployées. Tout autour, le sol est étrangement dépourvu de plantes rampantes et de hautes herbes.

Description de la Villa de Mar Maliarnin



1 · Corps de garde

La présence d'une porte fortifiée dans le mur d'enceinte est plus formelle que fonctionnelle. Les deux portes en cèdre sont larges d'un peu plus de deux mètres et hautes de trois. La nuit, elles sont barrées pour empêcher les animaux sauvages d'entrer dans la cour. De petites pièces sont situées de part et d'autre des portes ; elles sont utilisées pour ranger l'outillage utilisé pour l'entretien de la maison et du jardin : brouettes, échelle, bêches, maillets, réserves de chevilles, de clous, de pieux, de cordes, de ficelle, etc… Le corps de garde possède également des latrines. Une petite porte de 1,5 x 0,5 m s'ouvre dans le portail de droite.

2 · Cour extérieure

La cour extérieure est délimitée par un mur enduit de 3 m de haut, et par les ailes nord et sud ; le sol est en terre battue. Il y a, entre le corps de garde et l'aile nord, deux grandes presses à vin, abritées sous des bâches de grosse toile. Il pourrait également y avoir jusqu'à trois chariots ou charrettes, dont les chevaux de trait et les bœufs seront dans l'écurie de l'aile nord.

3 · Écurie

L'extrémité de l'aile nord est une installation pour les bœufs et les chevaux. Huit stalles sont aménagées pour ces derniers, tandis qu'un grand enclos est prévu pour les bœufs. L'écurie possède une bonne réserve de paille fraîche dans des râteliers situés en hauteur ; la paille est récoltée tous les

automnes dans les pâturages, en amont du Nan Iarenen. H y a également de la nourriture pour les chevaux et une petite surface planchéiée dans le foin, où dort un garçon d'écurie.

4 · Salle du vin

Ce grand atelier est l'endroit où les énormes cuves de jus de raisin sont préparées et mises à fermenter. Les grandes presses restent à l'extérieur, mais pendant les vendanges (qui s'étalent sur plusieurs semaines) le jus est apporté dans cette pièce pour y être sélectionné, puis réparti dans différentes cuves pour le traitement qui le transformera en vin. Les vins spéciaux sont aussi préparés là, et il y a des machines, ustensiles et articles divers utilisés pour ces procédés particuliers. Deux grandes trappes s'ouvrent dans le sol dallé de pierre. L'une a des marches qui descendent vers les caves (cf. n° 18) ; la seconde est une chute verticale, avec une corde et une poulie accrochées à une poutre du plafond. Une autre caractéristique de la pièce est l'énorme cuve à laver, pour rincer les bouteilles et les autres récipients afin de les réutiliser.

5 · Salle de la Bière

Un autre grand atelier avec des cuves de métal et de grands chaudrons pour la distillation des alcools. La Salle de la Bière sert en fait à de nombreuses utilisations, et pas seulement à brasser. Dans un coin se dresse un moulin, qui sert à broyer et à concasser le houblon et le grain, et qui doit être laborieusement manœuvré à la main. Dans un autre coin de la pièce, deux tonneliers travaillent à construire toutes sortes de barriques et de fûts, depuis les plus petits tonnelets, d'une contenance d'un litre et demi, jusqu'aux énormes futailles utilisées pour le premier soutirage de la bière et du vin de Maliarnin. Il y a également une trappe avec une chute semblable à celle de la Salle du Vin, de façon à ce que tonneaux et barriques puissent être descendus dans les caves.

6 · Parfumerie

Ces petites pièces communicantes forment un atelier aromatique, où une centaine d'herbes et de fleurs différentes sont pressées, séchées, puis broyées afin d'en retirer les huiles et les essences, pour fabriquer des produits de beauté parfumés. Il y a de petits fours à sécher construits dans les murs de la pièce, à l'opposé desquels se trouve une longue table équipée de balances, de mesures, de mortiers et pilons, de moulins miniatures pour pulvériser, de racloirs et de hachoirs. Dans la pièce adjacente se trouvent des appareils de distillation et des cornues pour la séparation des huiles essentielles d'herbes et de plantes. Au-dessus des fours de la pièce de séchage se trouvent des réservoirs d'eau de pluie ; la vapeur qui s'en échappe actionne un ventilateur puis se condense et redescend dans la pièce par des tuyaux, jusqu'à des cuves d'eau purifiée. L'eau pure pour le lavage arrive également sous pression dans cette pièce depuis les citernes du fond du jardin.

7 · Bains de Chaleur Sèche

Cette suite de pièces forme l'une des deux maisons de bain (les Bains de Chaleur Humide sont le n° 8). Ici, le baigneur est soumis à une chaleur élevée et sèche, provoquant une forte transpiration, et

doit ensuite plonger immédiatement dans un bain d'eau froide. La maison de bain donne sur la cour intérieure par une colonnade qui conduit à l'aile ouest et à la galerie (n° 9).

Les bains sont chauffés par un système de vapeur circulant dans le sol. Tous les sols sont posés sur des piliers bas faits de pavés d'argile. La chaudière, située près de la Parfumerie, est alimentée par de l'eau qui est transformée en vapeur envoyée dans des conduits sous la salle d'accueil et sous le vestiaire, jusqu'à l'*Urbenen-Rond* (S. « La Salle de Chaleur Sèche »), où tout le sol et deux murs sont chauffés par la vapeur emprisonnée. H y a des bancs de pierre avec une assise en bois, et des niches creusées dans le mur, où sont placées des lampes à huile. Des herbes odorantes (que l'on peut choisir) sont disposées pour rendre l'atmosphère apaisante, relaxante ou tonifiante selon les désirs.

La salle d'accueil est un endroit agréablement chauffé pour se détendre. Une alcôve arrondie est meublée de divans confortables et de coussins ; dans un coin, une harpe se dresse à côté d'un coffre ouvert rempli de coussins supplémentaires et de tapis. Il y a également une armoire qui contient des pichets de vin et des coupes.

Le vestiaire est encore plus chaud. Le long des murs, des crochets et des porte-manteaux pour les vêtements ôtés, ainsi que de longues armoires basses contenant des vêtements propres. Le sol est une mosaïque splendide représentant Ulmo sortant de la mer. Le sujet est assez approprié car il y a trois bassins situés dans la partie nord de la pièce : un grand bassin carré, flanqué de deux plus petits en forme de demi-cercles. Tous les bassins ont des marches pour y conduire et font au plus 1,5 m de profondeur.

Il y a, dans la salle de la chaudière, un endroit pour laver et sécher les vêtements et le linge de maison.

8 · Bains de Chaleur Humide

On entre dans cette suite de bains par un passage que Ton atteint par des marches et une des portes du couloir principal extérieur. La maison de bain comporte une série de pièces dont la chaleur est graduée de « chaud » à « brûlant », déclenchant ainsi une transpiration intense, destinée à nettoyer les pores de la peau. Le processus est inversé ensuite afin de se rafraîchir et finalement, les pores sont refermés par un bain froid.

La première pièce est le vestiaire, chauffé par un feu alimenté de l'extérieur (en fait, une petite chaudière). Cette pièce est plus fonctionnelle et moins décorée que le vestiaire du n° 7. On y trouve des serviettes et des habits propres dans des armoires parfumées ; les Dúnedain de la villa prennent habituellement un bain de cette sorte après une journée de travail (ou de loisir), endossant des vêtements propres pour le soir. Le vestiaire est relié aux pièces chaudes par le *Himith-Rond* (S. « la Pièce Fraîche »), zone de passage ouverte comportant une piscine d'eau froide. Cette piscine fait 1,3 m de profondeur en deux niveaux. Elle est habillée de dalles vert vif et bleu pâle, alimentée par un réservoir situé près des chaudières, à l'extrémité nord de la maison de bain, et n'est donc pas aussi froide que l'eau provenant directement des citernes qui remplit les bains du n° 7.

Du himith-rond, une arche s'ouvre sur le *Pemer-Rond* (S. « la Pièce Chaude ») où la température est modérément élevée. Les bouches de chaleur, partant du sol et s'élevant le long des murs, ainsi que les marches menant dans la pièce, sont l'indice du sol surélevé qui permet à la vapeur de circuler dessous. Ici la vapeur filtre dans la pièce, produisant la « chaleur humide ». Le sol du pemer-rond est

une mosaïque au dessin abstrait, dérivé d'un motif de feuilles. La dernière pièce est le *Mennor-Rond* (S. « la Pièce Ardente ») ; jouxtant la salle aux chaudières, la chaleur y est suffocante. Il y a également un bassin semi-circulaire d'eau chaude, dans laquelle le baigneur peut se purifier.

Les chaudières au bout de l'ensemble sont constituées d'une chambre de chauffe couverte, et d'un compartiment adjacent pour le combustible, des fagots de bois mort.

9 · Galerie

Cette galerie est un passage couvert reliant les ailes nord et sud de la villa, et séparant la cour intérieure de la cour extérieure. La cour intérieure est située un mètre plus haut que la cour extérieure, la galerie forme donc une séparation naturelle, au sommet d'un mur.

10 · Cour intérieure

La cour intérieure est une aire pavée, propre et nette, décorée d'auges de pierre garnies de plantes et d'arbrisseaux. Dans cette cour sont tracées les marques d'un jeu Dúnadan, calme mais demandant de l'adresse, appelé quorths. Des galets noirs insérés dans le dallage délimitent les zones dans lesquelles doivent être lancés de lourds palets de bois surmontés d'un crochet de fer. Les joueurs utilisent de longues perches (2,50 m) avec, au bout, une courte chaîne se terminant par un anneau de fer, ce dernier servant à ramasser puis à lancer les palets. Le jeu combine des éléments des échecs, du billard et du curling, et il a la réputation d'être un bon entraînement à la fois pour le corps et l'esprit. Un râtelier pour les perches (*« Quorhtyards »*) ainsi que cinq palets (*« Quorhtings »*) et deux bouliers pour les scores se trouvent entre les colonnes, en face des bains (n° 7).

11 · Terrasse

Par quelques marches partant de la cour intérieure, on accède à une terrasse se trouvant à 2 m au-dessus du sol environnant, lequel s'étage doucement sur les côtés sud et ouest de la villa. Elle offre une vue splendide sur le Nan Iarenen jusqu'au Nan Ascarwing et à l'Emyn Fuin qui se dresse au loin. La terrasse a une partie pavée, entourée de pelouse. Sur le bord s'élève un muret de 80 centimètres de haut par-dessus lequel retombent des plantes rampantes.

Sur la terrasse sont installés des meubles de bois, sous un abri. Le Maître et sa famille ont l'habitude d'y prendre souvent leurs repas de midi ou du soir, lorsque le temps est clément.

12 · Quartier des serviteurs

Les serviteurs de la propriété vivent et dorment tous dans les communs. Cet apparent manque d'intimité est en fait la norme et il est bien acceptée dans leur communauté. Ce quartier est séparé du reste de la maison par les cuisines et les réserves. D est plus haut que les autres bâtiments de la villa et fait plus de 25 m de long. Les couples mariés sont séparés des autres par un rideau, à l'extrémité est de la pièce ; il y a de nombreux lits, guère plus que de simples cadres à traverses de bois. La pièce est reliée à la galerie et aux cuisines, et a aussi deux grandes portes ouvrant sur la cour extérieure.

13 · Cuisines

Il y a de nombreuses bouches affamées à nourrir à Mar Maliamin, et cinq personnes, hommes et femmes, sont à l'ouvrage 24 heures sur 24 dans les cuisines. Il y a un grand fourneau circulaire sur lequel sont disposées de nombreuses plaques de métal et grilles. Contre le mur sud se trouve un foyer ouvert utilisé pour rôtir et pour faire bouillir les énormes chaudrons de fer suspendus à une charpente de fer au-dessus. La cuisine pleine de remue-ménage et de bousculades, produit son propre pain, et sert deux bons repas chauds en plus du traditionnel petit déjeuner froid des Dúnedain : morceaux de viande, légumes crus agrémentés d'une sauce au miel et aux herbes, gâteaux d'avoine ou petits pains et lait caillé. Les repas chauds comportent du sanglier rôti, du bœuf, du gibier à plume cuisiné aux herbes et au vin, de délicieuses soupes épaisses et crémeuses, des tourtes croustillantes fourrées d'œufs, de jambon et de légumes, des hochepots de venaison grasse et de délicieuses racines, mijotés toute la journée enfermés dans des récipients de poterie.

Un escalier descend de la cuisine vers les caves (n° 18). Celles- ci sont situées près de la porte donnant sur le couloir extérieur. Des fournitures sont aussi conservées dans les réserves jouxtant la cuisine, dont du linge de maison et des aliments utilisés si souvent qu'une provision est nécessaire à portée de main : farine, légumes frais, herbes et épices, vin, etc… Il y a davantage de tous ces produits stockés en bas.

14 · Salle à manger

Cette pièce et les autres de l'aile ouest sont chauffées par des conduits de chauffage dans le sol, venant de la maison de bain (n° 8). Elle est plus qu'une salle à manger et c'est sans doute la pièce la plus splendide de la villa. La partie avant de la pièce est une grande antichambre pour les spectacles, séparée de la salle à manger proprement dite par des pilastres en ressaut, décorés d'entrelacs de bandes rouges, correspondant à la bande du dallage qui sépare les deux mosaïques principales.

Le sol de l'antichambre a un motif octogonal. Les segments intérieurs montrent les silhouettes stylisées d'esprits de la nature sous forme de nymphes et de dryades réunies par un dessin d'eaux courantes, de branches d'arbres et de nuages tourbillonnants. Au centre, la silhouette de Yavanna est voilée et nimbée de vert. Dans quatre des coins, une saison est représentée par un personnage de l'un des Peuples Libres : une Elfe avec une brassée de fleurs et un oiseau sur l'épaule pour le printemps ; une Femme portant une guirlande de fruits et de fleurs pour l'été ; un Homme portant une faux et une gerbe de blé, ainsi que de la vigne chargée de raisin, pour l'automne ; et un Nain, vêtu d'un manteau, d'un capuchon et de lourdes bottes, portant un lièvre et une branche morte, pour l'hiver.

Adjacentes à la salle à manger, de l'autre côté du corridor qui s'ouvre sur l'antichambre, se trouvent des latrines. Leur siège donne directement sur un égout profond, et des cloisons de bois en assurent l'intimité. Un tuyau amène l'eau courante pour les ablutions personnelles ; elle sert aussi à un effet de chasse d'eau régulier.

15 · Séjour

Le séjour, utilisé par les membres de la maisonnée qui ne travaillent pas à certains moments de la journée, est meublé et équipé pour le repos et la détente. Il y a des sièges confortables, des draperies

et des tentures de soie, plusieurs tables, un rafraîchissoir de pierre qui peut être rempli de glace pour assurer le bon approvisionnement en boissons fraîches pendant les mois chauds (voir la glacière dans les caves n° 18), des plateaux de jeu pour les mereilles, les échecs et le gwithbil, également appelé le « Jeu des Rois », ainsi que plusieurs cages à oiseaux. La décoration de la pièce comporte des bandes bleues peintes sur le mur et des plantes en pot comme des fougères « langue de bœuf » et des orangers miniatures. La pièce sert aussi de salon de musique et de poésie.

16 · Chambres

Les chambres à coucher de la maisonnée sont pour la plupart somptueuses. La famille Maliarnin est assez vaste et aisée ; tous ont des chambres dans l'aile ouest, auxquelles on accède par un couloir aux nombreuses fenêtres donnant sur la cour intérieure. Les chambres contiennent un lit confortable (simple ou double), construit bien au-dessus du sol, habituellement avec des bords relevés et une tête de lit aux sculptures complexes. Tous les matériaux, ici, sont luxueux : soies et laines capitonnées de Lossamach, couettes remplies de plume et de duvet d'oie, coffres de bois de gethen avec des charnières de cuivre et des serrures ciselées. Les membres de la maison possèdent peu de vêtements personnels, mais bon nombre des habits qu'ils portent sont peu ajustés et vont à tous. Les vêtements sont souvent adaptés à un but : il y a des habits de travail, des tenues de soirée, des robes d'un blanc pur pour les cérémonies religieuses et les dévotions. Les Dúnedain apprécient particulièrement le rouge, le violet, l'orange et le bleu ; en fait, de nombreuses teintures sont extraites d'herbes qui poussent ici.

Chaque chambre à coucher contient un certain nombre d'objets de valeur. Les dames peuvent posséder de menus bijoux : 1-20 objets d'une valeur de 1-100 po chacun, comprenant des bagues, des boucles d'oreilles, des colliers d'or et de perles, des broches et des agrafes. R peut également y avoir des parfums de prix, et des accessoires (lampes, chandeliers, brocs de toilette) plaqués or ou argent, ou finement travaillés. Dans les chambres des hommes, il peut aussi y avoir quelques pièces accumulées, une arme décorée, une belle tunique, etc… La plus grande chambre est occupée par Hir Maliarnin et sa femme ; ils sont tous deux d'âge mûr, environ 110 ans. Leur trésor est caché dans les caves (n° 18).

17 · Temple

Ce petit temple, ou chapelle, est utilisé par tous les membres de la maisonnée ; en matière d'observance religieuse, les Dúnedain ne font pas de différence entre les serviteurs et la famille. La chapelle est construite à l'emplacement d'une source, et son site a déterminé, à l'origine, celui de toute la villa. L'eau est importante pour les Dúnedain car elle représente les manifestations du Vala Ulmo, le Maître des Eaux, et d'Uinen, sa servante Maia, maîtresse des eaux douces. Avant la construction des citernes, cette source approvisionnait toute la villa.

Le fond de la chapelle, à l'intérieur, est arrondi et il y a une piscine centrale octogonale qui peut contenir environ 4000 litres d'eau.

Le sol et la piscine sont cimentés et dallés, les bords du bassin sont carrelés de turquoise et vert. De petites mosaïques représentant un motif de vagues ornent les murs ; elles sont parcourues de filets d'argent et de pierres de prix telles que lapis-lazuli et nacre. Pour le culte ordinaire, les membres de

la maison portent de simples robes blanches et viennent ensemble ou individuellement se recueillir. Il y a également des cérémonies plus fastueuses, dont une sorte de baptême et une bénédiction annuelle de la source, où le sol de la chapelle est couvert de fleurs disposées en motifs qui suivent le dessin du carrelage.

18 · Les Caves

Les caves sont plus étendues que n'importe quelle pièce ou ensemble de pièces de la villa. Ici sont stockées des milliers de bouteilles de vin, certaines vieilles de plus d'un siècle, ainsi que des tonneaux de bières et de vins mis à affiner, des resserres à provisions et une quantité de recoins cachés. Il y a un certain nombre d'accès aux caves, y compris un escalier près des cuisines, un autre dans la Salle du Vin, ainsi que des trappes avec des dispositifs de descente dans la Salle du Vin et la Salle de la Bière.

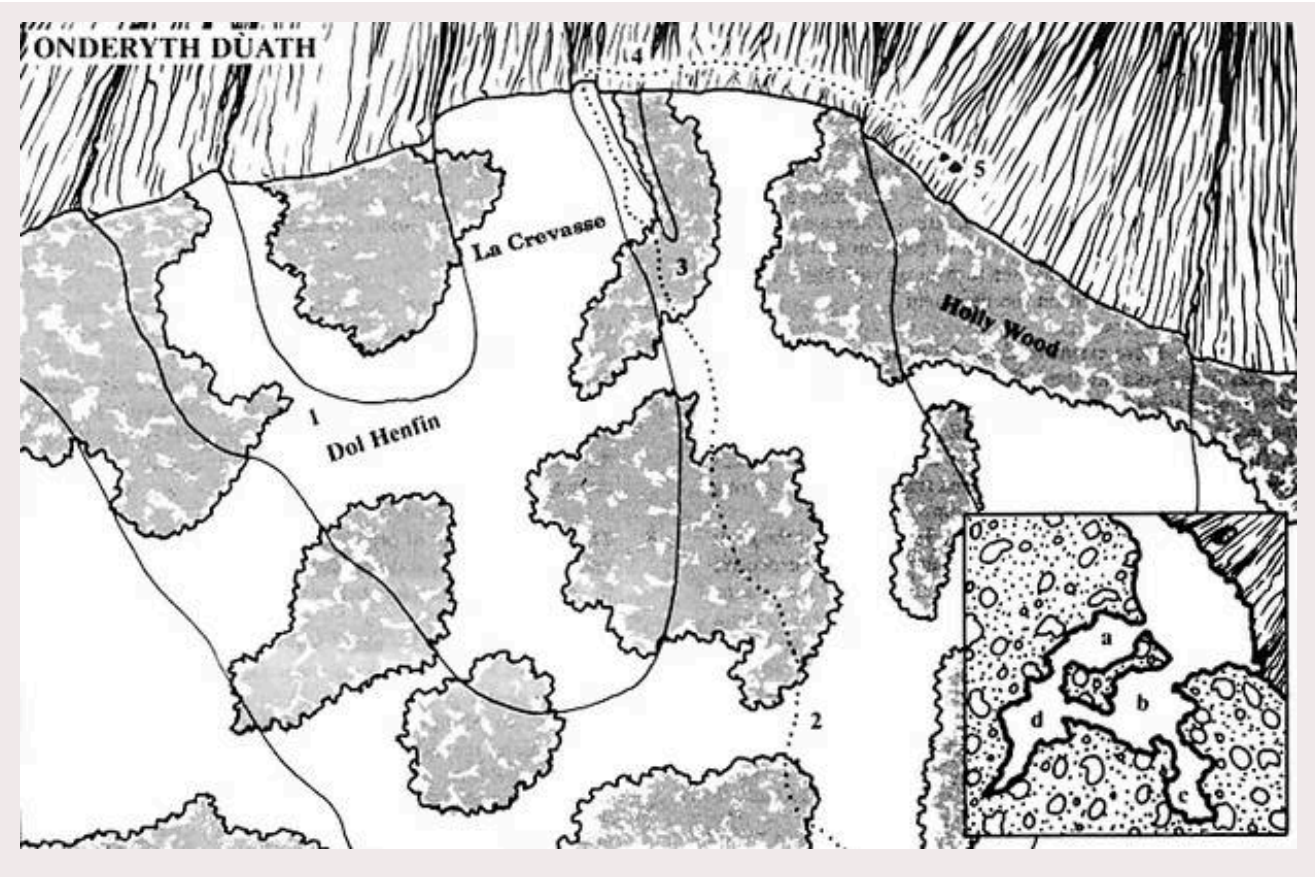
La plupart des caves sont prises par des rangées de bouteilles et, sur les côtés, de grands tonneaux destinés au vieillissement des boissons. Les boissons les plus chères sont dans des tonneaux plus petits. Ces caves sont juste des cavités de pierre de 2 m de haut, voûtées comme un bateau retourné. Chacune s'étend sur plus de 40 m de long et 6 m de large au bas de la pièce. L'air y est particulièrement frais et il y a une pièce spéciale, avec des portes à double épaisseur, où l'on garde de la glace. Celle-ci est découpée, au cour de l'hiver, sur le Lin Iarenen puis entreposée dans cette pièce en gros blocs. La pièce est si bien isolée, et placée si profondément dans le sol que la glace ne fond jamais. On peut en détacher des morceaux tout au long de Tannée, selon les besoins.

Derrière l'une des grosses barriques (remplie de terre pour qu'elle ne sonne pas creux) se dissimule une porte. Elle ouvre sur un passage conduisant à une petite pièce située juste en-dessous du Temple (n° 17). On entre dans la pièce par une porte d'acier trempé, qui est verrouillée (+5). Elle est extrêmement froide au toucher (inflige un Coup Critique de Froid par minute de contact : « A » pour la première minute, « B » pour la seconde, etc.) et possède un trou de serrure au centre. La serrure est Extrêmement Difficile à crocheter (-20), le secret étant de pousser l'un des quatre panneaux gravés qui entourent la serrure. Ils portent les noms de Ulmo, Manwë, Oromë et Tulkas ; assez naturellement, Ulmo est celui qui fait partie du dispositif de verrouillage. Dans la pièce se trouve une source de lumière magique, dont le centre est à l'intérieur d'une des plus magnifiques œuvres d'art : une statue de jade translucide de 7 m de haut représentant Ossë et Uinen dans une mer déchaînée. La statue est de facture elfique et a énormément de valeur. Toute personne enlevant la statue provoquera la colère d'Ulmo et chaque fois que cette personne viendra en contact avec de l'eau douce, celle-ci réagira de la pire façon possible (-75 aux manœuvres en rapport avec l'eau). Cette réaction peut être empêchée par des dévotions à la chapelle après la mort de la famille Maliarnin, afin de pouvoir déplacer la statue vers un nouveau lieu de culte. La valeur exacte de la statue est au gré du MJ.

Bien entendu, tout le contenu des caves a de la valeur. Il y a des stocks de parfums très coûteux, des savons et des huiles, des liqueurs et des cordiaux de prix qui peuvent tous être pillés par les personnages s'ils cherchent à se faire un peu d'argent supplémentaire. Ici peu de portes sont fermées et elles sont faciles à ouvrir (Aisé +20) ; il peut très bien y avoir des clés accessibles dans la chambre à coucher de Hir. Un petit office possède un bureau avec un tiroir à double fond. Lorsqu'on le tire complètement, un panneau secret (Extrêmement Difficile (-30) à localiser) se révèle. Dans cette

cachette, se trouvent 1500 po, 2500 pa et un certain nombre d'objets de valeur, au gré du MJ, mais aucun n'est magique.

Environs d'Onderyth Dúath



1 · Dol Henfin

Dol Henfin (S. « La Colline du Sourcil ») est une haute crête incurvée qui se termine abruptement sur une ancienne ligne de faille : les *Onderyth Dúath* (S. « Falaises de l'Ombre »). Elle est presque entièrement couverte de forêts de mélèzes, pins et cèdres mélangés. Il y a aussi quelques cyprès, du houx et des yeuses. La pierre est un grès brun grisâtre, comme le reste des *Emyn Fuin* (S. « Collines des Ténèbres »), peut-être un éperon avancé des Ephel Dúath. Les collines sont souvent enveloppées de nuages bas et de brume, et elles ont une apparence sinistre. La Route du Nord coupe à travers ces collines en Taur Ithilien

2 · La piste

La piste est bien cachée et ne part pas directement de la route ; les bandits prennent différents chemins jusqu'à l'arbre qui en marque le début. Une grande partie de la piste passe à travers des taillis et des bosquets d'arbres, en évitant les clairières et les terrains découverts dont le bois en pente est semé. Elle est aussi très escarpée par endroit, mais toujours praticable pour les chevaux au cas où les personnages seraient montés. Si les bandits ont été avertis qu'ils avaient des poursuivants, ils peuvent choisir de leur tendre une embuscade dans l'un des taillis.

3 · La Crevasse

Derrière un épais hallier de houx épineux se cache un ravin profond, connu sous le nom de « La Crevasse ». Il descend abruptement, débouchant sur la falaise, à quelques 6 m sous la crête. La Crevasse est dangereuse à escalader, et tout faux mouvement pourrait avoir pour résultat un plongeon involontaire de 85 m jusqu'au bas de la falaise. Le pire moment est pendant une tempête, lorsque les torrents d'eau qui coulent au fond arrachent facilement même les grosses pierres et les rochers, ou les minent, et qu'il y a en plus des glissements de terrain. Au pied de la Crevasse, se trouve une étroite corniche qui longe la falaise vers Test.

4 · Le Chemin du Funambule

Le Chemin du Funambule est un sentier dangereux, le long de la face de la falaise, jusqu'au repaire des bandits. Elle commence comme une corniche étroite de 1 à 2 mètres de large. Normalement, la négocier constitue une MM Aisée, qui peut être plus difficile de nuit (+2 niveaux de difficulté), s'il y a du vent (+1/2 niveau), de la pluie (+1 niveau), de la glace ou de la neige (+2 niveaux). Ainsi, de nuit, dans le blizzard hurlant, ce serait une MM de Pure Folie.

Le Chemin du Funambule tient son nom d'une série de ponts de corde connectant les corniches et les saillies. Le premier de ces ponts se rencontre après 100 m de corniche, il se balance au- dessus du vide. De l'autre côté, une série de rebords plus petits est reliée par des marches taillées dans le roc et deux petits ponts de planches. Le pont de corde est fait de trois cordes épaisses attachées ensemble, pour les pieds, et de deux cordes comme garde-fou, le tout relié par des cordages en forme de V. Les deux extrémités du pont sont solidement fixées, mais le pont lui-même oscille et se balance très facilement.

Après le passage difficile, il y a un autre pont de singe assez long, puis une bonne longueur de corniche. À un endroit s'ouvre une petite crevasse ou caverne, qui est inoccupée, mais qui peut faire peur aux personnages. Après cette corniche se trouve le dernier pont de corde. Il ne pend pas librement mais est attaché à la face de la falaise par de grandes chevilles de fer. Il est fait de deux câbles épais, réunis par des planches de bois. Le câble extérieur est maintenu par des câbles de suspension, fixés en hauteur, à intervalles réguliers. Quelques-unes des planches de ce pont sont pourries et peuvent casser si un personnage lourd descend par ce chemin. Au bout de ce pont se trouve une autre corniche, qui ouvre, après un angle du chemin, sur une sorte de terrasse devant les grottes.

5 · Les grottes

Il y a deux entrées aux grottes où les bandits ont établi leur repaire. La plus grande est habituellement couverte de trois épaisses tentures, pour protéger du froid. La plus petite n'a qu'une tenture accrochée dedans. Il y a quatre zones à l'intérieur, toutes formées par diverses crevasses et fissures dans le roc. Seuls un ou deux endroits des passages ont dû être agrandis et arrondis pour empêcher de trop nombreuses bosses à la tête. La première grotte (a) a un feu et un lit pour celui que Caerlinc met de garde (il prend lui-même son tour). Sauf si les bandits sont tous partis pour un raid, il y a 90% de chances qu'il y ait quelqu'un dans la journée, et 100% la nuit (mais 50% seulement qu'il

soit éveillé). Il y a également dans cette salle des provisions : nourriture, vin et ustensiles de cuisine, le tout enfourné dans un casier cloué au mur.

La caverne (b) avec l'entrée la plus large (habituellement bloquée) est la chambre des trois plus jeunes bandits. Chacun possède une couverture et un havresac ou un sac de cuir plein de vêtements (sales) et autres objets, comme des pierres à affûter, de l'huile, des torches, du silex, des couteaux, de menus trésors dépareillés (1 à 5 d'une valeur de 1 à 20 pa chacun), etc. Lorsque les tentures de l'entrée sont en place et fermées, la lumière est fournie par deux torches coincées dans des fissures du mur. Cúristël tient aussi un journal ; ce dernier est caché derrière une lourde pierre (Très Difficile (-20) à localiser). Si les PJ trouvent ce journal, ils peuvent l'utiliser de deux façons : pour prouver que les bandits ne sont pas responsables de l'attaque de la villa, malgré leur prédilection à faire semblant d'être des Orques ; il peut aussi contenir un indice conduisant à quelque trésor caché.

Au-delà du fond de ce dortoir se trouve une crevasse sinueuse (c) qui se termine par un éboulis. Cependant, un personnage observateur pourra remarquer que la fumée des torches et des feux passe parfois dans la crevasse et monte - indice certain qu'il s'agit d'une cheminée dans la falaise. En effet, après une courte escalade, d'environ 3 m, entre deux replis d'un étroit plafond de pierre, il y a une échelle de corde. La première escalade est une MM Difficile ; l'échelle de corde fait 10 m de long, elle est une MM d'Escalade Facile ou Moyenne. Cette sortie donne dans les bois au- dessus de la falaise où se situe les grottes ; les bandits utilisent la cheminée comme sortie de secours, et aussi, parfois, pour descendre des provisions, particulièrement des choses comme du bois pour le feu, qu'ils peuvent simplement couper et laisser tomber dans le trou.

La dernière grotte (d) est revendiquée par Caerlinc ; propre et bien tenue, avec une couverture, un coffre de vêtements et effets personnels, et même une garde-robe de fortune faite de grosse toile sur une armature de bois. Dans le fond de la caverne se trouve une grande boîte contenant divers objets volés lors d'un raid sur un camp orque ; ils servent à brouiller les pistes. Caché sous cette grosse boîte se trouve un coffre de métal, volé à un marchand et qui sert à entasser l'or des bandits. La clef est cachée sur une corniche en hauteur, à environ 3 m du sol à main droite sur le mur du fond, elle est très difficile à trouver sauf si on en connaît l'emplacement approximatif. Le coffre contient 160 po, 345 pa et quelques brimborions d'une valeur de 2 à 20 pa chacun.

3.4 La tache

Le but de cette aventure est de découvrir la raison du retard dans les livraisons de vin et de bières à Firichal, le Marchand de Vin. La raison est que - comme on a pu le noter - Hir Maliamin, sa famille et ses ouvriers ont été massacrés par les Orques de la Griffe Verte. Lors des recherches pour le découvrir, les Personnages-Joueurs ont aussi des chances de rencontrer un ou deux groupes d'Orques et, également, quelques bandits opérant dans les parages.

Le départ des personnages

Cette première aventure en est une où il est facile de lancer les joueurs. Même si c'est la première fois que ceux-ci jouent ensemble, ou que leurs personnages se rencontrent, quoi de plus naturel pour eux que de se retrouver dans un lieu de réunion aussi « mondain » qu'une auberge ?

Firichal, le Marchand de Vin, sera bien connu des personnages comme étant un homme de prestance moyenne (un Dúnadan inférieur), apprécié de ses clients pour sa générosité et son honnêteté. H emploie également des serveuses ravissantes ! Pour leur part, les PJ seront connus comme étant des hommes et des femmes agités, en quête d'un peu d'aventure, aussi Firichal les contactera lorsque les gardes lui diront qu'il n'est pas possible de mettre des hommes sur l'enquête. Il peut offrir une récompense en échange des informations et de l'aide, mais il est espéré que les personnages seront suffisamment motivés par l'appât de l'aventure et du mystère. Firichal peut également prêter des chevaux aux personnages s'ils en ont besoin.

La première partie du voyage, de l'endroit où vous choisirez de faire partir les joueurs jusqu'au moment où ils arriveront en Ithilien Septentrionale, sera relativement calme, et les personnages peuvent soit l'éviter, soit utiliser ce temps pour faire connaissance. Il se peut qu'ils rencontrent d'autres voyageurs sur la route, dont des gardes et autres du même genre, mais il est peu probable qu'ils aient à livrer combat.

Aides

Les personnages recevront peu d'aide, au-delà de celle de Firichal au départ. Celui-ci peut leur dire l'emplacement exact de Mar Maliamin, et ils peuvent acheter une carte de la région pour un prix réduit dans n'importe quelle ville de taille décente (utiliser pour cela la Carte de la page 3).

La seule source d'aide potentielle dans cette aventure, ce sont :

1. les Bandits (si les PJ jouent bien la rencontre avec ces derniers, ils peuvent les persuader de faire un raid chez les Orques pour les aider à s'en débarrasser), et
2. l'Homme-Púkel (cf. 3.31, n° 6), si les personnages se battent contre des Orques près du lac.

Si vous le désirez, l'un des personnages connaît déjà Hir Maliamin ; il ou elle a peut-être travaillé dans la propriété, ou rendu visite à la famille et séjourné à la villa. Bien entendu, il ou elle ne sera pas au courant des secrets de la villa.

Obstacles

Les obstacles à l'achèvement de cette aventure sont les bandits et les Orques eux-mêmes. L'idée de base de cette aventure est que les joueurs collectent ce qu'ils peuvent comme information et agissent en conséquence. H n'y a pas de pièges ou d'astuces particulières, bien qu'il y ait des chances que les personnages soient victimes d'une embuscade soit sur la piste, soit sur le Chemin du Funambule, s'ils commencent à poursuivre les bandits jusqu'à leur repaire. De même, s'ils approchent sans précaution de la villa, informant ainsi les Orques de leur présence, ils peuvent avoir une mauvaise surprise.

Récompenses

Les récompenses de cette aventure peuvent comprendre du butin prélevé sur la villa ou les bandits, de l'argent, ou d'autre formes de remerciements (boissons gratuites) de Firichal, et l'opportunité de débarrasser le monde du rebut corrompu de la société (selon la manière dont vous considérez les Orques et les bandits). H peut aussi y avoir l'idée de chercher le repaire des Orques et de trouver leur trésor…

3.5 Rencontres

Il n'y a pas de Table de Rencontres Aléatoires pour cette aventure, les seuls êtres qui peuvent être rencontrés sont les bandits et les Orques décrits dans la section PNJ (3.2). La plus grande partie de l'Ithilien Septentrionale est sûre, la nourriture n'est pas difficile à trouver, et, dans la mesure où les aventuriers s'en tiennent aux routes et aux pistes, il n'y a pratiquement aucune chance qu'ils rencontrent des bêtes sauvages aux inclinations violentes.

Si vous désirez ajouter des rencontres à cette aventure, vous devrez utiliser la table « Animaux Normaux des Terres du Milieu », page 93 de votre livre de règles de JRTM ; vous pouvez également introduire d'autres bandits et larrons en utilisant la table TS.3 « Matrice de Personnages », ou d'autres PNJ décrits dans d'autres suppléments I.C.E.

Rencontre avec les bandits

Les joueurs devront rencontrer des signes récents d'embuscade en allant à Mar Maliamin. Cela peut être soit sur la Route du Nord, soit sur la piste menant au Nan Ascarwing, selon la route que les joueurs choisissent. Tout d'abord, ils aperçoivent une mule errant sur le chemin, ses sacoches déchirées et vidées. Non loin de là, s'ils enquêtent, ils trouveront une autre mule errant dans les bois. Encore plus loin sur le chemin, gît le corps d'un homme d'âge moyen. Son cadavre a été traîné sur le côté et il a été massacré ; manifestement il a été impliqué dans une bataille à mort. Également à proximité, il y a un homme en armure, probablement un garde du corps. Il a été abattu de deux projectiles empennés de noir (une flèche et un carreau) et a aussi reçu un coup d'épée en plein corps.

Si les personnages cherchent comme il faut (Jet de Perception ou de Pistage de Routine (+30)), ils trouveront un couperet en acier noir, de fabrication orque. B faut réussir une Manœuvre de Pistage Difficile (-10) pour découvrir la piste à partir du heu de l'embuscade. Celui-ci n'a été délibérément camouflé en aucune manière. Un Succès Absolu aux dés indique au pisteur que quatre personnes qui étaient embusquées sont parties par là ; et si les joueurs ont émis des doutes quant au fait qu'il s'agisse réellement d'Orques, ils devineront aussi qu'il s'agit de pieds humains, pas d'Orques. La piste pourra même conduire au chemin qui monte à Dol Henfin (cf. 3.33 au n° 2).

Si les personnages ne traquent pas les bandits avant de se rendre à la villa, il y a 50% de chances qu'ils soient victimes d'une embuscade au retour. Lisez les notes sur les personnages, section 3.2, avec attention ; elles vous diront tout, à propos des bandits et de la façon d'organiser et mener une telle attaque.

MISSING TABLE

Rencontres a la Villa

Lorsque les personnages arrivent à la villa, la bukra de Gaballol sera en train de piller les maisons de bain. Si les personnages arrivent de jour, les Orques dormiront, à l'exception de celui de garde, l'endroit où ils se tiendront le plus vraisemblablement étant les caves ou la chaufferie. Notez qu'en plein jour, ils ont un malus de 60 pour toute activité ; dans une pièce éclairée par la lumière du jour, ce malus est de 30.

La villa ressemble maintenant à un charnier, avec des cadavres vieux de plusieurs semaines toujours entassés alentour, pêle-mêle. Les cuisines ont été pillées pour la viande et la boisson ; les chambres ont été saccagées et vandalisées gratuitement ; les quartiers des serviteurs sont l'endroit le pire : une vingtaine de corps en train de pourrir rendent l'air fétide et extrêmement délétère. Toutes les personnes passant du temps près des cadavres ou dans ces quartiers ont une chance d'attraper une maladie grave qui les affaiblira et pourra être mortelle : il y a 40% de chances de l'attraper, à la base, avec les ajustements dus aux précautions (ou à leur absence) prises par les personnages. S'ils sont infectés, ils subiront une forte fièvre pendant deux jours, puis devront faire un JR de niveau 4, ou bien ils seront pris de convulsions et de tremblements (-40 à l'activité, et réduction de moitié de la FO et de l'AG) pendant 3 à 10 jours. Chaque jour, les joueurs touchés perdent 10% de leurs Points de Coups. Les personnages commencent alors à récupérer au rythme normal, mais, après une semaine, ils devront faire un nouveau JR de niveau 4, l'échec indiquant une rechute subite et la mort.

La villa a été décrite telle qu'elle était en pleine activité, de sorte que vous puissiez l'utiliser pour d'autres aventures, ailleurs, à une autre époque. Cependant, lorsque vous faites des descriptions à vos joueurs, souvenez-vous que la maison a été le théâtre d'un massacre sanglant infligé par quinze Orques. Un point important à mentionner aux PJ (particulièrement si vous avez l'intention de mener les autres aventures de ce livret) est que de nombreux corps paraissent avoir été éventrés, déchirés, presque mis en lambeaux. Les victimes sont mortes autant, si ce n'est plus, de blessures infligées par des crocs et des griffes que de celles causées par des armes. Ceci parce que les Orques responsables étaient des Scara-hai, temporairement transformés en créatures affreuses semblables à des loups.

Rencontres du côté du lac

Si vous le désirez, vous pouvez avoir une autre bukra de Scara-hai fouillant le lac. Celle-ci sera commandée par Rhukskâ, un Orque d'apparence hideuse, particulièrement haineux et violent. Alors que les autres Orques sont suffisamment couards pour penser à leur défense en combat, Rhukskâ utilisera toujours la totalité de son BO pour attaquer un ennemi. Les personnages ont peu de chance de remarquer cette bukra, sauf s'il fouillent le Parc ou s'aventurent le soir près du Lac. Les Orques se terrent dans la grotte ombreuse (cf. 3.31, n° 5) pendant les heures de jour, mais leurs torches peuvent être vues des fenêtres de la villa, la nuit. Un point important à se rappeler, est que les Orques ont peur de l'eau courante et ne savent, en fait, pas nager. C'est seulement sous les plus funestes menaces de Rhukskâ qu'ils se sont aventurés sur le lac, dans les bateaux plats, pour fouiller les lits de roseaux, les nids des hérons et des poules d'eau, pour chercher le trésor insaisissable.

Si les personnages font beaucoup de bruit, à la villa, ou attirent de quelque façon que ce soit l'attention de ces Orques, Rhukskâ conduira ceux-ci précautionneusement vers la maison et tentera de surprendre les auteurs de l'agitation. S'il s'ensuit bataille, les deux éclaireurs peuvent tenter de

sauver leur propre peau, en s'enfuyant vers leur repaire, le long du Nan Ascarwing, sous l'Andiant, jusqu'aux Ephel Dúath.

PNJs de l'aventure

PNJ POUR "LES ORQUES DE LA GRIFFE VERTE"

Nom	Niv.	Coups	TA	BD	Bo	Pro Melee	BO Projec	BO	MM	Notes
Caerline	4	87	CD	35*	O+10	N	67el	42ao	-5	Dûnadan inférieur Guerrier 42 ans
Fo91, Ag30, Co98, Ig66, It86, Pr59, Ap90, *shield +10.										
Bardír	3	39	CS	10	N	N	33ec	28ao/28da	10	Homme du Nord/ homme des bois; Eclaireur 29 ans
Fo49, Ag90, Co63, Ig91, It40, Pr54, Ap46.										
Moff	2	39	CM	15	N	Bras	57el	32ao	5	Rural ;Eclaireur 22 ans.
Fo95, Ag91, Co71, Ig63, It32, Pr75, Ap100.										
Cúristël	3	64	CM	20	N	N	36el	76al*	0	Dûnadan ; Ranger 34 ans.
Fo78, Ag99, Co90, Ig29, It96, Pr66, Ap15, PP6, *arc long +5.										
Gaballol	4	80	CD	25	O	Br/Ja	57ob	32xb	-5	Scara-hai ; Guerrier
(Shirûk - commandant)					(N)		(32ob)		(15).	
Rhukskâ	4	70	CD	0	N	Br/Ja	52ob	37xb	0*	Scara-hai ; Guerrier
(Shirûk)							(20)			
Bukra	2	56	CD	20	O	N	51mg	31mg	-10	Scara-hai ; Guerrier.
	1	44	CD	20	O	N	43mg	23mg	-10	Scara-hai ; Guerrier.
	2	42	CS	5	N	N	32ma	32ao	5	Scara-hai ; Eclaireur.
	1	36	CS	5	N	N	26ma	21ao	5	Scara-hai ; Eclaireur.
Homme-Pûkel	5	150	CM	25	-	-	80Mba	-	30	-

PNJ de l'aventure

04 · Problème à la Petite Corne

Cette aventure peut faire suite à la précédente (Les Orques de la Griffe Verte), mais elle peut également se suffire à elle-même. L'action se passe dans la vallée du Nan Ascarwing, une rivière d'Ithilien Septentrionale, près d'un ancien poste avancé de Gondor, dans les Ephel Dúath inférieurs. L'aventure est conçue pour des personnages ayant un peu d'expérience, mais peut être adaptée pour des groupes plus faibles ou plus forts, selon vos besoins.

4.1 L'histoire de Barad Perras

« Barad Perras » (S. « La Tour de la Petite Corne ») se situe sur les premiers contreforts d'un pic des Ephel Dúath, le *« Hallras »* (S. « La Grande Corne »), La tour domine les deux bras supérieurs du Sîr Ascarwing, l'une des plus grosses rivière d'Ithilien Septentrionale, dans une contrée morne, de landes et d'éboulis. La tour est ancienne, remontant aux premiers siècles de notre Age. Elle a été fondée par un vieux noble Dúnadan, obsédé par la Mort. Ayant entendu parler d'une herbe rare qui prolongeait la vie, il décida de déménager avec toute sa maisonnée vers la seule région où cette plante poussait, et où elle pourrait lui être servie fraîche tous les jours. Malheureusement, un morceau de maçonnerie lui tomba sur la tête, au moment même où la tour était achevée. En dépit du fait que la quasi-totalité de la fortune du vieil homme avait été dépensée pour l'endroit, son fils et héritier refusa d'y emménager, laissant simplement un peu de personnel pour l'entretien.



Scara-hai

Au sixième siècle, un parti d'Orques se détacha d'un fort situé entre cet endroit et Cirith Ungol, et l'une de leurs bandes attaqua la tour. Celle-ci résista à l'assaut de façon surprenante, et un siège s'ensuivit. Tandis que les gardes de Gondor étaient occupés ailleurs, à chasser les principaux groupes d'Orques qui saccageaient la région, le Mage humain perverti qui assistait ces Orques (et essayait de réclamer la tour comme base de sa propre influence) organisa la construction d'un tunnel pour investir la place. Juste avant l'achèvement du tunnel, cependant, des renforts arrivèrent et balayèrent les assiégeants. Le Mage et tous les chefs orques furent tués dans la bataille, aussi personne ne découvrit le tunnel. Après le combat, la tour fut fermée et abandonnée. Elle se dresse, solitaire et oubliée…

Du moins, elle se dressait, jusqu'au début de cette année. Il y a environ six mois, une bande d'Orques Scara-hai arriva, commandée par Baltab, un semi-troll sinistre et mauvais, originaire des lointains déserts du Khand, recruté pour servir un maître plus sinistre encore. Baltab est à la tête de quelques quinze bukras de Scara-hai et reçoit régulièrement la visite des *« Karg-Kragórs »* (Or. « Les Crocs qui Déchirent ») du grand maître des Scara-hai. Ces lieutenants apportent d'importants messages et donnent des instructions à Baltab.

Depuis leur arrivée, les Orques ont soigneusement préparé et exécuté de nombreux raids. Au début, le but de ceux-ci était des fermes et des chaumières isolées, mais plus récemment, un certain nombre de cibles plus importantes ont été frappées. Parmi celles- ci, Mar Maliarnin, la grande villa d'un négociant en vins, et Firímas, un village d'Elfes. Pour le moment, les Orques ont été rappelés à Barad

Perras, et attendent des nouvelles d'un raid encore plus important qui se prépare et viserait une grosse cible de l'empire de Gondor.

Il n'y a qu'un seul survivant, témoin de la puissance dévastatrice des Orques, un Elfe de Firímas, du nom de Thanadirian. Lui seul a réussi à passer à travers le filet des assiégeants pour partir chercher de l'aide. A peine quelques heures après qu'il se soit enfui, la ville fut envahie et la population massacrée. Thanadirian cherche maintenant à se venger personnellement des Scara-hai ; il pourra donc s'associer avec les joueurs qui enquêtent sur le massacre du seigneur de Mar Maliarnin et de toute sa maisonnée.

L'Ithilien Septentrionale est actuellement quelque chose comme un bras mort de l'empire de Gondor, et les problèmes qui s'y passent ne reçoivent pas l'attention qu'ils devraient, du fait que la petite armée du Gondor est déjà très sollicitée. Un capitaine de Minas Ithil, au zèle modéré, proclame qu'il se soucie plus des rumeurs du Mal qui s'agite en Mordor que de quelques Orques errants quelque part dans le Nord - si ce ne sont pas, de nouveau, seulement quelques bandits. La garnison d'Osgiliath est réquisitionnée pour des manœuvres le long de l'Anduin, dans le Gondor du Sud, et celles de Dagorlad et de Dor Rhúnen sont trop éloignées. Quelque chose sera sans doute fait en fin de compte, mais pour le moment personne n'a l'envie ou le temps .de prendre la responsabilité de ce qui se passe dans la Forêt d'Ithilien.

4.2 Les PNJs

Tous les PNJ de cette aventure, à part le premier, sont des occupants de Barad Perras. En plus de ces individus spécifiques, il y a quinze bukras, chacune avec un Shirûk à la tête, deux guerriers et deux éclaireurs. La « bukra typique » est décrite dans l'aventure précédente, voir les sections 3.25 et 3.26.

Thanadirian



Thanadirian

Thanadirian est un Elfe Sylvain, originaire du seul établissement Elfes en Ithilien Septentrionale, l'un des rares endroits où vivent les Elfes dans le royaume de Gondor, en dehors de Pelargir et de Edhellond. Il a plus de 900 ans et il a passé la plupart de sa vie en contemplation ou en méditation. H a beaucoup voyagé en Rhovanion, parlant avec la plupart des groupes et des races d'Humains qui se développaient, apprenant ainsi leur façon de vivre ; c'est cette proche relation avec les Humains qui l'a porté à accompagner un groupe d'Elfes de Mirkwood partis s'installer en Forêt d'Ithilien. Le petit groupe s'installa juste au nord-ouest des Collines aux Cyprès, tout près d'un ruisseau bouillonnant ; ils restèrent là jusqu'à il y a quelques semaines, lorsque le village fut attaqué par les Scara-hai puis, après un siège bref, détruit et brûlé. Maintenant, Thanadirian va au gré des chemins, accablé de douleur par le massacre de ses amis, en quête d'une revanche quelconque sur les Orques. Il porte une sorte de curieux vêtement, fait de nombreuses bandes continues vert et brun dégradé enroulées autour de lui. Elles cachent de nombreuses poches dans lesquelles il garde des quantités d'herbes et d'autres choses, comme du lembas. H se promène encapuchonné et chaussé de bottes de cuir souple, qui ne laissent pratiquement pas de traces. Ses cheveux sont d'un blond-roux clair, et son visage est attirant, avec des yeux bleus brillants.

Cet Elfe possède quelques compétences spéciales : l'Herborisation, qui est utile pour trouver des herbes et préparer, avec, remèdes et potions ; Lais et Tradition, une compétence relative aux connaissances, qui agit comme un bonus sur le jet de Manœuvre Statique lorsqu'on essaie d'en savoir

plus sur un sujet historique ou légendaire, et particulièrement sur des croyances superstitieuses. Vous pouvez aussi souhaiter le rendre plus puissant encore en lui donnant la capacité de multiplier les Points de Pouvoir dont il dispose quand il médite, avec quelques conditions spéciales : par exemple pendant qu'il brûle une certaine herbe, ou qu'il est dans les branches d'un cyprès, etc…

Compétences notoires : Lais et Tradition 81, Filature / Dissimulation 70, Perception 66, Méditation 62, Runes 61, Herborisation 60, Utilisation d'objets 46, Natation 41, Escalade 36, Équitation 36.

Langages : Bethteur (5), Sindarin (5), Westron (5), Quenya (5), Adûnaic (4), Morbeth (2), Gramuz(2), Ninnelen (2), Orque (2), Eothrik (2).

Listes de sorts : Maîtrise Animalière, Transmission Directe, Maîtrise des Plantes, Sorts de Défense, Guérisons superficielles.

Sorts de base : 12, Direction de Sorts : 27.

Baltab

Baltab est un semi-troll, un croisement de Olog-hai et de Variag ou de Swertig (personne ne le sait, ni ne se soucie d'enquêter sur un sorcier de 2,40 m, noir de jais, féroce et maniant une massue !). Il fut élevé et formé à des pratiques dont on n'ose pas parler, parmi les tribus orientales, élève de l'école la plus cruelle qui se puisse imaginer. En tant que semi-troll, Baltab possède une force et une endurance énormes ; et en tant que semi- humain, il a l'intelligence nécessaire pour apprendre la sorcellerie. Son maître Gaurhîr lui a appris le rituel permettant d'ensorceler les peaux de loup des Scara-hai, celui qui permet à ces derniers de se transformer en loups hurlants aux crocs acérés.

Baltab lui-même est à double face comme ses créations et ses sujets. Avec un visage effrayant et une crinière échevelée, il peut endosser sa cotte de mailles verte, qui miroite comme le poitrail d'un étourneau ou l'aile d'un creban, et marcher à grand pas au combat, sans peur, armé de son filet et de sa grande massue. C'est juste la sorte de chef dont les Orques ont besoin pour devenir des troupes de combat réellement efficaces. Cependant, à d'autres moments, il peut prendre l'aspect d'un chef à la puissance mystique, d'un sorcier faisant régner la crainte. Ses cheveux sont alors noués en arrière et huilés, son visage est caché par un masque de mort verdâtre, sinistre ; il porte des robes tourbillonnantes, du vert le plus profond, brillantes de la viridescence des feux infernaux et de la damnation.

Baltab possède un certain nombre d'objets spéciaux. Sa cotte de mailles d'acier vert est +5 (bonus non-magique), fabriquée selon d'obscures techniques orques de forgeage. Ses robes vertes sont faites d'un rude tissu de soie qui confère +5 de bonus au JR contre tous les sorts. Elles sont enchantées, mais par un procédé maléfique : toute personne qui n'est pas maléfique et qui porte les robes trouvera rapidement qu'elles démangent insupportablement et voudra les déchirer pour les ôter. Les démangeaisons continueront pendant 2 à 20 jours (-15 en Activité) sauf si la malédiction est levée. Il possède également deux parchemins runiques, écrits par son maître, tous deux des sorts de Vol de niveau 7 (liste de sorts : Liaisons Supérieures). Lire ces runes constitue une opération de Routine (+30), sauf si Baltab subit une grande tension ou est gravement blessé. Il les utilisera pour s'enfuir si jamais quelque chose ne va pas. Il a également un autre mode de transport, plus ordinaire : une grande jument noire, coursier entraîné à supporter son poids, même au combat, sans broncher ; elle

est considérée comme un cheval de guerre de niveau 5 et équipée d'une bride de cuir et d'un caparaçon d'étoffe verts.

En combat, Baltab utilise un filet et/ou une massue à deux mains, faite d'un seul morceau de malachite avec une âme d'acier fin et une surface couverte de protubérances. L'attaque avec le filet est résolue selon la Table d'Attaque AT-6 (Saisie) ; celle avec la massue, selon la Table des Armes à Deux Mains (AT-3), avec un malus de 10. S'il ne porte pas sa cotte de mailles, il se protégera par un sort de Bouclier, à la place. Il peut aussi utiliser Déflexions ou Vibrations lorsqu'il n'est pas encombré par sa cotte de maille.

Compétences notoires : Rituels Sorciers 40, Équitation 25, Perception 20, Runes 20, Filature /Dissimulation 10.

Langages : Westron (4), Morbeth (3), Varadja (2).

Listes de sorts : Main Essentielle, Lois de l'Ouverture.

Sorts de Base : 0, Direction de Sorts -25.

Vîrsh, le Karg-Kragór

Vîrsh est l'un des deux lieutenants du chef des Scara-hai. Ces messagers et conseillers de confiance sont généralement choisis parmi les éclaireurs des bukras, et ces derniers se disputent beaucoup cette place d'honneur. Ces lieutenants sont appelés les *Karg-Kragór* dans leur propre langue (Or. « Les Crocs qui Déchirent »), ils ont appris différents arts secrets y compris, notamment, l'utilisation des venins et poisons. Le symbole de leur grade est l'armure de cuir noir renforcé de lamelles et le collier de dents de loups (qui leur donne +10 en BD). L'armure porte de nombreuses pointes et protubérances, toutefois l'adversaire prudent ne devrait pas se laisser tromper car elles ne font pas toutes partie intégrante de l'armure, mais sont parfois des lames à manche plat, qu'un Orque peut sortir vivement et lancer avec une dextérité et une vitesse étonnantes. Ces couteaux sont généralement empoisonnés, à l'Asgurath ou à l'Uraana.



Scara-hai

Vîrsh est un Scara-hai agile et rusé, bien qu'il ne soit pas Karg-Kragór depuis longtemps. Il considère toujours Baltab avec crainte et respect, et est habituellement terrifié par son vrai maître, Gaurhîr. Toutefois, il peut être suffisamment autoritaire avec les autres Orques, même les Shirûks, pour garantir que l'on prenne sa parole en compte. Considérer Baltab simplement avec crainte et respect est déjà un exploit en soi. Si, au cours de l'aventure, un combat avait tendance à se prolonger, Vîrsh pourrait y jouer un rôle actif ou passif. Il pourrait être la personne idéale pour se faufiler et tendre des pièges aux personnages- joueurs, ou il pourrait sentir qu'il doit rester en arrière de façon à rapporter le déroulement du combat à ses maîtres suprêmes. Il se peut même qu'il s'en aille avant la fin du conflit.

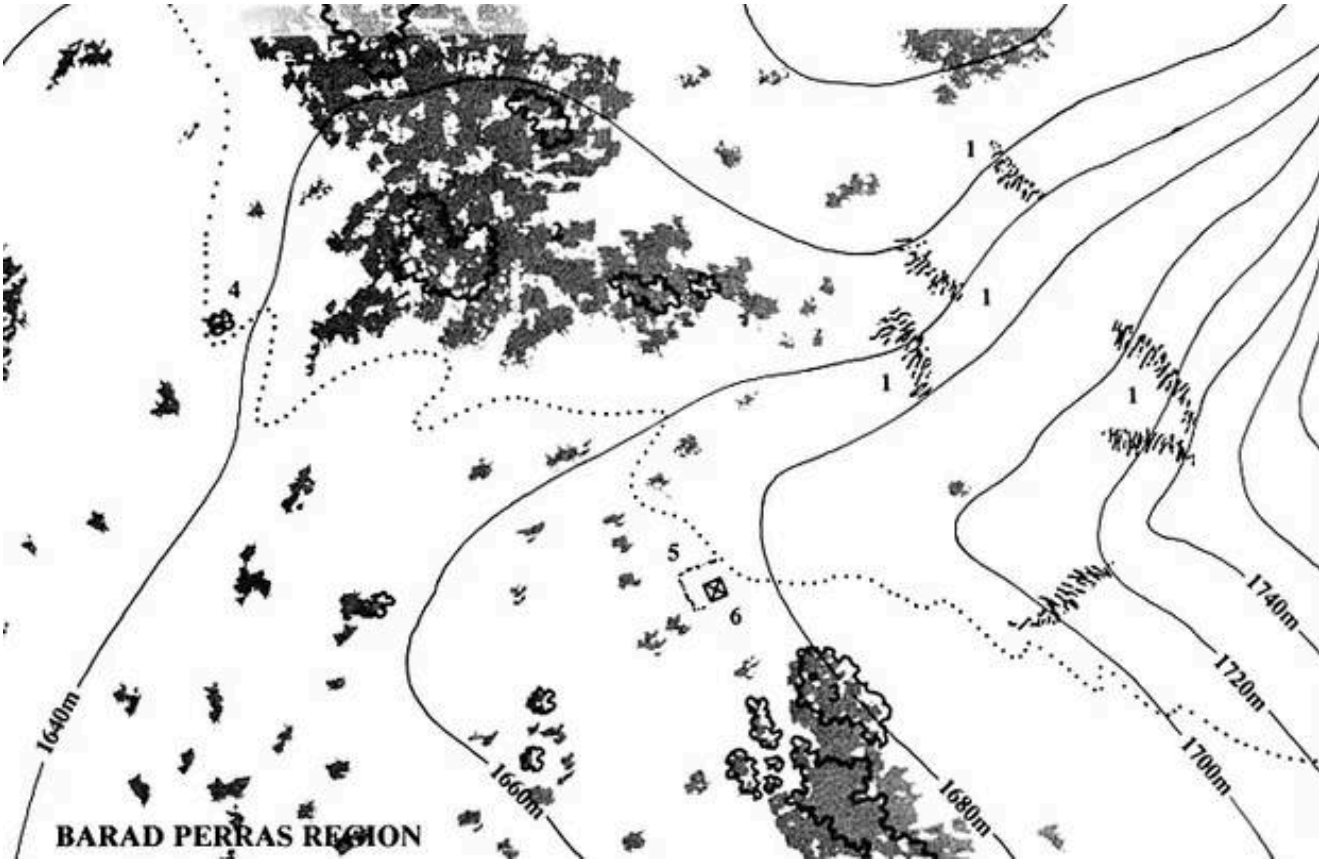
Compétences notoires : Filature / Dissimulation 55, Perception 50, Pistage 35, Savoir en Poisons 35, Escalade 30, Piégeage 20, Embuscade 4.

Langages : Orque / Scarabit (4), Westron (3), Morbeth (2).

4.3 Description de Barad-perras

La tour connue sous le nom de Barad Perras se dresse sur les pentes de l'Hallras, un grand pic érodé des Ephel Dúath Septentrionaux. La contrée alentour est une lande morne, battue par les vents, tapissée de brande et de bruyère commune. Le terrain s'abaisse devant la tour et de chaque côté, lui donnant une vue panoramique sur les environs, mais, en fait, un bon couvert est assuré par des bouleaux, de petits arbres à feuilles persistantes, et des buissons d'ajoncs, de genêt et d'aubépine. Les vallées de part et d'autre de la tour sont pleines de fondrières, tandis que de nombreuses pentes sont abruptes et couvertes d'éboulis (de grandes étendues de caillasse instable, dues à l'action du gel sur les faces de pierre nue de la montagne). Les pentes d'éboulis sont traîtres à traverser ou à escalader car elles peuvent facilement céder et envoyer le voyageur rouler jusqu'en bas, contusionné et meurtri. La roche sous-jacente est ici un mélange de schistes et de grès recouvert de coulées de

lave volcanique, qui s'est refroidie en formant de la pierre ponce. Il n'y a cependant plus d'activité volcanique dans la région.



Région de Barad-perras

Environs de Barad-perras

1 · Pentes d'éboulis

Les plaques de pierres et de rochers rompent le tapis de bruyère commune et de brande parsemé de renoncules, de barbe de bouc et d'aveine montagnarde. Toute personne tentant de traverser une pente d'éboulis doit faire un jet MM Difficile. Un « E » indiquera que la personne est tombée au bas de la pente, subissant une attaque de +10 à +50 en MGCo. Un résultat inférieur à 50 signifie que le personnage a glissé de ((50 - le résultat) / 3) mètres, faisant du bruit mais pas de dommages.

2 · Les taillis

Ce vaste endroit couvert de pieds de genêt et d'ajoncs touffus, est parsemé de bouquets de pins plus élevés. Les buissons d'un vert terne font de 1 à 1,5 m de haut ; au printemps et en été, des fleurs d'un jaune vif poussent au bout de chaque branche. Il est possible de s'y frayer un chemin, bien que cela ne soit pas facile pour des hommes grands ou un peu larges ! Au sein de ces taillis vivent nombre de lapins et de lièvres, aussi les personnages qui se faufileront au travers devront se méfier des trous.

3 · Le tunnel

Dans un bouquet de bouleaux entouré de buissons épineux, de ronces et d'herbes rudes, il y a un trou dans le sol. Sa présence n'a pas été découverte par les Scara-hai de la tour, étant donné qu'il fut fait bien avant qu'ils n'arrivent. Il a été creusé par d'autres Orques pendant le siège de la tour, il y a des siècles. Il traverse le schiste jusqu'à la couche de pierre ponce que les Orques n'ont pas eu de mal à creuser.

Le tunnel fait juste 1 m de haut et 1 de large, il est assez grossièrement taillé. Il a une branche latérale qui a malheureusement rencontré une source fendant le rocher. Ce tunnel est toujours inondé, il est habité par l'esprit d'un Orque qui s'est noyé ici et est maintenant un Cadavre Endormeur. Toute personne s'aventurant jusqu'au bord de l'eau pour voir ce qu'est la lumière doit faire un JR contre un sort de niveau 7 ; si le JR échoue, la victime, en transe, tombe et commence à se noyer. Le Cadavre Endormeur draine 4 points de Constitution par round.

Le tunnel principal continue sur environ 200 m, à travers la roche poreuse, jusqu'au pied de la tour. À l'origine, ce tunnel était prévu pour miner les fondations de la tour, en faisant crouler une partie afin que les Orques puissent l'investir. L'extrémité est bourrée de bois de chauffage, encore sec et bien conservé. Si les personnages s'aventurent suffisamment loin pour découvrir le bois, ils réaliseront aussi qu'il peut être enflammé pour les aider lors d'une attaque. Cependant, derrière les fagots, se trouve un certain nombre de caisses, des caisses de poudre magique créée par le magicien noir qui commandait les Orques. Ce sont les poudres qu'utilisaient Gandalf pour ses feux d'artifices, et Saroumane pour faire des charges incendiaires - explosives. Toutefois, le magicien ne s'y connaissait pas beaucoup et a placé bien trop de poudre à cet endroit, comme le trouveront les personnages, s'ils tirent parti de cette circonstance imprévue. Les effets sont détaillés à la section 4.42 Aides.

Les personnages devront avoir une opportunité de découvrir ce tunnel chaque fois qu'ils traversent ce bois - il se peut même que l'un d'eux tombe dans l'ouverture large de deux mètres (pour atterrir sans dommage sur un tas de branches brisées et de débris pourrissants).

4 · Le poste d'observation et la piste

Les Scara-hai ont tracé un chemin peu marqué mais perceptible, de la tour jusqu'à la vallée, Nan Ascarwing. Toute personne remontant la rivière peut repérer cette piste, sur un jet de Pistage Aisé (+20). Elle gravit le talus en serpentant, contournant la vaste zone de taillis (cf. n° 2). À un endroit, elle s'incurve autour d'un cyprès solitaire, anormalement grand et touffu pour l'altitude. Perchée dans les branches de l'arbre se trouve une plate-forme de bois, à environ 5 m du sol, que l'on atteint par une échelle de corde. Cette plateforme est généralement occupée par un éclaireur Scara-hai de corvée de surveillance. S'il y a une alerte, la sentinelle allumera un grand tas de petit bois et de chiffons imbibés d'huile, entassés sur un plateau de métal large et plat, sur la plate-forme. Ce plateau de métal, qui ressemble à un bouclier aplati, est monté sur un trépied de madriers.

Toute personne qui scrute cette zone à la recherche de traces d'Orques pourra, sur un jet de Perception Très Difficile (-10), remarquer ce poste d'observation. Au moment où quelqu'un en est suffisamment proche pour le voir, la sentinelle aura eu au moins une chance de le repérer, elle aussi ; son jet de Perception sera modifié par la dissimulation.

5 · L'enceinte

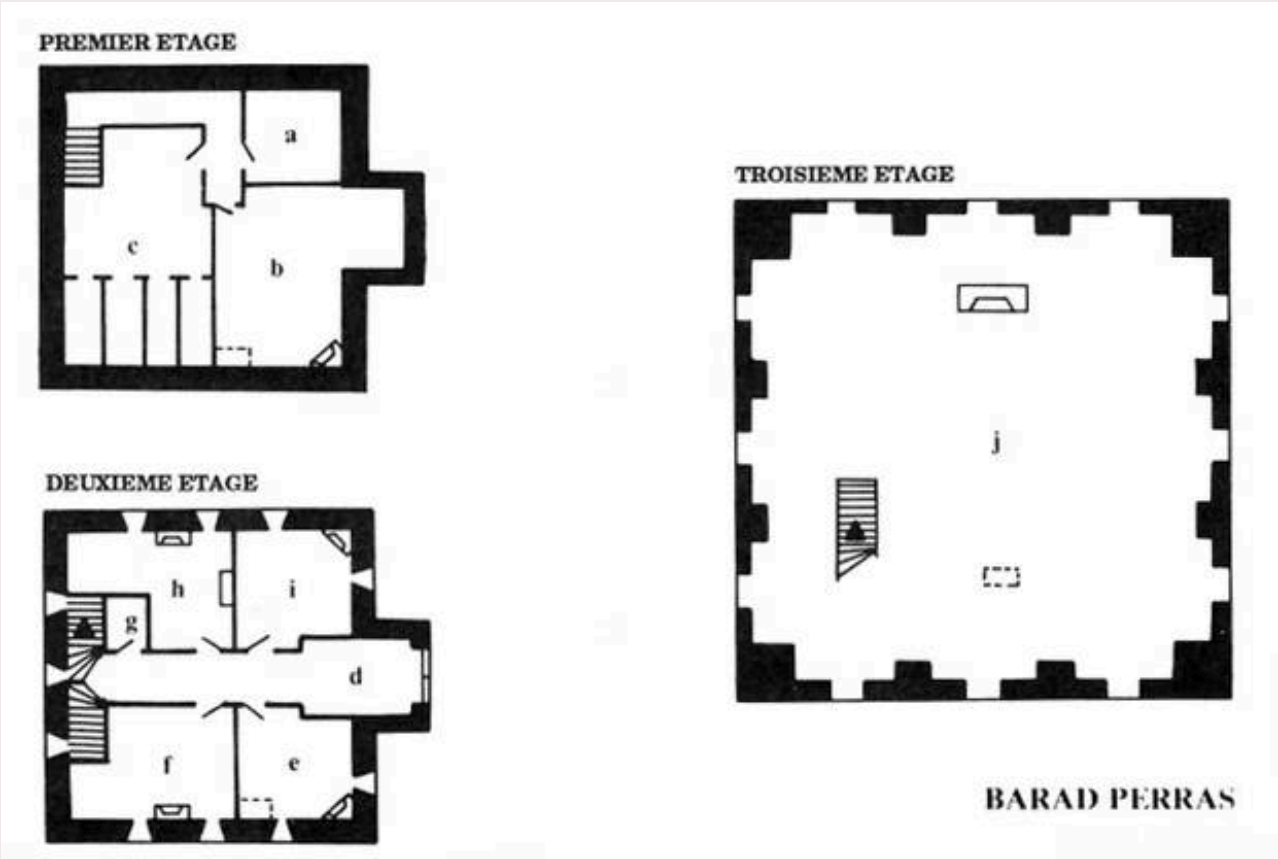
Les ruines d'un mur d'enceinte, maintenant décrépit et écroulé, encerclent la tour. La cour mesure environ 25 m², et la tour se trouve dans l'un des coins. Elle est envahie de mauvaises herbes, de bruyère, de fougères et autres ; les pans de mur irréguliers encore debout mesurent de 30 cm à 1,30 m. À l'endroit où le mur touche la tour, une cabane a été construite à partir de matériaux de récupération. Elle sert d'écurie à la jument de Baltab. Cette dernière est bien entraînée et peut hennir si elle sent la présence d'ennemis.

6 · Barad Perras

La tour est construite dans le style typique de la période d'expansion du Gondor, au début du Troisième Age. Elle est faite de pierre volcanique très dure, apportée des hauts versants des Ephel Dúath (et non de la pierre poreuse dont nous avons déjà parlé) ; les étages inférieurs sont donc d'un gris terne. Le dernier étage est en surplomb d'environ deux mètres de tous côtés, avec des contreforts de pierre formant l'ossature. Entre ces contreboutants, des planches de bois dur ont été liées au ciment puis recouvertes de silex. Le toit est pentu, fait d'ardoise. Sur chacun des côtés de la tour carrée, il y a trois fenêtres aux étages supérieurs, mais il n'y a ni fenêtre ni entrée au rez-de-chaussée partiellement enterré ; la seule porte se trouve en haut d'une volée de marches de marbre, au premier étage. Sa travée saillante est également habillée de marbre blanc. Les contre-boutants de l'étage supérieur sont supportés par un encorbellement.

Premier Étage

Cet étage fait environ 2,50 m sous plafond, il est éclairé par de faibles torches fumeuses.



Plan de Barad-perras

A · Bureau

Cette pièce était autrefois le bureau du régisseur ou intendant responsable de la tour. Baltab en a fait ses quartiers et son bureau. Elle est meublée d'un lit, d'une table couverte de morceaux de parchemin dépareillés, et d'un coffre placé sous la table. Celui-ci est très lourd, fixé au sol par une chaîne de fer qui passe dans deux anneaux sur le coffre ; il est également bardé de fer et verrouillé (Difficile à Crocheter (-10)). Baltab garde toujours la clef sur lui. Il contient de l'argent, deux petites boîtes garnies de velours contenant des bijoux (250 po, plus un assortiment de 6 émeraudes, 3 perles et 1 rubis d'une valeur de 365 po en tout), et les affaires personnelles de Baltab : ses robes, sa cotte de mailles, ses parchemins runiques, etc… Bien entendu, ces effets sont souvent en cours d'utilisation, hors du coffre.

B · Cuisine

Dans un coin se trouve une grande cheminée, équipée de broches compliquées, qui, maintenant, sert seulement à faire bouillir les immenses marmites de brouet des Orques. H y a deux de ces chaudrons, tous deux noirs et encroûtés par des mois d'utilisation sans être nettoyés. Il y a également des tables et des sacs de nourriture volée, des râteliers d'ustensiles apportés par des femelles Orques pratiquement tenues en esclavage. Il y a une vingtaine de celles-ci qui passent tout leur temps ici, parmi lesquelles les Scara-hai mâles les plus forts ont le droit de choisir.

Une caractéristique intéressante de la pièce est le monte-plat, manœuvré à la main, qui permet de monter la nourriture au salon (e) ou dans le grand hall (j). Il est encore utilisé par les Scara-hai, qui ont dû le réparer. Il peut porter jusqu'à 40 kg sans trop de difficulté et est actionné à partir de cette pièce.

C · Réserve

Elle a un grand espace libre (où sont emmagasinés des articles volumineux, comme des barriques de vin, des sacs de grain, des barils de viande et de poisson salés, etc.), plus des cloisons de bois autrefois équipées d'étagères pour les articles plus petits. Maintenant, elle sert aux Scara-hai de prison grossière pour les rares prisonniers qu'ils prennent la peine de faire. Chacun des espaces cloisonnés a désormais une solide porte de bois fermée par un loquet cadenassé.

Dans la partie non cloisonnée, une bukra de garde est installée afin de s'assurer qu'il n'y a pas de tentative d'évasion ; ils ont une table et quelques tabourets, et passent leur temps à divers jeux orques ou à s'amuser avec les prisonniers. Vous pouvez mettre les prisonniers que vous voulez, cependant aucun ne sera en état.

Deuxième Étage

Cet endroit fait environ 3,50 m sous plafond, il est éclairé par des torches, ou par des fenêtres.

D · Vestibule

Deux tapisseries en couvraient les murs autrefois, une de chaque côté. D y a longtemps qu'elles ont disparu ; le crépi est jauni et craquelé par l'humidité et l'âge. Un couloir de 1,50 m de large conduit à un escalier en bois qui mène en haut et en bas. L'endroit est jonché d'ordures jetées par les orques et il y a rarement une sentinelle. La porte est soit laissée entrebâillée soit barrée de l'intérieur ; la serrure est rouillée et inutilisable.

E · Salon

Il servait autrefois pendant les moments de calme dans la journée et pour recevoir des invités en privé ; dans un coin, le monte-plat qui va aux cuisines (b). H y a également une cheminée. Cette pièce est maintenant utilisée par les Karg-Kragór quand ils sont envoyés à la tour par leur chef. Vîrsh sera là quand les aventuriers arriveront. D y a un lit, une table haute avec deux tabourets, une table basse et un divan. Tout est très sale.

F · Chambre à coucher

Cette chambre avait été meublée pour le fils du seigneur de la tour, mais elle ne fut jamais utilisée. Il y a là de vieux meubles cassés, tels que des rayonnages et une armoire qui ne furent jamais enlevés ; il y a également une cheminée. La pièce sert maintenant de mess (si l'on peut dire) aux Shirûks des bukras de la tour. D peut y en avoir n'importe quel nombre pendant la journée, et la plupart choisissent aussi de dormir ici plutôt qu'avec la canaille de l'étage au-dessus. Le sol est jonché de

matelas, de tabourets et de tables basses. La plupart des Shirûks transportent un peu de butin, constitué de pièces et d'objets divers d'une valeur de 50 + 5 à 30 pa.

G · Les latrines

Peu d'Orques en saisissent le principe, elles ne servent donc pas vraiment. Quelques armes y sont entreposées, dont des arcs et des flèches.

H · Chambre du Maître

Les murs portent encore des lambeaux passés de la soie rouge qui les recouvrait. Il y a aussi quelques fragments de bois pourri dans la pièce. Toute personne qui y séjourne ressentira bientôt un petit frisson, puis une sensation de froid intense. Les Orques n'utilisent pas cet endroit car il est hanté par l'esprit valétudinaire de l'ancien Maître. L'esprit ne peut pas se manifester de manière visible ni tangible, mais il peut donner des sensations de froid et de peur à toute personne dans la pièce. Si les personnages restent quand même dans la pièce, ils devront réussir un JR de niveau 5 ou subir un Coup Critique de Froid « A ». Ils perdront en outre 3 points de TempCO par round (aucune chance de résister). A gauche de la cheminée se trouve un panneau secret (Très Difficile à localiser (20-)). C'est seulement en manipulant le mécanisme d'une certaine façon que l'on peut l'ouvrir (faire un jet de Crochetage Difficile (10)), et il est piégé : quand on ouvre la porte, une lourde masse de 2 m de long, munie d'un contrepoids, tombe en basculant du plafond où elle était dissimulée, attaquant comme une hache de bataille +75. Ceci ne peut être contré que par le bonus d'Ag et, le cas échéant, un bouclier (peu probable). À l'intérieur se trouve un petit placard carré, vide ; en fait, à l'intérieur, se trouve une toute petite boîte invisible contenant l'Anneau de Vairë, qui peut jeter un sort de Prière quatre fois par jour.

La seule autre caractéristique de la pièce est une grande armoire de bois, garnie. Dans le panneau arrière se trouve une porte (dissimulée de l'autre côté) menant à la chambre en i).

I · Chambre d'amis

Cette chambre est maintenant utilisée comme entrepôt du fait de sa proximité de la porte principale. On y trouve du bois de chauffage entassé, des torches, des sacs de farine, des bâches de toile grossière, des cordes, des objets en fer, des barils de boisson et de viande salée, etc… Il ne reste rien de la chambre telle qu'elle était avant, et même la cheminée a été désaffectée. Il y a une porte secrète dans le mur, menant à la chambre du Maître. Elle est Extrêmement Difficile à localiser (30) de ce côté, mais une fois découverte elle peut être forcée sans trop de problème.

Troisième Étage

Les murs font 3,5 m de haut, là aussi, le sol est de bois solide.

J · Grand hall

Son toit pointu s'élevant à 6 m au centre de la pièce forme le dernier étage. On ne sait pas exactement si c'était prévu à l'origine, ou si les constructeurs furent congédiés avant d'avoir fini la tour après la mort du seigneur qui l'avait commandée. Les seules particularités architecturales sont les fenêtres oblongues, condamnées par des volets faussés de bois pourri, une grande cheminée de pierre, une élégante balustrade entourant l'escalier, et le monte-plat qui vient des cuisines. Cette pièce abrite maintenant une soixantaine de guerriers et d'éclaireurs Scara-hai. Leurs affaires personnelles et leurs sacs de couchage gisent de toute part et la pièce ressemble plus à un dépotoir puant qu'à une caserne. Quelqu'un qui voudrait fouiller dans ce fatras ne trouverait rien qui ait de la valeur ou un intérêt quelconque et aurait 30% de chances d'être exposé à une maladie ou à une infection.

4.4 La tache

Cette aventure peut soit être la suite de l'aventure précédente, soit se suffire à elle-même. Elle comporte la découverte et l'élimination du repaire d'Orques se cachant dans une vieille tour. Selon la force de votre groupe de joueurs, vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté de l'aventure, en leur donnant plus ou moins d'adversaires à combattre. Les joueurs peuvent être motivés par le désir de vengeance, ou simplement par la haine des Orques. Une personne chère aux personnages (ou à quelqu'un qui engage leurs services) peut être retenue en captivité dans la tour, ou bien il peut y avoir un espoir de trouver du butin dans le repaire des Orques.

Le départ des personnages



Si cette aventure fait suite à la première, les personnages- joueurs peuvent commencer à traquer les Orques directement à partir de Mar Maliamin, ou peuvent attendre, s'ils ont besoin de temps pour se soigner et refaire leurs provisions. S'ils essaient d'obtenir de l'aide auprès d'une source officielle, ils seront ignorés et rejetés.

D'un autre côté, il peut y avoir bon nombre d'autres personnes qui pourraient avoir intérêt à louer les services du groupe ou à persuader les personnages d'entreprendre cette tâche. L'un d'entre eux est Thanadirian, décrit dans la section 4.21. Il accompagnera le groupe dans sa quête. Si les personnages sont originaires de la région, ils pourront soit avoir entendu parler de quelqu'un capturé par des Orques du côté du Nan Ascarwing, soit avoir été engagés par un parent de Hir Maliamin, Maître de la Maison du Vin récemment massacré par les Scara-hai.

Une autre manière d'intéresser les PJ pourrait être de faire répandre le bruit d'un repaire d'Orques, par d'autres aventuriers qui l'auraient rencontré par hasard et qui auraient manqué y laisser la vie. Ceci pourrait même être utile pour répandre une quantité de dires fallacieux au sujet de Baltab (par exemple, s'il apparaissait habillé de deux façons différentes, il pourrait s'ensuivre beaucoup de confusion). Les mêmes aventuriers pourraient aussi avoir vu les Scara-hai sous leur forme de loups.

Aides

Il y a nombre d'aides disponibles dans cette aventure. Si les joueurs n'utilisent pas les personnages tous prêts de la section 2, vous pourrez utiliser ces derniers comme partenaires temporaires,

bénévoles ou non. Ce pourrait être utile pour renforcer un groupe un peu faible, mais les PNJ devront alors être traités comme des égaux par les personnages-joueurs.

Si les PJ sont contactés par Thanadirian ou le rencontrent, il y a des chances qu'il se joigne à eux, il aidera en donnant des soins et en protégeant contre les pouvoirs magiques de Baltab. Il peut aussi apporter une aide supplémentaire sous forme d'informations, particulièrement d'indices obtenus par ses méditations et la Transmission Directe. Ceux-ci peuvent vous servir, à vous MJ, pour faire des suggestions aux PJ, et les conduire ainsi dans la bonne direction. Bien entendu, si les personnages sont raisonneurs ou agissent désagréablement, Thanadirian pourra très bien les laisser se débrouiller.

L'aide (potentiellement) la plus importante pour les personnages est décrite dans les notes d'aventures : c'est le tunnel, bourré d'explosifs (voir 4.3 §3). La déflagration aurait un effet dévastateur sur la tour, en fait sur tous les alentours, qu'elle secouerait avec la force d'une explosion contenue. Toute personne dans le tunnel subira une attaque ECo à +60 du fait du souffle, et toutes celles qui se trouveront près de l'entrée du tunnel seront bombardées (sans dommages) de suie et de menus débris. Les effets sur la tour sont indiqués en grisé sur le plan. Au premier étage, les zones en gris subiront des chutes de maçonnerie et seront obstruées par les gravats. Seuls deux des Scara-hai de la pièce c) (les prisons) survivront : les guerriers. Toutes les femelles Scara-hai seront gravement blessées et étoufferont rapidement, ou seront tuées sur le coup. Il y aura un grand trou dans le mur du bureau a), jusqu'à la chambre d'amis i). L'entrée dans ces deux pièces sera assez facile. Au deuxième étage, le mur extérieur résistera pour l'essentiel, bien que de grandes fissures apparaissent en divers endroits. Une grande partie du plancher se sera effondrée, laissant un trou béant que toute personne désireuse d'entrer ou de sortir devra franchir. Au troisième étage, le choc fera écrouler toute la partie en surplomb. La tour se trouvera entourée de gravats, et la plupart des Orques du dernier étage seront écrasés lorsque le toit tombera subitement de 3,5 m. Si vous désirez avoir davantage de Scara-hai survivants, vous pouvez, par exemple, ne faire effondrer que la moitié du surplomb, laissant ainsi le toit dans un équilibre très précaire.

Le nombre des survivants dépend de vous, mais il est conseillé de laisser vivants Baltab, Vîrsh et jusqu'à la moitié des Scara-hai ; pour un groupe plus faible, vous pouvez souhaiter que Baltab soit blessé, et que seuls une demie douzaine d'Orques soient indemnes, et une demie douzaine d'autres blessés. Par une préparation soigneuse de leur action, les personnages peuvent également s'assurer d'être dans la meilleure position possible pour tirer avantage des suites de l'événement, par exemple en étant dans une position défendable à coup de projectiles.

Obstacles

La force de la garnison dans la tour représente l'obstacle principal à la réussite des personnages. Une fois qu'ils ont localisé le repaire, ils peuvent prévoir comment s'en occuper au mieux. Ceci peut entraîner, avant la découverte du tunnel, un certain nombre d'actions, dont n'importe laquelle peut amener une fouille soigneuse des alentours par des bukras sous le commandement de Baltab et Vîrsh.

Il y a peu d'autres périls naturels. Comme il a déjà été précisé dans les sections 3.0 et 3.1, l'Ithilien Septentrionale est une région relativement peu rigoureuse. Il n'y a pas de gros prédateurs, et le pire

qui puisse se rencontrer est un serpent venimeux.

Récompenses

Il y a, à Barad Perras, un trésor assez conséquent (pour autant que les personnages ne l'ensevelissent pas totalement lors de l'explosion !), ainsi que quelques objets magiques disponibles si les personnages viennent à bout d'adversaires comme Baltab. Us pourront également, par cette aventure, apprendre l'existence d'autres Orques de la Griffe Verte quelque part dans une citadelle, située haut dans les Ephel Dúath, sous le contrôle d'un chef sinistre et puissant, qui posséderait lui-même, selon toutes probabilités, un énorme trésor.

Les personnages recevront également une prime de la part des autorités de Gondor, s'ils signalent leur découverte et leur action (en présumant que tout s'est bien passé). Cette prime sera appropriée à leur niveau, mais pourrait être quelque chose comme 100 po par personne.

4.5 Rencontres

Encore une fois, il n'y a pas de Table de Rencontres pour cette aventure. Le type de rencontres que les personnages peuvent faire est laissé au gré du MJ. Les notes concernant la région, les PNJ, etc. devraient vous donner une idée raisonnable de la stratégie probable des Scara-hai et de leurs chefs quand le groupe atteindra le pied de l'Hallras.

Rencontres préliminaires

La première rencontre sera soit le poste d'observation (cf. 4.31 n° 4), soit une bukra de Scara-hai retournant vers la tour. Utilisez les caractéristiques des Orques de la première aventure pour ceux- ci. Si l'un d'eux parvenait à s'échapper, ou à donner l'alerte, les Orques de la tour établiraient une garde particulièrement vigilante, avec des guetteurs au dernier étage et des patrouilles régulières dans un rayon de 1 km alentour. Si les personnages sont très malchanceux, ils peuvent avoir très vite affaire à l'un des personnages les plus puissants de cette aventure ; peut-être Baltab, revêtu de sa cotte de mailles, armé de son filet et de sa massue et monté sur sa grande jument noire, à la tête de deux bukras.

Les rencontres préliminaires s'arrêteront lorsque les PJ atteindront la tour et auront l'opportunité de l'étudier de plus près. Lorsqu'ils interviendront sur quelque chose ou quelqu'un si près du repaire, cela déclenchera des recherches sur une grande échelle, pour essayer de les trouver, avec 75% des Orques de la tour passant la zone au peigne fin. Baltab pourrait même aller jusqu'à faire prendre à un certain nombre de Scara-hai leur forme de loups, puisqu'ils ont alors un odorat plus développé (à traiter comme un bonus de Pistage de 60)

Rencontres spécifiques

Ces rencontres se produisent à partir du moment où les personnages entrent soit dans le tunnel, soit dans la tour, ou s'ils sont découverts par les Scara-hai. Dans ce dernier cas, Baltab conduira personnellement une tentative de capturer ou tuer le groupe, aidé de quatre bukras, toutes équipées

de filets, en plus de leurs armes habituelles. Si les choses tournent mal, Baltab s'enfuira, laissant les Orques se débrouiller seuls. Il peut aussi envoyer chercher de l'aide à la citadelle, mais cela prendra un certain temps. Son autre option possible est de monter une action de masse contre le groupe (si la tentative de capture échoue), en transformant tous les Scara-hai en loups. Ceci peut être mortellement dangereux.

Il y a quelques rencontres spécifiques mentionnées dans le texte, comprenant deux esprits morts-vivants. Le Cadavre Endormeur dans le tunnel latéral (cf. 4.3 n° 3) est inscrit sur la Table des Principales Créatures. Le fantôme de la chambre du Maître, dans la tour (cf. 4.3 n° 6 h), est un esprit immatériel qui ne peut être affecté que par les sorts Neutralisation de Malédiction et Dissipation de Malédiction.

PNJs de l'aventure

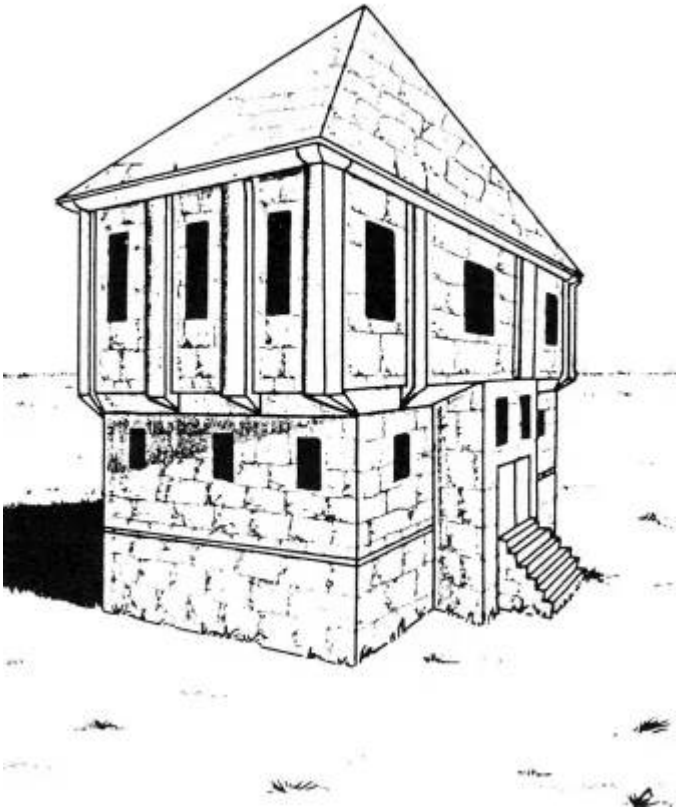
PNJ POUR "PROBLEME A LA PETITE CORNE"

Nom	Niv.	Coups	TA	BD	Bo	Pro Melee	BO Projec	BO	MM	Notes
Thanadirian	6	44	Au	10	N	N	20ec	50ac	20	Elfe Sylvain Animiste
Fo52, Ag61, Co57, Ig99, It90, Pr86Ap84. PP:6 (ou plus).										
Baltab	5	107	CM	5	N	N	93fig	-	-10	Semi-Troll Guerrier
(sorcier)			Au	25*	N	N	83cl	-	-10	
Fo90, Ag76, Co77, Ig95, It69, Pr76, Ap15,. PP:10 CN+5 *sort de bouclier.										
Virsh	5	75	CD	15*	N	N	40em	0	0	Scara-hai ; Eclaireur en chef (Karg-Kragòr)

PNJ de l'aventure

05 · Aux Portes du Mordor

Où les *Ephel Dúath* (S. « Clôture extérieure de la Grande Ombre ») rencontrent les *Ered Lithui* (S. « Montagnes de Cendres ») s'étend la plaine d'Udûn : la grande porte d'entrée du Mordor. C'est un plateau gigantesque en forme de cratère, entouré de pics déchiquetés. Au nord s'étend Cirith Gorgor, la passe qui mène à la plaine de Morannon, gardée par les Tours des Dents. Au sud se trouve *Carach Angren*, la « Porte Intérieure » donnant sur la terrifiante plaine de Gorgoroth. Et dominant toute cette sinistre scène, se dresse la citadelle de Durthang. Bien qu'à l'origine elle ait été construite par les Dúnedain de Gondor, après la chute de Sauron, pour empêcher les créatures maléfiques d'entrer à nouveau en Mordor, elle a été abandonnée, puis occupée par les créatures mêmes que les Dúnedain voulaient tenir à l'écart.



Cette troisième aventure met les PJ aux prises avec un maître en fourberies, intriguant et maléfique, qui a projeté de porter un coup majeur contre le Gondor, pour le compte de Sauron le Nécromancien. Gaurhír prépare l'opération depuis de nombreuses années en recrutant des Orques et en les transformant en une nouvelle tribu : les Scara-hai. Le moment est venu, ses plans vont porter leurs fruits. Sa place hiérarchique lui a permis de négocier avec d'autres tribus de Morgai et des Ephel Dúath, et leurs hordes, en ce moment même, sont en route vers la passe et la cité de Minas Ithil.

Naturellement, la surveillance du Mordor ne s'est pas relâchée au point que le rassemblement des tribus Orques n'ait pas été remarqué. Mais l'Armée Royale n'est que peu adaptée à de grandes manœuvres offensives ; pour le moment, elle n'imagine pas qu'un ramassis d'Orques puissent

présenter une menace sérieuse pour leur système de défense. Cependant, par sûreté, toutes les permissions ont été annulées et les garnisons sont à leur puissance maximum. Les déplacements des civils ont été limités dans la région de Minas Ithil et de Cirith Ungol, et des patrouilles fréquentes gardent un œil sur la situation.

Si les personnages ont joué l'aventure précédente, ils sauront qu'il y a des Orques étranges, menés par un sorcier (ou bien ils peuvent l'avoir appris de Thanadirian, l'Elfe en mal de vengeance), ayant leur repaire dans une tour sur les hauts versants des Montagnes de l'Ombre. Même si les PJ n'ont pas entendu parler de ce qui se passe à Minas Ithil, ils devraient se rendre compte que la menace du Mal pèse sur les frontières du Gondor et être prêts à l'affronter.

5.1 L'histoire de Gaurhír, Maitre de Durthang

Une bonne partie de l'histoire de Gaurhír est donnée dans la section concernant les Scara-hai. Son histoire remonte très loin, car Gaurhír est un immortel, un loup-garou démoniaque, serviteur de Sauron aux premier et deuxième Âges. Quand sa forme mortelle fut détruite, à la fin du second Age, il lui fallut du temps (comme à Sauron) pour se régénérer un nouveau corps, réapprendre son ancienne compétence et récupérer son pouvoir. Maintenant, il est une force avec laquelle il faut compter, une force maléfique.



Gaurhír a réoccupé la citadelle de *Durthang* (S. « Oppression Ténébreuse »), l'une des citadelles originellement construites par le Gondor au début du Troisième Age. A l'instar de ses citadelles-

sœurs Cirith Ungol et Morannon), Durthang a été construite pour contrôler l'intérieur de Mordor et y empêcher un renouveau de l'activité. Cependant, après la Peste qui frappa au milieu du Troisième-Age, ces constructions furent abandonnées et devinrent le repaire de créatures immondes. Les lieutenants du Seigneur Ténébreux y établirent des garnisons, en préparation du plan à long terme de Sauron.

Le commandement de Gaurhír ne fait pas exception. Ayant reçu de l'aide de Dol Guldur, il a réparé et fortifié la construction délabrée, et ses sapeurs orques ont creusé des cavernes loin sous les fondations originelles de la tour. C'est là qu'ils découvrirent le *Guldraugir* (S. « Le Joyau de Sorcellerie du Loup »), une gemme antique, d'un vert lumineux, instrument de la plus terrifiante nécromancie.

Ce joyau lui a permis de construire une hideuse monstruosité, une créature de pierre et de métal en forme de loup, l'Angdraug. Lorsque Gaurhír utilise le Guldraugir, il peut faire parler l'Angdraug, voir à travers ses yeux de cristal, entendre par ses oreilles de fer et sentir par ses pattes de pierre. L'Angdraug peut même être mis en mouvement, bien qu'il soit normalement transporté dans un grand chariot. Il est devenu l'unificateur des tribus orques et les conduit à l'attaque de la tour et de la ville fortifiée du Gondor. De nombreux Scara-hai ont aussi été envoyés au combat sous le commandement d'un semi-orque initié aux enchantements par Gaurhír. Ils seront bientôt rejoints par le Fha-Kórlash, chef des Orques de la Griffe Verte, qui reçoit, en ce moment même, ses dernières instructions secrètes de Gaurhír.

Cependant, les plans de son maître n'ont pas tous suivi leur cours prévu. Le loup-garou a envoyé une force de Scara-hai au- delà des « infranchissables » Ephel Dúath, pour construire un pont au-dessus d'un abîme, le *Cirith Helkond* (S. « La Passe de Glace »), Ils étaient commandés par un guerrier semi-troll, également rompu aux arts de la sorcellerie, et avaient fait leur repaire d'une tour abandonnée, au bas du Hallras, l'une des grandes montagnes qui forment l'ancienne frontière de Mordor. Depuis, ils ont été éliminés et Gaurhír a ainsi un flanc à découvert. Il se tient en sécurité à Durthang et se vante de la défaite imminente de la garde Gondorienne, ainsi que de l'installation de commandants maléfiques dans une autre citadelle du Mordor, en préparation du retour définitif de son Maître.

5.2 Les PNJ

Il y a moins de PNJ dans cette aventure. Les personnages doivent, à la place, mesurer leur ruse et leur habileté contre une variété d'actions naturelles et surnaturelles. Elles sont décrites de façon plus détaillée dans la section Rencontres (5.5). Quelques- uns des Scara-hai sont décrits dans les deux premières aventures : voir les sections 3.2 et 4.2, ainsi que celle sur les Scara-hai (6.0).

Gaurhír

Gaurhír est un loup-garou, une créature maléfique immortelle, descendant du Maïar inférieur séduit par Sauron et Morgoth, lors de la première séparation de Bien et du Mal. R peut à volonté prendre la forme d'un loup ou d'un homme, et cette transformation ne prend qu'un seul round. Il « mourut » à la fin du Deuxième Age, mais, depuis, son esprit s'est régénéré et il a maintenant l'équivalent du savoir d'un Mage de niveau 9, en plus de son impressionnant pouvoir de destruction en tant que loup. II a beaucoup voyagé, passant de nombreuses années sous les ordres directs de Sauron, le Nécromancien de Dol Guldur, dans Mirkwood. D a également habité le Khand, puis parmi les Orques

au sud-ouest des Ephel Dúath ; enfin il créa les Scara-hai, comme il est expliqué dans leur histoire (5.0). Le reste de sa vie est inconnu. Il peut, cependant, changer (modérément) son apparence, pour adopter de nombreux déguisements, rapetissant jusqu'à une taille de 2 m et prenant une apparence très séduisante (AP : 101). Il porte des robes gris argent, brodées de runes d'un vert métallique, dans une écriture d'arcane inconnue dans le nord-ouest des Terres du Milieu. Ces robes lui confèrent un bonus de +25 au BD et au JR contre la magie touchant à l'Essence. Il manie également un bâton de bronze enchanté creux, qui peut être utilisé comme un bâton normal (arme à 2 mains), mais qui a une autre fonction, plus utile. Ce bâton multiplie par 4 les PP, et peut, jusqu'à 2 fois/jour, jeter un sort de Lignes de Feu. Ce sort spécial trace une ligne- (ou toute autre forme) de petites flammes (jusqu'à 15 cm de haut), sur n'importe quelle surface, ligne qui peut faire jusqu'à 8 m de long. Il peut être ordonné aux flammèches de se transformer en Mur de Feu : elles durent aussi longtemps que le jeteur du sort se concentre +1 mn/niveau. Le Mur dure 1 round/niveau. Lorsqu'il est utilisé en combat, le bâton délivre un Coup Critique secondaire de Chaleur (c'est-à-dire que, si son utilisateur obtient un « C » ou un meilleur résultat critique, il délivrera également à son adversaire un Coup Critique de Chaleur de deux rangs en dessous).

Sous sa forme de loup, Gaurhír grandit et devient encore plus fort. Sa simple présence oblige ceux qui le voient ainsi à faire un JR contre une attaque de Peur de niveau 5. Si ce jet est manqué de 1 à 50, la personne s'enfuit, terrorisée ; s'il est manqué de 51 à 100, soit la victime s'évanouit, soit elle est paralysée par la terreur pendant 1 à 10 rounds. Toute personne manquant son jet de 101 + mourrait d'une crise cardiaque et d'une attaque au cerveau. Sa peau est plus dure que le cuir et ses grands crocs sont capables d'infliger de terribles dégâts. D peut aussi courir, tourner et sauter avec une aisance déconcertante.

Le talon d'Achille de Gaurhír est l'herbe Aconit (cf. les notes sur les Scara-hai 6.0). Bien qu'il soit improbable au plus haut point que les personnages puissent frictionner sa peau magique avec la plante (moyen certain de tuer sa forme mortelle), trouver une flèche de frêne (de préférence du frêne des montagnes ou du sorbier) pour la faire macérer dans une concoction de cette herbe, en ferait une Flèche Tueuse en ce qui concerne la détermination des coups critiques contre le loup-garou. Bien entendu, pratiquement personne ne saura cela, et même s'ils le découvraient, les PJ auraient encore à fabriquer la flèche et la tirer au but.

Compétences notoires : Pistage 75, Perception 60, Influence 50, Utilisation d'objets 50, Runes 50.

Langages : Morbeth (5), Westron (5), Sindarin (4), Quenya (4), Orque (4), tout autre langage humain (3).

Listes de sorts : Lois de l'Essence, Voies du froid, Altération de la vie, Liaisons supérieures, Maîtrise des esprits.

Sorts de base +10, Direction de sorts +50.

Le Fha-Kórlash



Le *Fha-Kórlash* (Or. « Grande Mâchoire ») est le chef des Orques de la Griffe Verte. Il abandonne tout autre nom lorsqu'il accède à ce grade. À la différence des autres tribus où de violents affrontements sont de règle pour trouver un nouveau chef, Gaurhír a un tel contrôle sur les Scara-hai qu'il nomme pratiquement le Fha-Kórlash. Il y a cependant toujours un combat rituel, contre l'ancien chef ou un autre prétendant.

On reconnaît ce chef à ses armes et à sa tête chauve tatouée de vert. L'arme qu'il manie est également un totem tribal. C'est un grand couperet qui peut être utilisé à une ou deux mains : à une main, il sera traité comme une épée large ; à 2 mains, comme une hallebarde. L'arme est souvent enduite de poison Asgurath ; le métal de qualité supérieure dont elle est faite lui confère un bonus de +10 (non-magique). Il porte également deux brassards singuliers, qui lui couvrent l'avant-bras et le poignet, ornés de longues pointes ressemblant à des griffes se déployant au-dessus du dos de la main. Lorsqu'il serre le poing, cela forme une arme effroyable, pour percer et déchirer. Elles sont faites d'un acier extrêmement résistant et sont à traiter comme des dagues +10 lorsqu'il se bat avec, sans autre arme ; il frappe alors deux fois par round. Ces protections sont enchantées : elles confèrent un bonus de +10 au BD, au JR contre la Direction de Sorts, et annulent 50% des Coups Critiques sur les bras. Elles sont décorées d'un motif d'émail vert.

Le Fha-Kórlash actuel occupe sa position depuis près de cinq ans, c'est un guerrier expérimenté, même s'il a peu d'autres talents. Il s'en remet énormément aux directives du loup-garou.

Compétences notoires : Perception 45, Escalade 41, Filature / Dissimulation 35, Connaissance 35,

Commandement 30, Embuscade 5.

Langages : Morbeth (5), Orque /Scarabit (4), Westron (4).

Thanadirian

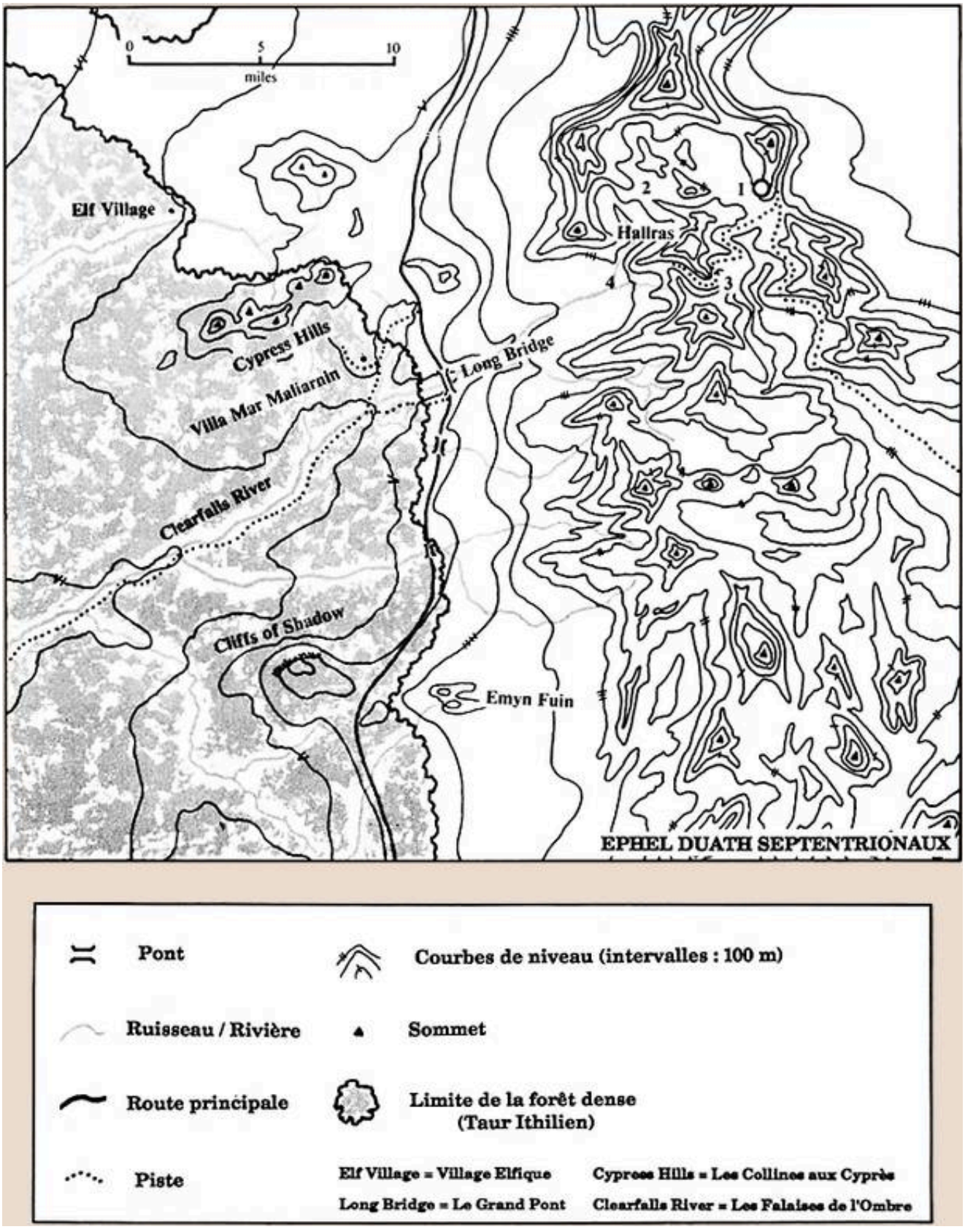
L'Elfe Sylvain originaire du village de Firímas, récemment détruit par le feu, peut également apparaître dans cette aventure pour aider les personnages. Il est décrit à la section 4.21.

5.3 Les environs de Durthang et les Ephel Dúath Septentrionaux

Les *Ephel Dúath* Septentrionaux (S. « Montagnes de l'Ombre ») sont une chaîne de montagnes inhospitalières et infranchissables. La région se trouve à une altitude de 1800 m et certains sommets atteignent même 2400 m et plus. Il y a souvent des neiges éternelles en de nombreux endroits car les ombres auxquelles ces montagnes doivent leur nom bloquent la chaleur du soleil qui rend l'Ithilien si agréable. Des nuages, du brouillard et des fumées filtrant de sources inconnues, contribuent à l'obscurité et à l'atmosphère lugubre qui règnent en ces lieux. Ces montagnes abritent peu de créatures vivantes, la plupart sont hostiles, telles les oiseaux-dragons, ou féroces ailés, que l'on voit si rarement, et les araignées, rejetons de Shelob. Les formations rocheuses sous- jacentes trahissent une grande activité volcanique, à des éons dans le passé ; il y a également des couches de schistes et de grès, entre le granit et les roches ignées.

Caractéristiques des Ephel Dúath Septentrionaux

Les numéros correspondant aux descriptions ci-dessous figurent sur Carte de la Région des Ephel Dúath.



Carte de la Région des Ephel Dúath

1 · Durthang

La tour est décrite dans la section 5.32.

2 · Imlad Lechil

Imlad Lechil (S. « La Vallée des Flammes ») est un endroit implacable et dangereux. Il est peu probable que quelqu'un de non entraîné à l'escalade qui tente de la traverser en ressorte vivant, si grandes sont les difficultés que l'on rencontre en cet endroit, dont la moindre n'est pas l'éternel problème de se perdre dans un désert à l'air raréfié mêlé de vapeurs délétères. Cependant, du fait que la vallée semble la route la plus naturelle (si une telle chose existe) pour aller à Durthang, les personnages peuvent vouloir s'y aventurer.

La vallée peut être grossièrement divisée en deux : les abords et le plateau. Les abords comprennent les vallons creusés par les sources du Sîr Ascarwing, et les pentes du Hallras (cf. section 4.3). Il est possible de suivre les quelques très faibles pistes tracées par les bouquetins, mais il y a peu de chances que les personnages soient aussi agiles que des chèvres sauvages… Le chemin est difficile lorsque le temps est idéal, et très difficile lorsque la montagne offre ce qu'elle a de pire. Pendant six mois de l'année, ces versants élevés sont couverts de neige et de glace. Le roc brisé affleure, avec de méchants bords déchiquetés qui se désintègrent souvent en avalanches de caillasse traîtreusement instable sous le pied. Il y a très peu d'endroits hospitaliers pour s'arrêter et se reposer ; les voyageurs devront jouer des pieds et des mains plus que marcher. Toutes les heures, chaque membre du groupe devra faire un jet de MM, la vitesse de progression du groupe sera celle de la personne la plus lente ; ajuster les résultats sur la base de 100 = 1,6 km par heure. Les seules choses qui poussent ici sont des buissons épineux et des touffes d'herbe alpestre.

Si les abords sont difficiles, le plateau est tout simplement impossible. Le nom de la vallée vient de lui ; parmi les périls les plus hasardeux sont les jets de flammes qui jaillissent, apparemment, des rochers eux-mêmes. Dans cet endroit glacial et farouche, moins hospitalier que la surface de la lune, où les vents glacés arrachent manteaux et capes, où la fumée pique les yeux et où le brouillard cache même la main placée devant le visage, rien n'ose s'aventurer qui soit moins corrompu que le pays lui-même. Tout ce qui bouge est un ennemi : il y a des araignées cliquetantes, errant loin de Torech Ungol, des nuages de mouches noires poussiéreuses marquées de l'Œil sans Paupière, ainsi que des animaux féroces ailés. Le sol est grêlé de trous et de cratères ; le chemin est constamment barré par des gouffres ou des pans de rocher abrupts. La route sinueuse que le groupe devra prendre pour pénétrer le plateau réduira leur vitesse réelle à 8 km par heure au plus ; comme ci-dessus, un jet de MM doit être effectué toutes les heures. Bien entendu, ceci en présumant que les personnages ne se perdent pas. Toute personne comptant sur l'observation des étoiles, par exemple, aura beaucoup de mal à apercevoir ces dernières à travers les nuages de fumée et de brouillard qui recouvrent le plateau comme un drap mortuaire. Même les pierres aimantées peuvent être perturbées en présence de certaines roches qui se trouvent ici.

3 · Cirith Helkond

Cirith Helkond (S. « La Passe de Glace ») est une passe étroite et tortueuse à travers les Ephel Dúath. Une bonne partie de ce chemin est une corniche, un épaulement de la montagne, mais il est coupé à un endroit par un énorme abîme qui le rend impraticable ; ce, jusqu'à il y a environ un an. Les pentes abruptes du Hallras et de son voisin le *Gorencaihel* (S. « Terribles Mâchoires de Glace ») sont impossibles à escalader car elles sont recouvertes d'une couche d'éboulis, de rochers éclatés par le

gel, de neige et de glace. Il y a toujours un risque d'avalanche en hiver et de coulées de pierres ou de boue en été, lorsqu'une vague de chaleur fait fondre la glace qui tient le tout, sous la surface. Cependant, les déplacements (montagne) normaux sont possibles sur la plus grande partie du chemin.

Lorsque Gaurhír chercha à établir un repaire de Scara-hai en Ithilien, il découvrit la tour abandonnée de Barad Perras (cf. n° 4.). Se rendant compte de l'impossibilité de traverser régulièrement Imlad Lechil, il étudia Cirith Helkond, et trouva qu'il pouvait convenir - si le grand ravin pouvait être enjambé. Pendant de longs jours, il peina et construisit un pont de glace pour franchir l'abîme, *l'Helkariant Iethar* (S. « Le Pont de Glace au-dessus de l'Abîme »). Depuis, les Scara-hai peuvent passer le Cirith Helkond sans encombre. Ils ont même établi des bornes tous les 3,2 km (une unité de longueur orque standard appelée une zbysla). Le pont ne risque jamais de fondre puisqu'il est situé à 1950 m d'altitude et en permanence dans l'ombre de l'une ou l'autre des montagnes. C'est une simple arche plate, d'une largeur de 5 m seulement, sans garde-fou. De chaque côté se dresse une pierre d'obsidienne polie, comme un cylindre grossier, trapu, gravée de trois mots orques *« Kurtesh Dosh Vienda »*. C'est un charme pour donner le pied sûr, qui donne à toute personne qui le prononce en touchant la pierre un bonus de +50 MM pendant 5 rounds : largement le temps de traverser ce pont de 15 m de long. Le pont peut supporter jusqu'à une tonne de poids réparti.

Le chemin poursuit en remontant au nord-est la vallée, à l'autre bout de laquelle la route du sud de Durthang conduit à la plaine de Gorgoroth. À l'endroit où il plonge à nouveau vers le Hallras, le chemin contourne un creux peu profond, au fond duquel se trouve un petit lac de montagne. Près de ce lac rond, noir, calme, se trouve une citerne surélevée, à environ 6 m du bord de l'eau. La citerne est de construction orque ; il y a normalement de l'eau dedans. Cependant, si la citerne était gelée et si les aventuriers allaient voir le lac de plus près, une surprise les attend : un petit kraken y vit et il saisira de ses tentacules sinueux toute personne à 3 m du bord ou moins. C'est pourquoi il y a là une citerne !

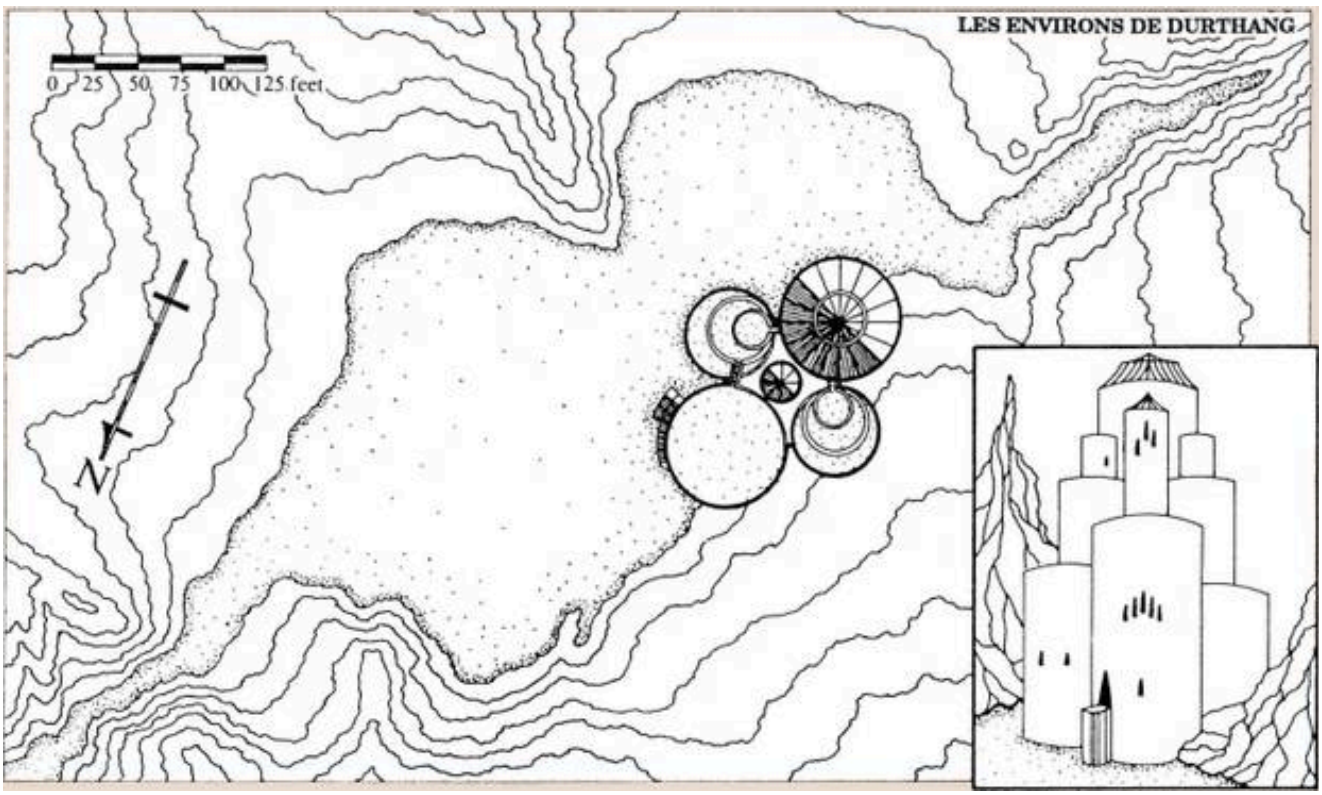
Les environs de la Tour et les Cavernes Orques de Durthang

On atteint la tour de Durthang en escaladant une route de montagne escarpée, qui monte et descend. Un précipice abrupt plonge d'un côté vers l'une des sombres vallées des Ephel Dúath, tandis que la masse verticale de la montagne bloque l'autre. La route prend fin dans la haute fissure où se dresse Durthang. La tour a été taillée dans la pierre de la région ; la flèche de fer rouillé de ses tours dépasse 60 m de haut et ses fondations s'entremêlent aux cavernes qui criblent les monts. Les rochers, dans cette partie des montagnes, sont riches en minerai de cuivre, qui leur donne une couleur verte ; jadis, Sauron fit exploiter le cuivre des veines les plus riches par des Orques et des esclaves.

Le pied de la tour est situé dans une vallée aride et étroite. Les Scara-hai y font leurs rassemblements, leurs entraînements au combat et autres opérations ne convenant pas aux cavernes exiguës de la falaise. La face déchiquetée de celle-ci cache une fissure, l'entrée principale des grottes. En outre, une porte de fer, fermée par une barre et deux verrous, et gardée par trois Scara-hai, protège l'entrée cachée.

La route de montagne qui mène à Durthang est surplombée par l'embouchure de cavernes vides, où des milliers d'Orques résidèrent autrefois. La plupart ont été détruites par les Dúnedain triomphants, leurs entrées sont à demi bouchées par les gravats. Quelques-unes ont été occupées par des Scara-

hai, mais elles sont maintenant vides. Un solide mur défensif accolé à une tour de pierre gardait autrefois l'extrémité de la route. Il fut détruit par les Gondoriens ; il n'y a plus trace de la porte, et un simple cercle de maçonnerie marque l'emplacement de la tour.



Les environs de la Tour de Durthang

La Tour

1 · Escalier d'entrée

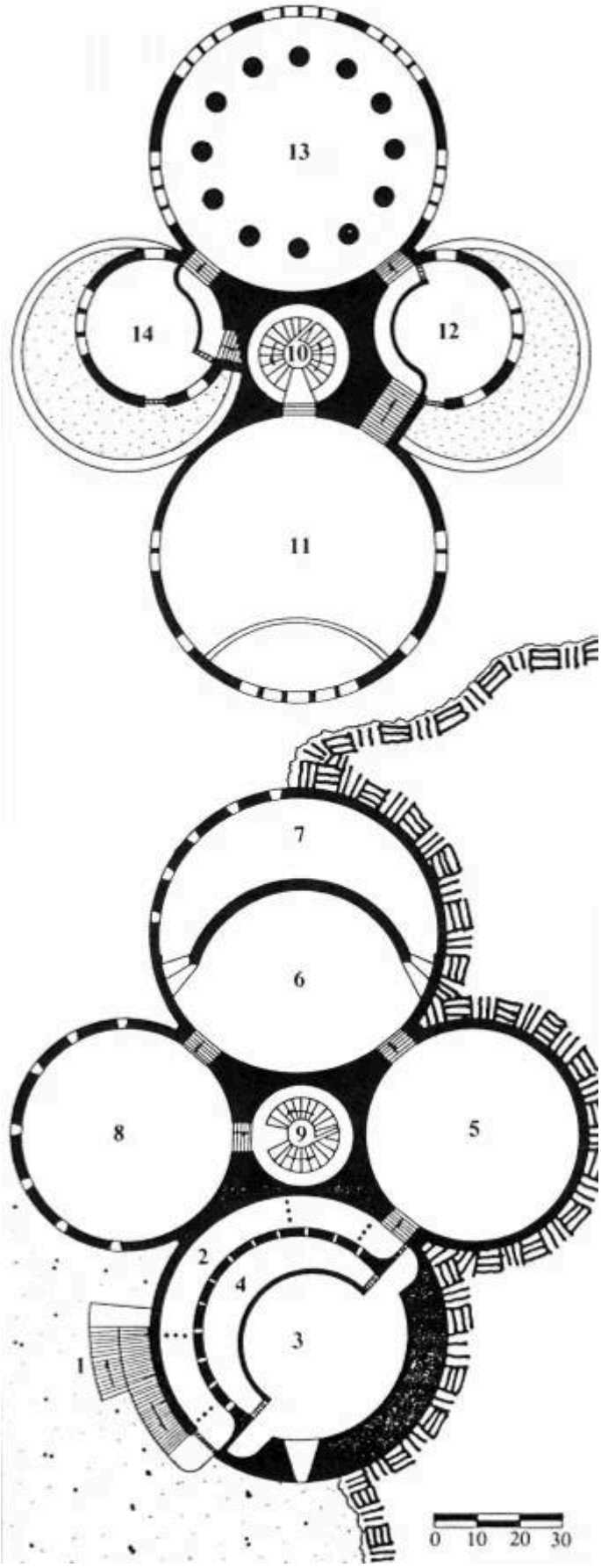
Des blocs de pierre usée montent jusqu'au portail de fer de Durthang ; aucun garde-fou n'en protège le bord. La porte, gravée du symbole de l'Œil sans Paupière, est fermée par une serrure magique plutôt que par une serrure mécanique. À l'origine, un ordre d'Ouverture était le seul moyen de parvenir à entrer. Gaurhír a modifié le sort ; suivre six fois de l'index le dessin de l'Œil sans Paupière ouvrira la porte. On peut l'ouvrir de l'intérieur en tournant la poignée qui fait saillie sur le mur opposé.

2 · Couloir de bataille

Durthang a été construite pour être davantage un centre de repli et de commandement qu'un site défensif ; cependant, les tactiques de défense ont été prises en compte pour sa conception. Le couloir s'arrondit à la base de la première tour et il est segmenté par quatre lourdes herses, chacune contrôlée à partir de la salle des gardes par un simple contrepoids.

3 · Salle des gardes

DURTHANG : LA TOUR



D’habitude, deux bukras sont de faction dans cette pièce, mais il y a tant de Scara-hai absents actuellement que quatre éclaireurs seulement tiennent le poste (deux du niveau 1 et deux du niveau 2) sous le contrôle d’un Shirûk. La salle est meublée de deux petites tables, de bancs, de tabourets, de torches aux murs, et d’un coffre contenant des dés, de la nourriture et de la bière.

4 · Poste de garde

Des meurtrières donnant sur le couloir de bataille permettent de cribler de projectiles une force attaquante.

5 · Atelier de tissage

Atelier où l’on fabrique de la grosse toile, de l’étoffe et de la corde, la pièce contient plusieurs machines à filer et à tisser, bâties de cuivre et de bois. Toutes fonctionnent à la main. H y a toujours 6 à 10 Scara-hai au travail, généralement des vieux et des femelles, avec quelques jeunes mâles. Un coin de la pièce abrite une énorme cuve à teindre (1,8 m de profondeur et 2,4 m de long) ; des marches de bois branlantes permettent d’en atteindre le bord. Tout jeune mâle (niveau 1) sera armé d’une épée courte et attaquera à vue.

6 · Forge

Des fumées brûlantes et humides imprègnent l’air et souillent les murs. Trois forgerons Scara-hai (à traiter comme des Combattants de niveau 2) travaillent ici à tour de rôle, chacun assisté de 2 à 4 apprentis (Combattants de niveau 1)). La pièce est occupée par trois forges accompagnées de bacs de refroidissement, d’enclumes, de soufflets, d’outils, de coffres à charbon de bois et de casiers de lingots de métal. En plus du fer, de l’acier et du cuivre, un peu de bronze est utilisé pour les détails occasionnels de certaines armes et armures.

7 · Salle du travail des métaux

Plusieurs orques font la finition d’objets fabriqués par les forgerons : donner un tranchant aux épées et aux griffes grâce à une grande variété de meules ; assembler des objets par rivetage, assembler des serrures et des charnières, fabriquer des chaînes et des cottes de mailles, et décorer quelques objets à usage particulier. Il y a ici 5 à 9 ouvriers, dont la moitié seront des jeunes mâles (Combattants niveau 1) armés de marteaux ou d’épées courtes.

8 · Salle du travail du bois

Cette pièce est équipée de bancs, de stocks de bois et de madriers, de râteliers remplis d’outils de charpentier inhabituels, de style orque, et de plusieurs objets en cours de finition (depuis les portes jusqu’aux boucliers, aux bols et aux manche d’armes). Les 4 à 8 ouvriers sont pour moitié de jeunes mâles, pour moitié des vieux.

9 · Escalier

Un escalier de fer monte, en spirales, des cavernes en dessous de la tour jusqu'à la pièce tout en haut, où Gaurhír a établi son antre. Un palier interrompt les murs lisses, à l'endroit où la porte de la Salle du Travail du Bois relie les deux pièces ; de petits balcons sans balustrade sont tout ce qui relie la cage d'escalier et les autres pièces.

10 · Escalier

Partie supérieure du n° 9.

11 · Salle d'initiation

Un haut plafond vouté domine les rites sorciers qui se déroulent dans cette pièce. Le plus courant est le rite d'initiation à « l'État du Loup » pour les jeunes Scara-hai sur le point d'être affectés à une bukra. Des peaux de loups sont pendues aux murs et les lampes sont alimentées d'une huile obtenue en faisant bouillir le suif du corps des victimes des Orques. Une puanteur infecte imprègne la pièce ; le sol est profondément gravé de signes mystérieux, les marques sont tachées de sang et de choses répugnantes. C'est également ici que se déroule la cérémonie nécessaire à l'enchantement des Scara-hai et de leurs peaux pour la transformation, bien que le nombre des Scara-hai, s'il est trop important, puisse obliger à conduire ce rite dehors. Trois coupes monstrueuses (1 m de diamètre et 0,3 m de profondeur) occupent une estrade au fond de la pièce. La coupe de droite est faite de cuivre, incrustée d'or, et sertie d'émeraudes et de malachite ; celle de gauche est en bronze avec des gravures d'argent, sertie d'ambre et d'améthystes ; et celle du centre est en fer damasquiné de mithril, sertie d'opales de feu et d'onyx (valant chacune 150 po ou plus). Elles donnent toutes une sensation de souillure à ceux qui les touchent.

12 · Chambre d'un Karg-Kragór

Une épaisseur de peaux tannées couvre la face intérieure de la porte de fer. Un lit, une armoire pour les armes, armures et vêtements, et un coffre pour les autres effets personnels sont adossés au mur intérieur. Au centre de la pièce se trouvent une table, des tabourets, un petit gong pour appeler des serviteurs, ainsi qu'un espace libre, pour les « distractions ». Les lieutenants se distraient en torturant et en pratiquant d'autres jeux cruels. Une autre porte donne sur une vaste terrasse. En ce moment, il n'y a qu'un seul Karg-Kragór dans la tour (il occupe cette pièce), l'autre (cf. n° 14) est soit mort, soit sorti avec les troupes. La fortune de chacun d'eux est de 10 po plus 1 à 10 po en pièces, babioles et bibelots.

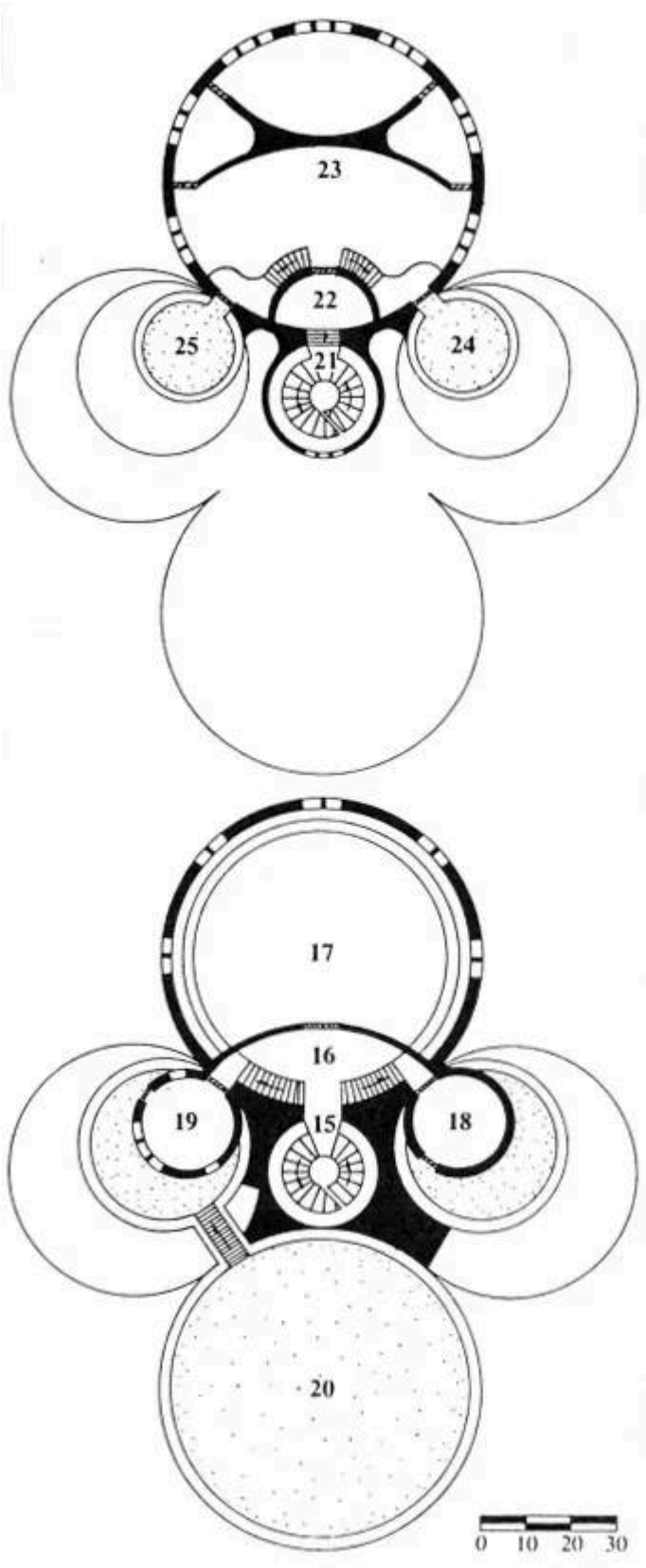
13 · Salle du conseil

Une massive table de pierre se dresse au centre d'un cercle de colonnes. La poussière en couvre la surface rude car Gaurhír demande rarement conseil à qui que ce soit.

14 · Chambre du Karg-Kragór

Identique au n° 12, sauf que cette pièce est actuellement inoccupée.

15 · Escalier



Partie supérieure du n° 9.

16 · Le hall

Deux escaliers montent le long du mur intérieur. Une double porte de fer mène à la prison.

17 · Prison

Les captifs, enfermés dans une véritable toile d'araignée de lanières de cuir et de chaînes, sont suspendus au plafond. Il y en a trente, se balançant à différentes hauteurs (dont certains la tête en bas). Un ensemble complexe de leviers et de roues sert à manœuvrer les chaînes ; chacune a un système de poulies pour faire monter ou descendre le prisonnier, et une attache pour l'immobiliser. Beaucoup de prisonniers sont proches de la mort ou de la folie. Cinq d'entre eux peuvent encore marcher, et, peut-être, parler mais ils sont anéantis par leur expérience. Ce sont : trois hommes de patrouille de Cirith Ungol, un garde d'Ithilien Septentrionale et un chevalier Arthadan, égaré du côté du Morannon.

18 · Chambre de l'Angdraug

Un morceau de roche verte, en forme de dent, sur un socle bas occupe le centre de la pièce. Ce roc fait 40 cm 3. Lorsqu'on prononce un mot de commande, le socle s'élève du sol jusqu'à former un piédestal d'un mètre de haut, et une partie du mur devient translucide, comme une vitre verte épaisse. Lorsqu'elle place les deux mains sur la pierre, une personne voit par cette fenêtre la scène qui se déroule devant les yeux de l'Angdraug ; les autres sens, ouïe, toucher, goût et odorat sont aussi relayés à l'opérateur qui peut contrôler les actes de l'Angdraug. Profondément enchâssée dans son cœur animé se trouve la pierre jumelle de celle de cette pièce. Si l'une des deux est détruite, l'autre cesse de fonctionner (il y a 30% de chances que Gaurhír soit dans cette pièce ; s'il y est, il sera en train de faire fonctionner l'Angdraug). Aucune autre fenêtre que celle, ensorcelée, qui permet de contrôler l'Angdraug ne perce les murs de pierre, mais une porte s'ouvre sur la terrasse battue par les vents qui sert souvent à l'atterrissage de féroces ailés.

19 · Chambre du Fha-Kórlash

Pièce opulente selon les critères orques, on y pénètre en passant un rideau de cuir pendu juste derrière la porte de fer. Si ce rideau n'est pas soulevé avec soin et précision, les intrus seront « caressés » par des pointes enduites d'Uraana (un poison de niveau 3, la victime est en fait frappée d'incapacité parce qu'elle voit double pendant 2 à 4 heures. Si le JR rate de 1 à 50, la victime est à -75, si elle rate de plus de 51, elle est à -100). Si d'autres surfaces de peau que le visage sont à nu, les aiguilles s'y enfonceront automatiquement et délivreront leur poison. Autrement : vêtements légers 80%, vêtements épais 50%, vêtements de cuir ou armures 20% (sauf armures de plaques).

Des meubles de fer et de cuivre reposent sur les peaux d'animaux qui jonchent la pièce. Un réservoir à eau en bronze avec un robinet, considéré par le chef comme le summum du luxe et souvent rempli de vin ou de bière, est placé non loin de la porte menant à la terrasse. Le symbole de la griffe orne la plupart des objets : les pieds des meubles, la vaisselle, les vêtements du chef et le support où il pose

son grand couperet. Lorsque ce dernier est en place, le support peut être actionné comme une porte secrète (Extrêmement Difficile (-30) à localiser) ; cela soulève une section du sol de 1,8 m sur 1,2 m qui révèle un amas appréciable, d'or et d'argent volé (700 po, 1580 pa, 2070 pb et 8 objets d'une valeur de 50 à 100 po chacun), ainsi qu'un assortiment d'autres trésors que Gaurhír a permis au Fha-Kórlash de conserver.

Deux femelles Scara-hai sont enchaînées à l'un des coins du lit et trois prisonnières humaines de Gondor sont attachées au mur de la terrasse, à l'extérieur. Ces dernières ont été cruellement torturées.

20 · Terrasse.

21 · Escalier

Partie supérieure du n° 9.

22 · Foyer

On atteint le tout dernier étage de la tour après avoir grimpé un escalier en spirale qui paraît interminable. H n'y a pas de porte entre la cage d'escalier et le foyer. Une barrière invisible, comme celle que Sauron a placée entre les Gardiens Silencieux à Cirith Ungol, obstrue l'entrée. À part Gaurhír et ses invités, seuls ceux qui réussissent un JR de niveau 15 (contre la magie de l'Essence) peuvent franchir cette barrière. Si quelqu'un parvenait à la transpercer, Gaurhír, où qu'il soit, en serait averti.

23 · Les appartements de Gaurhír

Gaurhír n'a pas de serviteur, pour la bonne raison qu'il n'a confiance en personne. Il quitte sa chambre pour se nourrir, consommant des proies vivantes (généralement des prisonniers ou des Orques), et pour commander aux chefs Scara-hai ou à l'Angdraug. Des tentures noires et violettes sont suspendues le long des murs verts. Une lumière magique jette des lueurs émeraude et améthyste sur les épaisses fourrures qui recouvrent le sol et les meubles de bois sombre. Un lit somptueux trône dans l'arrière-chambre, où des volets de fer assombrissent les fenêtres dans la journée, quand Gaurhír dort. Près du lit, un grand coffre contient des gants, des chemises, des chaussures et des chapeaux, mais ni capes ni robes.

Dans une grande armoire se trouvent plusieurs costumes complets, d'à peu près toutes les cultures. Gaurhír revêt ces déguisements pour s'infiltrer dans des sociétés, afin d'en apprendre les secrets politiques et militaires. Il y a dans l'avant- chambre un énorme bureau, des sièges rembourrés et des tabourets. Les tiroirs de ce bureau débordent de parchemins magiques et de manuscrits. Plusieurs meubles aux portes vitrées contiennent des cartes, des carnets de notes, des substances magiques et accessoires de sorcellerie. Des escaliers mènent à deux portes qui ouvrent sur des terrasses. Les trésors qui se trouvent ici sont laissés à votre discrétion.

24 · Terrasse.

25 · Terrasse.

Les Cavernes



Plan des Cavernes de Durthang

1 · Escalier

Ces escaliers relient la tour aux cavernes orques en dessous.

2 · Cave

Dans cette grande pièce pleine d'échos fut construit l'Angdraug. Maintenant, il rôde au loin, fuyant le fatras désordonné d'outils, d'éclats de pierre, d'enclumes, de blocs de métal et de rocher, de chevilles, de clous et de pieux.

3 · Caverne d'entrée

Deux tunnels partent de cette caverne en serpentant ; l'un conduit à travers les vieilles mines de cuivre, et l'autre donne accès aux cavernes des Orques.

4 · Vieille mine de cuivre

Les tunnels sont secs, avec, occasionnellement, une veine de minerai scintillant dans les murs. Le besoin de suivre les filons de cuivre les plus riches a créé des tournants bizarres et des pentes

inattendues sur toute leur longueur. Généralement, les tunnels font 1,5 m de large et sont étayés par des poutres de bois brut triangulaires. Certains des madriers sont fendus et le plafond s'affaisse, mais il y a peu de chances qu'il s'écroule.

5 · Fronts de mine

Les endroits où le minerai était effectivement extrait sont à l'état brut et encombrés de gravats. Us n'ont pas été agrandis par les occupants actuels, du fait que la structure de la roche n'est pas sûre. Il reste, de l'activité passée, quelques outils au rebut, mais il y a peu de chances de rencontrer qui que ce soit.

6 · Porte secrète.

7 · Chambre du Cristal

Les pierres jumelles qui animent l'Angdraug furent découvertes prisonnières des stalactites qui frangent le plafond voûté de cette salle. L'eau a cessé de tomber goutte à goutte sur les formations calcaires, les empêchant ainsi de continuer à croître.

8 · Passage

La caverne des Orques s'ouvre sur ce tunnel plus régulier.

9 · Enclos à femelles

Deux groupes de femelles occupent ces caves bondées : celles réservées aux Shirûks et au Fha-Kórlash, et celles en gestation. Un certain nombre des femelles sont parties avec les guerriers qui lancent l'attaque contre les forteresses de Gondor. Elles vivent dans des conditions misérables, crasseuses, presque sans lumière et ne possédant rien.

10 · Enclos aux petits diables

Cette grande caverne résonne des glapissements et des clameurs rauques des jeunes Scara-hai. Une fois sevrés par leur mère naturelle, ils sont surveillés ici par trois vieilles femelles Orques endurcies. De nombreux rejetons Scara-hai sont malformés ou anormaux au-delà même des latitudes acceptables pour cette race malfaisante ; les vieilles éliminent ces pauvres êtres pour que seuls les plus forts aient leur place dans la tribu.

11 · Caverne des Shirûks (vide)

Ces cavernes ont été complètement vidées après le départ des forces Scara-hai

12 · Caverne des Shirûks

Quatre Shirûks plus anciens partagent cette caverne. Seuls deux d'entre eux sont actuellement là pour surveiller femelles et rejetons (cf. n° 9 et n° 10).

13 · Caverne des Shirûks

Les quartiers des Scara-hai sont des cavernes grossièrement taillées, formées en élargissant les cavités des mines préexistantes. Dix Shirûks moins anciens logent là, bien qu'il n'y en ait qu'un seul encore dans le complexe - habituellement dans la salle des gardes de la tour. Des amoncellements d'effets dégoûtants grossièrement attachés ensemble par des cordes, et des sacs couvrent le sol. Ces baluchons appartiennent aux Shirûks absents, et contiennent peu de choses qui aient quelque valeur.

14 · Entrée des cavernes

Deux Scara-hai gardent la porte de fer dissimulée.

15 · Cavernes des bukras d'élite

Les bukras les plus habiles demeurent dans ces grottes. Étant des unités de combat d'élite parmi les Scara-hai, ils sont un peu plus ordonnés que les autres (mais pas plus propres, l'efficacité militaire ne se confondant jamais avec une bonne hygiène). Les cavernes sont, pour la plupart, vides ; il reste seulement une bukra (2 guerriers et 2 éclaireurs, tous de niveau 2) dans la caverne la plus proche de l'entrée. Chaque Orque a un paquetage personnel contenant 15 à 25 pa et 20 à 40 pb.

16 · Entrepôt

Des denrées moisies encombrent le sol de cette pièce.

5.4 La tache

La tâche des personnages à Durthang dépend en partie de leurs raisons d'y aller (voir ci-dessous, section 5.41). Cependant, quiconque venant là a des chances de faire échouer l'un des plus funestes projets couvés par Sauron, au travers de sa myriade d'agents : l'attaque par Gaurhír des Gondoriens qui surveillent le Mordor à Cirith Ungol et à Minas Ithil. Le but peut être atteint de diverses manières : tuer la forme mortelle de Gaurhír, détruire la pierre jumelle verte liée à celle de l'Angdraug, ou simplement rapporter (au plus vite) des informations concernant l'attaque imminente, de façon à ce que les garnisons soient mieux préparées à la repousser. Tuer le Fha-Kórlash serait également profitable car son commandement et la présence du totem de la tribu (le couperet) sont indispensables au moral des Scara-hai pendant la bataille, et donc à leur efficacité. Comme ce sont les Scara-hai de Gaurhír qui lancent l'attaque du Gondor, des hésitations dans leurs rangs sèmeraient la panique chez les autres Orques et provoqueraient de nombreuses désertions.

Le départ des personnages

Cette aventure peut se suffire à elle-même ou peut servir de suite et fin aux précédentes aventures de ce module. Si elle est jouée indépendamment des autres, les personnages-joueurs seront envoyés par les autorités en Gondor, pour essayer d'en savoir plus sur les plans du nouveau Maître de Durthang, dont ils ont appris la présence par des prisonniers orques. Les personnages arriveront juste à temps pour apprendre les plans malveillants de Gaurhír et pour y mettre un terme.

Si les personnages suivent simplement la piste à partir de Barad Perras, peut-être à la recherche de captifs manquants, sur la piste de butin supplémentaire, ou juste pour s'assurer qu'ils ont soigneusement et complètement éradiqué toute trace d'influence maléfique dans les parages, ils auront les mêmes chances de découvrir les plans de l'attaque, et d'agir en conséquence. Dans ce cas, les personnages auront, comme point de départ, la fin de la précédente aventure.

Une autre manière de commencer pourrait être la rencontre de Thanadirian, de la même manière que dans la section 4.41. Toute autre source de rumeurs concernant un maître diabolique, dont le repaire est situé dans une citadelle en haut des Ephel Dúath, pourrait entraîner des chasseurs de primes et autres chercheurs de trésors sur les pistes qui sillonnent les pentes du Hallras.

Aides

Les personnages peuvent obtenir de l'aide pour cette aventure soit ouvertement soit au moyen de suggestions et indices. Los informations préliminaires concernant le Maître de Durthang seront rares et peuvent dépendre de comment et où les joueurs commencent ; ceux qui sont envoyés par les autorités de Gondor peuvent en savoir un peu plus grâce à l'interrogatoire d'un Orque capturé, par exemple, alors que des rumeurs glanées lors de bavardages dans les auberges et sur les marchés seront confuses et contradictoires à l'extrême.

Être accompagné de quelques PNJ peut être utile, si le groupe manque de certaines compétences. Thanadirian est ici la première option, ainsi que n'importe lequel des personnages pré-tirés de la section 2.0. Savoir comment disposer du loup-garou, une fois que sa nature est connue, serait aussi très utile.

Obstacles



En tant que MJ, vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté de cette aventure comme vous l'entendez. Vous pouvez augmenter le nombre des Scara-hai qui restent à Durthang, placer des sentinelles au mur d'en bas ou dans les grottes le long du chemin qui monte à la citadelle (voir section 5.32), obligeant les joueurs soit à les circonvenir, soit à les tuer. Une fois que Gaurhír aura connaissance de l'approche des personnages, il fera le nécessaire pour préparer la meilleure défense là où c'est possible avec le « personnel » qui lui reste. S'il s'aperçoit que le groupe est vraiment puissant, il y a des chances qu'il utilise son aptitude aux changements de formes pour tenter de s'infiltrer parmi eux sous un déguisement et les piéger quelque part.

La tour elle-même est en endroit très dangereux, dotée de semi-intelligence et d'une nature assez malveillante. Il en est dit davantage sur ses effets spécifiques dans la section 5.52. Le seul autre adversaire important est le temps si vous désirez fixer une date pour le début de l'attaque des Scara-hai.

Récompenses

La récompense pour venir à bout de Gaurhír, et massacrer les Scara-hai après les avoir surpris, devrait être généreuse, et proportionnée à la compétence déployée par les personnages. Les autorités de Gondor peuvent récompenser les personnages bien intentionnés avec de l'argent, des cadeaux (peut-être un objet magique) et peut-être même un titre de noblesse. Pour les autres, qui auront

participé à l'aventure avec une attitude plus mercenaire, la récompense ne sera composée que d'argent et de remerciements chaleureux. Il y a un joli magot à ramasser dans la tour et dans les cavernes des Orques, que les personnages sont libres de s'approprier.

5.5 Rencontres

Rencontre dans les Ephel Dúath

Une fois qu'ils seront dans les hautes terres ombreuses et perfides de la frontière nord-ouest du Mordor, les personnages trouveront le voyage lent et dangereux. Un jet de dé devra être effectué sur la Table des Rencontres tous les 3,2 km.

1. **Scara-hai** · Cette rencontre aura lieu avec une bukra de Scara-hai (cf. section 3.25/26), en patrouille ou en marche forcée pour porter des messages. Us éviteront le groupe, ou l'attaqueront, selon ce qui semblera opportun. Si vous voulez rendre cette rencontre plus difficile, vous pouvez mettre deux bukras ou faire accompagner les Scara-hai d'un Karg-Kragór (cf. 4.23).
2. **Animaux** · Toutes les créatures listées ici pourront attaquer, même un groupe fort ou nombreux. Le nombre de bêtes rencontrées est laissé à votre entière discrétion, mais la rencontre ne devra pas être beaucoup plus qu'un simple désagrément ; il doit également être possible qu'un groupe prudent évite la rencontre s'il agit rapidement et avec bon sens.
3. **Vapeurs** · Les changements de l'atmosphère peuvent être très soudains (c'est toujours le cas pour les flammes), ou plus insidieux et graduels. Les flammes affectent 1 à 6 personnages au hasard, comme une boule de feu +30, avec les modificateurs habituels applicables à la cible (en faveur des personnages), et un Coup Critique maximum « C ». Le brouillard réduit simplement la vision à 3-30 m et persiste sur 1,6 à 9,6 km ; si d'autre brouillard ou de la fumée sont rencontrés pendant ce temps, la perception visuelle est encore diminuée d'un facteur de 10 à chaque fois. La fumée réduit la vision à 15-150 m, et pique les yeux : tout le monde subit une réduction de moitié du bonus de Perception et doit réussir un JR de niveau 2 ou cet état persiste pendant 48 heures. La fumée ne s'étend pas sur plus de 1,6 à 4,8 km. Elle n'a pas d'odeur particulière, et peut être à des moments divers âcre, piquante, aigre ou fuligineuse.
4. **Événements** · Les différents événements donnés sur la table se produisent à un moment quelconque au cours des 3,2 km après le lancer de dé. Ceci donne à vos joueurs l'impression qu'il ne s'est rien passé. Une Chute signifie (à 50%) que l'un des personnages a glissé, ou est tombé dans un trou ou une crevasse. Un jet immédiat de Maladresse de MM doit être effectué pour déterminer les dégâts, même si le personnage était encordé ; les autres personnages doivent alors voir comment ils

peuvent aider celui qui est tombé à remonter. Alternativement (50 %), ce peut être une chute de pierres, un glissement de boue ou une avalanche de neige, qui peuvent tomber soit sur le groupe, soit devant eux, leur bloquant ainsi le passage jusqu'à ce qu'ils franchissent l'obstacle ou le contournent. Ce qui tombe sur le groupe est considéré comme une attaque GCo à +30. Si l'un des personnages du groupe réussit une Perception Facile (+20), ils repéreront la chute et bénéficieront de leur BD normal. Si le groupe s'égare, ne le leur dites pas tout de suite (éventuellement, permettez-leur un jet de Perception, lors du jet de rencontre suivant, pour voir s'ils s'en rendent compte). S'ils ne retrouvent pas leur chemin avant d'obtenir un nouveau résultat « Égaré », ils seront à jamais perdus dans les montagnes, et incapables de retrouver leur chemin. Les Pointes sont un événement spécial : 1 à 3 personnages du groupe grimpent ou glissent sur des rochers déchiquetés, aux pointes aiguës, qui, éventuellement déchirent ou arrachent quelque chose (par exemple, la lanière qui tient un sac à dos, une arme ou un bouclier). Cet objet sera perdu sauf si les personnages trouvent un moyen de le récupérer.

5. **Rien** · Ceci signifie que le groupe ne rencontre rien de particulier ; vous cependant souhaiter qu'il se passe ou qu'ils voient autre chose (quelque chose vous survole ; vous entendez un son qui donne le frisson ; la température / le temps change, etc.)

Rencontres à Durthang

Les dés doivent être lancés, pour déterminer les rencontres, chaque fois qu'un nouvel étage/endroit est atteint.

1. **Scara-hai** · on peut rencontrer des Scara-hai errant dans les cavernes. Vous pouvez noter le nombre total de Scara-hai dans le bâtiment, avant l'arrivée du groupe, puis déduire de ce total ceux qui ont été rencontrés et tués, à l'endroit approprié. Les gardes seront soit les deux guerriers d'une bukra, soit une bukra complète. Dans ce dernier cas, l'un des éclaireurs (ou les deux) s'enfuira immédiatement pour donner l'alarme, alors que les autres engageront le combat. Les messagers sont des coureurs qui portent des ordres ou des informations ; en général, ce sont des éclaireurs de niveau 1 ou 2, possédant un bonus de MM de +5/+10. Ces messagers portent presque toujours leur message de tête, ayant été entraînés de manière à développer leur mémoire. Les serviteurs peuvent être des jeunes mâles ou femelles de niveau 1. Ils n'ont pas d'armure mais peuvent avoir une massue (ou quelque chose d'équivalent) pour combattre ; ils n'attaqueront cependant jamais et ne feront que se défendre. On peut facilement les intimider.
2. **Effets de Pierre** · ce sont des effets spéciaux dus à la combinaison de la roche dont sont faites la tour et les cavernes, et de l'usage maléfique auquel Durthang a été soumis pendant des centaines d'années. Ce type de roche, qui est inconnu ailleurs et n'a de

nom dans aucune des langues des Peuples Libres, peut produire des manifestations extérieures afin de protéger le mal qui réside ici. La roche peut être considérée comme semi- consciente ; elle perçoit les pensées et les actions de tout intrus et produit un certain nombre d'effets pour les effrayer ou les faire fuir. La Désorientation sert seulement à perturber chacun dans le groupe. Tout le monde doit faire un JR contre un sort d'Essence de niveau 4 ; en cas d'échec, ils seront persuadés que les autres prennent la mauvaise/l'autre direction (cela peut aller jusqu'à confondre le haut et le bas, dans un escalier). Cette désorientation se dissipe dès qu'ils sont sortis de l'endroit. Les JR doivent être faits en secret par le MJ ! Toute personne désorientée une fois subit une pénalité de -50 sur ses JR ultérieurs. Une Chute indique une chute de pierres ou un traquenard. Les deux sont illusoires (équivalent d'un sort de Fantasmagorie) : la première affecte une zone de 3 m de rayon, à l'intérieur de laquelle tout le monde subit une GCo à +30 ; le traquenard piège une seule victime avec une attaque ECo à +80. Une fois que la nature des Chutes est découverte, considérez cette attaque comme Néant. Vous pouvez également, dans les mines (cf. section 5.32), faire réellement s'écrouler un plafond ! Un Fantôme naît de l'imagination des personnages, dû à la roche, et sort d'un mur. Il pourra être (à 50%) soit une vapeur verdâtre représentant quelqu'un que les personnages savent mort, avec les effets combinés d'un sort de Refroidissement de l'Air et d'un Mur de Froid sur tout ce qui le touche ou passe à travers. Ou bien ce sera (50 %)une horde de goules et de squelettes sortant apparemment d'une porte secrète, il faut réussir un JR contre une Frayeur de niveau 7, pour éviter d'être étourdi. S'il n'y a qu'une personne qui résiste (ou aucune), le groupe risque d'être débordé et capturé, tant qu'ils croient à l'illusion. La Chaleur n'est pas une illusion mais bien une propriété de la roche : celle-ci s'échauffe à la vitesse de 3° C/round jusqu'à une chaleur maximum de 80° C.

3. **Chargement** · un chargement est quelque chose laissé temporairement par un Scara-hai. Ce peut être (à 80%) un baluchon d'effets, un sac de nourriture (ce que les Orques appellent de la nourriture !), un fagot de bois, des torches, etc. ; ou (à 20%) quelque chose de spécial, comme un prisonnier, une peau de loup, du butin, etc.
Le chargement peut contenir quelque chose d'utile aux personnages ou peut juste leur faire perdre du temps.

4. **Spécial** · une rencontre spéciale peut être bonne ou mauvaise pour le groupe (et si elle est mauvaise, elle est vraiment mauvaise). En général, il s'agit de l'un des adversaires les plus puissants de l'aventure (Gaurhír ou le Fha-Kórlash, avec ou sans gardes), un accident (une glissade entraînant une blessure, un support du toit qui s'écroule, une pièce d'équipement qui casse, etc.), quelques Scara-hai sous forme de loups, partant chasser, ou un événement plus imprévu : la rencontre d'un prisonnier évadé des cavernes des Orques (on ne s'évade pas de la tour !), la découverte fortuite d'une porte secrète en voyant quelqu'un l'utiliser, etc…

PNJs de l’aventure

PNJ POUR "AUX PORTES DU MORDOR"

Nom	Niv.	Coups	TA	BD	Bo	Pro Melee	BO Projec	BO	MM	Notes
Gaurhír	10	175	Au	50*	N	N	98ba	-	40	Loup-garou démoniaque ; Mage
Fo90, Ag94, Co85, Ig79, It96, Pr97, Ap30. *										
Fha-Kórlash	6	86	CM	15/40	O	Jam	102cp	68xb	5	Scara-hai ; Guerrier
Fo91, Ag66, Co70, Ig43, It69, Pr80, Ap32.; Bassards avec griffes										

Abréviation:
cp : couperet.

PNJ de l’aventure

06 · Les Scara-hai

Les Scara-hai sont une petite tribu d'Orques qui ont développé des particularités raciales uniques, et qui, également, sous l'influence de la magie d'arcane, ont d'autres capacités spéciales.

6.1 Histoire des Scara-hai



À l'origine, les Scara-hai vivaient dans le lointain sud-est du Mordor, là où les Ephel Dúath bordent le Khand. Ces contrées éloignées n'ont jamais été pacifiées par le Gondor après la chute de Sauron, et nombre de pratiques ténébreuses s'y poursuivirent, dont peu d'autres eurent connaissance. Un ancien (et toujours jeune…) serviteur de Sauron, Gaurhír, découvrit ces Orques et les détourna selon son propre but, les amenant à déployer tous leurs efforts pour vénérer et adorer les bêtes sauvages connues sous le nom de Ouargues. Grâce à ses propres connaissances et à ses compétences, Gaurhír trouva un moyen d'enchanter des peaux de loups de telle sorte que, lorsque les Scara-hai les endossent, ils puissent avoir une forme moitié Ouargue, moitié Orque.

6.2 Description

Les Scara-hai sont appelés les Orques de la Griffe Verte, et celle-ci est le symbole que leurs guerriers portent sur leurs plastrons de plaques. Toutefois, le nom décrit également leur apparence lorsqu'ils

sont sous la forme de loups car leurs yeux brillent alors d'un vert iridescent et leurs dents, leur fourrure et leurs griffes prennent toutes une teinte verdâtre. Le processus de transformation est relativement rapide, il ne prend que 30 secondes à partir du moment où la peau de loup enchantée est endossée. Cependant, l'enchantement de la peau prend une heure et nécessite un procédé rituel compliqué. Chaque Scara-hai possède sa peau de loup, avec laquelle il a été initié ; bien qu'elle puisse, au besoin, être remplacée, chacun la défend habituellement avec une férocité qui n'est surpassée que par celle mise à défendre sa vie, et encore…

Après la transformation, la forme du loup peut être conservée pendant un maximum de six heures. Pendant ce temps, les Scara-hai conservent leur intelligence native, mais jouissent des sens d'un Ouargue et aussi de sa morsure féroce. Leurs mains s'allongent pour devenir des griffes, mais celles-ci ont des pouces opposables et peuvent ainsi tenir des armes (avec -20 au BO) ou des outils. Les autres bénéfices de la transformation incluent un meilleur moral (du fait de leur soif de sang) et davantage de Points de Coups. Sous la forme du loup, les Scara-hai ont une étrange infirmité vis à vis d'une certaine herbe, l'*Aconit* (également appelée « Tue-Loups », ou « Campanule » en langage commun). S'ils l'absorbent ou l'appliquent sur une blessure, les Scara-hai perdent 1 point de coups par round, et doivent, tous les 5 rounds, réussir un JR de niveau 9 contre une mort torturante. Sous la forme du loup, ils sentent l'herbe à 50 pas et l'évitent.

6.3 Organisation des Scara-hai

Les Scara-hai sont organisés selon un système tribal similaire à celui des autres Orques. Les femelles et les jeunes sont tenus à l'écart, et servent d'esclaves. Seuls les mâles les plus forts ont le droit de procréer. Quelquefois, dit-on, Gaurhír accouple des Ouargues avec des femelles Scara-hai, pour renforcer la nature animale de la tribu. Cette dernière est menée par le *Fha-Kórlash* (Or. « Grande Mâchoire »), ou chef. Les attributs de son office sont un grand couperet et des brassards. Il a deux lieutenants, ou *Karg-Kragór* (Or. « Crocs qui Déchirent »), choisis parmi les meilleurs éclaireurs de la tribu. Leurs fétiches sont des colliers de dents de loups enchantées.

Le reste de la tribu est organisé en *Bukras* (Or. « Griffe ») de 5 Orques, chacune formée de deux guerriers, deux éclaireurs et un *Shirûk* (Or. « Bondissant »). Ces derniers possèdent une arme spéciale, une massue griffue qu'ils appellent un Ór-Bukar.

Les autres caractéristiques des Scara-hai sont données dans la section PNJ des aventures où ils apparaissent pour la première fois.

07 · Les tables

7.1 Rencontres dans le Nord des Ephel Dúath

7.1 RENCONTRES DANS LE NORD DES EPHEL DUATH

	Code de Rencontres	CIRITH HELKOND	Environs d'imlad	Plateau de lechil
A)	Scara-hai	01-05	01-02	-
B)	Féroce ailé	-	-	01-02
	Mouches de Mordor	-	-	03-04
	Chèvre sauvage	06-11	03-04	-
	Araignée géante	12-14	05-11	05-14
C)	Flammes	-	12	15-29
	Brouillard	15-18	13-20	30-31
	Fumée	19-20	21-24	32-39
D)	Chute	21-23	25-29	40-42
	Groupe perdu	-	30-31	43-52
	Pics	-	-	53-60
E)	Rien	24-00	32-00	61-00

RENCONTRES DANS LA CITADELLE DE DURTHANG

	Code de Rencontres	Cavernes	Tour
A)	Gardes	01-04	-
	Messagers	05-06	01-02
	Serviteurs	07-12	-
B)	Désorientation	13-14	03-08
	Chute	15-18	09-20
	Fantôme	-	21-32
	Chaleur	19-20	33-44
C)	Chargement	21-27	-
D)	Spécial	28-29	45-48
E)	Pas de Rencontre	30-00	49-00

Rencontres dans le Nord des Ephel Dúath

7.2 Créatures de l'Ithilien et des Ephel Dúath Septentrionaux

7.2 CREATURES DE L'ITHILIEN ET DES EPHEL DUATH SEPTENTRIONAUX

Type	Niv.	Tai	Vit	Coups	TA	BD	Premier BO	Second BO	Notes
Cadavre Endormeur	5	M	RA/-	100	Au	30	-	-	Attaque de sorts.
Mouches du Mordor	1	T	TR/RA	2	Au	35	15TMo	-	Essaims de la 100.
Kraken	15	M	MR	150	Au	50	75MSa*3	-	Attaques multiples.
Araignée Géante	5	M	MO	50	CD	25	65GDa	55MMo	Empoisonne.
Warg	†	M	RA/MR	+50%†	CS	45	90GMo	Arme*	Scara-hai loups.
Cheval de Guerre	5	G	RA/RA	160	CS	30	70MPi	30MBo	Jument de Baltab
Sanglier Sauvage	3	M	RA/MR	120	Au	30	40GCo	30MBo	-
Chèvre Sauvage	2	M	RA/RA	60	CS	45	40MCo	60PBo	Servent de gardes

Créatures de l'Ithilien et des Ephel Dúath

7.3 Les herbes de l’Ithilien et des Ephel Dúath Septentrionaux

7.3 LES HERBES DE L'ITHILIEN SEPTENTRIONALE

NOM	FRÉQ.	FORME	NOTES
Aloès	ED	Onguent	x 2 vitesse de soins brûlures/coupures.
Arlan des Jardins		Cataplasme	Soigne 4 à 9 points de coup.
Arlan sauvage	A	Cataplasme	Soigne 1 à 6 points de coup.
Arpsusar	D	Petiole	Soigne les muscles.
Athelas	ED	Inhalation	Panacée.
Attanar	TD	Cataplasme	Soigne les fièvres.
Yeux Bleus Brillants	ED	Thé	Augmente la vision (x3) pendant 3 heures.
Moutarde sans Souci	A	Emplâtre	Soigne tous les points de coup.1 heure d'immobilisation
Faîne	D	Ingestion	Nourriture pour une journée.
Panier d'Elben	TD	Soupe	Stimulant. vitesse x 2 pour 1 round.
Gland de Chêne Soyeux	F	Ingestion	Nourriture pour une journée.
Grappe de Feuilles de Magnolia	TD	Nectar	Nourrissant, enivrant, (rêves).
Kelventarb	M	Friction	Soigne 1 à 10 points de coup dus à des brûlures.
Rewk	F	Mastication	Soigne 2 à 20 points de coup.
Sarah-sort-la-Tête	R	Racine	Nourriture pour 3 semaines.
Bonherbe Piódómi	M	Boisson	Donne confiance. +25 au moral.
Sulimquelótê	M	Friction	Bonne odeur pendant 4 heures.
Suranre	F	Inhalation	Soulagement d'1 rd d'Etourdissement.
Thurl	A	Boisson	Soigne 1 à 4 points de coup.
Yaran	A	Inhalation	Affine l'odorat et le goût pendant 1 heure.

UTILISATION DES HERBES A MAR MALIARNIN

PRODUIT	VOLUME	VALEUR	INGREDIENTS
Mirlothnen (Eau Parfumée)			
Cirelnen (Eau de Lavande)	25 cl	3 pa	Huile de Lavande
Hirvia (Eau pour le soir)	25 cl	4 pa	Roses, Clou de Girofle, Feuilles de Laurier
Ithilnen (Eau d'Ithilien)	25 cl	2 pa	Menthe, Romarin, Rose
Belmirnen (Parfum)			
Caryopha	25 cl	6 po	Œillet
Hwestene	25 cl	3 po	Muguet
Lathlasse	25 cl	12 po	Vanille, Cèdre, Cannelle
Myranis	25 cl	2 po	Baume, Muscade
Myrista	25 cl	4 po	Muscade
Ngaelen	25 cl	8 po	Jasmin
Olvardil	25 cl	28 po	Rose, Gardénia, Jasmin, Orange
Uinia	25 cl	4 gp	Mousse musquée
Fladuciel (Huile et Savon)			
Findirciel (Huile Capillaire)	25 cl	12 pa	Sauge, Châtaignier (fonce les cheveux)
Finthien (Shampooing)	100 cl	15 pa	Camomille, Verveine, Romarin
Fúmell (Huile Corporelle)	25 cl	10 po	Essence de Coquelicot
Melinzuil (Savon à la Rose)	75 cl	5 pa	Pétales de Roses
Yrncielin (Huile de Bain)	100 cl	2 po	Pin, Santal
Uwing (Bière)			
Bière de Pissenlit	4 l	16 pc	Racine de Pissenlit, Gingembre, Citron, Sucre
Ginnas (Ad : bière brune)	1 l	1,5 pb	Ortie, Houblon, Bardane, Sucre
Bière de Lune	4 l	8 pc	Houblon, Orge
Bière de Sauge	4 l	12 pc	Houblon, Feuilles de Sauge, Orge, Froment
Iarnin (Vin)			
Cûlaisson	50 cl	1 pa à 20 po	additionné de bourgeon de mûrier, de pétales de Roses, le prix dépend du cru
Maliarnin (rouge)	1 l	12 pc	contient la peau des raisins
Maliarnin (blanc)	1 l	15 pc	légèrement effervescent
Rimaur-iarnin	1 l	32 pc	Fleurs de Sureau
Firirnin ([S: Eau de Vie] Liqueur ou Cordial)			
Brosiarnin "vin de bois"	25 cl	10 pc	Extraits de Pin, avec d'autres parfums de bois
Culdnor, liqueur dorée	25 cl	16 pc	Gingembre, Orange, alcool
Dolcrist, cordial limpide	12,5 cl	2 pb	Graines de Cumin et Carvi, très fort (S: Casse-tête)
Hydromel	50 cl	18 pc	Romarin, Cannelle, Macis, Muscade, Trèfle blanc, Gingembre, ajoutés à du vin
Mircalon (Joyau Vert)	25 cl	25 pc	Menthe, Anis

NOMS EXACTS DES HERBES ET DES PLANTES

bouleau argenté ..... brethil
bouleau argenté nain ..... perbrethil
cèdre ..... cúewhn
chèvrefeuille ..... Rh : milithrag
chicorée ..... intybath
coquelicot ..... fúmella
cyprès ..... thárn
fougère arborescente ..... cadairian (pl)
hêtre ..... neldor
jasmin ..... ngaelen
lierre rampant ..... nellam
muscade ..... myrista
mousse musquée ..... uinia
nigelle ..... melhith
œillet ..... caryopha
orchidée ..... iscôloth
orchidée trilobée ..... nelcariscê
pin/sapin ..... thôn
rose ..... melui
sureau ..... rimaurlos
tresses de la dame d'automne ..... iavas finiril
yeuse ..... ereg

Les herbes de l'Ithilien et des Ephel Dúath Septentrionaux



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 ».