La Porte des Gobelins et l'Aire de l'Aigle



« Il y a des Orques devant » murmura Mirag. Le ranger recula vers ses compagnons dans le passage souterrain étroit. Kôma leva son marteau. « Nous devons frapper maintenant tant qu'ils ne sont pas préparés ! » conseilla vivement le guerrier nain. « Onree et Muldec sont enchaînés ; ils sont perdus si les Orques atteignent Gobelinville ! »

Le mystique Semi-Elfe Trevor hocha la tête pour acquiescer avec réticence. « C'est la dernière fois que nous pouvons tenter de les libérer. Les Orques ne peuvent supporter la chaleur et la lumière de mon trident ; je déclencherai une lueur aveuglante avant votre attaque. »

De derrière vint la voix haut perchée d'un Hobbit : « J'ai encore vu les yeux — en train de nous suivre tout en nous surveillant ! » Tobold se glissa nerveusement près de Trevor et Kôma se mit à rire : « Nous ne nous attendions pas à ce qu'un Hobbit combatte ». Trevor posa la main sur l'épaule de Tobold : « Tu en as déjà suffisamment fait pour mériter ma confiance, Messire Bonterrier. Sans ta vue perçante, nous n'aurions jamais trouvé l'entrée secrète des Orques. Si tu veux, reste-là et garde nos arrières. »

> *Kôma s'avança un peu, rabaissant la visière de son casque ornementé. Mirag, épée en main, le suivit en se baissant à cause du plafond bas du passage. Ensuite, Trevor s'engagea, la tête penchée en concentration sur le sort à invoquer de son trident.*

> *Tobold resta dans les ténèbres un instant. Son cœur se mit à battre lorsque deux lueurs verdâtres lui semblèrent se rapprocher des arrières du groupe. « Je n'ai pas peur, se dit Tobold à lui-même, mais avec des Orques devant et des yeux derrière… » Sa main trembla un court instant pendant qu'il se dépêchait de rejoindre ses amis tout en étreignant le pommeau de sa dague dégainée.*

Crédits

Auteur : Cari Willner.

Correcteur : Coleman Charlton.

Graphismes : Jessica Ney, Richard Britton, Kevin Barrett.

Production : Kurt Fischer, John Ruemmler, Coleman Charlton, Olivia Johnston, Sean Murphy.

Illustration de couverture : Chris White.

Illustrations intérieures : Steven Peregrine.

Cartes : Pete Fenlon.

Contributions spéciales : Steven Bouton, Sean Murphy, Judy Hnat, Kevin Barret, Deane Begiebing. Chris Christensen, Terry Amthor, Bruce Neidlinger, Sam Irvin, Mitch Walker, Bill Downs, Ted Pfalz, Randy Hart, Mike Allen, Kurt Rasmussen, Billy Covert, Kathleen Conner, Swink.

Titre original : *« Goblin-Gate and Eagle's Eyrie »*.

Traduction/maquette : Thierry Betty.

Copyright

Copyright © 1985 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING INC., Berkeley, CA., USA.

1984 TOLKIEN ENTERPRISES, BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce jeu sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA, USA.

La Porte des Gobelins et l'Aire de l'Aigle, 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 sur le marché français par : HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

La Porte des Gobelins

et l'Aire de l'Aigle

Une nouvelle aventure dans
Les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN



Basé sur Bilbo le Hobbit et sur Le Seigneur des Anneaux, ce livret détaille le Haut Col des Monts Brumeux. Aventurez-vous dans les profondeurs de la Porte des Gobelins, royaume du Grand Gobelin, et dans la cachette de Gollum, possesseur de l'Anneau Unique. Volez avec les Grands Aigles de l'Aire de l'Aigle, arpentez les rues de Mastherlburg, ville marchande de l'Anduin supérieur, ou affrontez les Géants des Monts Brumeux.

I.C.E.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par
HEXAGONAL, 9, Galerie Montmartre, 75002 Paris.

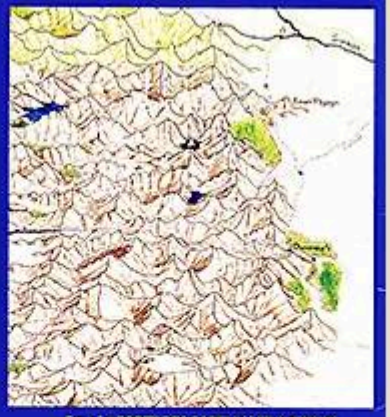
Réf. 00355

La Porte des Gobelins

et l'Aire de l'Aigle

Un Module d'Aventure utilisable avec le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM)™, ROLEMASTER™ ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Coupant en plein cœur des Monts Brumeux, le Haut Col chemine depuis Rivendell et le Rhudaur jusqu'à l'ancienne route naine allant vers l'Est à travers la redoutable forêt de Mirkwood.
Près de son sommet, les Orques ont creusé l'une de leurs fameuses places fortes souterraines, connue par ses voisins pleins d'appréhension sous le nom de la Porte des Gobelins.
Le site stratégique de la Porte des Gobelins est une menace incommensurable pour les Peuples Libres car elle est proche de l'Angmar et de la capitale orque du Mont Gundabad.



Dans LA PORTE DES GOBELINS ET L'AIRE DE L'AIGLE, vous trouverez :

• 2 PAGES EN COULEURS : l'une étant la carte régionale du Nord des Monts Brumeux et l'autre représentant plus particulièrement la région du Haut Col et de l'Aire de l'Aigle.

• PLANS PRINCIPAUX : la forteresse souterraine orque de la Porte des Gobelins, la ville nordique de Mastherlburg.

• CARACTÉRISTIQUES DE JEU : sur Gollum et son "précieux", l'Anneau Unique.

• RENSEIGNEMENTS CULTURELS : sur quelques peuples de la région — Orques, Hommes du Nord, Béornides, Grands Aigles et Géants de Pierre.

Créé par Iron Crown Enterprises,
Produit et distribué sur le marché
français par HEXAGONAL, 9 Galerie
Montmartre, 75002 PARIS.

00355

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.

© 1986 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module 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.

01 · Indications



Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'une nouvelle vécue, dans laquelle 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 de 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 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 des schémas préexistants. I.C.E. ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible mais espère 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 du SEIGNEUR DES ANNEAUX ; c'est ainsi qu'ils ont été conçus et donc aucune contradiction ne doit apparaître avec une quelconque des autres sources.

1.1 Définitions et termes

Les abréviations et termes suivants sont utilisés dans ce produit de la gamme.

1.11 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.

Angmar (S. « Maison de Fer ») : l'Angmar est fondée aux alentours de 3A 1300 par le Roi-Sorcier, le Seigneur des Nazgûl. C'est un royaume maléfique niché dans et le long des flancs glacés des Hithaeglir (S. « Monts Brumeux ») septentrionaux, dans le haut plateau de l'Eriador septentrional. Entre 3A 1301 et 1974, l'Angmar est en guerre contre l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur, les trois États Dúnedain successeurs de l'ancien Arnor.

Cniht (pl. cnihtas) : officier monté de la garde de la ville de Maethelburg.

Dúnedain (S. « Edain de l'Ouest » ; sing. : *Dúnadan*) : ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Núménor vers 2A 32. Les Dúnedain revinrent pour explorer, commercer, coloniser et, plus tard, conquérir de nombreuses régions le long des côtes Ouest, Sud et Est d'Endor, au cours du Deuxième Âge. Malheureusement, leur orgueil et leur désir de puissance les conduisirent à tenter une invasion des Terres Éternelles des Valar (Valinor). Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les Fidèles furent sauvés lorsque Núménor s'engloutit ; ils naviguèrent vers l'Est jusqu'aux Terres du Milieu du Nord-Ouest. Là, ils fondèrent les « Royaumes Exilés », les royaumes d'Arnor et du Gondor.

Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérables, une longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'Adûnaic est leur langue natale

Eriador : tout le territoire au Nord de la rivière Isen et entre les *Ered Luin* (S. « Montagnes Bleues ») et les Monts Brumeux. Sa frontière Nord s'étend le long de la crête des hautes terres qui court en direction du Nord-Ouest depuis Car Dûm pour se jeter dans la Baie de Glace de Forochel. Certains récits situent sa frontière Sud le long de la ligne marquée par les rivières *Gwathló* (S. « Flotgris ») et *Glanduin* (S. « Vol-de-Cygnes »). La plupart la tiennent pour être cette région au Nord de la traditionnelle frontière occidentale du Gondor. Eriador se traduit approximativement par « Terres Vides » et comprend les terres de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthedain et, pour partie, le Pays de Dun et l'Enedwaith.

Fyrd : la milice régionale des Nenedain.

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 (le 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).

Haut Col : la passe à travers les Monts Brumeux à l'Est de Rivendell.

Hommes des Collines : cette race d'humains petits, à la peau mate et hardis colonisèrent le Rhudaur à la fin du Premier Âge et au début du Deuxième Âge. Lointains cousins des Dunlendings, ils vécurent pacifiquement comme chasseurs et cueilleurs jusqu'à l'arrivée des Dúnedain et des tribus de Dunlendings lors du Deuxième Âge. Les Hommes des Collines sont trapus, sont moins grands que les Hommes du Nord pour un poids sensiblement égal. Leur peau est basanée ; leurs yeux sont marrons et leurs cheveux sont châtain foncé. Montagnards compétents, ils parcourent les collines accidentées aussi facilement que d'autres se déplacent en plaines.

Peuple bruyant, vigoureux et pointilleux, les Hommes des Collines sont très suspicieux et hostiles envers la plupart des étrangers. Ce sont de braves combattants compétents mais mal armés ; ils n'hésitent pas à employer la traîtrise et l'embuscade. Les Dúnedain et les Hommes du Nord sont leurs ennemis héréditaires ; les Elfes sont très craints et évités. Les Hommes des Collines parlent un dialecte dérivé du Dunael, certains possèdent quelques rudiments de Westron afin de converser avec des étrangers. Superstitieux jusqu'au bout des ongles, ils adorent diverses petites déités vindicatives en leur offrant des sacrifices.

Hommes du Nord : aussi appelé Septentrionaux ou Nordiques. C'est un peuple d'humains grands et forts, au teint pâle et chevelu. Ils font partie des « Hommes du Milieu », un groupe culturellement et physiquement plus proche des Elfes que des « Hommes Communs », mais néanmoins distinct des « Hommes du Haut » ou Edain. Les Hommes des Bois, les Hommes des Plaines ou Gramuz, les Hommes des Lacs, les Hommes des Vallées, les Éothraim, les Éothéod, les Beornides et les Nenedain sont différentes branches des Hommes du Nord.

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 de l'Endor.

Monts Brumeux : la grande chaîne de montagnes au Nord-Ouest des Terres du Milieu, s'étendant sur plus de 1 400 km depuis le Territoire Inculte du Nord jusqu'à la Percée du Rohan.

Nenedain : les Hommes du Nord des Vallées de l'Anduin.

Peuples Libres : les races « bonnes » des Terres du Milieu — les Elfes, les Nains, les Hobbits et les Humains (particulièrement les Dúnedain) ; ces races sont plus précisément opposées à Sauron.

Rhovanion (S. « Pays Sauvage » ; littéral. « Lieu Sauvage ») : traditionnellement, cette région comprend toutes les terres au Sud des *Ered Mithrin* (S. « Montagnes Grises ») et au Nord du Mordor, comprises entre les Monts Brumeux et la rivière Eau-Rouge. Cette région comprend Mirkwood et la vallée septentrionale de l'Anduin.

Rhudaur (S. « Forêt de l'Est » ; Du. « Région du Magnifique Or-Rouge ») : la plus orientale des trois parties d'Arnor, le Rhudaur est un pays rude et boisé, d'où son nom. C'est également un territoire aux cultures diverses et à la politique changeante qui comprend une population relativement réduite de Dúnedain. Des *Ne Dreubhan* (Hc. « Hommes des Collines ») et, venus plus tard, des Dunlendings immigrants forment la majorité de sa population. Le Rhudaur devient un royaume Dúnadan indépendant avec la reddition de l'Arnor en 3A 861 et tombe sous la domination du Roi-Sorcier d'Angmar entre 3A 1301 et 1350. Il cesse d'exister en tant qu'état souverain avec la guerre de 3A 1409.

Roi-Sorcier : le Roi-Sorcier d'Angmar, aussi appelé le seigneur de Morgul, était le chef des Nazgûl ; il était le Seigneur des Nazgûl et possédait le pouvoir inestimable d'agir indépendamment.

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.

1.12 Abréviations

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

Les systèmes de jeu

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

Caractéristiques des personnages

Abr.	Termes
AD	Auto-Discipline (RM)
Ag	Agilité (RM et JRTM)
Co	Constitution (RM et JRTM)
Em	Empathie (RM)
Fo	Force (RM et JRTM)
In	Intelligence (JRTM)
It	Intuition (RM et JRTM)
Me	Mémoire (RM)
Pr	Présence (RM)
Ra	Rapidité (RM)
Rs	Raisonnement (RM)

Termes de jeu

Abr.	Termes
AM	Arts Martiaux
BD	Bonus Défensif
BO	Bonus Offensif
Car	Caractéristiques
Crit	Coup Critique
D	Dé ou Dés (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

1.2 Légende de la carte en couleurs

(1) 2,5 cm = 32 km

(2) **Montagnes =** 

(3) **Collines =** 

(4) **Forêts mixtes =** 

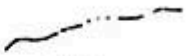
(5) **Forêts de résineux =** 

(6) **Haies, taillis, fourrés =** 

(7) **Fleuves =** 

(8) **Rivières =** 

(9) **Ruisseaux =** 

(10) **Cours d'eau intermittents =** 

(11) **Glaciers et coulées de glace =** 

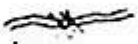
(12) **Champs de neige de montagnes et régions enneigées** n'ont pas de représentation en couleurs.

(13) **Routes principales =** 

(14) **Routes secondaires =** 

(15) **Chemins / pistes =**

(16) **Ponts =** 

(17) **Gués =** 

(18) **Cités =** 

(19) **Villes =** 

(20) **Manoirs, auberges, petits villages =**

(21) **Citadelles et grands complexes fortifiés =**

(22) **Petits châteaux, places fortes, tours, forts =**

(23) **Monastères =** 

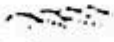
(24) **Observatoires =**

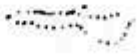
(25) **Tumulus et lieux de sépulture =** 

(26) **Grottes et entrées de cavernes =** 

(27) **Buttes et plateaux =** 

(28) **Lacs =** 

(29) **Dunes =** 

(30) **Terrain très accidentés =** 

(31) **Déserts =** 

(32) **Escarpement et coteaux =** 

(33) **Récifs =** 

(34) **Ruines =**

(35) **Marais et régions marécageuses =**

(35) Marais et régions marécageuses =
(36) Jungles =
(37) Lacs asséchés ou périodiques =

02 · Introduction



Lorsque les ténèbres descendent sur les Vallées de l'Anduin, les Hommes du Nord de cette région se réunissent dans leurs longues maisons, barrant les portes et alimentant les feux. De simples superstitions n'effraient pas ce peuple hardi, apparenté aux héroïques Edain des Jours Anciens ; même les hurlements des Ouargues se faisant entendre de plus en plus près des fermes isolées ne leur provoquent que quelques frissons. L'ombre créée par les imposants Monts Brumeux - depuis longtemps le repaire des Orques — recouvre la vallée de la Grande Rivière. En 3A 1640, cela fait à peine quatre ans que la Grande Peste a frappé le pays ; les Hommes du Nord doivent encore récupérer de la dévastation coûteuse qui s'ensuivit. Ragaillardis par la faiblesse de leurs voisins et par le maléfice suintant d'Angmar au Nord, les Orques et leurs Ouargues alliés osent frapper de plus en plus fréquemment et de plus en plus loin dans les Vallées de l'Anduin.

Regardant vers l'Ouest depuis la plaine, les Monts Brumeux aux sommets couverts de neige se dressent avec défi vers les cieux. Le Haut Col coupe en plein cœur des montagnes, reliant Rivendell et les terres de l'Eriador à l'ancienne route des Nains se dirigeant vers l'Est à travers la redoutable forêt de Mirkwood. Pendant trois âges du monde, les voyageurs et les peuples en migration ont suivi cette

route mais à ce jour le trajet est hautement dangereux. Près du sommet du col, les Orques ont creusé et bâti une de leurs célèbres forteresses souterraines, connue par ses voisins apeurés sous le nom de la Porte des Gobelins. Profondément enfouis sous la montagne interdite, les Orques creusent des mines, forgent et se querellent alors que leurs seigneurs complotent la conquête des basses terres avoisinantes. Au sein de Gobelinville, une redoutable ost de sauvages guerriers orques est déjà rassemblée. Pas très loin se trouvent le domaine du Roi-Sorcier d'Angmar et le Mont Gundabad, la capitale des Orques, qui transforment le stratégique site de la Porte des Gobelins en une menace incalculable pour les Peuples Libres.

Heureusement, les Humains des Vallées de l'Anduin ne comptent pas que sur eux-mêmes pour contrer la menace des Gobelins. Très hauts au-dessus de la vallée de la rivière et autour des pics planent les Grands Aigles, ces créatures ailées les plus nobles des Terres du Milieu. Pas très loin de la porte Est des Orques, se dresse le pinacle solitaire de l'Aire de l'Aigle, trône du majestueux Seigneur des Aigles. Peu de choses en contrebas échappent aux regards scrutateurs des Aigles ; à l'occasion, lorsque les Peuples Libres sont sur le point de courir à leur perte, l'intervention des Aigles se transforme en un sauvetage inespéré.

Les autres habitants des montagnes ne sont pas non plus complètement pervertis. Des Géants de Pierre — race ancienne de taille et d'apparence effrayantes - solitaires et reclus vivent dans des vallons isolés et dans des grottes. Ils n'accueillent pas à bras ouverts les explorateurs indiscrets mais ne sont pas non plus les amis des Orques. Quand l'orage gronde sur les montagnes, les Géants peuvent être vus au sommet de leur art, en train de jouer à se lancer des rochers et des défis assourdissants, de quoi faire trembler de frayeur le plus endurci des voyageurs.

En ces temps troublés, le conflit est devenu bien trop familier aux habitants des montagnes et des vallées. Les aventuriers sont sûrs de trouver leur content de danger et d'opportunités. Plusieurs puissances s'affrontent pour imposer leur domination dans un équilibre toujours changeant.

2.1 Brève histoire de la région

Pendant longtemps les sauvages Monts Brumeux et ses vallées voisines ont su protéger leur indépendance et leur isolement. Des renseignements sur la région ont été collectés grâce aux traditions orales et aux récits des rares voyageurs civilisés. Préoccupés par leur lutte pour survivre, les habitants n'ont pas pris la peine de noter leurs propres actions. Cela est regrettable car, d'après les légendes qui circulent, cette région figure au premier plan de la destinée des Terres du Milieu.

2.2 Les Jours Anciens et les Années Sombres

Les Elfes furent les premiers à contempler la formidable barrière connue sous le nom de Monts Brumeux lors de leur légendaire voyage vers l'Ouest sous la direction du Vala Oromë. Plus tard lors du Premier Âge, les Humains migrèrent de l'Est vers les terres entourant les Monts Brumeux septentrionaux. Ces tribus devinrent connues sous le nom d'Hommes du Nord.

Au début du Deuxième Âge, après la destruction du Beleriand, les rescapés des osts détruits de Morgoth s'enfuirent vers l'Est ; de nombreux Orques trouvèrent refuge dans les grottes des Monts Brumeux. Leur possession des hauteurs ne se fit pas sans adversité. Les Géants étaient là depuis les

Jours Anciens et les colonies minières des Nains se développaient lentement vers le Nord depuis l'immense citadelle du Peuple de Durin connue sous le nom de Khazad-Dûm (plus tard appelée Moria). Comme si cela n'était pas suffisant, les Grands Aigles se posèrent sur les versants, recherchant de nouvelles aires pour remplacer celles perdues avec la chute du Beleriand. Durant les Années Sombres qui suivirent, les terres à l'Est des montagnes restèrent reculées, chaotiques et désertes. ^

2.3 Le Troisième Âge jusqu'en 1640 : le retour des Ténèbres

Après le renversement de Sauron lors de la Guerre de la Dernière Alliance, le pouvoir des ténèbres dans les Terres du Milieu sera longtemps amoindri. Avec aucun suzerain dominant survivant, les Orques des tribus montagnardes s'affrontèrent au cours de futiles luttes intestines.

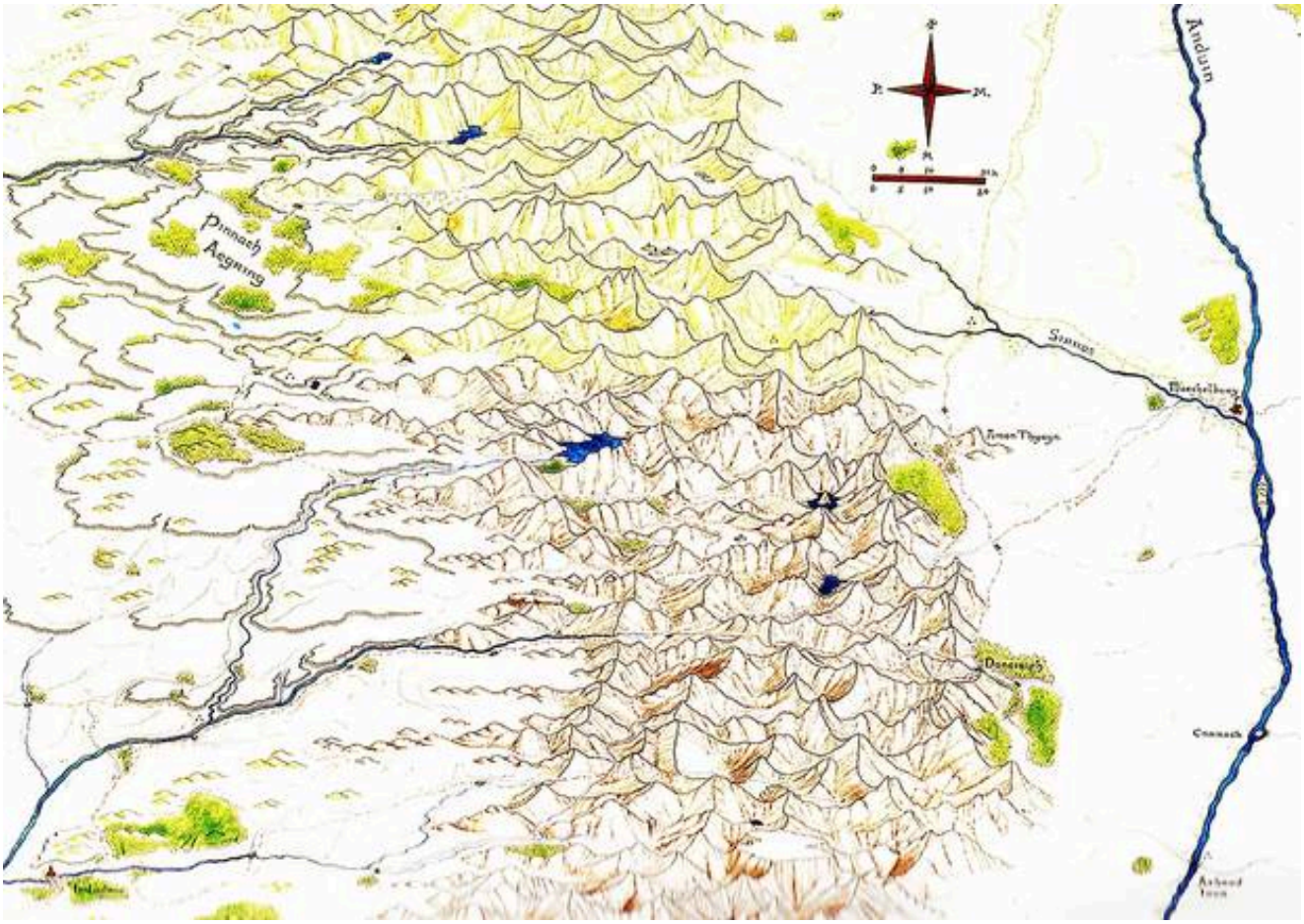
Pour les Hommes du Nord, cependant, le commencement du Troisième Âge se révéla être une période de prospérité et d'expansion inégalées. S'étendant vers le Sud le long de la rivière, les Humains des Vallées de l'Anduin se mélangèrent aux tribus hobbits aborigènes qui faisaient leurs premiers pas dans l'histoire. Le langage, les noms et les habitudes des Hommes du Nord furent facilement assimilés par les Hobbits. Simultanément, les Hommes du Nord furent influencés par la civilisation avancée des Dúnedain grâce au commerce le long de l'Anduin jusqu'au royaume resplendissant du Gondor au Sud. Lors du règne de Hyarmendacil I, 3A 1015-1149, les Humains des Vallées de l'Anduin reconnurent l'autorité du monarque Dúnadan.

Sauron revint en secret dans sa place forte de Dol Guldur vers 3A 1100 ; des troubles se répandirent rapidement dans les terres aux environs des Monts Brumeux. À cette époque, de nombreux Hobbits s'enfuirent vers l'Ouest par les cols des montagnes. Au Nord, le Roi-Sorcier fonda son domaine maléfique d'Angmar vers 3A 1300, en s'étendant de chaque côté de la partie septentrionale des montagnes. D'évidence, la présence du Roi-Sorcier imposa aux Orques de faire une trêve dans leurs conflits interminables entre tribus, ce qui permit à la population de croître énormément. Les Orques des Montagnes pillèrent des avant-postes nains isolés alors que les guerres entre les Dúnedain et l'Angmar enflammèrent l'Eriador.

L'Angmar ne chercha pas à conquérir les Vallées de l'Anduin depuis son territoire à l'Est des montagnes car le gros de son armée était occupé à l'Ouest. Néanmoins, les pillages intermittents des Orques depuis leurs places fortes montagnardes tourmentèrent souvent les habitants désunis des vallées ne pouvant plus espérer de l'aide du Gondor trop loin. Pis encore, en 3A 1635-1636, la terrible Grande Peste venant de l'Est balaya la région, moissonnant la moitié de ses habitants Hommes du Nord.

03 · Le pays

Perpétuellement couronnés de nuages, les Monts Brumeux divisent ce pays du Nord au Sud, dominants majestueusement les contreforts et les vallées avoisinants. Connues par les Elfes sous le nom de *Hithaeglir* (S. « Ligne de Pics Embrumés ») ou de Tours de Brume, ces montagnes sont sans aucun doute les plus hautes des Terres du Milieu. Culminant en son centre grâce au triple pic du *Caradhras* (S. « Rubicorne »), du *Celebdil* (S. « Pic d'Argent ») et du *Fanuidhol* (S. « Tête-dans-les-Nuages ») et au Nord et au Sud respectivement avec le Mont *Gundabad* et le *Methedras* (S. « Dernier Pic »), cette chaîne longue de plus de 1 400 km atteint une élévation moyenne de 3 000 à 3 600 m, comme l'indique la couche de neige permanente recouvrant le sommet de tous ses pics.



Bien que les Monts Brumeux soient des montagnes relativement jeunes, démontrés par ses pics acérés et leur extraordinaire altitude, le climat et l'érosion ont déjà laissé des cicatrices. D'immenses réserves d'eau sont constituées par les sommets enneigés et les glaciers ; de rapides torrents sont créés par ces sources d'eau et se répandent violemment dans les vallées. Le gel use et brise la roche dans les hautes altitudes laissant au-dessus de la limite des arbres des versants couverts d'éboulis anguleux. De tels amoncellements de roche s'accumulent de chaque côté des vallées en un équilibre prêt à être rompu pour donner des avalanches assourdissantes s'ils sont ébranlés. L'érosion et la fonte des neiges font fréquemment dévaler des rochers depuis les falaises et les flancs escarpés.

Dans cette région, la chaîne de montagnes fait 80 à 96 km de large, s'élevant graduellement depuis les contreforts et les landes à l'Ouest et depuis ses flancs plus escarpés à l'Est. La partie la plus au Nord des contreforts occidentaux (les Landes d'Etten et les Vaux d'Etten) est tabou et inhospitalière. Le paysage est composé de sinistres sommets et crêtes rocheux, de ravines profondes et de longues vallées, ainsi que d'amas de rochers. Le terrain est si rude et si désolé que les montagnes sont à peine plus difficiles à passer. Le long du versant oriental des Monts Brumeux, par contraste, la large plaine de la vallée de l'*Anduin* (S. « Longue Rivière ») s'étend en s'abaissant lentement vers l'Est et le Sud et est facilement traversable. Pour les Hommes du Nord, cette large et sinueuse rivière s'appelle le Long Flot.

3.1 Le climat

Dans toute la région, loin de l'influence modérée de la Grande Mer, l'hiver est froid et l'été est doux à assez chaud alors que le printemps et l'automne sont soudains et courts. Des distorsions climatiques se produisent depuis la barrière montagneuse, se traduisant par des variations marquées entre les contreforts occidentaux du Rhudaur et les Vallées de l'Anduin alors que les Monts Brumeux connaissent un climat particulier.

Deux masses d'air entrent en conflit le long de la frontière occidentale des Monts Brumeux. Des vents chauds dominants et chargés d'humidité venant de la Grande Mer à l'Ouest rencontrent de l'air froid descendant du Nord depuis l'immense Baie de Forochel ; ce conflit donne soit de douces bruines, soit de froides pluies battantes ou bien des chutes de neige lorsque la température avoisine le zéro. Lorsque les vents chauds de l'Ouest rencontrent les montagnes, l'air se refroidit rapidement et se condense en donnant des précipitations et des brumes perpétuelles et des nuages bas, qui donnent leur nom aux montagnes. La pression entre l'air chaud montant et l'atmosphère plus froide des montagnes, particulièrement durant l'été, crée de formidables orages, vision terrifiante pour les voyageurs peu familiers.

Grâce à la barrière montagneuse, les Vallées de l'Anduin sont épargnées par les vents violents et par l'excessive humidité et précipitations du Rhudaur. Les montagnes faisant obstacle aux pluies, le climat est sensiblement plus sec ; les écarts de températures entre l'hiver et l'été sont plus marqués. Les Vallées de l'Anduin sont cependant loin d'être arides car l'humidité nécessaire est apportée dans la région par les vents frais traversant la basse chaîne des Ered Mithrin au Nord et par les chauds vents occidentaux passant par la trouée au Sud des Monts Brumeux.

Les températures descendent rapidement dans les montagnes au rythme de 2°C tous les 300 m d'élévation, voire de 3° C quand l'air monte rapidement. Bien sûr, le versant exposé au vent est souvent plus froid que le versant sous le vent, à élévation identique, à cause de ses effets. Les hautes vallées de montagne sont, à la même élévation, typiquement plus froides que le versant exposé car l'air froid stagne dans ces vallées et finit par se désagréger. Du fait des températures plus basses, les précipitations prennent couramment la forme de chutes de neige pendant le semestre le plus froid, même lorsqu'il pleut dans les basses terres. Traverser les Monts Brumeux avec succès demande une constante attention envers le climat car le moindre écart peut être fatal.

3.2 Les routes et les cols

Pour les voyageurs, la caractéristique géographique la plus importante de cette région est le Haut Col. Officiellement connue sous le nom de *Cirith Forn* en *Andrath* (S. « Col Haut à Grimper du Nord ») et parfois aussi comme la Passe d'Imladris, cette faille dans les Monts Brumeux sert de jonction importante entre l'Eriador et les Vallées de l'Anduin. C'est l'un des quatre cols généralement connus, les autres sont le Col des Iris et le Col du Rubicorne vers le Sud et le Col d'Angmar plus haut au Nord.

Beaucoup moins connu par les étrangers de la région, le Haut Col a une curieuse configuration car, en fait, c'est un double couloir ; il est constitué de deux branches parallèles dont celle du Sud est moins élevée que celle du Nord et distantes l'une de l'autre de plusieurs kilomètres. La branche Sud correspond à la route la moins élevée et la plus praticable ; elle serpente et borde un long précipice à la source de la rivière Bruinen à une altitude d'environ 1 000 m ; ensuite, elle descend brutalement vers l'Anduin en accompagnant une rivière coulant vers le Sud-Est. À l'opposé, le « chemin de montagne » supérieur suit un trajet spectaculaire en empruntant les parois d'étroites gorges adjacentes par l'intermédiaire de nombreux virages et épingles à cheveux. Il finit par culminer à plus de 1 600 m d'altitude puis descend pour émerger de la montagne à peu près au même endroit que la route Sud moins haute. Les deux cols craignent les avalanches mineures et les éboulis de rochers ; du mois de Hithui au mois de Gwirith — de la fin de l'automne au début du printemps — ils sont bloqués par la neige ; des montagnards compétents peuvent quand même les emprunter. Le chemin de montagne fut choisi par Thorin et ses compagnons avec Gandalf pour guide lors de leur quête ; le magicien, bien sûr, connaissait l'existence d'un « passage différent… d'accès plus facile » (Hob) mais aussi notoirement plus infesté de Gobelins.

Dans les contreforts du Rhudaur, la Grande Route Est en pierre construite par les Dúnedain mène jusqu'au *Athrad Bruinen* (S. « Gué du Bruinen ») ; néanmoins, la route vers les montagnes se transforme ensuite en un chemin en terre traversant les Falaises Froides accidentées vers le Haut Col. Localement, de tels chemins sont rencontrés, la plupart d'entre eux menant nulle part ou dans des culs-de-sac ; une carte ou un guide est nécessaire. Les conditions sont meilleures à l'Est. Les gens sortant par l'une ou l'autre des deux routes du Haut Col n'auront plus qu'à suivre la rivière jusqu'à l'Anduin et son *Athrad Iaur* (S. « Ancien Gué »). À deux jours vers le Nord, se trouve le Gué du Carrock, plus sûr.

3.3 La flore

Grâce aux différents aspects du terrain et du climat, une impressionnante vie végétale s'épanouit dans les environs des Monts Brumeux. Les plus belles plantes poussent, peut-être, dans les Vallées de l'Anduin. La plaine fluviale cultivée regorge de hautes herbes luxuriantes alors que les rives de l'Anduin et les marais adjacents débordent de fleurs sauvages et de hauts roseaux. Des bosquets d'arbres à larges feuilles s'élèvent parmi les douces prairies ; les ormes et les puissants chênes y prédominent.

Dans les collines du Rhudaur, la végétation s'entremêle avec la roche nue pour former un tableau morne. Les vallées et flancs de collines abrités sont boisés de vieux sapins tellement nombreux qu'il y fait sombre alors que les collines et landes plus exposées sont recouvertes d'une monotone bruyère

décharnée. Les rares fleurs sauvages poussant dans les traîtresses fondrières offrent une touche de couleurs. Des parcelles rafraîchissantes de prairies et de cultures peuvent être découvertes près des cours d'eau principaux.

De grandes forêts de conifères s'étendent sur les crêtes et les pentes à la base des Monts Brumeux, se développant sous des températures plus fraîches et sur des terrains moins riches là où les arbres à larges feuilles ne le peuvent. Après quelques centaines de mètres, la limite des arbres est rencontrée ; seuls des arbustes rabougris et de l'herbe poussent dans les vallées supérieures des montagnes. Rapidement, ils laissent la place au lichen, à la roche nue et enfin à la neige.

La végétation la plus singulière d'une partie de la région se cache dans le complexe réseau de cavernes sous les montagnes. Seule la végétation fongique peut croître sans lumière ; elle y prend des formes fantastiques et atteint fréquemment des tailles époustouflantes. Des rumeurs font état que certaines grottes abritent des forêts de champignons immenses, d'étranges nodules phosphorescents et d'autres végétaux qui défient toute description.

Les vallées fluviales abritées et le rude climat des montagnes permettent aux herbes médicinales de s'épanouir. Ces cadeaux de la nature promettent la guérison aux malades et aux blessés si elles tombent entre les mains de personnes compétentes et rapportent de bons prix sur les marchés de la plupart des villes. Leur approvisionnement est cependant limité et elles disparaîtront si elles sont trop récoltées.

3.4 La faune

Les animaux sauvages abondent dans cette région en grande partie peu colonisée. Les poissons foisonnent dans les cours d'eau et dans les rivières alors que les herbivores courants, tels que lapins et lièvres, et les campagnols sont présents partout où il y a de la végétation, ce qui procurent de la nourriture aux plus grands prédateurs. Les castors construisent leur hutte et leur barrage dans des cours d'eau loin de tout. Les canards, les oies et les cygnes fourmillent le long du large Anduin ; les cormorans se perchent près des berges de la rivière. Les faisans pullulent dans les hautes herbes des prairies ; les cailles élisent domicile dans les sous-bois des forêts. Dans les terres boisées, les grands-ducs nocturnes nichent dans des arbres creux. Les petits reptiles, les tortues, les lézards et les serpents sont particulièrement répandus dans les terres marécageuses.

Quatre espèces de gros mammifères à sabots attirent l'attention. Des hardes de rapides cerfs, chacune menée par un mâle, errent dans les plaines herbeuses le long de l'Anduin. Des rennes peuplent les hautes terres du Rhudaur, se nourrissant de bruyère. Les mouflons préfèrent les versants moins élevés des montagnes et les vallées ; ils sont caractérisés par leurs épaisses cornes recourbées — d'où leur autre nom de Grandes Cornes ; les mâles s'affrontent à la saison de l'accouplement lors de joutes : ils se foncent l'un sur l'autre tête en avant, ce qui produit de forts craquements se répercutant dans les vallées. Au-dessus de la limite des arbres vivent les chèvres des montagnes très agiles et « alpinistes » très compétentes ; elles passent leur vie à errer sur les rebords et les falaises. Leur épaisse fourrure blanche et leurs cornes acérées font d'elles une magnifique vision lorsqu'elles sont perchées à flanc de montagne et, de plus, leur permettent de survivre au climat et aux prédateurs. Les mouflons et les chèvres ont tendance à voyager en troupeaux de mâles et de femelles séparés jusqu'à la saison de l'accouplement, qui dure de la fin de l'automne au début de l'hiver.

Une écologie souterraine distincte s'est développée dans les cavernes des montagnes. Quelques habitants, tels que les rongeurs, sont de passage venant de l'extérieur. D'autres, comme le pâle poisson aveugle, nagent dans les lacs souterrains s'étant adaptés à l'obscurité permanente. Des colonies de chauves-souris se perchent parmi les stalactites descendant du plafond des grottes ; elles volent à travers les passages tortueux grâce à leurs ondes ultrasoniques pour aller chasser dehors de nuit. La plupart de ces chauves-souris sont petites et de faible envergure ; ce sont des insectivores inoffensifs.

D'autres créatures visqueuses sans nom, plus anciennes dans la région que les Orques, « se trouvent toujours là, furetant en catimini dans les coins écartés » (Hob). Peu de gens ont déjà rencontré personnellement ces horreurs ; ils sont encore moins nombreux à connaître leur vraie nature, que ce soit des reptiles, des mammifères dégénérés ou n'importe quoi d'autre détaché de ce monde et laissé là lors de la formation des Terres du Milieu. Les personnes ayant rencontré et survécu à ces troglodytes antédiluviens ont gardé le silence sur ce qu'elles ont appris.

Certaines créatures de cette région valent que l'on se penche un peu plus dessus.

Chauves-souris géantes vampires

Les Monts Brumeux abritent une unique et particulièrement nuisible espèce de chauves-souris : la chauve-souris géante vampire, une monstruosité noire de plus de trente centimètres d'envergure qui niche parmi ses cousines plus petites mais qui chasse en nuée. Les chauves-souris géantes vampires sont connues pour accompagner les osts orques en guerre en formant de sinistres nuages, s'attachant sans distinction sur les blessés et les morts qui leur fournissent une source facile de sang frais.

Ouargues

Prédateur le plus sauvage de la région, le Ouargue (terme Homme du Nord signifiant « loup » et « hors-la-loi ») est le produit de l'élevage de loups ayant donné une créature à la taille et à l'intelligence inusuelles. Les légendes disent qu'ils furent créés par Morgoth lors des Jours Anciens pour faire la guerre dans le Nord. Ils hantent principalement à ce jour le versant oriental des Monts Brumeux mais s'aventurent souvent au Rhudaur lorsque la nourriture se fait rare sur leurs terrains de chasse. Les mâles Ouargues font environ 2,40 à 2,70 m de long, queue comprise ; les femelles sont un peu plus petites. Tous ont une longue, douce et dense fourrure grise. Leurs sens de l'odorat, de la vue et de l'ouïe sont affûtés ; ils ont une grande endurance et peuvent courir jusqu'à 48 km/h à la poursuite d'une proie. Ce sont des carnivores intrépides ; bien qu'ils se nourrissent généralement de créatures plus petites qu'eux, ils peuvent s'attaquer à du plus gros gibier.

Les Ouargues chassent en petits groupes familiaux d'une demi- douzaine d'unités, menés par un mâle dominant. Parfois, ils se réunissent en une grande meute pour attaquer des troupeaux de proies plus grandes ; dans ces meutes, les mâles établissent une hiérarchie dont l'autorité est basée sur la force et la férocité. Les meutes sont territoriales et peuvent couvrir une région de plusieurs centaines de kilomètres carrés.

Les techniques de chasse des Ouargues sont à l'image de leur ruse maléfique. Tant que cela est possible, ils évitent d'attaquer de front les grosses proies. Ils préfèrent leur tendre des embuscades

ou les piéger dans une épaisse couche de neige. En chasse, ils coordonnent leur harcèlement grâce à un simple langage fait de hurlements intermittents.

Bien que dangereux pour l'extérieur, les Ouargues sont très protecteurs quand il s'agit des leurs. Un mâle et une femelle restent ensemble pour la vie ; le louveteau, qui devient adulte en deux à trois ans, reste ensuite dans le groupe familial. La période de l'accouplement se produit en hiver jusqu'au début du printemps ; une portée typique, née deux mois plus tard, comprend 4-14 louveteaux. L'antre où la femelle met bas et protège la portée est une caverne, une crevasse rocheuse ou une berge en surplomb, souvent ayant servi à un précédent locataire. Tous les membres de la famille s'occupent soucieusement de la mère et des petits, rapportant la nourriture dans le repaire.

Les Ouargues se joignent souvent aux pillards orques, trouvant que c'est un moyen facile de se procurer de la nourriture et servant de montures aux petits Gobelins. Ils sont, cependant, notoirement changeants, se nourrissant tout aussi bien des Orques tombés que des ennemis tués. Les Ouargues, à la différence des loups normaux, ont perdu toute peur de l'homme. Ils sont particulièrement efficaces contre la cavalerie, chargeant parmi les chevaux pris de panique tout en leurs déchirant les flancs ; ils sont redoutables lorsqu'ils sont lancés à la poursuite d'ennemis en fuite.

Ours

Si les Ouargues sont implacables lorsqu'ils sont en meutes, individuellement, le grand ours brun des Monts Brumeux est de très loin le prédateur le plus puissant. Comme leurs noirs cousins plus petits, les Grands Ours sont omnivores, se nourrissant de plantes, de racines et de baies ou bien de poissons, de rongeurs fouisseurs et même de proies plus grosses. Le miel, bien sûr, reste le mets favori ; il est quasiment certain qu'un ours sera tenté par une ruche accessible.

Le Grand Ours possède des pattes à cinq doigts aux griffes non rétractiles ; sa fourrure est épaisse et longue. Bien qu'il se déplace sur ses quatre pattes dans une faussement lente et maladroite démarche, il peut se relever sur ses pattes arrières et culminer à trois mètres de hauteur. Menacé, il se redresse pour combattre avec griffes antérieures et crocs. Peu de gens sont arrivés à survivre à un Grand Ours enragé car une telle bête pèse dans les sept cent cinquante kilos, peut défoncer les côtes d'un homme en un simple coup de patte et peut vraiment se déplacer aussi rapidement qu'un cheval si elle y est obligée.

Un ours est généralement solitaire, errant à la recherche de nourriture et n'ayant aucun territoire particulier. Il fait partie des plus anciens habitants de la région, étant là bien avant que les Géants n'arrivent. Normalement farouche et pas agressif envers les Humains, le comportement de l'ours est imprévisible lors de la saison de l'accouplement, au début de l'été, donnant une nouvelle signification au terme « irascible ».

Durant l'hiver, l'ours se retire dans sa caverne pour hiberner, ayant stocké de grandes réserves de graisse durant l'automne. La femelle donne naissance tous les deux ans durant l'hibernation à une portée de 1-4 oursons ; chacun d'entre eux ne pèse que cinq cents grammes à la naissance. Ils restent ensuite avec leur mère pendant environ deux ans et demi ; toute autre créature ferait bien d'éviter une ourse avec ses petits.

3.5 Le commerce

Le commerce est le sang de la vie pour les communautés urbaines d'Hommes du Nord s'étant installées le long de l'Anduin là où les routes commerciales se croisent. Les villes ne pourraient se développer sans le flot ininterrompu des voyageurs et des marchands. À cause de la Grande Peste et des dangers de voyager sur les terres vouées au Mal, certaines communautés sont retournées à l'état de simples villages de pêcheurs ou n'ont pas survécu.

Un faible courant de Nains allant et venant de Khazad-Dûm, et certains marchands Hommes du Nord orientaux, voyagent encore le long de la Route de l'Ancienne Forêt, l'ancienne Men-i- Naugrim. Ces dernières années, l'influence de Sauron dans la partie méridionale de Mirkwood a rendu cette route hautement hasardeuse ; cela a provoqué l'effondrement de la jadis prospère communauté d'Hommes du Nord près de l'Ancien Gué, qui servait de lien vital vers le Haut Col. Une grande partie du commerce a été déroutée vers le Nord ; cette piste a mauvaise réputation mais elle est plus sûre et passe par le Royaume des Elfes des Bois de Mirkwood Septentrional pour émerger de la forêt près de Maethelburg.

Jadis, les caravanes de marchands Dúnedain en provenance d'Amor traversaient régulièrement les Monts Brumeux par la branche Sud du Haut Col que les chevaux et les chariots pleins pouvaient emprunter. Malheureusement, les Orques de la Porte des Gobelins ont efficacement fermé cette route depuis les trois siècles derniers ; plus personne ne peut passer sauf les grandes expéditions bien armées ou ceux portant le sauf-conduit du Roi-Sorcier. Le chemin de montagne supérieur est encore sûr pour les voyageurs mais il est moins praticable pour le commerce car il ne peut être emprunté que par des mules et des poneys ou par des voyageurs à pied à cause de ses fortes déclivités.

Seul le large Anduin reste une route sûre, coulant au cœur des terres des Hommes du Nord vers la frontière du Gondor aux Piliers d'Argonath et, ensuite, vers la métropole d'Osgiliath en train de dépérir mais encore peuplée. Les marchands Hommes du Nord parcourent la rivière sur leurs cnearras, ces légères embarcations à clins à faible tirant d'eau qui peuvent être facilement transportées pour contourner des rapides et des chutes.

Comme l'économie des Hommes du Nord est agricole et pastorale, les principales marchandises exportées sont des produits non finis : la laine, les denrées alimentaires, les grumes et l'ambre. Les Beornides vendent parfois leur excellent miel et aussi leur cire d'abeilles. Le grain, la viande et l'hydromel des fermes des Hommes du Nord trouvent preneur chez les Nains de la Moria. En échange, les Hommes du Nord importent les métaux et la joaillerie finement ciselée, les armes et les armures des Nains ou des majestueuses armureries du Gondor ; les Hommes du Nord pratiquent peu les métiers de la forge et leurs terres sont pauvres en minerais ne recelant qu'un peu de fer dans les fondrières.

Dans la campagne, la monnaie est rarement disponible ; le troc est le mode préféré des échanges commerciaux. Par contre, dans les villes une économie parallèle basée sur la monnaie a fleuri. Les transactions peuvent se faire avec de l'argent ou selon un mode satisfaisant l'acheteur et le vendeur. Le système monétaire du Gondor est employé en standard pour les échanges car les Hommes du Nord n'ont pas de monnaie et manquent de métaux précieux pour frapper la leur.

04 · Les habitants

La région aux alentours de la partie septentrionale des Monts Brumeux est peu peuplée mais abrite une variété de peuples intelligents. Ces habitants comprennent plusieurs races d'Humains (Hommes du Nord, Beornides, Hommes des Collines) ainsi que des représentants des plus dangereuses races des Terres du Milieu : Orques, Trolls et Géants de Pierre.

4.1 Les orques

La vraie origine de la race maudite des *Yrch* (S. « Orques », sing. *Orch*) est voilée de mystères. Lors des Jours Anciens, d'après les sages, Morgoth avait perverti et corrompu des captifs Elfes dans les fosses infernales d'Utumno, peut-être les ayant fait s'accoupler avec d'autres êtres asservis pour produire ces hideuses créatures des Ténèbres par jalousie et par moquerie vis-à-vis de la belle race des Premiers Nés. Conçus comme travailleurs et guerriers consommables, les Orques ont toujours servi avec empressement des maîtres maléfiques bien que, enfoui dans leur noir cour, ils détestent à la fois leur créateur et les puissances qui dominent toujours leur misérable vie.

Les Orques habitent depuis longtemps dans les sinistres hauteurs des Monts Brumeux ; ils sont divisés en deux branches distinctes et en castes. Les Orques Communs, la souche d'origine, sont les plus nombreux. Parmi eux, cependant, vit une petite élite d'Orques plus grands, les formidables Uruk-Hai, descendants des soldats orques envoyés par Sauron depuis le Mordor à la fin du Deuxième Age pour commander les défenses des cols. Les Uruk- Hai sont soigneusement élevés et sont plus intelligents et meilleurs physiquement que leurs frères communs ; ils servent de chefs tribaux et de gardes du corps. Les deux types d'Orques sont familièrement appelés « Gobelins » ; les Uruk-Hai seuls sont appelés « Hobgobelins ».

Peu d'autres peuples échangent d'aimables relations avec les Orques. Les Trolls partagent quelquefois leur repaire avec eux ou coopèrent dans des actions maléfiques. Les Orques et les Hommes des Collines ont servi ensemble dans les osts du Roi-Sorcier mais aucune des deux races ne fait réellement confiance à l'autre. Les Hommes du Nord, souvent victimes des pillards orques, n'ont que peu d'affection pour leurs voisins des montagnes. Entre les Orques et les Elfes, une haine mutuelle existe depuis le Premier Âge et des affrontements sont certains de se produire si les deux races se rencontrent.

Apparence

Les Orques ont la peau olivâtre ou noire, épaisse et poilue ; leurs mains portent des griffes, leur visage large et plat est orné de crocs jaunes ; les yeux sont en amande à l'iris rouge braise ; les cheveux noirs sont hirsutes. Ils sont trapus ; leurs jambes déjetées sont courtes et les bras sont longs. Les Orques Communs font entre 90 cm et 1,50 m de haut ; les Uruk-Hai mesurent 1,50 à 1,80 m, sont presque aussi larges que les Humains et ont une apparence légèrement plus humaine, bien que toujours orque.

Capacités et Faiblesses

Tous les Orques démontrent une exceptionnelle endurance, n'ayant besoin de se reposer qu'une fois tous les trois jours lorsqu'ils sont serrés de près. Ils sont très résistants aux températures extrêmes. Les Orques Communs ont une vision nocturne supérieure, les rendant capables de voir de nuit comme les autres personnes voient de jour ; dans l'obscurité totale, ils peuvent voir à une faible distance. En plein jour, ils sont cependant sérieusement handicapés et désorientés et leur vision est médiocre. La vision de nuit des Uruk-Hai est inférieure à celle des Orques Communs et, dans l'obscurité, ils utilisent généralement des torches mais ce handicap est largement compensé par leur capacité à se comporter sans faiblesse sous le soleil. Le sens de l'odorat des Orques Communs est bien développé.

Attitude et Style de Vie

Assoiffés de sang, perfides et cruels, les Orques ont une nature des plus basiques. Leurs plus grands plaisirs résident dans le combat et dans la torture des captifs. Ils sont rarement satisfaits sauf lorsqu'ils combattent ou lorsqu'ils mangent. Ils ne se font pas confiance mutuellement, souvent à juste titre, et sont enclins à s'affronter si aucun autre ennemi est disponible. Une tendance à être des rebelles forcenés et une avarice excessive tendent à faire de ces créatures des alliés ou des servants difficilement de confiance.

Les Orques n'aiment pas travailler mais, réunis, ils sont capables d'accomplir de grandes ouvres sous la poigne de fer d'un rude suzerain ; ils peuvent creuser des tunnels et forer aussi bien que les Nains. Il leur manque une approche de la beauté et leurs ouvres sont quelconques, maladroites ou grossièrement laides mais parfaitement efficaces. Leurs forgerons sont exceptionnellement compétents dans la fabrication des armes, des engins de guerre et des outils de torture. Leur personnel soignant obtient de rapides résultats et ne se préoccupe pas de la douleur et des cicatrices. L'efficacité est le maître- mot.

Structure Sociale

La violence et la peur cimentent la société orque. Lorsqu'ils ne sont pas sous le contrôle direct du Seigneur Ténébreux, les Orques forment des petites tribus dirigées par des chefs forts. L'autorité au sein de ces tribus est gagnée grâce à la ruse et à la force brute.

Régime Familial

Les Orques se reproduisent mais ne se marient pas ; ils s'accouplent selon la méthode traditionnelle. Les femelles orques vivent ensemble dans des zones à l'écart dans le repaire ; elles sont gardées et accessibles seulement aux mâles les plus forts, tant qu'elles peuvent donner naissance. Les étrangers ne peuvent jamais voir les femelles orques. Ce comportement brutal, dénué de tout sentiment, assure une descendance des plus fortes. Les jeunes Orques sont élevés ensemble par les femelles les plus vieilles et ne connaissent que leur père. Les Orques sont prolifiques et une tribu qui perd la plupart de ses combattants pourra les remplacer en quelques générations tant que les femelles seront à l'abri.

Communauté et Habitation

Les Orques habitent dans des repaires souterrains, des labyrinthes mal aérés de passages tortueux et de cavernes, non éclairées, sauf dans les zones d'habitation. Plusieurs issues sont toujours présentes pour faire des attaques surprises ou pour s'enfuir.

Économie

Les tribus orques survivent grâce à une combinaison de chasse, de ramassage et de pillages des peuples voisins. Le commerce pacifique est rare. Au sein de la tribu, le rôle des mâles et des femelles est clairement défini : les mâles creusent, forgent, collectent la nourriture et vont en guerre alors que les femelles s'occupent des tâches domestiques. Les esclaves captifs héritent des corvées les plus dangereuses et les plus déplaisantes. Tout bien possédé par un Orque sera le fruit de ses rapines.

Langage

Il n'existe pas une unique langue orque mais une variété de dialectes régionaux mutuellement inintelligibles, tous durs à l'oreille, sans grammaire et truffés d'obscénités. Pour les communications entre tribus, les Orques parlent le Westron, la Langue Commune. Les Orques de cette partie des Monts Brumeux ont effectivement adopté comme langue native une sorte de Westron dénaturé ponctué d'éléments de Noir Parler.

4.2 Les Hommes du Nord

Depuis la migration du Premier Âge, la race hardie des Hommes du Nord a fait sentir sa présence dans les Vallées Supérieures de l'Anduin. Partageant une origine commune avec les Maisons des Edain et par conséquent avec les bâtisseurs d'empire Núménoréens et Dúnedain, ces *Nenedain* (S. « Humains des Vallées de l'Anduin », sing. *Nenadan*) se sont débarrassés des tentations des sociétés organisées et sont restées proches de la nature tout en cultivant leur indépendance. Parmi les Dúnedain, les Hommes du Nord sont considérés comme les « Peuples Intermédiaires », n'étant pas complètement barbares, ni pleinement civilisés mais étant dignes de respect pour leur courage et leurs prouesses au combat.

Les Humains des Vallées de l'Anduin représentent une culture sévèrement amoindrie à la fin du Troisième Âge mais encore vibrante en 3A 1640. Ils sont plutôt apparentés aux Beornides et aux Hommes des Bois. Ils ont des liens encore plus distants avec deux autres cultures d'Hommes du Nord : les Humains du Long Lac et de Dale et avec les Hommes du Nord semi-nomades plus loin au Sud-Est qui donneront naissance aux Rohirrim. À l'origine peu nombreuse et isolée, la population Nenadan a augmenté durant le Deuxième Âge grâce aux réfugiés apparentés venant de l'Eriador — et ayant eu des contacts avec des Núménoréens plus expérimentés — s'étant enfuis de l'autre côté des Monts Brumeux pour échapper aux ravages des armées de Sauron. Pendant le millénaire qui s'ensuivit, différents groupes d'Hommes du Nord du Rhovanion se dispersèrent sur une grande zone mais gardèrent leur héritage ethnique commun.

Largement inchangée pendant des milliers d'années, la société Nenadan a connu ses plus significatifs changements depuis quelques siècles. Cela a été dû à l'influence croissante et à la puissance commerciale du Gondor au Sud, qui encourageait une unité politique fragile dans les Vallées de l'Anduin tout en rehaussant la manière standard de vivre. Bien que les Hommes du Nord n'aient pas abandonné leurs traditions, et qu'ils soient restés principalement un peuple rural dispersé, quelques centres urbains se sont développés le long de l'Anduin. La Grande Peste a cependant dévasté la population et a donné un sérieux coup de frein à la prospérité régionale croissante, ce qui a entraîné la désertification de plusieurs villes.

Les Hommes du Nord sont suffisamment de bonne composition pour être en bons termes avec la plupart de leurs voisins. Les meilleures relations sont entretenues avec les Dúnedain du Gondor, leurs mentors et leurs partenaires commerciaux ; comme la puissance du Royaume Méridional a décliné avec l'éclatement de la Lutte Fratricide et avec la Grande Peste, les Hommes du Nord doivent encore se débrouiller eux-mêmes. Les Elfes, considérés comme étranges et imprévisibles, sont tenus dans la plus haute estime grâce à leur magie et à leurs connaissances sur les terres boisées. Les Hommes du Nord et les Hommes des Collines du Rhudaur se respectent à contrecœur ; occasionnellement, ils entrent en conflit et chacun voit en l'autre un valeureux combattant. Seuls les Orques, pillards de troupeaux et destructeurs de fermes, sont vraiment haïs.

4.3 Les Beornides

Peuple unique et ancien d'Hommes du Nord, les clans Beornides — connus aussi sous les noms de Beijabar et de Bajaegahar — résident dans les Vallées de l'Anduin, parmi les nombreux Nenedain, dans un territoire de taille changeante et indéterminée centré autour du Carrock Sacré. La plupart vivent sur la rive Est de l'Anduin mais quelques-uns se sont installés aussi loin à l'Ouest que les Monts Brumeux et le Haut Col.

Bien que les Beornides soient très apparentés aux Nenedain, ayant en commun de nombreuses similitudes physiques et culturelles, plusieurs caractéristiques distinctives méritent une attention particulière. De tous les Hommes du Nord, les Beornides sont les plus grands ; ils sont aussi grands que les Dúnedain et sont même plus larges de carrure et sont sans aucun doute les plus hirsutes. Ils communiquent particulièrement bien avec leurs animaux domestiques, qui aident dans les travaux de la ferme de leur propre volonté. Les Beornides ne mangent aucune sorte de viande mais leurs talents culinaires sont bons ; ces gens sont réputés être les meilleurs boulangers de tout le Pays Sauvage et leurs gâteaux au miel sont légendaires.

Habituellement farouches et solitaires, les Beornides se transforment radicalement parmi les leurs et avec leurs amis de confiance, devenant passionnés et joviaux. Au combat, leur furie folle furieuse est irrésistible. Dans le clan, quelques rares individus sont des Changeurs de Forme ; ils peuvent parfois assumer la forme des Grands Ours, une compétence héréditaire. Le chef des Beornides, appelé aussi le *Wealdanbera* (Rh. « Ours Régnant ») est aussi un Changeur de Forme ; il préside le secret *Beracynn* (Rh. « Culte de l'Ours »). Ses membres se rassemblent sous forme d'ours, certaines nuits, sur les sites sacrés et recréent leurs légendes et récits par des danses rituelles complexes. Il est dit que même les vrais ours participent à ces festivités nocturnes ; les intrus ne sont pas les bienvenus et en subiront les conséquences pour ne pas en dire plus.

4.4 Les Grands Aigles

Les Grands Aigles sont les chasseurs les plus majestueux des Terres du Milieu ; ils dominent les cieux au-dessus des Monts Brumeux. Ce sont les plus gros oiseaux existant ; ils se croient issus des esprits divins à qui Manwë, Seigneur des Valar, demanda de prendre une forme d'oiseau pour observer le monde mortel. Manwë prédit que seules les montagnes seraient assez hautes pour abriter les Aigles et que, depuis leurs hautes aires, les Aigles pourraient entendre les voix de ceux qui imploreraient l'aide des Valar. Durant le Premier Âge, les Aigles demeurèrent dans les Crissaegrim, les Montagnes Encerclantes du Beleriand près de Gondolin, souvent venant à l'aide des Elfes dans leur lutte contre Morgoth. Enfin, les Aigles engagèrent l'ost de dragons ailés cracheurs de feu de Morgoth lors de la bataille finale après la chute de l'Ennemi. Le Beleriand fut détruit lors de cette catastrophique guerre et les Aigles recherchèrent de nouvelles aires haut dans les Monts Brumeux, où ils restèrent jusqu'à présent.

Des légendes affirment que les Grands Aigles avaient jadis une taille colossale. Thorondor, premier Roi des Aigles, aurait eu une envergure de cinquante-quatre mètres ! Les Grands Aigles d'aujourd'hui n'atteignent pas leur fabuleux ancêtre mais ils sont néanmoins de féroces opposants. La tête d'un Grand Aigle inspire le respect, son plumage brun doré luisant magnifiquement sous les rayons de la lune. En pleine maturité, un Grand Aigle est quatre fois plus grand que son cousin commun avec une envergure de 7,5 à 9 m. Doté d'un formidable bec crochu et de serres à quatre doigts acérés pour saisir ou déchirer, un Grand Aigle ne craint aucun ennemi, sauf peut-être un ancien Dragon. Les Grands Aigles sont célèbres pour leur vol majestueux en vol plané, leur masse imposante glissant sans effort sur les courants thermiques chauds s'élevant du sol. Leurs yeux sont huit fois plus perçants que ceux d'un être humain et leur vision périphérique est excellente. Pratiquement rien n'échappe à la vision d'un Grand Aigle ; il est rapporté que le Seigneur des Aigles pouvait contempler le soleil sans cligner des yeux et qu'il pouvait voir au clair de lune un lièvre en train de se déplacer 1 600 m plus bas. Les Grands Aigles font partie des plus rapides créatures volantes et, lorsqu'ils ont repéré leur proie, ils plongent à une vitesse pouvant atteindre 320 km/h ne lui offrant pratiquement aucune chance de s'échapper.

Carnivores, les Grands Aigles ont besoin d'une grande quantité de nourriture, ce qui limite leur population à plusieurs dizaines d'individus éparpillés dans toutes les montagnes. Chaque Grand Aigle exerce son autorité sur un royaume d'au moins 500 km2. Au sein de ce territoire, dominé par son aire, le Grand Aigle chasse une variété de proies, depuis le lapin et le lièvre jusqu'au mouton et au cerf, qu'il peut aisément emporter dans son aire grâce à ses serres.

Les Grands Aigles s'accouplent pour la vie et se servent de la même aire pendant des générations. L'aire est un vaste nid en forme de bol fait de branches et de bouts de bois, bâti sur un rebord de falaise ou sur un pinacle rocheux accessible uniquement par la voie des airs. Le nid est d'une taille stupéfiante, d'environ douze mètres de diamètre et pesant plusieurs tonnes pour pouvoir accueillir ses occupants. Environ une fois par décennie, la femelle pond un unique et gros ouf brun tacheté de blanc qui éclora un mois plus tard. L'aiglon est incapable de voler pendant les trois premiers mois ; il n'acquerra son plumage d'adulte que quatre à cinq ans plus tard. Les deux parents auront la responsabilité de s'occuper du vulnérable oisillon. La faible natalité est compensée par la longévité exceptionnelle du Grand Aigle de plusieurs siècles car les montagnes ne pourraient supporter une

grande augmentation de leur nombre et car les Grands Aigles n'ont aucun ennemi naturel exception faite des Dragons des Ered Mithrin.

Peu de personnes ont su s'attirer l'amitié des Grands Aigles. Ce ne sont pas des créatures douces car elles semblent hautaines et peu sentimentales. Libres d'aller où bon leur semble, les Grands Aigles ont tendance à être fiers et se tiennent à distance, habitués au respect qu'ils engendrent par leur taille et leur puissance. Ils ont néanmoins une noblesse de cour et, lorsque la gratitude d'un Grand Aigle est gagnée, ce sera un allié pour la vie, qui acceptera de porter le voyageur sur son dos sur de longues distances. Exceptionnellement intelligents et rationnels, les Grands Aigles savent parler dans la Langue Commune lorsqu'ils le désirent, probablement un don de Manwë pour aider ses servants à accomplir leur mission dans les Terres du Milieu. Faites attention à ne pas vous aliéner les Grands Aigles car ils se révèlent être des opposants sans pitié ; ils ne seront jamais persuadés ou facilement dupés d'aider à accomplir une tâche maléfique.

4.5 Les Géants de Pierre

Les créatures les plus étranges de la région sont les Géants de Pierre, race très ancienne aux origines obscures. Connus chez les Hommes du Nord sous le nom de Stan-eotenas, ces Géants sont, selon certains, de lointains parents des Ents au regard de leur taille similaire et de leurs rapports à la pierre. D'autres parmi les sages suspectent que les Géants sont originaires de la même souche à partir de laquelle Morgoth a créé les Trolls de Pierre, le lien entre les Ents et leur contrepartie maléfique. Même les Istari ne connaissent pas la vérité. Les Géants n'occupent aucune position agréable dans les liens complexes de la parenté dans les Terres du Milieu. D'une manière significative, les Ents, les Géants et les Trolls prennent grand soin, dans la région des Monts Brumeux, à éviter d'empiéter sur les terres de l'autre.

Les Géants habitent principalement dans les hautes vallées des Monts Brumeux, loin de toute civilisation, et sont si rarement rencontrés que les peuples des autres régions les considèrent comme mythiques. Ayant occupé les montagnes depuis le Premier Âge, ils font partie des indigènes de la région et peu de gens osent leur contester leur possession. Bien que peu nombreux — quelques dizaines seulement sont éparpillées dans les montagnes —, chacun d'entre eux est un formidable opposant. Ils n'ont pas de vrais ennemis, ni de réels alliés et préfèrent généralement être laissés tranquilles, une attitude que la plupart des autres peuples sont trop heureux d'adopter.

Apparence

Les Géants de Pierre sont énormes et mesurent entre 3 et 4,5 m de haut. Leurs membres épais, leur peau grise et un faciès taillé à la serpe renforcent la similarité que les Géants présentent avec la pierre, de laquelle ils prétendent être issus. De loin, ils peuvent être pris pour des Humains disproportionnés mais une observation plus approfondie révèle leur nature radicalement différente.

Capacités et Faiblesses

Dotés d'une force fantastique, les Géants possèdent une compétence extraordinaire et presque magique à travailler et à casser la pierre. Leur vision nocturne supérieure est caractéristique de cette

race. Alors qu'ils supportent le soleil, leur vision est médiocre en plein jour ; ils sont principalement actifs la nuit. Ils ne sont pas aussi lourds d'esprit que les Trolls, contrairement à la croyance populaire, mais, vu leur taille, ils sont lents de pensée et de réaction.

Attitude et Style de Vie

Les Géants vivent le moment présent, se projetant rarement dans le futur. Ils ne sont pas maléfiques mais sont souvent insensibles et indifférents. Ils sont adeptes de la contemplation pensive mais dans aucun but particulier. Ils adorent les énigmes sur lesquelles ils réfléchiront pendant des jours. De nombreux Géants sont plutôt paresseux et ne penseront qu'à se faire à dîner depuis le troupeau apeuré d'un berger plutôt que d'aller chasser.

Le lancer de rochers est un sport populaire chez les Géants ainsi que leur mode favori d'attaque. Lorsqu'ils sont en train de se divertir ou en train de se quereller en lançant des rochers depuis les montagnes et en éclatant les arbres, quiconque sur leur chemin devra en subir les conséquences. Ils n'aiment rien de plus qu'un spectaculaire orage de montagne plein d'éclairs, ce qui les fait sortir en force et leurs éclats de rire et leurs hurlements se mêlent au fracas du tonnerre.

Habillement

Les peaux et les fourrures d'ours sont préférées. Un Géant sort rarement sans son gourdin, fabriqué dans un tronc d'arbre, qui lui sert à la fois de canne de marche et d'arme.

Structure Sociale

Les Géants sont solitaires ou au mieux se regroupent en petits groupes familiaux. Des coutumes orales impénétrables, transmises depuis des âges, gouvernent les relations entre Géants. Lors de grands dangers, ils peuvent se réunir en une assemblée mais cela est très, très rare.

Régime Familial

Les Géants choisissent rarement de s'accoupler mais, quand c'est le cas, c'est pour la vie. Les enfants sont libres, une fois adultes, de rester avec leurs parents ou de s'en aller de leur côté.

Communauté et Habitation

Une gigantesque caverne close par de massives portes en pierre sert de repaire typique à un Géant.

Économie

Les Géants se suffisent à eux-mêmes, n'ayant que de modestes besoins ; ils commercent rarement entre eux. Des légendes des Hommes du Nord racontent qu'il y a très longtemps des Géants aidèrent à construire certaines des plus grandes forteresses du Gondor ; ils auraient été grassement récompensés pour cela. Cela semble improbable.

Langage

L’ancien et primitif langage des Géants leur est propre ; il est guttural, lent et ressemble à des borborygmes. Il est incompréhensible à n’importe quel autre peuple. Heureusement, quelques Géants arrivent à parler un Westron massacré.

Religion

Aucune forme d’adoration ne leur est connue. De tous les Valar, les Géants sont peut-être les plus proches d’Aulë Le Forgeron.

05 · Politique et pouvoir

Trois principaux groupes de puissance peuvent être impliqués dans les aventures de ce module ; les Royaumes Orques, la ville Homme du Nord de Maethelburg et les Grands Aigles.

5.1 Les Royaumes Orques

Le gouvernement orque est autoritaire et très hiérarchisé basé sur la domination et la soumission. Chaque Orque est à la fois maître et esclave, maltraitant ses inférieurs tout en rampant devant ses suzerains. Le pouvoir est personnel, se basant sur la force brute, et il n'y a aucune loi si ce n'est la pointe de l'épée.

Sauron est le plus grand de tous, dieu et tyran à la fois. Profondément terré dans les sombres fosses de Dol Guldur, le Seigneur Ténébreux complote et se renforce, alors que l'Ombre de sa peur enveloppe le Nord. Il n'ose pas encore révéler son identité, ni sa force mais a déjà ouvertement libéré son plus terrible servant : le Roi-Sorcier. Depuis la maudite cité-forteresse de Carn Dûm, le Seigneur des Nazgûl domine le morne pays d'Angmar et oblige même les gens du Rhudaur à lui rendre hommage. Les menaces, les pots-de-vin et l'utilisation subtile des sorts par le Roi-Sorcier ont contraint les querelleurs Orques des Montagnes à reconnaître cet unique suzerain, l'*Ashdurbuk* (Np. « Unique Dirigeant »), qui règne depuis la citadelle principale des Orques du Mont Gundabad. Les tributs vont vers le Nord dans les coffres de Gundabad et les recrues de toutes les tribus des montagnes marchent au moindre appel de l'Ashdurbuk pour participer aux guerres du Roi-Sorcier contre les Dúnedain. Bien qu'il soit puissant, l'Ashdurbuk n'est qu'un pion du Roi-Sorcier.

De nombreux Orques des Montagnes, merci à la distance séparant le centre du pouvoir maléfique du Grand Nord, ne sont pas encore sous le commandement direct du Roi-Sorcier ou de l'Ashdurbuk mais sont quand même des sujets tributaires. Des oligarchies traditionnelles des Uruk-Hai, pas moins brutales que le Roi-Sorcier mais égoïstes, maintiennent leur propre pouvoir despotique dans ces petits royaumes.

Parmi les plus importantes de ces tribus autonomes, il existe l'infamante tribu des Uruk-Tarkhnarb, ou Orques du Haut Col, niché dans son refuge de montagne de la Porte des Gobelins. Le chef des Tarkhnarb, formellement appelé le *Durba-Hai* (Np. « Dirige-Peuple ») et plus communément connu sous le nom de Grand Gobelin, se considère comme presque l'égal du seigneur de la guerre de Gundabad, payant son tribut annuel en retard et à contrecœur. Bien qu'il accueille les envoyés de Carn Dûm avec une soumission pleine de respect et qu'il offre sa loyauté au Roi- Sorcier, sa vraie politique et ses manœuvres servent ses propres fins plus souvent que celles de ses maîtres. Les relations entre la Porte des Gobelins et les capitales septentrionales sont fréquemment tendues.

La direction des Tarkhnarb est supposée être héréditaire et limitée aux Uruk-Hai mais il n'y a aucun concept de succession pacifique. Un Grand Gobelin exerce son droit d'accouplement sans faire de distinction, ce qui fait qu'il ne manque jamais d'héritiers potentiels au trône. La traîtrise et l'assassinat au sein de l'oligarchie sont monnaie courante ; aucun Orque ne peut s'asseoir de lui-même sur le trône en pierre sculptée du Grand Gobelin sans avoir provoqué en duel à mort les différents prétendants. Une fois installé comme seigneur, le Grand Gobelin est chargé de protéger la

bannière tribale, une crevasse rouge sur un pic de montagne sur champ noir, et le cimeterre sacré Décime-Elfes, soi-disant ayant été forgé au Mordor au cours du Deuxième Age.

Quiconque parmi les Uruk-Hai arrive à l'emporter dans les périodiques luttes pour le pouvoir, la condition des Orques Communs reste la même. Un Orque ordinaire est un méprisable *Snaga* (Np. « Esclave ») condamné à travailler, à combattre et à mourir pour son seigneur. Les Orques Communs sont néanmoins si couards que la rébellion est impensable. Ils préfèrent libérer leurs frustrations sur les misérables captifs de la tribu, les seules créatures plus inférieures qu'eux.

Forces militaires

La guerre est l'expression extravertie du violent ordre politique des Orques ; la société tout entière est constamment organisée pour le combat. La plupart des Orques des Montagnes dépensent leur énergie et leur vie dans de périodiques invasions de l'Arthedain ordonnées par le Roi-Sorcier ; il reste toujours suffisamment de combattants pour défendre les repaires et pour élever les nouveaux soldats pour le conflit suivant.

Le rôle des Tarkhnarb est unique car ils ont la tâche de tenir le stratégique Haut Col ; ils sont rarement envoyés loin de la Porte des Gobelins. Les forces orques fluctuent grandement ; elles ne tombent jamais en dessous de plusieurs centaines de combattants à portée de frappe du Haut Col. Bien souvent, plus d'un millier de combattants sont disponibles.

Organisation

Tout adulte mâle est un combattant ; la tribu tout entière peut être rassemblée en quelques heures pour aller au combat. Les Orques Communs sont subdivisés en unités de taille irrégulière fortes de 10-15 soldats appelées Lurgs, qui vivent, travaillent et combattent ensemble. Les Uruk-Hai sont à part dans une seule unité appelé hoerk ; elle sert de garde du corps au Grand Gobelin et est toujours tenue en réserve jusqu'au moment décisif.

Équipement

Chez les Orques des Montagnes, le cimeterre, en fer ou même en acier pour les Uruk-Hai, est l'arme universelle. Les armes secondaires des Orques Communs sont les lourdes lances à fer large ou les armes d'hast et les arcs courts en corne ; les Uruk-Hai manient aussi des haches et des arcs en if de conception humaine. Les armes sont souvent enduites de poison. La plupart des Orques portent de lourdes cottes de maille et des casques en acier, ou au pire des armures en cuir rigide, et portent des boucliers en peau ou en bois renforcé de métal.

Tactiques

Les Orques attaquent avec une férocité fanatique en essayant de contourner l'ennemi. Le moral est cependant très variable ; les Orques sont facilement épouvantés par des contre-attaques inattendues. De nombreux Orques chevauchent des Ouargues au combat, formant une redoutable cavalerie d'avant- garde.

5.2 Les Hommes du Nord

Contre le sauvage despotisme des Orques dans les montagnes, se tient la communauté désunie des Hommes du Nord des Vallées de l'Anduin. Prisant leur liberté par-dessus tout, ils ont toujours préféré avoir un gouvernement restreint de leur propre choix. La loi est encore largement régie par les coutumes héritées et l'autorité n'existe qu'avec le consentement populaire. La croissance du commerce avec le Gondor dans les villes le long de l'Anduin a obligé les Hommes du Nord à accepter quelques institutions politiques mais le pouvoir a été fragmenté en plusieurs charges. La tyrannie indigène pouvant être développée est ainsi contrecarrée mais la défense contre l'ennemi commun est aussi retardée.

Un seul corps dirigeant offre aux Nenedain une réelle unité politique. Il s'agit de l'ancestral *Ealdormot* (Rh. « Conseil des Anciens »), comprenant 20 à 30 chefs de clans et officiels des villes, qui fonctionne à la fois comme corps législatif et comme haute cour. Il se réunit deux fois par an, ou plus souvent si l'urgence l'indique, pour débattre des lois et rendre les jugements. La présidence lors des délibérations est offerte à l'Homme du Roi, l'ambassadeur du Gondor, qui tient le rôle de Gardien des Lois, assis sur le *Giefstol* (Rh. « Trône-Cadeau ») orné. Les traditions font que le siège de l'Ealdormot soit dans la ville de *Maethelburg* (Rh. « Place Forte des Rencontres »), la plus grande communauté existante se rapprochant le plus d'une capitale.

Au sein des villes, un gouvernement est nécessairement plus actif. Le pouvoir établi dans Maethelburg est divisé entre le *Maesta* (Rh. « Maître ») et le Thegn. Ce dernier détient sa charge par un droit héréditaire, supposé venir d'une famille légendaire de chefs lors des Jours Anciens ; ses devoirs concernent les affaires militaires. À l'opposé, le Maesta est responsable du gouvernement civil ; il contrôle le commerce et les taxes, privilèges très lucratifs. Il est élu pour un mandat de sept ans par tous les adultes de la ville et porte une chaîne en or représentant le symbole de sa charge.

Malgré les liens politiques tardifs envers le Gondor, les Hommes du Nord sont désormais forcés d'adopter une neutralité diplomatique. L'Angmar est trop proche et, bien que les Hommes du Nord aient jusqu'à présent réussi à contenir les Orques du Haut Col, ils se font peu d'illusions au sujet de leurs capacités à supporter la pleine puissance du Roi-Sorcier s'il se met en colère. Pour éviter toute hostilité flagrante, les servants humains d'Angmar sont autorisés à passer, sans crainte, par les Vallées de l'Anduin et même à acheter des marchandises dans les villes commerçantes le long de la rivière.

Forces militaires

Deux forces distinctes portent la responsabilité d'assurer la défense locale. La Burgward, ou la Garde de la Ville, est composée d'une petite compagnie de professionnels en garnison dans Maethelburg, composée seulement de soixante combattants et sous le direct commandement du Thegn. Les taxes provenant du commerce de la ville servent à les payer. En périodes de crise, l'Ealdormot désigne le Thegn comme commandant de la Fyrd, la milice régionale composée de tout homme en âge de servir et regroupant plusieurs centaines de personnes. La Fyrd peut être levée dès que nécessaire mais les soldats fermiers ne servent pas plus de quarante jours d'affilée avant de retourner chez eux.

Organisation

Les disciplinés Burgwarders, ou Gardes de la Ville, servent dans trois unités de vingt hommes, chacune commandée par un officier monté expérimenté, le Cniht. La Fyrd, quant à elle, est plus lâche d'organisation, chaque groupe d'hommes combat sous les ordres de son propre chef, envers lequel une loyauté personnelle est offerte. Quitter le champ de bataille alors que son Ealdor est tombé n'apporte qu'une longue disgrâce.

Équipement

Selon les normes du Gondor, la plupart des combattants Hommes du Nord sont mal équipés. Les membres de la Fyrd portent des armures et des casques en cuir, des lances au fer en forme de feuille, des haches de bataille et des boucliers en bois. Seuls les Burgwarders et les chefs disposent d'épées larges, de cottes de maille et de casques en acier ; cet équipement coûte plus à la majorité des familles que leur fortune totale. L'arme la plus terrible des Hommes du Nord est l'arc long en if, fabriqué localement et dévastateur entre des mains compétentes.

Tactiques

Les Hommes du Nord combattent principalement à pied ; quelques chevaux de guerre sont disponibles. Les formations tactiques courantes sont l'offensif fer de lance et le défensif mur de boucliers, similaires à celles des Dúnedain. Le moral est typiquement haut et la déroute est lente à venir.

5.3 Les Grands Aigles

Depuis les Jours Anciens, les Grands Aigles se considèrent comme une communauté unique, éparpillée mais partageant un but commun au service de Manwë. Lorsqu'ils nichaient au Beleriand, ils avaient un Roi, le colossal Thorondor, et les descendants royaux de ce premier monarque ont toujours donné par la suite des Seigneurs des Aigles.

Le Seigneur des Aigles est d'ordinaire le plus grand et le plus magnifique de sa race et c'est l'aîné de son prédécesseur. L'aire habituelle, la Grande Corniche, se trouve sur un pinacle isolé de roche dans la partie orientale des Monts Brumeux et près de la Porte des Gobelins. Cette inexpugnable citadelle aérienne est appelée par les Elfes *Amon Thyryr* (S. « Colline des Aigles »), par les Hommes du Nord *Earnastede* (Rh. « Place des Aigles ») et par les autres peuples simplement l'Aire de l'Aigle. Quinze chefs Aigles n'habitent pas loin, servant de gardes du corps à leur Seigneur et d'armée permanente. Plusieurs de ces chefs sont apparentés ou sont des descendants plus jeunes de la royale Maison de Thorondor ; l'ensemble des Aigles est commandé par de puissants autres Aigles de taille et de prouesse notables. Ce regroupement d'Aigles est assez unique car tous les autres Grands Aigles sont solitaires ou vivent en couple.

En périodes graves, lorsque les Peuples Libres sont confrontés aux osts irrésistibles du mal, le Seigneur des Aigles a le pouvoir de réunir la *Thoronrim* (S. « Ost des Aigles ») ou Earnhere dans la langue des Hommes du Nord. Aucune autre vision ne peut chasser le désespoir que l'arrivée des

Aigles dans les cieux, en de longues et splendides colonnes. Il est rare que les Aigles interviennent lorsqu'ils sont regroupés mais, quand ils délaissent leur demeure élevée, les conséquences sont dramatiques.

Les Aigles ne sont pas d'ordinaire dans les meilleurs termes avec les Hommes du Nord car leur prodigieux appétit les conduit occasionnellement à s'approvisionner lorsqu'ils sont en chasse parmi le gros et le petit bétail des Hommes du Nord. Ils admettent volontiers leurs méfaits car, tant que les Aigles sont concernés, aucune autre créature ne peut en posséder une autre et pourquoi un mouton se préoccuperait de savoir qui va le manger ? Les Hommes du Nord, restant de marbre face à une telle logique, leur tirent dessus avec leurs puissants arcs longs en if à chaque fois qu'ils s'approchent trop près de leur bétail ; en conséquence, les Aigles tendent à éviter les communautés humaines. Les Aigles ne nourrissent néanmoins aucune réelle inimitié envers les Hommes du Nord, qui semblent être autrement un peuple convenable, et ils réservent leur plus forte haine pour les Orques. Les Aigles généralement dédaignent prendre note des misérables Gobelins furetant en dessous - ils sont immangeables et répugnants — mais ils adorent se mettre en formation d'attaque pour fondre sur un groupe de pillards Orques ; cela a pour résultat de renvoyer les Gobelins terrifiés vers leurs trous dans les montagnes. Comme les Orques ne peuvent escalader les falaises escarpées vers les nids des Aigles, les représailles sont impossibles et ils ne peuvent que les maudire et endurer.

Les Aigles rendent service aux Peuples Libres en tant que source inestimable de renseignements sur les mouvements des ennemis car ils sont capables d'espionner avec impunité depuis les cieux. Vers la fin du Troisième Âge, les Aigles maintiendront régulièrement Gandalf et les Elfes au courant de la localisation des forces de Sauron et des allées et venues des Nazgûl.

Note : l'intervention des Aigles est un artifice extrêmement puissant, potentiellement destructeur et devrait être rarement utilisé ; un unique Grand Aigle peut déséquilibrer un affrontement. Gagner l'amitié des Aigles servira mieux à s'en servir comme moyen de transport au-dessus d'un terrain infranchissable ou comme moyen de s'échapper d'une situation de mort certaine. De toute façon, les Grands Aigles n'interviendront jamais sauf si la cause du bien est sérieusement menacée.

06 · Aperçu géographique

6.1 Voyage dans les Terres Sauvages

Quelle que soit la route empruntée par les voyageurs pour entrer dans la région du Haut Col, il leur faudra affronter les terres sauvages. Plusieurs options possibles sont fonction de la vitesse de déplacement, du coût et de la sécurité. Une fois dans la région, les aventuriers auront encore à traverser les terres sauvages pour se rendre en des sites clefs. De plus, les explorations en extérieur s'avéreront excitantes, particulièrement pour les groupes inexpérimentés pas assez confiants pour faire face aux défis majeurs. Des cartes générales avec les routes et les sites géographiques principaux pourront être obtenus avant d'entrer dans la région mais les détails devront être portés dessus grâce aux sources locales de renseignements ou grâce aux excursions personnelles.



La ville nordique de Maethelburg représente la base la plus pratique à partir d'où commencer les explorations. Voyager de^ puis le Gondor en remontant l'Anduin peut se faire grâce aux navires de commerce des Hommes du Nord, qui est un moyen de transport relativement rapide et sûr vers Maethelburg, le port de relâche le plus au Nord. Normalement, les passagers y seront débarqués. S'ils sont pressés d'atteindre le Haut Col, ils pourront débarquer plus tôt sur les quais pourrissants de la

ville en ruines à côté de l'Ancien Gué, abandonnée depuis la Grande Peste. Comme le voyage fluvial est assez cher (2 à 3 po depuis l'embarquement en Osgiliath), les aventuriers pourront soit signer un engagement comme homme d'équipage, soit abandonner l'idée de voyager par la rivière et s'attaquer au trajet plus difficile par voie de terre.

Les marchands nordiques parcourent la rivière sur leurs cnearras, ces légères embarcations à clins à faible tirant d'eau qui peuvent être facilement transportées pour contourner des rapides et des chutes. Un cnearr possède un unique mât amovible, une voile carrée, quatre à huit paires de rames ; il mesure 6 à 12 m de long sur 2,4 à 3 m de large. L'équipage au complet varie de 10 à 20 personnes en fonction de la taille de l'embarcation mais les cnearras sont souvent manœuvrés par un équipage incomplet pour limiter les dépenses. Des passagers peuvent être pris à bord moyennant finance mais sans grand confort ; l'emplacement réservé est étroit car l'espace principal est pour le chargement de valeur. Il n'y a pas de cabines. Des bras supplémentaires pour manier les rames sont cependant toujours les bienvenus. Un voyage entre Maethelburg et Osgiliath au Gondor prend deux à trois semaines ; le trajet inverse, à contre-courant, prend trois à quatre semaines.

Voyager par voie de terre depuis le Gondor n'est pas pratique ; d'aucuns prétendent que c'est de la folie. Sur la rive occidentale, la forêt de la Lórien, peuplée des mystérieux Elfes Sylvains, va jusqu'à la rivière. Sur la rive orientale, les terres à perte de vue semblent faciles à traverser mais elles sont à portée de frappe de Dol Guldur. De nombreuses personnes ont disparu, sans être jamais revenues, et le Nécromancien est ajuste raison suspecté.

Venant de l'Est, la seule route réelle est la Men-i-Naugrim qui, à cause des minions de Sauron — bandits, araignées et Orques —, devient de plus en plus dangereuse avec chaque aimée qui passe. Le Chemin Elfique dans Mirkwood Septentrional, une simple sente pas très pratique du point de vue de la vitesse, est au moins patrouillé par intermittence par les Elfes Sylvains du Royaume de Thranduil ; il offre donc des perspectives intéressant tes pour rejoindre Maethelburg vivant.

Dans les Vallées de l'Anduin à l'Est des montagnes, le voyage est comparativement facile grâce au terrain dégagé ondulé. De nombreuses fermes nordiques et quelques-unes Beornides offrent le gîte et le couvert pour une nuit à un prix raisonnable ; il est presque toujours possible de trouver une telle ferme à moins d'un jour de marche. Au cours de la journée, il est rare de faire des rencontres dangereuses. Les voyageurs sont vivement encouragés à accepter l'hospitalité de ces bâtisses pour la nuit car c'est à ce moment que les Ouargues sont actifs et que les Orques rôdent.

Le Rhudaur promet un voyage pire ou plus excitant, tout dépend du point de vue ! Le terrain est un mélange de sol accidenté ou de sol accidenté avec forêt ; les chariots et les chevaux ne peu^ vent s'y aventurer sauf sur les quelques chemins mal dessinés et entremêlés. Les pillages nocturnes des Trolls et des Orques sont courants. Les Hommes des Collines indigènes peuvent offrir le gîte et le couvert aux groupes bien armés et en bonne santé ; ils peuvent aussi planter leur lance dans les entrailles de leur hôte endormi ou, dans le meilleur des cas, piller ses possessions. Si les aventuriers se méfient des Hommes des Collines, ce qui est sage, ils devront rechercher une ancienne tour de guet Dúnadan, une grotte de Troll abandonnée ou un surplomb naturel. À l'Est de Rivendell, commence l'Orée de la Contrée Sauvage sans une seule auberge de ce côté-ci du Haut Col.

Situé au cœur géographique de la région, le Haut Col avec ses deux branches est le centre vital du voyage, un lien majeur entre l'Eriador et le Rhovanion. Malgré ses dangers, il est fréquemment utilisé car il est virtuellement impossible de traverser les proches montagnes ailleurs, même à pied.

Aucune des deux branches du Haut Col n'est réellement une route mais ce serait plutôt une sente pratique et bien utilisée à travers les montagnes. La branche inférieure, souvent appelée la Passe d'Imladris, offre aux chevaux et aux chariots se déplaçant lentement la plus facile des deux options. Elle est cependant de^ venue très dangereuse car il faut au moins deux jours pour traverser et l'entrée principale de la Porte des Gobelins débouche dessus. De jour, les Gobelins restent généralement dans leurs souterrains mais, au crépuscule, leurs groupes de guerre nettoient le Col ; malheur à tout proche voyageur surpris par la nuit ! La capture peut être évitée par de très importantes caravanes ou par un campement particulièrement bien camouflé.

Emprunter le chemin de montagne supérieur est plus lent ; le terrain est considéré comme accidenté et seules les personnes à pied ou sur des mules ou des poneys entraînés pourront négocier le chemin. Les dangers sont cependant moins graves, limités à des Trolls ou à des Géants solitaires ou bien à des groupes errants d'Orques à la recherche de nourriture. Les voyageurs doivent malheureusement s'attendre à passer plusieurs jours sur le chemin de montagne. Sur les deux chemins, le seul abri disponible sera une grotte inoccupée ou une crevasse, généralement humides et inconfortables. Ils sont peu nombreux à oser allumer un feu de camp dans les montagnes car la lumière peut être vue à des kilo mètres à la ronde par tout prédateur. Des cavernes grandes et sèches devront être considérées comme suspectes ; elles sont généralement déjà habitées ou sont des pièges tendus par les Orques. L'exploration de la montagne, la peur au ventre, n'est pas pour les novices sans guide.

6.2 La Porte des Gobelins : Portail vers le Monde Souterrain

Sous les pics couverts de neige des Monts Brumeux se trouve un vaste et compliqué monde souterrain plein de passages et de cavernes, un lieu de pure grandeur et empli d'une horreur inimaginable. Soyez le bienvenu dans la Porte des Gobelins, le puissant royaume des Orques des Montagnes ! Entre la branche inférieure du Haut Col et l'Aire de l'Aigle, les couloirs de la Porte des Gobelins se répandent sur une distance de plus de soixante kilomètres en englobant plusieurs complexes distincts de cavernes, tous sous le joug du Grand Gobelin. Au plus haut point du Haut Col, réuni au chemin Est-Ouest par un ravin adjacent, se tient le passage principal des Orques, la tristement célèbre Porte aux Loups, depuis laquelle les osts orques périodiquement sortent pour harasser les voyageurs infortunés. Des milliers d'Humains, de Nains et d'Elfes ont été ramenés depuis des siècles dans les souterrains pour ne plus jamais être revus par des parents ou des amis.

La Porte des Gobelins est basée sur un réseau de cavernes naturelles, érodées par des infiltrations d'eau à travers la roche calcaire soluble, éparpillées dans toute cette partie des montagnes. Lors du Deuxième Age, les Orques découvrirent d'abord les cavernes et les arrangèrent en fonction de leurs utilisations maléfiques mais les parties d'origine sont encore visibles. Des galeries et des grottes abritent de frais cours d'eau et des lacs ; des forêts de stalactites, de stalagmites, de piliers et de cristaux attirent l'œil. Comme les cavernes se sont creusées autour d'imperfections irrégulières rocheuses, certaines sont coupées par des crevasses et plusieurs niveaux de cavernes sont réunis par des passages en pente et des puits verticaux. Là où les plus hautes cavernes sont partiellement à ciel ouvert sous l'air froid des montagnes, de spectaculaires cascades et tentures de glace se sont formées. Les cavernes les plus basses donnent sur les feux souterrains du tréfonds de la terre.

Lors des nombreux siècles d'occupation, les Orques, mineurs compétents et infatigables, ont creusé d'innombrables passages pour relier les cavernes entre elles, élargissant les puits d'entrée et agrandissant les zones d'habitation en fonction de leurs besoins. La Porte des Gobelins est dans un état constant d'évolution, les nouvelles constructions s'en allant toujours vers quelque part. L'architecture est caractérisée par de bas passages, difficile à négocier pour quiconque plus grand qu'un Nain (les Uruk-Hai y vont en rampant). Les couloirs sont entremêlés, avec maints croisements et intersections donnant un labyrinthe étourdissant ; ces couloirs s'éloignent des entrées en serpentant pour gagner le cœur du repaire, Gobelinville. Le tracé confus est volontaire et organisé pour retarder les envahisseurs alors que les Orques se rassemblent. Bien que le travail de la pierre apparaisse rugueux et grossier, bien loin de la qualité de celui des Nains, il est, comme tout l'artisanat des Orques, solide, stable et pratique.

Gobelinville, centre du royaume et fief personnel du Grand Gobelin, est constitué de trois principaux niveaux d'habitation parallèles. Chacun s'étend sur une conséquente zone d'au moins quatre cents mètres de côté. Les niveaux sont reliés entre eux par des tunnels serpentant et par des puits béants. Le terrifiant Œil des Ténèbres, particulièrement intéressant, est un puits semblant sans fin qui est éclairé par une sombre lueur rouge venant du fond et qui périodiquement laisse échapper des grondements de ses profondeurs. C'est là dans Gobelinville que se trouvent le trône du Seigneur Orque, le plus gros de la population, les ateliers, les entrepôts, les salles aux trésors et les enclos à esclaves.

Depuis Gobelinville, un couloir principal monte régulièrement sur seize kilomètres vers le Sud et débouche à l'extérieur par la vieille entrée bien connue, la Porte aux Loups, se tenant au bout d'une étroite crevasse. Une double porte en acier est encadrée par deux gigantesques statues de loups en pierre affamés et elle est sans cesse gardée avec vigilance. Des passages creusés dans les flancs de la crevasse de chaque côté de la double porte permettent aux Orques d'effectuer des tirs de harassements sur les attaquants à travers les hautes archères et de déverser de l'huile bouillante et des rochers. Une grande partie de l'ost de la Porte des Gobelins est rassemblée derrière la double porte sur un unique niveau de cavernes car c'est de là que partent les plus importants raids et c'est aussi de là que vient le plus grand danger d'une attaque extérieure.

Vers le milieu du Troisième Âge, l'autre entrée majeure de la Porte des Gobelins se fait par la Porte Arrière, l'accès en contrebas à la fin d'un étonnant passage long de quarante-huit kilomètres allant progressivement vers le Nord depuis Gobelinville. La Porte Arrière fut partiellement conçue comme moyen d'évasion en cas de besoin ; elle sert aussi de point de départ des raids vers les Vallées de l'Anduin. Une porte massive en pierre pivote sur un pilier en acier et un court escalier aux marches en pierre donne dans un ravin sur le versant oriental de la montagne, tombant en à-pic vers les pentes boisées en contrebas. À ce jour, un seul niveau de cavernes se tient derrière la Porte Arrière qui, comme la Porte aux Loups, est toujours gardée et n'a jamais été bloquée.

Sous les niveaux habités de Gobelinville et sous les couloirs principaux de connexions, de vastes cavernes se propagent et servent aux Orques à récolter les champignons, à abriter leurs bêtes captives et à pêcher dans les lacs et les cours d'eau. Plus bas encore, les tunnels des mines s'étendent vers le cœur des montagnes à la recherche du minerai de fer, de métaux précieux et de gemmes. Plus profondément encore, de curieux et anciens puits mènent vers le mystérieux monde souterrain, là où les Gobelins osent rarement s'aventurer. La rumeur dit que ces tunnels courent sous toute la

montagne et peuvent même rejoindre les Sous- Profondeurs de la Moria, là « … où le monde est grignoté par des choses innommables … » (SdA I).

Autres expansions

Vers 3A 2480, les Orques, à la recherche de nouveaux espaces de vie suite à leur population croissante, étendirent plus bas leur tunnel septentrional au-delà de la Porte Arrière, rajoutant des passages collatéraux de chaque côté. Environ 1 600 m plus loin, ils furent arrêtés par la découverte d'une grande caverne occupée par un lac et ne purent miner plus en avant, laissant un nouveau niveau à moitié terminé. À l'insu des Orques, ce lac était relié au monde extérieur par un étroit cours d'eau par lequel Gollum était passé plusieurs années auparavant.

Après la guerre entre Nains et Gobelins de 2793-2799, les Orques survivants commencèrent à creuser un nouveau passage s'élevant sur huit kilomètres pour se terminer par une porte secrète et donnant sur une grande caverne jouxtant le chemin de montagne, connue comme le Porche Avant. De nombreux couloirs secondaires et cavernes furent creusés derrière. Jusqu'à la Quête d'Erebor en 2941, le Porche Avant resta secret ; il est bien gardé et est vérifié périodiquement par les Orques.

6.3 Maethelburg : Le Marché de l'Anduin Supérieur

Sur la rive occidentale de l'Anduin, juste en amont de sa confluence avec une rivière tributaire connue localement comme le *Sirros* (S. « Flot d'Écume », aussi « Cours d'Écume »), se tient en 3A 1640 la ville nordique de Maethelburg. La communauté est située sur une butte triangulaire proéminente, les deux côtés donnant sur les cours d'eau sont escarpés alors que le troisième est en pente douce vers le marais qui fait écran devant la colline au Nord. De fait, Maethelburg est une ville sur une île, protégée par les rivières sur deux côtés et par un marais sur le troisième.

Aussi loin que les traditions orales des Hommes du Nord remontent dans le temps, une certaine sorte de communauté de marché a existé sur ce site très bien défendable. En tant que centre commerçant, la colline est aussi devenue le lieu préféré de réunions informelles entre clans qui se sont développées pour donner l'Ealdormot et qui ont donné naissance au nom de la ville. Ce n'est cependant qu'après le début du Troisième Âge que Maethelburg a atteint sa taille actuelle et a assumé son rôle grâce à l'expansion du commerce entre les Hommes du Nord et le Gondor. Du fait que les gros navires ne pouvaient remonter plus haut sur l'Anduin et que les marchands préféraient acheminer par la rivière de lourdes cargaisons le plus loin possible, Maethelburg s'affirma en 3A 1000 comme étant le port sur l'Anduin le plus grand et le plus riche en amont des Piliers d'Argonath. Lorsque les Hommes du Nord acceptèrent l'autorité des Rois du Gondor, le représentant du Roi souhaita tout naturellement être au centre de l'influence, alors que les Thegns considéraient aussi la colline comme le meilleur site pour y implanter une forteresse. Maethelburg atteint son apogée en 1300 ; bien que les siècles suivants aient assisté à un léger déclin de la ville, selon les normes nordiques la ville restait telle quelle. La Grande Peste moissonna un tiers de ses habitants mais les pertes furent principalement remplacées par des réfugiés venant de la ville abandonnée de l'Ancien Gué qui s'était enfuis à la recherche d'une plus grande sécurité.

En remontant l'Anduin, Maethelburg offre une impressionnante vision. La ville est construite sur trois terrasses encerclant la colline, qui culmine à l'endroit plat et dégagé de la Grand-Place. Chaque

terrasse est protégée par un remblais en terre garni de pieux acérés et par une palissade en rondins. Une structure crénelée en bois couronne toute la longueur du remblai intérieur ; elle sert de plateforme de tir aux archers ; des structures similaires peuvent être érigées sur les remblais des terrasses inférieures (si le temps le permet) en périodes de guerre. Une simple porte en bois, sous la tour de guet, perce chaque palissade. Les deux côtés de la colline donnant sur la rivière en contrebas de la première terrasse sont occupés par des quais ; une chaussée en bois traverse le marais et se termine à un pont-levis devant la première porte.

De nombreuses bâtisses en bois encadrent les rues étroites et les allées de Maethelburg. Caractéristiques, ces structures ont de hauts combles sur pignons en chaumes et offrent une profusion de boiseries ornementées. La plupart sont des résidences allant jusqu'à deux étages à la charpente magnifique. Les occupations des familles sont opérées depuis les niveaux les plus bas des demeures à plusieurs étages ou bien depuis les pièces donnant sur la rue. Peu d'édifices en pierre sont présents car les Hommes du Nord ne sont pas compétents en maçonnerie et doivent louer les services de Nains itinérants pour les maintenir en état. Les structures en pierre les plus notables sont la Tour du Thegn, présence impressionnante au sommet de la colline, et la grandiose Maison de l'Homme du Roi.

L'avenue principale de Maethelburg, le large *Wyrmlast* (Rh. « Chemin Serpentin »), serpente autour de chaque terrasse depuis la porte la plus basse jusqu'à la place du marché au sommet de la colline, connue sous le nom de *Maethelstede* (Rh. « Lieu de Réunion »). Bien que le Wyrmlast soit recouvert de planches, la plupart des rues moins importantes restent en terre battue.

En tant que centre commerçant, Maethelburg n'endure que rarement des périodes d'inactivité. Vivante, chaotique et déroutante, c'est une ville trépidante grâce à ses négociants, ses marchands, ses combattants et ses voyageurs. La population est tout le temps en train de marchander afin de tomber d'accord lors de transactions ou pour monter des expéditions. Des Hommes du Nord de tout le Rhovanion déambulent dans les rues, accompagnés par des Dúnedain, des Sylvains, des Nains, des Hobbits des Champs aux Iris et même de suspects Hommes des Collines et Easterlings.

Les portes sont ouvertes de l'aube au crépuscule ; lors des heures de jour, le commerce s'effectue toujours depuis le Maethelstede et dans les nombreuses échoppes. Les trois premiers jours du mois, un marché normal attire d'exceptionnelles grandes foules. De nuit, le centre de l'activité se déplace vers plusieurs auberges et tavernes, commerces agités où de fortes chansons se font entendre et où la boisson coule à flots. Les bagarres sont fréquentes, comme on peut s'y attendre d'une clientèle cosmopolite.

Suite à tout ce chaos commercial, les autorités essaient d'imposer un minimum d'ordre. Les Burgwarders patrouillent dans la ville et gardent les portes et la Tour du Thegn, offrant une formidable vision dans leur armure et avec leurs armes. Ces combattants sont beaucoup plus qu'une milice traditionnelle, d'éventuels opposants l'apprendront rapidement à leurs dépens. Ils protègent les habitants et les commerces des résidents ; ils collectent les taxes auprès des marchands arrivants en ville pour le Maesta mais reçoivent leurs ordres du Thegn. Ne pas payer les taxes est un sport populaire ; la contrebande se pratique très bien de nuit. Maethelburg est une ville frontière par excellence, où presque tout peut arriver et même se produit.

Développements ultérieurs

Vers la fin du Troisième Âge, Maethelburg n'est plus que l'ombre d'elle-même. Le commerce avec le royaume décroissant du Gondor a gravement diminué ; la ville est un peu plus qu'un gros village de pêcheurs où les rares habitants restants ont de vagues souvenirs de leur richesse ancienne. Des édifices en pierre survivants gisent à moitié en ruine et sans entretien ; de nombreuses huttes, échoppes et cabanes grossières sont agglutinées le long de la rivière. Pas plus d'un lit chaud et d'un peu de nourriture ne peuvent être offerts au rare voyageur.

07 · Conseils pour les aventures

Ce chapitre fournit au Maître de Jeu des notes utiles sur la façon de mener des aventures dans la région septentrionale des Monts Brumeux, particulièrement dans les environs de la Porte des Gobelins et de l'Aire de l'Aigle. Le MJ devrait lire ces conseils avant de sélectionner et d'étudier une des aventures des chapitres 8.0 à 10.0.

7.1 Sélection de l'aventure

Les chapitres 8.0 à 10.0 renferment des sites typiques d'aventures en fonction de leur localisation. Les principaux plans et PNJ sont décrits ainsi que quelques exemples d'intrigues. Tous sont accompagnés d'une histoire et d'une suggestion d'aventure ; le MJ pourra décider d'une course d'actions différente. Afin d'avoir une certaine liberté de manœuvre, plusieurs aventures sont fournies. Un facteur de difficultés a été assigné à chaque scénario.

Évaluer les dangers d'une aventure

Le MJ devrait évaluer la force et l'expérience des PJ engagés dans la partie et choisir une aventure qui se révélera être un défi, tout en n'étant pas trop difficile.

Débuter les aventures

En réalité, le chapitre 9.0 couvre une région plus sûre et plus colonisée pour débuter une aventure ou une campagne. Dans cette région, les PJ pourront acheter et vendre des marchandises, solliciter de l'aide et obtenir des informations. Les joueurs pourront désirer commencer leur voyage depuis le lieu décrit dans le chapitre 9.0.

7.2 Choix de la période

Dans un même chapitre, les aventures proposées sont présentées dans un ordre chronologique. Cela permet de disposer d'échantillons prêts-à-jouer de sites, de cultures, d'intrigues et de personnages. Changez-les si vous le désirez. Considérez ces aventures comme des histoires qui caractérisent des lieux et qui illustrent une région et comme rien de plus. Gardez toujours à l'esprit qu'il n'existe aucune règle pour ne pas changer le cours de l'histoire.

Il est possible que des MJ qui désirent une aventure simple ne se sentent pas concernés par le choix de la période de temps proposée. Ils peuvent néanmoins jouir d'une plus grande flexibilité et ajouter des détails de leur cru en choisissant une époque différente de la période mentionnée dans ce module.

Si vous dirigez une campagne se déroulant à une autre époque, toute aventure dans la région de la Porte des Gobelins se passera naturellement lors de cette période. Ce module est fait pour satisfaire tous les besoins et, bien que les individus et les intrigues puissent changer avec le temps, la

configuration physique évoluera lentement. Notez simplement quand une structure a été construite et occupée afin d'y apporter toute modification appropriée en fonction des altérations qu'elle aura subies, voire de sa destruction. Si vous dirigez une campagne à une époque précédant la construction d'une structure donnée, apportez tout changement à la configuration naturelle du site et tenez compte des structures pouvant déjà exister.

7.3 Suggestions pour gérer les aventures

Une fois que vous êtes familiarisés avec le matériel de base fourni dans les chapitres 2.0 à 6.0, parcourez les résumés statistiques exprimés dans les tables du chapitre 11.0. La Table 11.1 des Principales Créatures donne des informations sur de dangereux animaux alors que celle en 11.2 couvre les effectifs militaires locaux et les forces en présence.

Puis apprenez à connaître les Personnages Non Joueurs (PNJ). Lisez ce que les chapitres 8.0 à 10.0 et la Table 11.3 des Principaux PNJ disent sur les principaux PNJ de la région et essayez de penser comme ceux-ci le feraient.

Examinez les plans des complexes d'habitation et notez où sont situés les pièges, les postes de garde et les points faibles. Même si une pièce n'est pas signalée comme ayant un occupant, considérez la possibilité qu'elle soit occupée quand les Personnages Joueurs y pénètrent.

7.4 Rencontres

La région des Monts Brumeux septentrionaux possède une riche faune et de nombreux habitants ; l'intrigue attend quiconque se déplaçant dans la région sur une période significative. Il est difficile de dire quand et où les PJ pourront rencontrer des indigènes, des bandits, des bêtes ou même des envahisseurs.

Suggestion est faite au MJ de déterminer des possibilités de rencontres régulières.

Rencontres aléatoires spécifiques

La section 11.4 fournit une Table des Principales Rencontres qui donne un aperçu des rencontres pouvant être faites dans des parties ou dans des sites des Monts Brumeux. Le MJ, sachant où se trouvent les PJ, trouvera la colonne appropriée et lancera les dés pour déterminer d'éventuelles rencontres une fois par période de temps adéquate en fonction de la colonne. La période de temps couverte par un jet de rencontre est soit celle du Temps donné dans la Table, soit le temps que met le groupe à parcourir la Distance donnée dans la Table, en prenant la période de temps écoulée la plus courte.

Si un jet de rencontre est inférieur ou égal aux Chances de Rencontre données dans la Table, un deuxième jet est effectué pour déterminer le type de la rencontre. Une fois ceci déterminé, référez-vous soit à la Table des Principales Créatures (11.1), soit à la Table des Principales Troupes (11.2).

Autres rencontres aléatoires

Sauf spécification différente (par exemple, vous avez besoin ou désirez utiliser la Table des Principales Rencontres), cette procédure devrait être utilisée une fois toutes les 4 heures si les PJ sont en déplacement ou bien une fois toutes les 12 heures s'ils sont en train de se reposer. Si vous jouez avec JRTM, servez-vous des indications sur les rencontres de la sous-section 5.24 et de la Table TS-10. Dans Rolemaster, les règles sur les rencontres sont développées dans le Manuel des Campagnes (3.34).

7.5 Pièges, armes et sorts

Les descriptions des plans font souvent référence à des pièges et des serrures. Les références suivantes sont fournies au MJ pour JRTM et pour Rolemaster.

Pour se rendre compte de l'échec ou de la réussite des tentatives de désarmement ou de crochetage de ces mécanismes, faites faire un jet de dé au PJ impliqué, ajoutez les bonus appropriés et soustrayez le facteur de difficulté assigné au mécanisme. Puis référez-vous, pour JRTM, à la table TM-2 et, pour Rolemaster, au Manuel des Personnages.

Les résultats d'attaques par Chute/Projection/Écrasement et d'attaques des animaux sont résolus, pour JRTM, dans les tables TSC-2 et TA-5 ou TA-6 et, pour Rolemaster, dans le Manuel des Combats.

Les attaques par armes sont contenues, pour JRTM, dans les tables TSC-1 et TA-1 à TA-4 et, pour Rolemaster, dans le Manuel des Combats.

Les sorts sont gérés, pour JRTM, à la section 7.1 et, pour Rolemaster dans le Manuel des Sorts.

08 · Aventures à la Porte des Gobelins

Lors des Troisième et Quatrième Âges, la Porte des Gobelins a offert une mine inépuisable d'opportunités d'aventures. Perpétuellement habitée par des Orques des Montagnes, cette forteresse tentaculaire souterraine abrite derrière ses portes gardées une multitude d'ennemis, des centaines de captifs et un butin à piller digne de la rançon d'un roi, amassé grâce aux marchands et voyageurs empruntant le Haut Col. Qu'ils soient habités d'un esprit de vengeance, par l'espoir de libérer des amis prisonniers ou simplement par l'appât du gain, les PJ devront trouver une cause commune afin de braver les périls du royaume orque.

Un simple groupe d'aventuriers ne pourra espérer chasser les Orques de la Porte des Gobelins car ils détiennent invariablement un puissant avantage grâce à leur nombreuse population. Les féroces hordes de Gobelins sont cependant largement dispersées dans leur vaste domaine ; un groupe ayant réussi à passer les lourdes portes gardées, il lui sera possible de se déplacer sans se faire détecter sur des kilomètres de couloirs entremêlés pour ne faire face à une sérieuse opposition qu'au cœur de ces couloirs imbriqués dans Gobelinville.

Ce chapitre détaille trois aventures situées dans la Porte des Gobelins. Chacune prend place dans la forteresse à une période différente de son développement. Les niveaux de Gobelinville, de la Porte aux Loups et de la Porte Arrière, terminés vers le milieu du Troisième Âge, sont communs aux trois aventures ; les deux dernières aventures sont développées sur le tracé d'origine pour inclure le Repaire de Gollum et le Porche Avant.

Les diverses fortunes de la Porte des Gobelins fluctuent grandement en suivant un cycle constitué de défaites, de furtifs redressements et d'éruptions violentes. La première aventure se passe en 3A 1640, deux siècles après le dernier massif assaut du Roi-Sorcier sur les Dúnedain en 1409, repoussé après que de lourdes pertes aient été subies des deux côtés. La force des Orques s'affirme à nouveau ; bien que la Porte des Gobelins soit un vassal de l'Angmar, son querelleur seigneur détient localement le réel pouvoir. Le Grand Gobelin s'efforce de garder son trône parmi les factions en présence.

La deuxième se passe de nombreux siècles plus tard en 3A 2940 après la terrible Guerre entre les Nains et les Orques et juste avant la Quête d'Erebor. La Porte des Gobelins et toutes les communautés d'Orques des Montagnes ont subi une rapide mise à sac des Nains lors de la guerre mais ils ont pratiquement récupéré de leurs pertes, ont réparé leur repaire endommagé et ont recommencé à partir en raids. Gollum, à l'insu des Orques, hante le complexe de cavernes et est un redoutable prédateur invisible.

Enfin, la troisième aventure commence au début du Quatrième Âge alors que les survivants désabusés des jadis puissantes osts d'Orques sont sur la défensive après la destruction de Sauron et que les sinistres Beornides et les Hommes des Bois se préparent à se venger de leurs ennemis des montagnes.

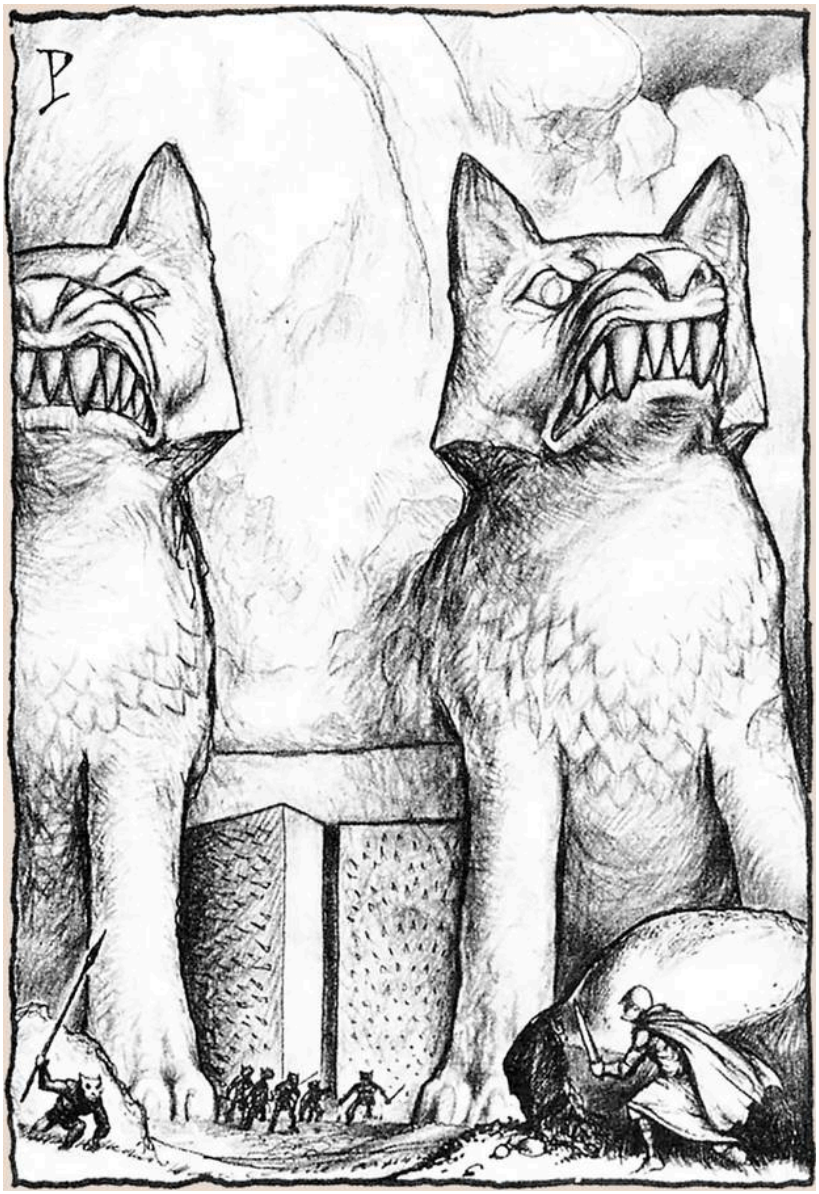
08.1 · Lutte pour le Trône : 3A 1640

Lieu : la Porte des Gobelins et les environs du Haut Col.

Participants requis : un groupe d'aventuriers entreprenants et expérimentés, de niveaux modérés à hauts (4 à 10). Un ou plusieurs Scouts (RM, Larrons ou Voleurs) seront indispensables ; des Nains seront particulièrement utiles lors de l'exploration de la Porte des Gobelins. Des PJ de tout alignement, des Peuples Libres, neutres ou pro-Sauron pourront entreprendre cette mission mais leurs motivations finiront par s'affronter à un moment ou à un autre.

Aides : des cartes détaillant le tracé du Haut Col et la principale entrée connue de la Porte des Gobelins pourront être achetées à Maethelburg. Aucune carte complète de l'intérieur de la Porte des Gobelins n'existe mais des prisonniers échappés pourront suppléer à certaines lacunes moyennant finance, à la discrétion du MJ.

8.11 L’intrigue



Depuis le siècle dernier, la suzeraineté de la Porte des Gobelins est fermement restée entre les griffes du redoutable Grand Gobelin, Urgubal. Récemment, Urgubal a cependant montré certains signes d’irrationalité, tels que négliger de payer son tribut et d’exécuter les ordres de Carn Dûm. Le Roi-Sorcier en a donc conclu que les intérêts du Seigneur Ténébreux seraient mieux servis par un dirigeant plus compétent et plus servile.

Déposer Urgubal est cependant plus facile à dire qu’à faire. Aucune tribu orque n’est plus obstinément indépendante que les Tarkhnarb et le Roi-Sorcier, sachant que la Porte des Gobelins joue un rôle stratégique vital, ne désire pas gaspiller sa puissance en une lutte interne futile et prolongée. Les émissaires du Roi- Sorcier ont plutôt fait passer le mot, lors d’une mission d’ambassade de routine, que le maître de l’Angmar s’empresserait de reconnaître tout usurpateur qui pourrait s’affirmer par un coup d’état soudain couronné de succès.

Balkhmog, Capitaine de la Porte aux Loups, est le plus intrigué par ce message sibyllin. L’ambitieux officier est confiant du support de ses propres troupes, une substantielle ost de combattants Orques

Communs et de Ouargues mais elles sont surclassées par les troupes de réserve du Grand Gobelin et les gardes du corps d'élite Uruk-Hai. Le Capitaine ne peut pas non plus compter sur l'aide des autres principaux seigneurs de la Porte des Gobelins. Luzog, Capitaine de la Porte Arrière, est un pion loyal et sans imagination d'Urgubal ; le rusé Yazhgar, Prêtre en Chef des Ténèbres, est si peu scrupuleux que même Balkhmog n'ose pas l'inclure dans son complot. N'ayant aucune autre alternative, Balkhmog s'est résolu à louer les services de mercenaires extérieurs pour effectuer une mission d'assassinat.

Des PJ consentants seront recrutés à Maethelburg par un marchand Homme des Collines qui est à l'occasion en relation avec les Orques et qui connaît Balkhmog. Chaque aventurier sera payé 10 po rien que pour la mise en place de la mission et 500 autres po seront offertes aux survivants après la réussite de l'entreprise. L'Homme des Collines ne connaît pas tous les détails de la mission ; il sait que la Porte des Gobelins est concernée et que la Porte aux Loups est un point d'entrée sûr. Une fois que les minions de confiance de Balkhmog auront laissé passer le groupe par la Porte aux Loups, le Capitaine révélera le but de l'entreprise : une attaque surprise au cour de Gobelinville pour tuer Urgubal et pour s'emparer du cimeterre Décime-Elfes, symbole de souveraineté. Pour pouvoir prétendre à la récompense, les PJ devront retourner à la Porte aux Loups avec l'arme et la preuve qu'Urgubal est bien mort — par exemple, avec sa tête.

Balkhmog espère rapidement s'emparer du trône car les suivants d'Urgubal seront dans le plus grand désarroi après la mort de leur Seigneur ; le Capitaine s'attend à passer pour un sauveur dans ce moment de tumulte. Ni lui, ni ses troupes n'étant responsables du meurtre du Grand Gobelin, Balkhmog restera impuni ; ils seront peu, s'il y en a, à oser poser de troublantes questions avant l'assassinat.

Si les aventuriers ne peuvent parvenir jusqu'à Urgubal, la course d'actions la plus sage serait de s'emparer de tout butin à portée de mains ; ensuite, ils devraient s'enfuir par la Porte Arrière où les Orques ne seront pas trop sur le qui-vive car Luzog n'est pas au courant du complot. Tout survivant au groupe assez fou pour retourner à la Porte aux Loups sera tué par Balkhmog avant qu'Urgubal ne puisse le capturer pour l'interroger. Yazhgar, s'il est rencontré, feindra de l'amitié et de la sympathie pour les comploteurs, dans l'attente d'un moment propice pour les trahir. Même si les PJ réussissent leur mission, les problèmes seront loin d'être terminés. Balkhmog paiera la récompense promise et renverra le groupe mais ses Ouargues tendront une embuscade aux aventuriers sur le chemin du retour pour éliminer tout témoin au complot. Un rendez-vous arrangé auparavant avec les Aigles se révélerait à ce moment le bienvenu.

8.12 Aperçu des forces

La population de la Porte des Gobelins en 3A 1640 est presque aussi importante que l'apogée qu'elle atteindra plusieurs siècles plus tard, juste avant la dévastatrice guerre contre les Nains. Quelques 2 500 Orques habitent dans le complexe de cavernes, comprenant 1 200 adultes mâles, 800 adultes femelles et 500 petits des deux sexes combinés. Les Uruk-Hai d'élite ne représentent qu'une petite fraction, un peu plus du vingtième du total, alors que les autres sont des Orques Communs.

L'aristocratie des combattants comprend 65 Uruk-Hai à la tête desquels se trouvent le Durba-Hai (le Grand Gobelin) et ses deux généraux, le Capitaine de la Porte aux Loups et le Capitaine de la Porte

Arrière. Sous ces commandants, se trouvent 12 officiers (Guerrier niveau 8) qui servent d'officiers subalternes envers la masse des Orques Communs. La plupart des Uruk-Hai, qui n'ont pas fait preuve d'aptitude particulière de commandement, sont réunis dans les gardes du corps (50) du Grand Gobelin. Ces Orques sont des Guerriers de niveau 6.

Dix autres Uruk-Hai remplissent des rôles particuliers au sein de la tribu. Le rôle le plus significatif est celui rempli par le Prêtre en Chef des Ténèbres, aidé par trois acolytes (Animistes de niveau 5 ; pour RM, Clercs Maléfiques). Six infirmiers Uruk-Hai (Animistes de niveau 3 ; pour RM, Soigneurs) sont responsables du traitement des blessés et des estropiés pour les remettre en état de combattre.

Presque tous les Orques inférieurs mâles sont des Guerriers, environ 980, organisés en Lurgs de 10 à 15 Orques ; des Guerriers de niveau 4 (ils sont 85) commandent les Lurgs alors que les combattants restants se décomposent en 170 soldats expérimentés (niveau 3), 425 adultes mûrs (niveau 2) et 300 jeunes adultes inexpérimentés (niveau 1). Chaque lurg inclut en plus un pisteur Orque Commun, traité comme un Scout de niveau 2 (RM, Voleur). Les Orques Communs sont équitablement mélangés au sein d'un lurg en fonction de leur expérience, ce qui permet aux moins expérimentés d'être entraînés par leurs aînés.

Une force d'élite de pisteurs Orques Communs (Scouts de niveau 4 ; RM, Larrons), au nombre de 60, sert sous le commandement personnel du Grand Gobelin ; ce sont ses espions et ses informateurs ayant aussi pour mission de retrouver dans le repaire les captifs en fuite. Ces pisteurs sont à rajouter aux 85 Guerriers assignés aux Lurgs.

Selon la coutume dans les tribus orques, les Tarkhnarb ont aussi d'autres créatures maléfiques pour servir leurs besoins. Cinq Trolls des Cavernes, d'une stupidité abyssale mais très puissants (Guerriers niveau 12), occupent un recoin isolé de la Porte des Gobelins. Ils sont bien nourris et servent de travailleurs de force ou de groupe d'intervention du Grand Gobelin. Les Orques Communs en ont une peur bleue. Soixante Ouargues, presque aussi rusés et beaucoup plus durs que leurs maîtres Gobelins, habitent dans des antres près des portes principales, servant de montures lors de poursuites rapides à mener à des Guerriers légèrement armés. Deux cent cinquante esclaves, principalement des Humains de niveau 1 à 3 et quelques Nains, sont emprisonnés dans les fosses sombres de Gobelinville, destinés à travailler sous le fouet jusqu'à ce que la mort s'ensuive par manque de soleil ou d'air frais. Ils endurent cette horrible existence grâce au secret espoir de s'échapper ou d'être secourus ; ils tenteront leurs chances si une raisonnable opportunité de s'enfuir de la Porte des Gobelins se présente à eux.

La répartition des forces militaires est la suivante :

Gobelinville : le Grand Gobelin, 6 officiers, 50 gardes du corps, le Prêtre en Chef, 3 acolytes, 4 infirmiers, 60 pisteurs d'élite, 45 pisteurs normaux, 520 guerriers normaux, 5 Trolls des Cavernes.
Porte aux Loups : le Capitaine, 4 officiers, 1 infirmier, 25 pisteurs normaux, 285 guerriers normaux, 35 Ouargues.
Porte Arrière : le Capitaine, 2 officiers, 1 infirmier, 15 pisteurs normaux, 175 guerriers normaux, 25 Ouargues.

8.13 Personnalités

Urgubal, le Grand Gobelin



Monté jeune sur le trône grâce à une combinaison de ruse et d'une sauvage férocité, Urgubal gagna la reconnaissance du Roi- Sorcier et du suzerain de Gundabad grâce à de somptueux présents. Souvent provoqués en duel au début de son règne, il vainquit tous ses rivaux en combat singulier à mort ou grâce à d'infâmes traîtrises. Le temps a agi sur ce jadis terrifiant guerrier ; bien qu'il mesure 1,80 m et que ses canines inférieures protubérantes lui donnent une apparence encore redoutable, le dirigeant orque est déformé par la graisse et la dépravation. Sa cour est la scène de tortures et de divertissements décadents et révoltants ; elle est constituée de vils flagorneurs, au milieu desquels se tient Urgubal accroupi sur son trône tel un crapaud méphitique et bouffi. Un réseau d'informateurs couvre tout coin et recoin de la forteresse ; la brutalité des gardes du corps d'Urgubal et les Trolls des Cavernes apaisent toute dissension ouverte, renforçant le climat de peur omniprésent. En dépit de son apparence dégoûtante et léthargique, Urgubal a conservé beaucoup de ses compétences de combat, qui lui valurent de gagner le pouvoir. Même encore maintenant, lorsque le Grand Gobelin

porte sa cotte de mailles noire et qu'il manie son cimeterre, Décime-Elfes, dont il ne se sépare jamais, peu d'Orques osent entrer en conflit avec leur répugnant seigneur.

Balkhmog, Capitaine de la Porte aux Loups

Si un Orque peut être digne de respect, il s'agit du redoutable Balkhmog. Il a gagné l'honoré commandement de la Porte aux Loups grâce à l'ingéniosité et la bravoure ; il nourrit de secrètes ambitions beaucoup plus importantes. Étant l'un des fils d'Urgubal, il méprise son repoussant père et envisage de renverser le Grand Gobelin ; pour le moment, il est contraint de feindre la soumission alors qu'il accroît son pouvoir. Grâce à ses compétences en pillage et en embuscade, il a doublé les quantités de butin saisi dans le Haut Col, dont une partie lui sert à financer ses desseins. Il n'hésite jamais à combattre à la tête de ses troupes ; les Orques sous son commandement lui sont fanatiquement loyaux en dépit de la rude discipline qu'il impose. Il mesure 1,75 m ; sa corpulence massive et épaisse est faite de muscles solides. Il porte un distinctif casque fait dans le crâne d'un loup. Il sait négocier avec les Humains. Opposant subtile, Balkhmog adhère à la lettre à sa parole tout en contournant l'esprit de la négociation.

Luzog, Capitaine de la Porte Arrière

Luzog est le produit typique du despotisme corrompu d'Urgubal. Considéré comme puissant guerrier, le Capitaine n'est qu'un chef peu inspiré, devant sa position au fait d'être un des fils du Grand Gobelin plutôt qu'à ses talents. Demi-frère de Balkhmog, il sait que sa survie dépend de la présence d'Urgubal sur le trône ; il est opiniâtrement attaché à préserver le régime actuel. Luzog mesure 1,70 m ; son visage porte de nombreuses cicatrices, souvenir des serres d'un Grand Aigle.

Yazhgar, Prêtre en Chef des Ténèbres

Aucun autre Orque dans la Porte des Gobelins n'est plus craint que Yazhgar, le grand-prêtre borgne, sec et ridé. Il enseigne le culte maléfique de Sauron aux Gobelins et leur prédit le retour du règne du Seigneur Ténébreux. Le vieil Uruk sélectionne les victimes, Orques désobéissants et esclaves, qui seront jetées dans l'CM des Ténèbres ou sacrifiées sur l'autel sanguinolent du Seigneur Ténébreux. Traître jusqu'aux bouts des ongles et n'éprouvant aucune pitié, ni le moindre scrupule, Yazhgar se délecte à manipuler les rivalités politiques dans la Porte des Gobelins, à la fois pour augmenter sa propre influence et par pure malignité. Personnage hors du commun, il mesure 1,50 m, est voûté, porte toujours des robes rouges volumineuses et porte un bâton en fer surmonté d'une tête de vipère.

8.14 Plans

Les passages de la Porte des Gobelins varient en taille, allant de 6 m de large sur 4,50 m de haut pour les couloirs principaux à 3 m de large sur 1,80 m de haut pour les tunnels secondaires plus courants, qui en de nombreux endroits ne font que 1,20 m de haut. La plupart des cavernes, sauf mention contraire, font 3 m à 4,50 m de haut et sont de taille irrégulière. Les portes sont peu fréquentes et ne servent qu'à bloquer les zones importantes ; sauf mention différente, elles sont faites avec des

planches en bois grossières, sont renforcées de métal et font 1,80 m à 2,40 m de haut sur 1,20 m de large et 5 cm d'épaisseur. Les serrures sont de difficulté Moyenne. Les clefs sont détenues par la personne responsable de la zone ; le Grand Gobelin possède un jeu complet de toutes les clefs.

Les passages et les cavernes ne sont pas éclairées sauf dans les zones actuellement occupées ; la lumière est procurée par des torches éclairant faiblement et par des foyers creusés dans le sol dégageant une fumée âcre. Des zones d'ombres denses sont fréquentes même dans les cavernes illuminées. Les températures au sein de la Porte des Gobelins sont constamment fraîches, allant de 10 à 13° C, sauf là où le vent glacial souffle depuis l'extérieur et où les feux souterrains sont canalisés pour le travail de la forge. La ventilation est en général déficiente, ce qui fait stagner la fumée et les vapeurs des ordures et de la pourriture dans l'air vicié et lourd. Les sanitaires sont, au mieux, rares. Des esclaves sont quelquefois envoyés balayer les cavernes d'habitation lorsque le sol est trop jonché. Des foyers découverts alimentés au charbon sont employés pour faire la cuisine et comme moyen de chauffage.

Les communications rencontrent de formidables difficultés dans un complexe si étendu. Pour les courts trajets dans les zones habitées, des estafettes délivrent les messages verbaux. Quand une plus grande vitesse est requise pour parcourir les routes souterraines sur des kilomètres, les Orques utilisent des chauves- souris géantes vampires dressées. Une chauve-souris transporte un rouleau de parchemin codé accroché à l'une de ses serres. Après avoir délivré son message, elle est récompensée par une gorgée de sang frais conservé à portée de main par les officiers.

Pièges

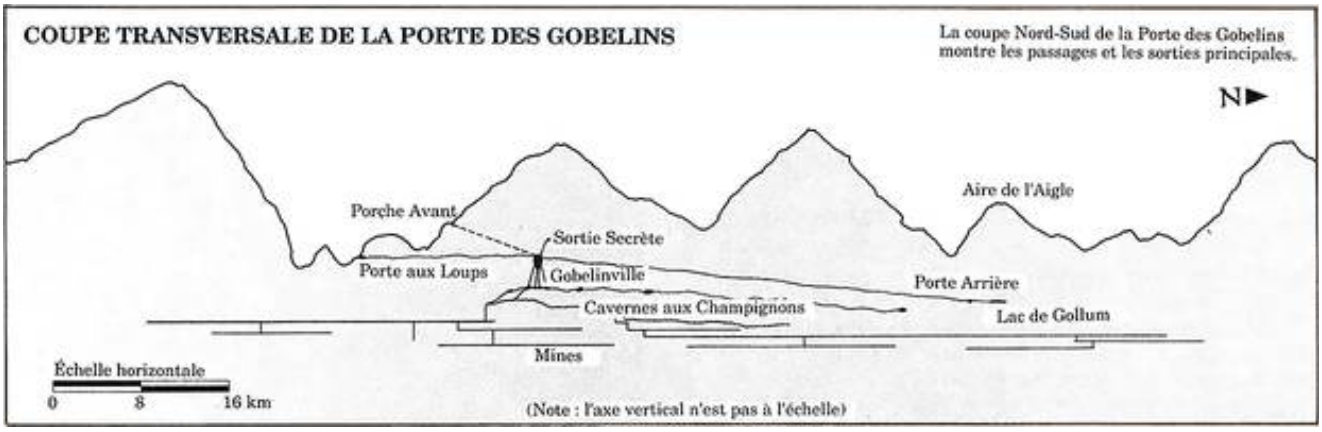
Les Orques sont fascinés — c'est bien connu — par les objets mécaniques et ont inventé toute une variété de pièges ingénieux qu'ils se sont empressés d'éparpiller partout dans leur complexe. La plupart de ces pièges sont conçus pour capturer, infligeant une grande douleur, plutôt que pour tuer net les victimes. Les Orques sont entraînés à reconnaître certains signes subtils pour éviter les zones piégées, tel qu'un dessin particulier sculpté dans la roche brute. Pour les ignorants des symboles secrets orques, les pièges de la Porte des Gobelins sont par défaut Extrêmement Difficiles (30), à percevoir et il faut spécifiquement les rechercher.

Les types les plus courants de pièges orques sont détaillés ci- après. D'autres pièges inhabituels sont décrits dans le lieu où ils sont placés.

A) Fosse à Dalle · Cette fosse profonde de 6 m, recouverte d'une dalle en pierre ressemblant au sol alentour, est large de 1,50 à 3 m en fonction de la taille du couloir. Le piège s'actionne grâce à un mécanisme de contrepoids. Lorsqu'un poids supérieur ou égal à 25 kg est placé sur la dalle, elle s'actionne vers le bas, engloutissant le malheureux qui subira des dommages en heurtant le sol en pierre, et reprend promptement sa place. Ce piège ne peut être ouvert de l'intérieur.
B) Fosse à Pieux · Comme la standard fosse à dalle mais moins courante. Le fond est hérissé de pieux pointus en acier, infligeant 1-4 Coups Critiques D de perforation. Comme les pieux sont barbelés, la victime est clouée au sol tant qu'elle ne se libère pas, ce qui est extrêmement douloureux.
C) Murs Coulissants · La pression de 25 kg ou plus sur une pierre dans le sol déclenche deux plaques en pierre épaisses de 60 cm, distantes l'une de l'autre de 9 m, qui sortent du mur du tunnel pour sceller cette portion de passage. Le mécanisme de réarmement est dissimulé en dehors de la zone du piège. La suffocation est en général la seule alternative à la reddition.

Plans des Passages

Cette partie comprend les plans des passages des Cavernes de Glace, des trois Niveaux de la Cité, des Cavernes aux Champignons et des Mines. Ils indiquent les passages principaux, les pièces importantes et les lieux clefs. Les escaliers et les couloirs de liaison les plus fréquemment empruntés sont également représentés.



Les plans des passages ne montrent pas les centaines de petites pièces, ni les passages mineurs, ni les phénomènes naturels. Pour déterminer la localisation de tels sites, le MJ se servira de la Table 11.5 pour savoir quelles particularités se trouvent dans tel ou tel passage ou pièce, peu importe l'endroit dans la Porte des Gobelins. Cette table peut être utilisée au cours d'une aventure, le MJ notant alors les particularités rencontrées et créant ainsi un rapide plan détaillé de la zone appropriée. Alternativement, le MJ pourra placer ces particularités avant le début de la séance de jeu.

Légende des Plans des Passages

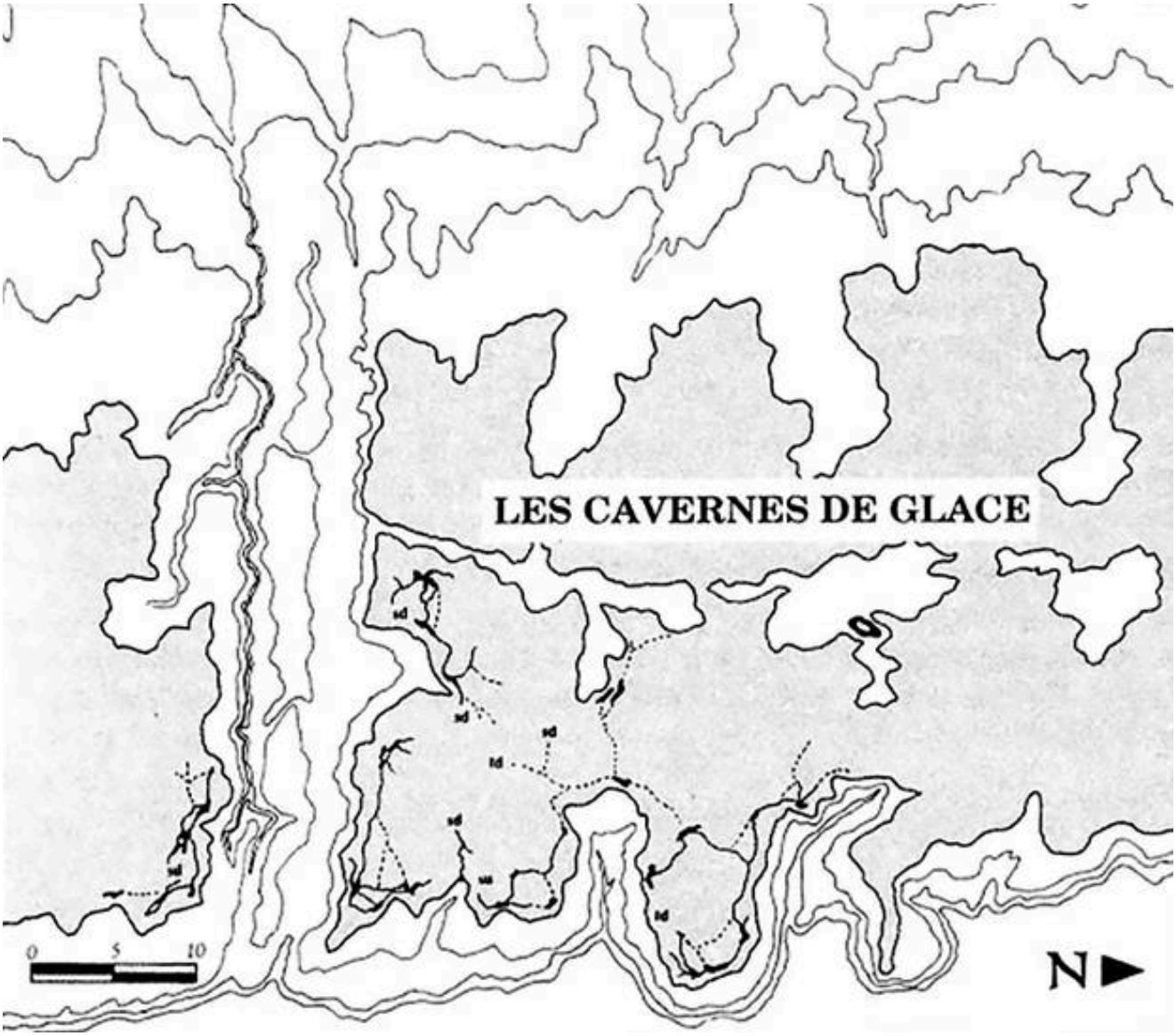
Symbole	Signification
s	escalier principal (monte et descend)
sd	escalier descendant
su	escalier montant
t	passage transversal (en pente dans les deux sens)
td	passage transversal descendant
tu	passage transversal montant
—	passage
—	passage rajouté après 3A 1640
...	passage en dehors de la montagne

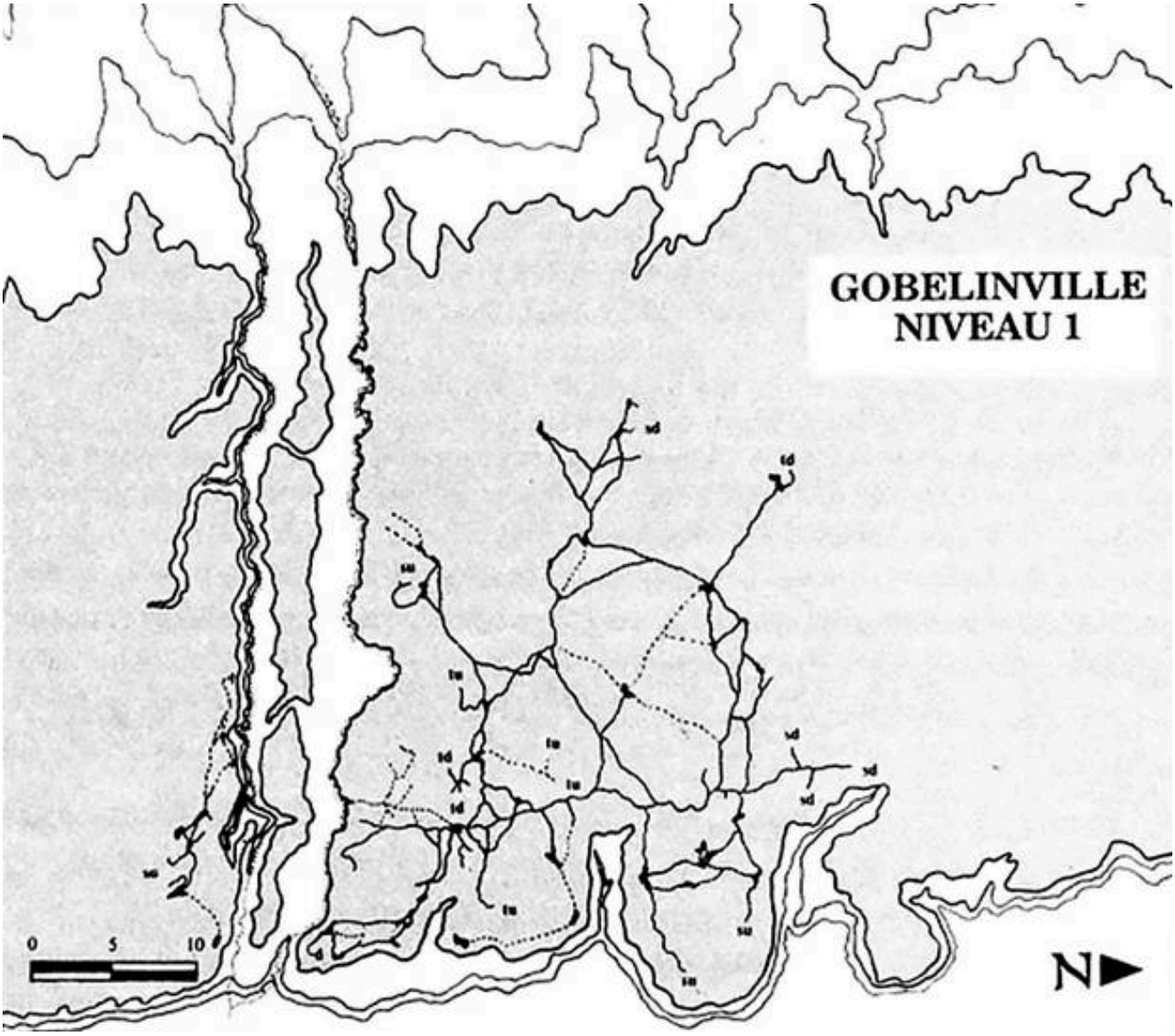
L'échelle de la page ci-contre est en miles.

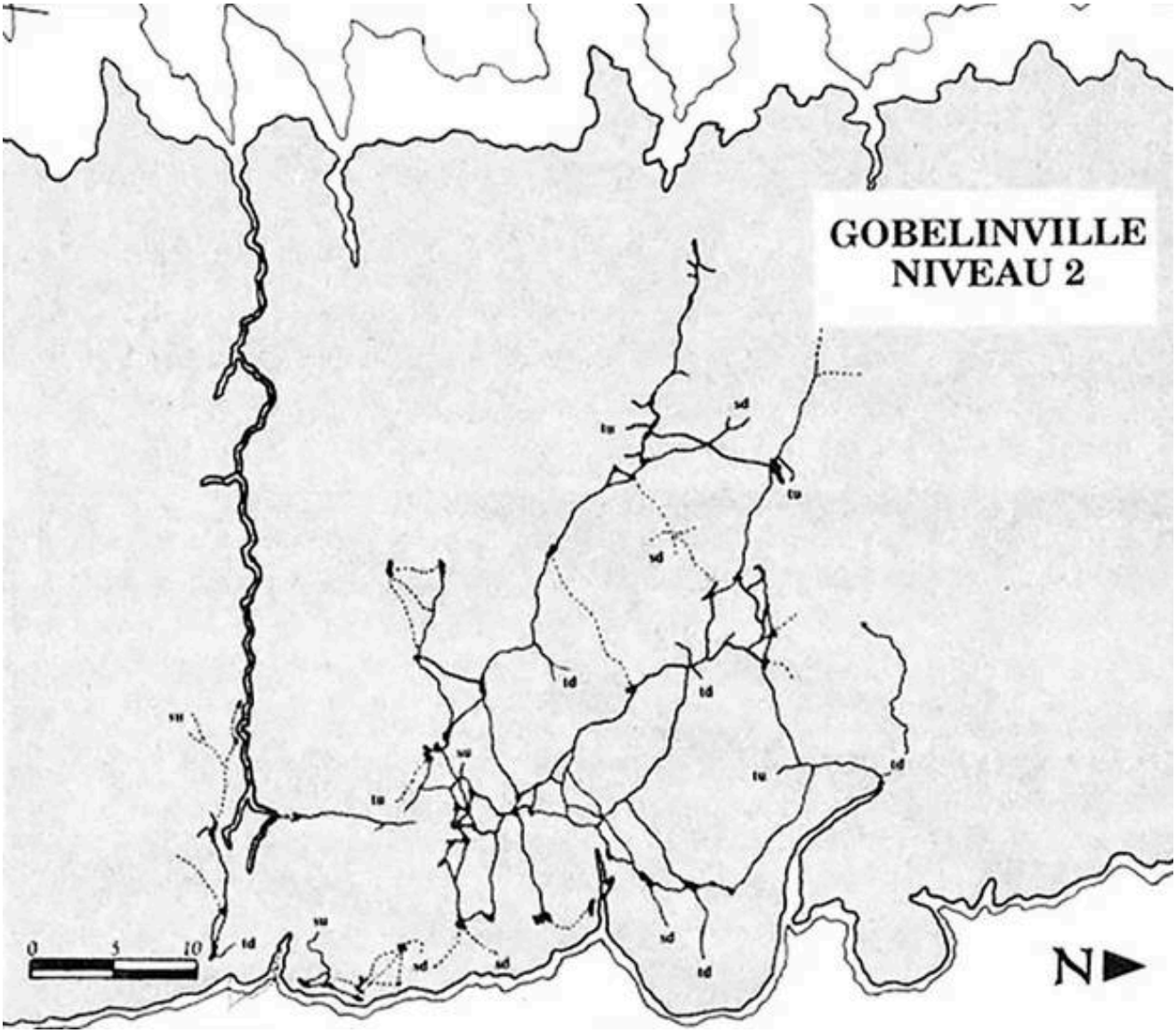
1 mile = 1600 m

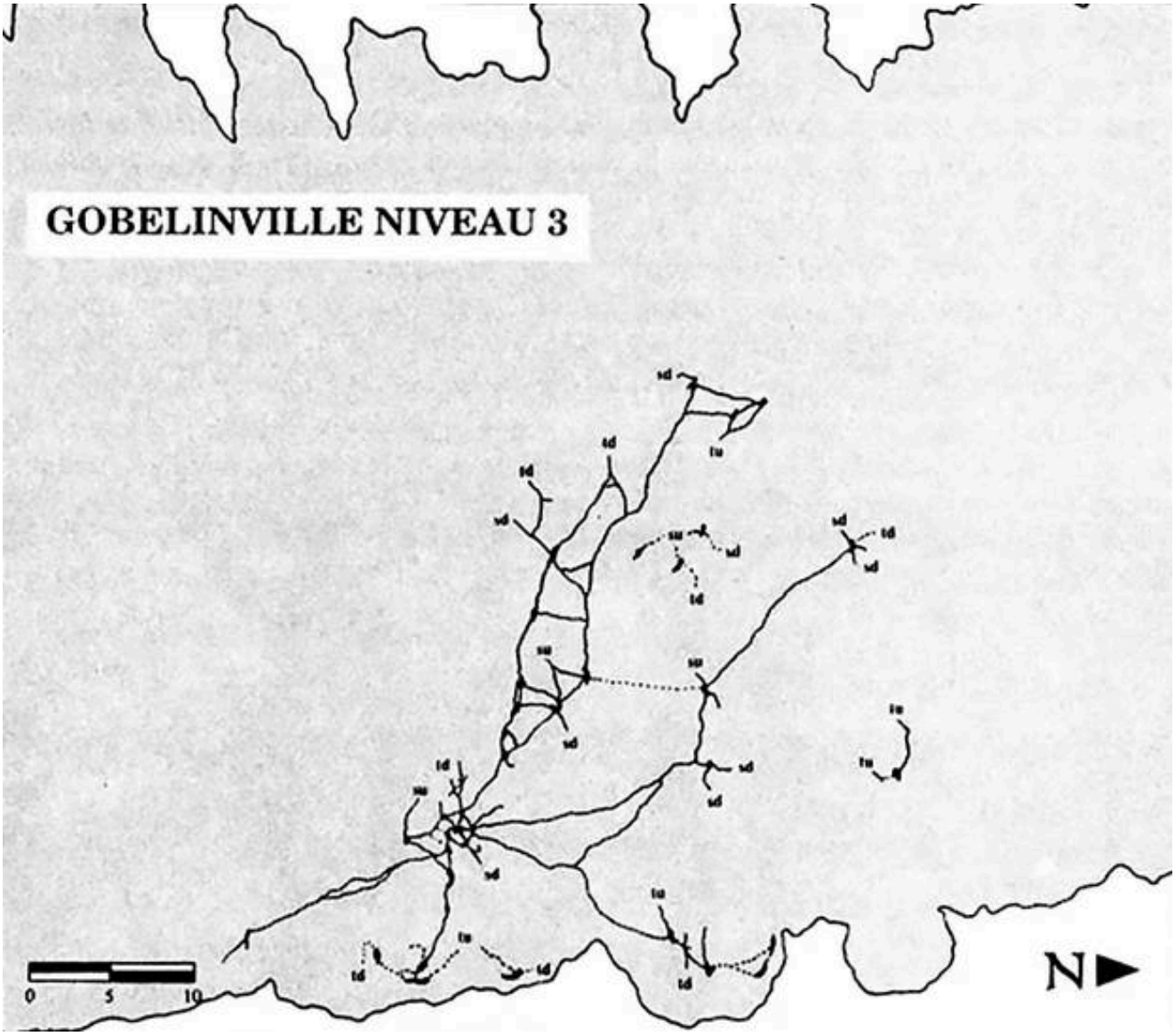
5 miles = 8 km

10 miles = 16 km.

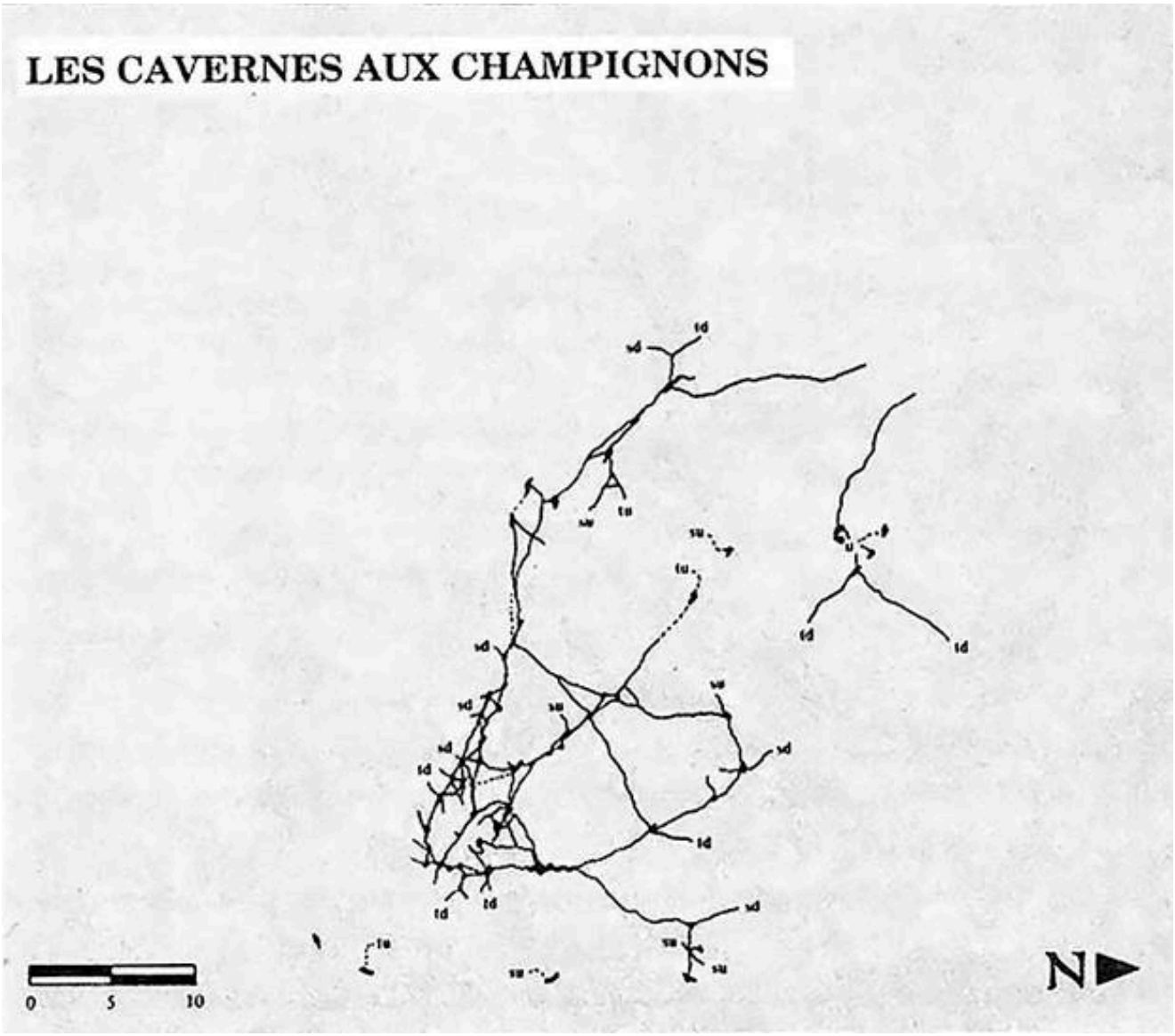

LES CAVERNES DE GLACE
0
5
10
N

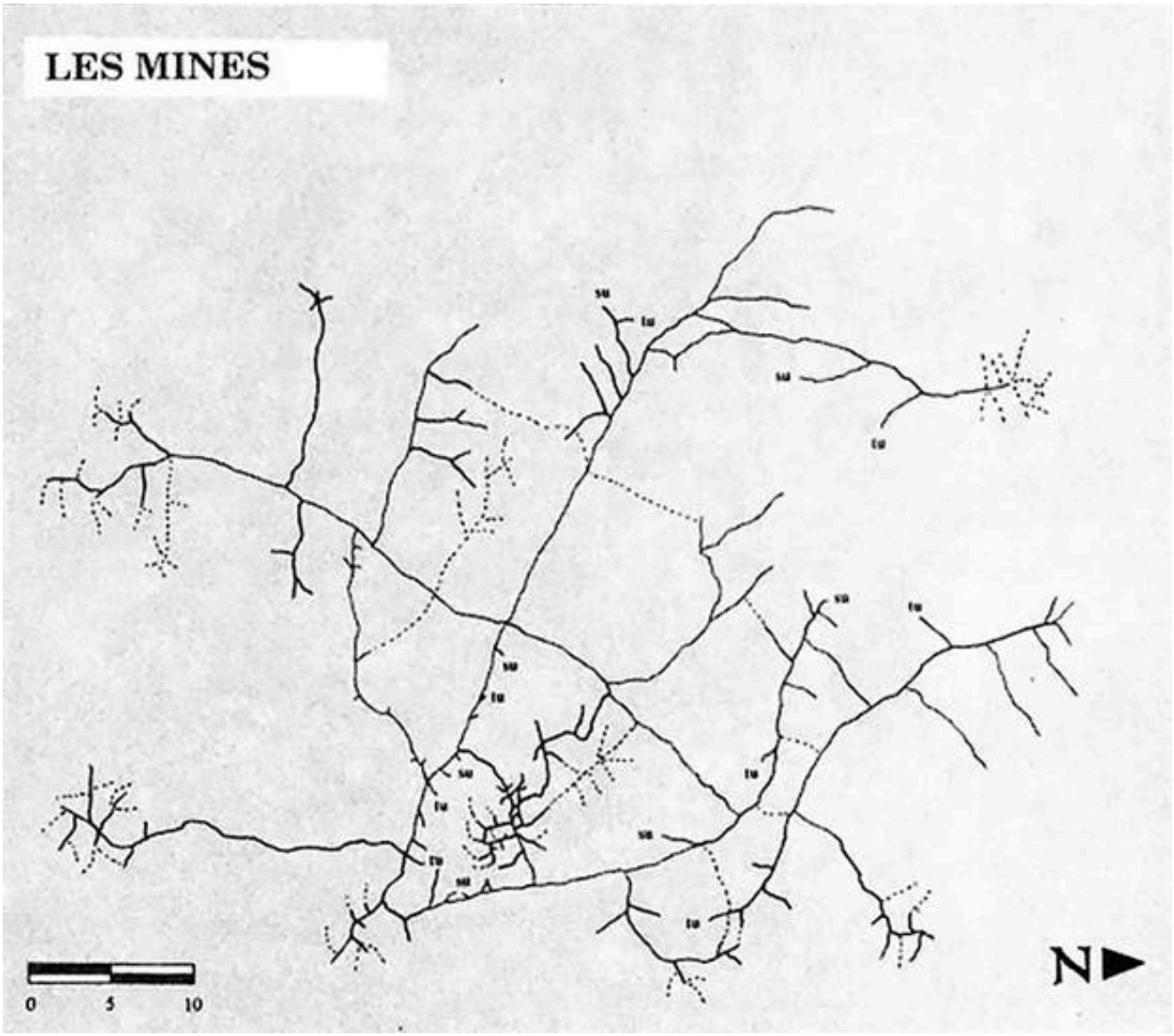

GOBELINVILLE
NIVEAU 1
0
5
10
N


GOBELINVILLE
NIVEAU 2
0
5
10
N

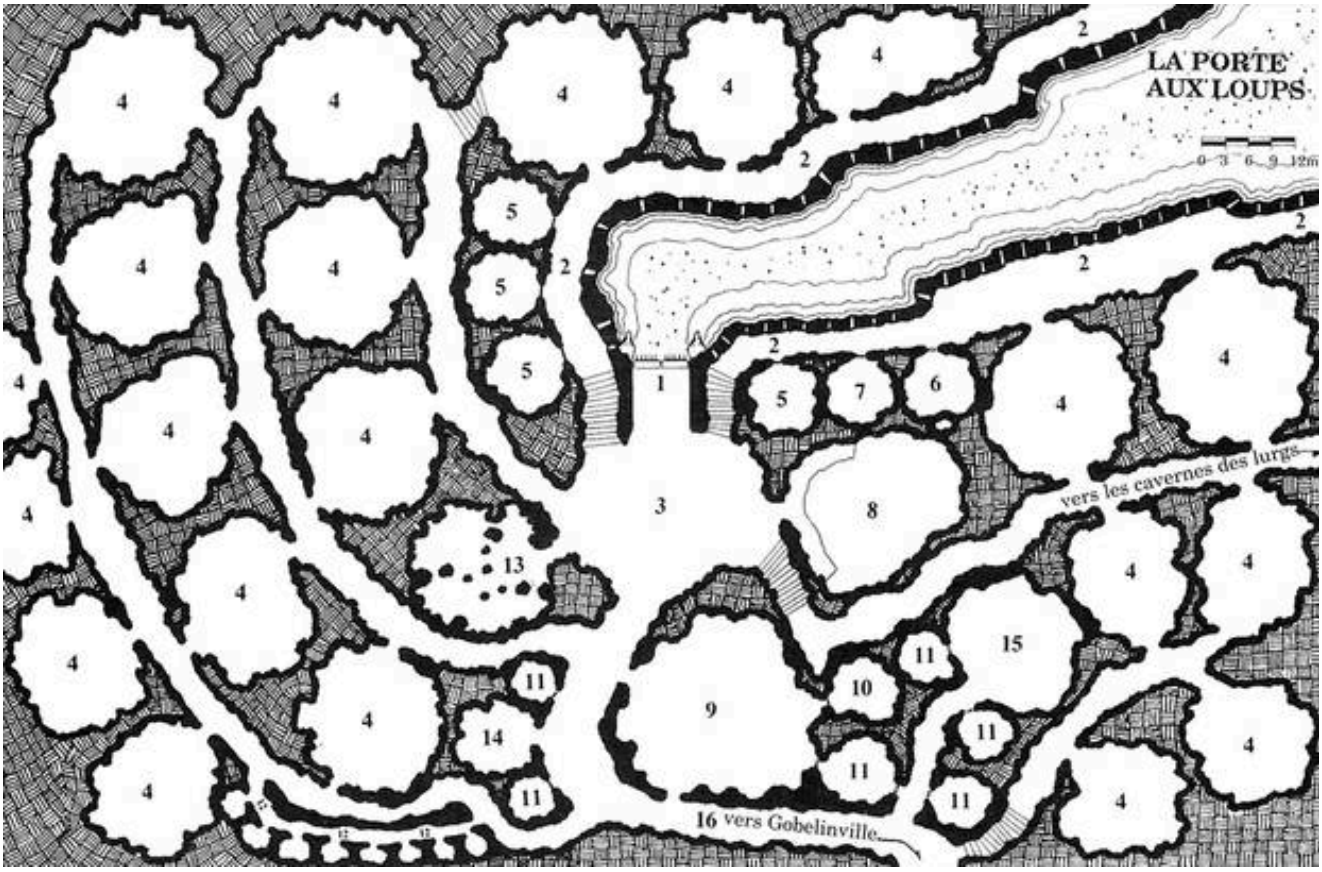

GOBELINVILLE NIVEAU 3
0
5
10
N

LES CAVERNES AUX CHAMPIGNONS




LES MINES
0
5
10
N

8.15 La Porte aux Loups (PL)



1) Portes principales · Deux battants en fer, chacun haut de 5,40 m et large de 3 m, barrent l'entrée principale à la Porte des Gobelins ; des pointes en fer longues de 30 cm dépassent de la paroi extérieure des battants. Ces portes massives et épaisses de 30 cm, montées sur des gonds ancrés dans la paroi rocheuse, sont bien trop lourdes à manœuvrer à la main, raison pour laquelle un système de chaînes et de poulies permet aux gardes de faction de les ouvrir ou de les fermer. Lorsqu'elles sont fermées, une barre en acier est glissée contre elles pour les sceller contre un assaut. Les deux gigantesques statues de loup flanquant les portes à l'extérieur sont enchantées ; un sort verbal implanté leur fera émettre un hurlement plaintif si quiconque essaie de passer sous dissimulation magique. Une grille en fer avec des pointes est suspendue horizontalement au plafond juste après l'entrée ; elle sera libérée sur tout intrus et couvrira une zone de 6 m sur 6 m. Quiconque pris dessous subira 1-5 Coups Critiques D de perforation et sera cloué au sol tant qu'elle ne sera pas relevée.
2) Galeries latérales · Ces passages sont creusés dans la falaise de chaque côté des portes depuis la salle de garde. Des marches en pierre montent vers ces galeries qui sont percées de nombreuses fentes surplombant la crevasse 6 m plus bas menant aux portes. Des flèches, des rochers, de l'huile bouillante et d'autres articles dissuasifs peuvent être déversés sur les assaillants, rendant l'approche mortelle.
3) Salle de garde · Deux Lurgs, totalisant 21-30 Orques Communs, sont toujours stationnés ici, prêts à réagir au moindre trouble. Cette grande caverne haute de 7,50 m et située juste derrière les portes est meublée de sièges en pierre et d'une barrique d'une forte gnôle gobelin, de piètre qualité. Des quantités de projectiles sont à portée de main ; un chaudron d'huile est toujours sur le feu. Un gong pour sonner l'alarme est accroché à un mur, qui, activé, fera accourir, en armes, tous les Orques de la Porte aux Loups.
4) Cavernes des Lurgs (25) · Baraquement standard des Orques Communs, chacune de ces cavernes est habitée par un lurg de 11-15 Orques, comprenant un chef, un pisteur, deux guerriers

expérimentés, 3-7 adultes mûrs et 3-4 jeunes adultes. Quatre à six femelles orques habitent aussi ici ; elles sont considérées comme la propriété du chef et des vieux guerriers. Elles accomplissent principalement les tâches domestiques, la cuisine, la vaisselle et vident les baquets des latrines. Des grabats en paille dans les coins, une table en pierre avec des bancs et un grossier foyer creusé dans le sol sont les seules pièces de mobilier. Des détritus et des ossements jonchent le sol. Il y a 50% de chances que les habitants soient présents ; sinon, ils sont en raid, de garde, en patrouille et en train d'effectuer des corvées. Les guerriers orques ont chacun 1-5 pb et 6-10 pc alors que le chef possède 6-10 pa et 12-30 pb.

5) Cavernes des officiers (4) · Repaires privés des officiers subalternes, ces cavernes sont marquées par des portes fermées portant une plaque en bronze. Un officier Uruk en est le seul habitant mâle mais 1-3 femelles orques sont présentes pour exaucer tous les vaux de leur maître. Le mobilier est composé d'une table et de sièges en pierre, d'une dalle servant de lit recouverte de fourrures, d'un tonnelet de gnôle et d'un grand foyer creusé dans le sol. L'officier et sa suite ont 60% de chances d'être là. La richesse personnelle d'un officier se monte à 11-15 po et 21-25 pa.

6) Caverne du Capitaine de la Porte · Aménagée d'une manière opulente selon les standard orques, le repaire du commandant local est marqué par une porte dotée d'une serrure Difficile (-10) et portant une plaque en argent. Une grande table en pierre, des sièges sculptés, un lit surélevé sur une plateforme recouvert de belles fourrures, un bon stock de gnôle et un grand foyer creusé dans le sol occupent la caverne. Des trophées — armes et armures — pris lors de raids sont accrochés aux murs. À tout moment, il y a 80% de chances de rencontrer là le Capitaine avec une suite de 2-6 femelles orques. En pleine vue, un grand coffre en fer est fixé au sol et est doté d'une serrure Très Difficile (-20). Il contient 400 pa, 1 200 pb et 2 000 pc, petite monnaie utilisée pour récompenser les soldats communs et pour distraire l'attention des voleurs. Dissimulé dans une petite pièce attenante fermée par une porte secrète en pierre, Extrêmement Difficile (-30) à détecter, se trouve le vrai trésor du Capitaine, consistant en 1 500 po et 2 000 pa enfermées dans deux coffres fer- mesa clef. Si les chercheurs ratent la détection et le désarmement du piège, tous deux Extrêmement Difficiles (-30), avant d'ouvrir la porte secrète, plusieurs tiges en fer acérées jailliront des stalactites du plafond, infligeant 1-5 Coups Critiques D de perforation à quiconque se trouvera à moins de 3 m de Rentrée de la petite pièce.

Note : le Capitaine aura si nécessaire une plus grande fortune disponible pour soudoyer ou récompenser.

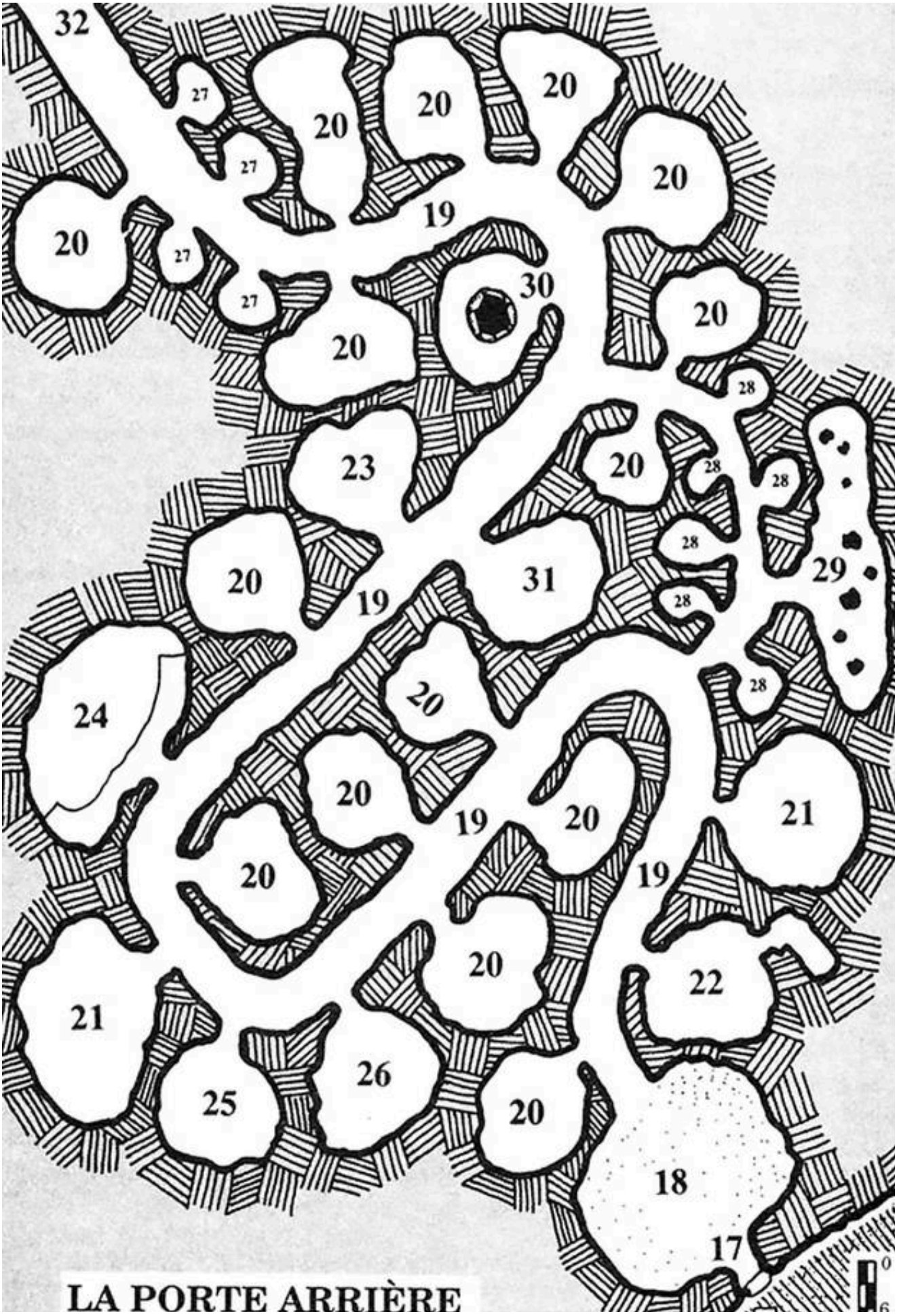
7) Caverne de l'infirmier · Occupée par le seul infirmier Uruk assigné à cette zone, la caverne est fermée par une porte portant une plaque en cuivre. Une odeur suffocante, provenant des médications orques dans un chaudron surplombant un foyer creusé dans le sol, pollue l'air. Le mobilier est composé d'une simple table en pierre et d'une dalle en pierre, servant de lit, recouverte de fourrures. L'infirmier sera présent 80% du temps ; si c'est le cas, il y a 25% de chances que 1-5 Orques Communs soient également là pour se faire soigner. Le trésor personnel de l'infirmier se monte à 11-20 po et de 22-40 pa. Des pots (1100) contenant un onguent noir, un baume orque, peuvent aussi être remarqués. Une application de ce baume soigne immédiatement 1-10 PdeC mais brûle comme du feu et laisse une cicatrice indélébile. Deux applications ou plus lors de la même journée produisent un effet inverse et infligent 1-10 PdeC.

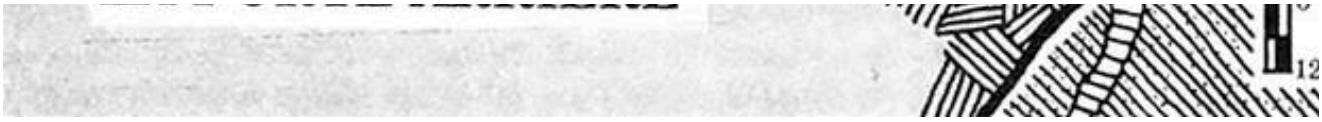
8) Repaire des loups · Caverne en contrebas de 3 m par rapport à l'entrée, le sol est atteint par une rampe le long du mur. 26-35 Ouargues sont généralement présents. Considérés comme des mercenaires et non comme des captifs, les Ouargues consentent à être logés ici ; ils servent souvent de monture aux chefs des Orques Communs en échange d'une bonne ration de viande fraîche, parfois un prisonnier hurlant est jeté vivant dans la grotte depuis l'entrée. Les Ouargues sont libres de déambuler et sont très efficaces à sentir les ennemis cachés.

9) Cuisine · Les principaux repas des troupes et des chefs sont préparés dans cette caverne par une équipe tournante de 21-30 femelles venant des cavernes des Lurgs. Des broches à rôtir sont montées

au-dessus de deux énormes foyers centraux creusés dans le sol ; à la périphérie, se trouvent plusieurs autres foyers plus petits pour les bouilloires, des fours à pain et des tables de travail en pierre. Contre les parois se trouvent des râteliers contenant un assortiment d'ustensiles étranges. Le contenu d'une grande partie des plats des Orques à première vue coupe l'appétit (ragoût de champignon ?) et il serait plus sage de ne pas y toucher.
10) Fumoir · Des carcasses de différents types sont suspendues à des crochets en fer enfoncés dans le plafond de la caverne. Les braises d'un feu de bois sont constamment maintenues, remplissant l'air d'une brume perpétuelle.
11) Entrepôts (6) · Les pièces de stockage des marchandises et de tout ce qui concerne l'intendance ont des portes, fermant à clef, portant des plaques en fer. Elles contiennent tout un tas de biens, comprenant des tonneaux de gnôle, des rations séchées, des piles de fourrures, de peaux et de vêtements, des torches, du charbon, du bois, des projectiles de réserve et du butin sans grande valeur. Seuls les officiers et le Capitaine en ont les clefs. Les Orques Communs y déposent leur butin et achètent les marchandises dont ont besoin leurs unités.
12) Cellules · Huit cellules nues de 3 m sur 3 m ont des grilles en fer en guise de portes dotées de serrures Très Difficiles (-20). Elles servent à détenir les nouveaux captifs avant de les acheminer vers les enclos à esclaves de Gobelinville. Si des captifs sont détenus (50%), 6-15 Orques Communs gardent la zone.
13) Perchoirs aux chauves-souris · Dans cette grotte truffée de stalactites, sans lumière et puant le guano, nichent 13-40 Chauves-Souris Géantes entraînées à servir de messagères. Elles ne feront aucun mal aux Orques mais attaqueront tout intrus. La lumière vive aura tendance à les énerver et à les déranger.
14) Puits · Un puits en pierre descend sur 30 m et donne sur un cours d'eau souterrain. Le puits est surmonté d'une poulie grossière et d'un baquet. L'eau est un peu amère mais potable.
15) Forge · Ce n'est par une grande forge ou même une armurerie, c'est plutôt un atelier de réparations où les armures peuvent être réparées et les armes aiguisées. Une grosse enclume, un soufflet, un foyer creusé dans le sol et une table de travail en pierre sont les principales pièces de mobilier. Les outils orques éparpillés sont d'une étrange conception mais ce sont de bons outils. 6-15 guerriers orques y travaillent tout le temps.
16) Passage descendant · Long de 16 km, cette route souterraine, un couloir principal, descend petit à petit en empruntant de nombreux virages et épingles à cheveux vers Gobelinville.

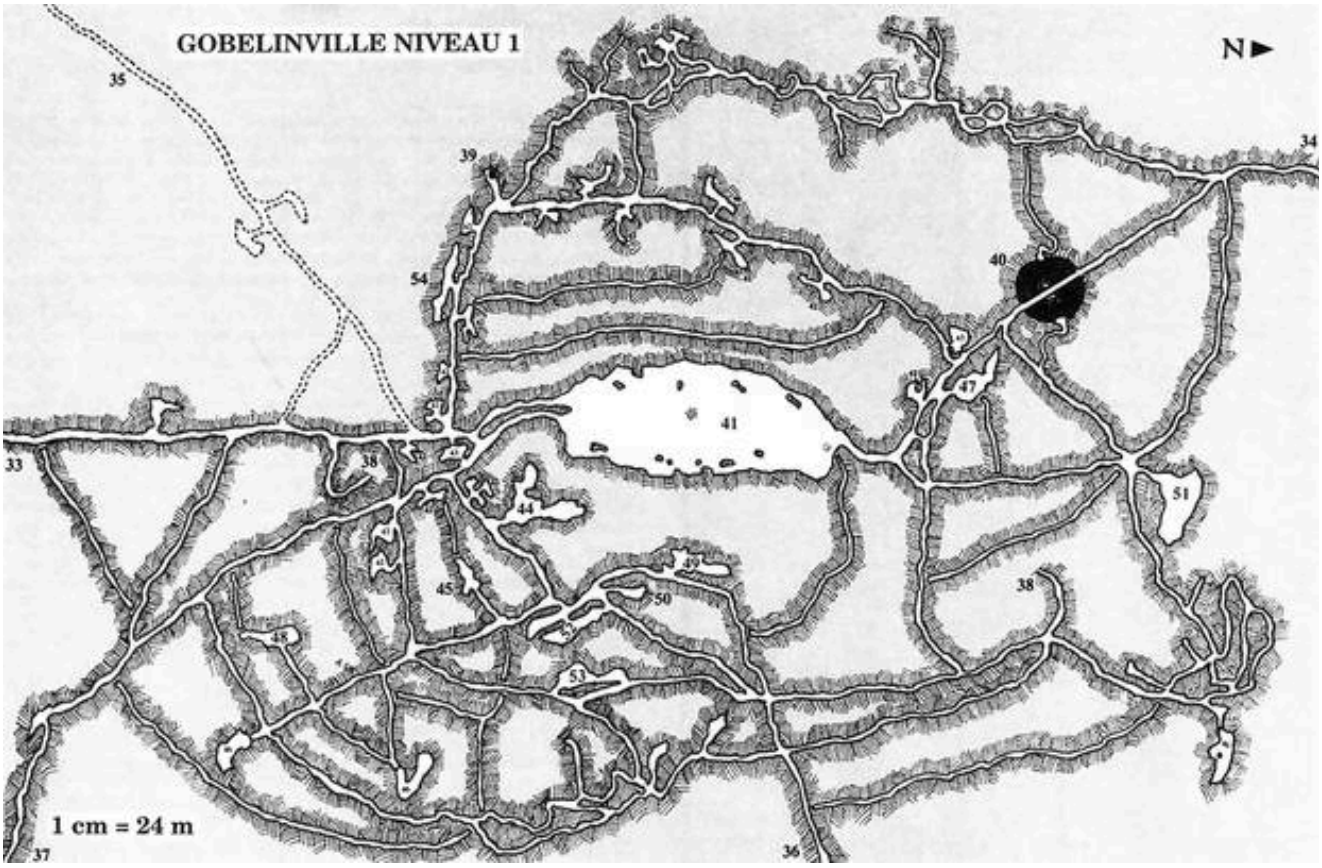
8.16 La Porte Arrière (PA)


32
27
20
19
30
23
31
29
28
24
21
22
26
25
18
17
LA PORTE ARRIÈRE



1) Porte · Cette massive dalle en pierre servant de porte fait 4,5 m de haut sur 3 m de large et 60 cm d'épaisseur. Elle est montée sur un pivot en fer. Il faut au moins deux Orques costauds pour la manœuvrer. Depuis l'intérieur, elle peut toujours être ouverte en y appliquant la force nécessaire ; par contre, une force appliquée de l'extérieur ne servira à rien face à l'ingénieux mécanisme. Une fois fermée, la porte se confond à la paroi environnante en roche ; il n'est pas difficile cependant de connaître sa localisation générale car une volée de marches montantes y mène. La porte est à peu près à 3 m au-dessus du niveau du sol. Une pente longue de 4,50 m située au-dessus d'elle permet de déverser des rochers sur des assaillants.
18) Salle de garde · Un lurg de 11-15 Orques est toujours stationné là dans la zone juste derrière la porte. Cette salle contient des sièges en pierre, un tonneau de gnôle et des projectiles et des rochers. La caverne fait 9 m de haut et une échelle en métal permet d'atteindre le sommet de la pente au-dessus de la porte. Un gong d'alarme est suspendu au mur ; actionné, tous les Orques de la Porte Arrière accourront en armes.
19) Couloir en zigzags · Le passage menant de la salle de garde vers l'intérieur, un simple couloir secondaire sur presque toute sa longueur, est caractérisé par ses virages serrés et sa pente escarpée (Hob).
20) Cavernes des Lurgs (15) · Comme en PL 4 (Porte aux Loups en 4).
21) Cavernes des officiers (2) · Comme en PL 5.
22) Caverne du Capitaine de la Porte Arrière · Meublé presque comme en PL6, le repaire du Capitaine diffère principalement dans le trésor et les pièges. Le coffre en fer visible renferme 300 pa, 800 pb et 1500 pc. La petite pièce derrière la porte secrète en pierre contient un trésor de 800 po et 1 000 pa. Si le piège Très Difficile (-20) n'est pas désarmé, une dalle en pierre tombera à plat du plafond, infligeant 1-3 Coups Critiques E de contusion à quiconque se trouvant à moins de 3 m de l'entrée de la petite pièce.
23) Caverne de l'infirmier · Comme en PL 7.
24) Repaire des loups · Comme en PL 8 sauf que 11-25 Ouargues seront tout le temps présents.
25) Cuisine · Comme en PL 9.
26) Fumoir · Comme en PL 10.
27) Entrepôts (4) · Comme en PL 11.
28) Cellules (6) · Comme en PL 12.
29) Perchoirs aux chauves-souris · Comme en PL 13.
30) Puits · Comme en PL 14.
31) Forge · Comme en PL 15.
32) Passage montant · Rejoignant le couloir en zigzags - en PA 19 — ce couloir principal long de 48 km monte lentement vers Gobelinville au moyen de nombreux virages et épingles à cheveux. En 3A 1640, il ne va pas plus au Nord (plus tard, le couloir continuera sa descente vers le Nord et le Repaire de Gollum ; en provenance du Repaire de Gollum, l'intersection avec le couloir en zigzags, en PA 19, est la septième sur le côté Sud, suivant la sixième au Nord).

8.17 Gobelinville Niveau 1 (GV I)



Le Niveau 1 est le niveau d'habitation le plus haut de Gobelinville. Au-dessus, se tiennent les Cavernes de Glace proches de la surface de la montagne.

1) Passage Sud · C'est le couloir principal menant à la Porte aux Loups (cf. en PL 16).
34) Passage Nord · Depuis Gobelinville, ce couloir principal mène vers la Porte Arrière (cf. en PA 32).
35) Passage Sud-Ouest · En 3A 1640, ce couloir principal n'existe pas encore (pour des aventures plus tardives, il mène vers le haut au Porche Avant).
36) Passage secret · En plus de ses sorties majeures, Gobelinville possède sa propre issue de secours menant vers l'Est. Ce n'est qu'un couloir secondaire étroit, se terminant par une dalle en pierre après une ascension de plus de trois kilomètres. De l'intérieur, la porte peut-être rapidement trouvée et ouverte, une manœuvre Aisée (+20) ; de l'extérieur, elle est Extrêmement Difficile (-30) à détecter et Aisée (+20) à ouvrir. La porte débouche sur un étroit sentier peu emprunté qui descend à flanc de montagne. Inconnu des étrangers, il n'est généralement pas gardé.
37) Passage montant · Ce couloir principal chemine vers le haut jusqu'aux Cavernes de Glace, lesquelles peuvent être explorées grâce à la Table 11.5.
38) Passage descendant · Descendant sur quelques centaines de mètres, ce couloir principal mène au Niveau 2 de Gobelinville, le rejoignant en GV II 55.
39) Puits de connexion · Ici, le sol disparaît soudainement pour laisser place à un puits reliant le Niveau 1 au Niveau 2 de Gobelinville, le rejoignant en GV II 57. Ce puits fait 4,50 m de large et un mécanisme à poulies est suspendu du plafond au-dessus du puits. Une solide et longue corde passant par les poulies sert à hisser et à descendre des marchandises entre les niveaux ; des passagers peuvent aussi être ainsi transportés.
40) Œil des Ténèbres · La particularité naturelle la plus spectaculaire de Gobelinville est l'Œil des Ténèbres ; cette fosse fait 24 m de large et plonge depuis le point le plus élevé de ce niveau pour

passer par les Niveaux 2 et 3 vers des profondeurs inconnues. Cette fosse est un ancien puits de lave mais elle est loin d'être en dormance ; une lueur rouge peut être vue au fin fond et les murs s'éclairent de mystérieuses ombres de flammes. Des grondements inquiétants se font périodiquement entendre venant du bas, provoquant une peur bleue chez les Orques. Sur les trois niveaux de Gobelinville, des passages s'arrêtent au bord de l'Œil. pour être remplacés par de périlleux ponts en pierre en arche de 3 m de large sans garde-fou enjambant le vide jusqu'au côté opposé et continuent leur chemin. Quiconque tombant d'un pont pourra tenter de s'agripper sur un pont d'un niveau inférieur grâce à une Manœuvre Pure Folie (-50). L'échec signifie une mort certaine après une longue et terrible chute.

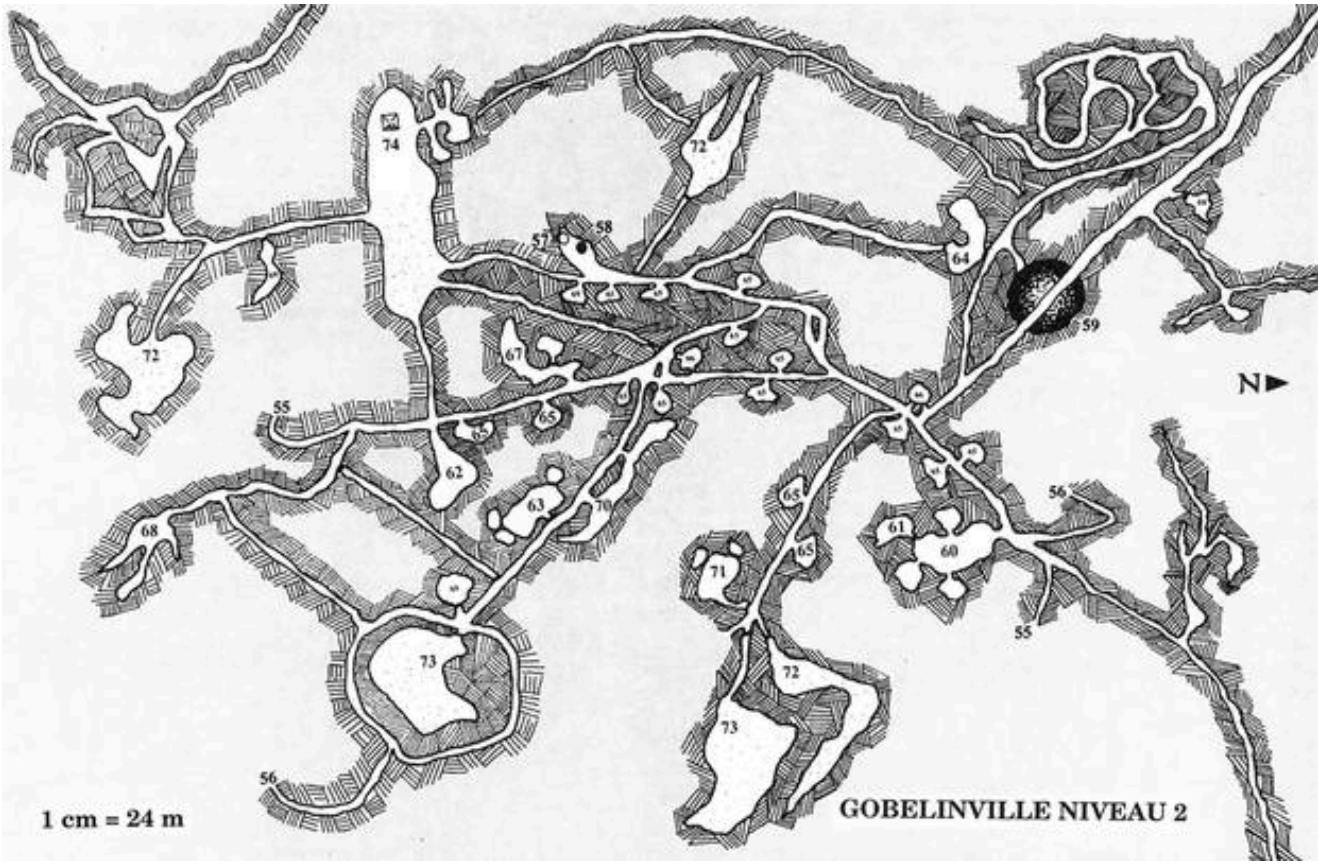
41) Grand Hall · Cette gigantesque caverne mesure 30 m de large sur 90 m de long. Ce Grand Hall est le centre de l'activité du Niveau 1 car c'est là que se tient le trône du Grand Gobelin. Des festins primitifs, des rassemblements de troupes, des inspections de nouveaux captifs et d'horribles tortures s'y produisent pour distraire le tyran. De colossaux piliers naturels en pierre rejoignent le plafond 36 m plus haut ; ils sont embellis par de sauvages scènes de guerre sculptées représentant des triomphes orques. Trois entrées mènent au Grand Hall, chacune connectée aux couloirs principaux sortant de Gobelinville. Un grand foyer creusé dans le sol se trouve au centre de la grotte ; des torches dans des appliques en fer ornent les murs et illuminent mieux la pièce. Près du mur Nord, enveloppée dans l'obscurité, se tient une large estrade plate sur laquelle repose le trône en basalte sculpté du Grand Gobelin. Le Grand Gobelin a 40% de chances d'être rencontré dans le Grand Hall, entouré de ses 22-40 gardes du corps Uruk Haï. Lorsque le Grand Gobelin est là, 20-30 autres guerriers orques communs sont aussi présents dans la caverne, en train de faire leur rapport ou d'attendre les ordres. Derrière le trône, se trouve une porte secrète en pierre, Extrêmement Difficile (-30) à détecter, débouchant sur une étroite sortie de secours. Le trône est de plus protégé par un piège défensif, activé par un levier sur l'accoudoir gauche du trône. Des langues de flammes sur 1,80 m de haut jailliront de tuyaux cachés dans le sol créant un demi-cercle protecteur devant le trône. Quiconque osant passer à travers subira un Coup Critique E de chaleur.

Note : lorsque Gandalf tuera le Grand Gobelin en 3A 2941, le Seigneur Orque aura d'abord bondi de rage de son trône pour attaquer Thorin Ecu-de-Chêne enchaîné.

42) Cavernes des Lurgs (15) · Comme en PL 4.
43) Cavernes des officiers (2) · Comme en PL 5.
44) Cuisine · Comme en PL 9.
45) Fumoir · Comme en PL 10.
46) Entrepôts (4) · Comme en PL 11.
47) Forge · Comme en PL 15.
48) Tannerie · Les peaux sont traitées et préparées dans cette caverne, à l'écart des zones d'habitation. Les peaux sont tendues sur un châssis en bois de récupération, ramollies avec de la fiente et mises à tremper dans des bacs contenant des acides faibles. Même les Gobelins n'aiment pas l'odeur qui en émane. Dix esclaves travaillent dans cette grotte, gardés par cinq Gobelins.
49) Brasserie · Être brasseur est l'occupation préférée dans Gobelinville. Les brasseurs sont personnellement sélectionnés par le Grand Gobelin. La porte de cette caverne, à la serrure Très Difficile (-20) à crocheter, est toujours fermée. À l'intérieur, se trouvent les bacs de fermentation et les tonneaux dans lesquels les Orques brassent et stockent leur forte gnôle. Même une lampée de ce tord- boyaux bon marché est suffisante pour surprendre l'imprudent et les effets se traduisent ensuite par une forte et revigorante chaleur. La gnôle de meilleure qualité, distillée pour le Grand Gobelin et ses officiers, est si forte qu'elle étourdira quiconque ayant une Constitution inférieure à 90. 10-15 Orques travaillent là en permanence.
50) Charpenterie · Bien que les Orques préfèrent le travail de la pierre, le bois est souvent utilisé pour fabriquer les portes, les barriques, les bancs et similaire. Des tables de travail en pierre, des scies

et d'autres outils sont éparpillés dans cette caverne où les rondins sont transformés en produits finis. 10 esclaves et 5 gardes gobelins sont rencontrés ici.
51) Minoterie · Un cours d'eau souterrain réapparaît dans cette caverne ; les Orques ont canalisé l'eau afin de fournir de l'énergie à un mécanisme ayant pour fonction de moudre le grain sauvage récolté par les groupes recherchant de la nourriture. 10 esclaves travaillent dans cette caverne, triant et battant le grain pour le moudre et le rendre consommable ; ils sont gardés par 5 Gobelins.
52) Boucherie · Les Orques aiment trop découper les carcasses pour laisser ce travail aux esclaves. Les proies ramenées par les groupes de chasse sont conservées ici dans de la glace en attendant d'être découpées ou envoyées aux fumoirs. 6-15 Orques couverts de sang sont employés dans cette horrible caverne, maniant d'énormes couteaux à découper.
53) Confection · Des balles de laine de chèvres des montagnes encombrent la caverne parmi les grands métiers à tisser et les longues tables de travail. 21-30 femelles gobelins travaillent dans cette caverne à tisser un tissu grossier et grattant qui servira à fabriquer des vêtements.
54) Perchoirs aux chauves-souris · Comme en PL 13.

8.18 Gobelinville Niveau 2 (GV II)



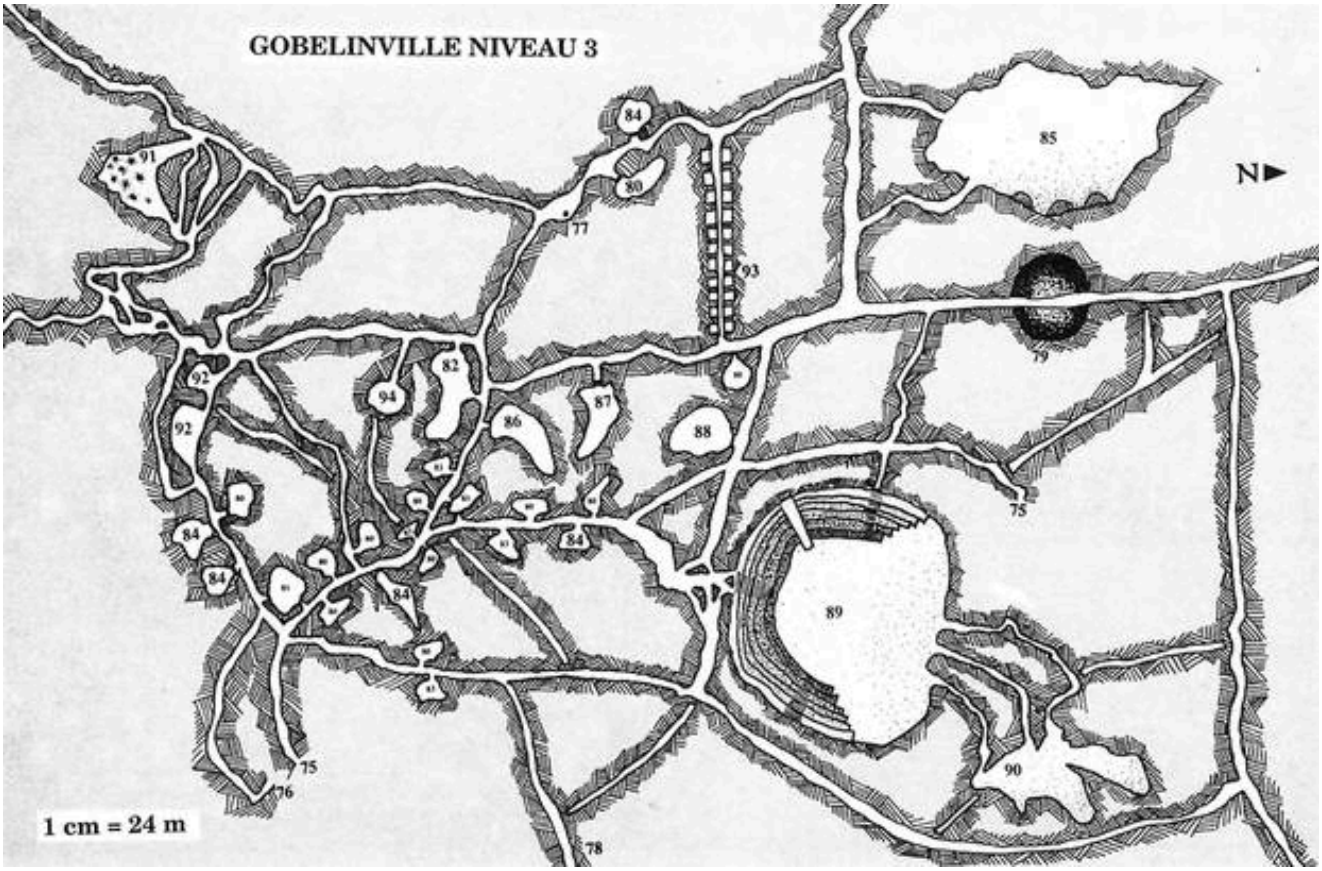
Le Niveau 2 est le niveau d'habitation central de Gobelinville.

1) Passage montant · Ce couloir principal rejoint le Niveau 1 en GV I 38.
56) Passage descendant · Emprunter ce couloir principal en pente mène vers le Niveau 3 plus bas en GV III 75.
57) Puits de connexion inférieur · C'est l'extrémité inférieure du puits venant de GV I 39. Une poulie est rivetée au sol et une solide corde passe dedans pour monter dans les ténèbres.
58) Puits de connexion supérieur · Comme en GV I 39, ce puits relie les Niveaux 2 et 3, rejoignant le Niveau 3 en GV III 77.

59) Œil des Ténèbres · Comme en GV I 40 ; c'est la suite de la grande fosse. Le deuxième pont à ce niveau est 30 m plus bas que le premier pont du Niveau 1.
60) Caverne des gardes du corps · Étant d'un meilleur statut que les Orques Communs, les gardes du corps uruk-hai méritent leur habitation plus spacieuse et mieux meublée, avec du mobilier similaire comprenant des grabats en paille et des tables en pierre mais aussi des trophées de mauvais goût et des bannières obtenues au combat, les crânes d'ennemis vaincus et un stock de tonnelets de gnôle. Si le Grand Gobelin est présent dans son antre (en GV III 61), 22-40 gardes uruk-hai seront stationnés dans ces baraquements en train de jouer, de ripailler et de faire d'affreux rêves. Aucune femelle n'habite là mais les gardes ont un accès libre aux harems. La richesse personnelle de chaque garde se monte à 6-10 po et 16-20 pa.
61) Chambre royale · Jouxtant les baraquements des gardes et étant obligés de passer à travers eux, se trouve la suite privée du Grand Gobelin ; c'est la quintessence de l'étalage orque en matière de mauvais goût. Une porte portant une plaque en or et munie d'une serrure Très Difficile (-20) à crocheter protège la pièce. Le mobilier comprend un foyer creusé dans le sol, une table en obsidienne avec des sièges similaires, une dalle en pierre surélevée recouverte de fourrures sert de couche et est surmontée d'un baldaquin aux tentures noires et rouges, des tonnelets de bonne gnôle gobelin et d'aliments, des trophées gagnés au combat, une douzaine de gobelets sertis de pierres valant chacun 100 po et d'autres pièces de butin éparpillées au hasard. Des visages au regard concupiscent et des têtes de monstres bavant ornent les colonnes du lit et les pieds de table. Le Grand Gobelin a 50% de chances d'être rencontré ici en train de se reposer avec 6-15 femelles orques habillées d'une manière exotique et prêtes à satisfaire tous ses caprices. Derrière une porte secrète, Extrêmement Difficile (-30) à détecter et à crocheter, se trouve une petite pièce abritant la richesse personnelle du Grand Gobelin : 3 000 po, 5 000 pa et 2 000 po en gemmes dans trois coffres en fer fermés à clef. Un piège, Extrêmement Difficile (-30) aussi à détecter et à désarmer, protège cette petite pièce ; il est très ingénieux : des lames en métal coupant comme des rasoirs sont insérées dans le plafond de la petite pièce. Lorsque la porte secrète s'ouvre en glissant sur le côté, la première personne étant entrée sera découpée en rondelles lorsque les lames sortiront de leur logement (4-8 Coups Critiques « *D* » de Taille). Quiconque voulant entrer à son tour réactivera le piège tant qu'il ne sera pas désarmé.
62) Caverne de l'infirmier · Très semblable à celle en PL 7, l'infirmerie principale de Gobelinville est équipée de dalles en pierre servant de lits pour les 4 infirmiers orques qui y vivent. Un plus grand assortiment d'herbes et de drogues est disponible. Un infirmier est toujours présent. Il y a 25% de chances que 1-10 Orques soient aussi présents pour se faire soigner.
63) Caverne du shaman · Fermée par une porte, à la serrure Très Difficile (-20) à crocheter, ornée par un emblème représentant un serpent, cette grande et bizarre pièce est habitée par le Prêtre en Chef et ses trois acolytes. Des vêtements religieux rouge sang, des masque hideux (même plus laids que les Orques), des couteaux rituels dentelés sculptés de runes maléfiques, des bouquets de plantes et d'herbes vénéneuses suspendus au plafond et plusieurs têtes tranchées contribuent à créer une atmosphère pénétrante d'horreur et de dégoût. Le mobilier plus conventionnel est constitué de dalles en pierre servant de lit recouvertes de fourrures, d'une longue table de travail et de sièges en pierre, de tonnelets de gnôle, d'un foyer creusé dans le sol et d'étagères placées dans des recoins. Sur ces étagères sont posées une grande collection de tablettes en pierre portant, sculptées, l'histoire de la tribu depuis le Deuxième Age ; c'est une lecture fastidieuse, révoltante, grandiloquente avec des répétitions mais la seule et unique carte de la Porte des Gobelins peut être trouvée après des heures de recherche ennuyeuse. Les chances de rencontrer ici les shamans se montent à 80%. Un pan de mur accueillant des étagères est en fait une porte secrète, Très Difficile (-20) à détecter et à crocheter, menant à une petite pièce abritant un coffre en fer. Ouvert, ce dernier livrera 1 200 po en gemmes et joyaux provenant de « donations » au temple. La serrure du coffre est piégée par une aiguille empoisonnée, Extrêmement Difficile (-30) à détecter et à désarmer, qui injectera un venin mortel (niv. 10) d'araignée géante.

64) Antre des Trolls · Incroyablement crasseux, l'antre des cinq Trolls des Cavernes, groupe d'intervention du Grand Gobelin, rend « propre » en comparaison les habitations des Gobelins. Heureusement, l'odeur reste dans cette caverne grâce à la porte en fer. L'ameublement est constitué par des tas de paille moisie, par une énorme table en pierre et par un foyer creusé dans le sol, au-dessus duquel est suspendu un chaudron en fer de taille humaine. Des tonnelets de gnôle, pleins et vides, sont éparpillés dans la caverne parmi les ossements et les morceaux de chair pourrissante des repas précédents. Les Orques n'osent pas entrer ; ils laissent le repas des Trolls à la porte, frappent à la porte et s'enfuient. Cachés dans un trou peu profond sous un tas de paille se trouvent des sacs contenant le butin des Trolls : 500 po, 1 200 pa et 600 po en gemmes. Il y a toujours au moins un Troll présent ; les autres ont 50% de chances d'être également là.
65) Cavernes des Lurgs · Comme en PL 4.
66) Cavernes des officiers · Comme en PL 5.
67) Cuisine · Comme en PL 9.
68) Forge · Comme en PL 15.
69) Entrepôts (4) · Comme en PL 11.
70) Cavernes des pisteurs · C'est là que demeure une unique assemblée d'Orques, la force d'élite des pisteurs, sous le commandement direct du Grand Gobelin, combinaison d'informateurs et de guilde des voleurs. La porte est en fer, à la serrure Très Difficile (-20) à crocheter. La vision de l'intérieur rend évidente la nature privilégiée de l'espion loyal car les pisteurs vivent bien mieux que leurs frères Orques Communs. De fines liqueurs et les meilleurs mets leur sont toujours disponibles. Des grabats en paille, des tables en pierre, un grand foyer creusé dans le sol et des trophées volés composent l'ameublement. Dans la caverne est éparpillé tout un assortiment d'outils de voleur, de bottes fourrées souples et de masques et capes noirs avec capuchon. 13-40 pisteurs d'élite sont toujours là. Le trésor personnel de chacun d'entre eux se compose de 5-10 po, 5-30 pa et 10-60 pb.
71) Quartiers des invités · Réservée aux rares vrais invités, à différencier des captifs, la suite est meublée selon les critères humains : un lit à baldaquin en bois, une table et des chaises en chêne et un foyer creusé dans le sol. La porte possède une serrure Difficile (-10) à crocheter. Il y a 20% de chances qu'un ambassadeur du Roi-Sorcier en soit le résident — le type d'individu étant laissé à la discrétion du MJ.
72) Harems (3) · Chacune des cavernes de reproduction de masse des Orques abrite 102-120 des plus jeunes et des plus attirantes (pour les Orques !) femelles gobelins, principalement du type commun avec quelques rares femelles Uruk-Haï. Seuls le Grand Gobelin, ses commandants uruk-hai et ses gardes ainsi que les pisteurs d'élite ont un accès régulier aux plaisirs sordides offerts par ces lieux de débauche. Les autres Orques Communs s'y voient admis comme récompense après un raid couronné de succès, ayant ainsi prouvé qu'ils étaient dignes de se reproduire. Juste devant la porte se tiennent deux gardes uruk-hai, concupiscents, présents pour faire respecter cette dure politique.
73) Nurseries (2) · Ces cavernes bruyantes abritent 250 petits diables, tous braillant, hurlant, jurant et se combattant mutuellement en une furieuse masse. Ces jeunes enfants, meurtriers en herbe, tiennent de leur père dès leur plus jeune âge ; 20 femelles orques s'occupent d'une nursery en maniant vigoureusement le fouet pour éviter qu'ils ne s'entre-tuent trop.
74) Temple des Ténèbres · Lorsque la lune est pleine, les Orques se réunissent de nuit dans leur temple effrayant pour chanter les louanges du Seigneur Ténébreux de leurs hideuses voix coassantes et offrent des humains en sacrifice pour accélérer son retour. La grande caverne peut contenir jusqu'à 500 Orques serrés les uns contre les autres devant le haut autel pyramidal. Sur son sommet sanguinolent, les shamans orques coupent la gorge des victimes conscientes et jettent les restes dans le grand feu à la base, là où une grande pile de crânes et d'ossements carbonisés se sont accumulés. Le reste du temps, la caverne est vide mais elle semble hantée par les esprits de ceux qui ont subi une horrible mort.

8.19 Gobelinville Niveau Trois (GV III)



Le Niveau 3 est le niveau d'habitation le plus bas de Gobelinville, juste au-dessus des Cavernes aux Champignons et des Mines.

1) Passage montant · Ce couloir principal grimpe au Niveau 2, le rejoignant en GV II 56.
76) Passage descendant · Ce couloir principal descend en serpentant vers les cavernes les plus basses, là où les champignons sont cultivés et où les bêtes dorment, et vers les puits des mines encore plus profonds où les Orques exploitent inlassablement le fer et d'autres minerais. Cette zone peut être explorée grâce à la Table 11.5.
77) Puits de connexion inférieur · Comme en GV II 57, ce puits rejoint le Niveau 2 en GV II 58.
78) Chute · Un boyau incliné glissant mène directement aux Cavernes aux Champignons. Il offre une glissade rapide — dans un seul sens sauf si une corde est arrimée.
79) Œil des Ténèbres · Comme en GV I 40. Les Orques ont nommé le dernier pont enjambant l'abîme — 45 m plus bas que celui du Niveau 2 — la « Dernière Prise » pour des raisons évidentes.
80) Cavernes des Lurgs · Comme en PL 4.
81) Cavernes des officiers (2) · Comme en PL 5.
82) Cuisine · Comme en PL 9.
83) Entrepôts (4) · Comme en PL 11.
84) Enclos à esclaves (5) · Après douze exténuantes heures de travail par jour, les esclaves sont jetés dans leurs enclos sans lumière. Chaque enclos peut accueillir environ 25 esclaves, serrés les uns contre les autres sur des tas de paille, la moitié des 50 travailleurs étant absente à un moment donné. Le sol est à 6 m en contrebas du niveau de la porte en fer ; les esclaves ne peuvent sortir que grâce à une échelle descendue par les gardes. Les échelles sont rangées dans des entrepôts voisins. La zone des enclos à esclaves est constamment gardée par un lurg de 11-15 Orques.

85) Grande forge · Rien d'autre dans la Porte des Gobelins n'inspire plus de crainte révérencielle aux Orques que cette vaste caverne ; elle est tout le temps en effervescence avec ses activités bruyantes et ses machines en plus de l'atmosphère étouffante et chaude. Une complexe collection de tuyaux, de vannes et de bacs couvrent toute la zone alors que des fourneaux rugissants creusés dans la paroi des murs alimentés par des feux souterrains fondent le minerai brut pour séparer le fer en fusion des scories. Une pluie d'étincelles vole dans les airs alors que le métal liquide coule en cascade dans des rigoles creusées dans le sol en pente ; il se déverse ensuite dans les moules de refroidissement, de la vapeur surgissant alors des citernes à eau froide. De longues tables de travail résonnent sous le martèlement des outils ; les marteaux frappent sur les enclumes, transformant les barres et les fils de fer en armes et armures. 42-60 Orques et 31-40 esclaves travaillent continuellement dans cet enfer, les esclaves accomplissant les tâches les plus ingrates et les plus dangereuses sous l'ail des Orques. Seuls les armuriers orques accomplis sont autorisés à s'occuper de la finition des armes.
86) Armurerie · Derrière une porte en fer à la serrure Très Difficile (-20) et régulièrement gardée par un lurg de 11-15 Orques, se tient l'immense armurerie de la Porte des Gobelins. 100 cuirasses ordinaires en cuir, 80 cottes de mailles, 150 boucliers, 120 casques, 200 cimeterres, 200 lances, 60 haches et 120 arcs courts sans corde y sont entreposés ainsi que 5 000 flèches et des tas de matériel militaire divers.
87) Trésorerie · Gardée par un lurg vigilant de 11-15 Orques côté extérieur à la porte en fer épaisse de 10 cm, à la serrure Pure Folie (-50), la trésorerie abrite la fabuleuse richesse accumulée par les Orques lors de leurs innombrables raids. Le piège de protection est diabolique dans sa simplicité. Tant que 100 kg et plus sont maintenus sur la zone de 3 m de côté juste devant la porte, rien ne se produira. Lorsque cette masse est retirée (par exemple, quand de rapaces voleurs veulent se précipiter à l'intérieur), une massive dalle en pierre de 60 cm d'épaisseur descend verticalement pour sceller l'entrée. De l'intérieur, elle ne peut pas être relevée ; de l'extérieur, elle peut être réactivée en appuyant sur une pierre cachée (Très Difficile, -20, à trouver). Si les Orques veulent faire prisonniers ceux enfermés à l'intérieur, un gaz peut être introduit dans la caverne par des orifices. Ce gaz déclenche des éclats de rires incontrôlables et les intrus continueront de se trémousser sur le chemin de leur cellule. Le piège est Absurde (-70) à détecter à l'avance. La trésorerie renferme des monceaux de pièces de petite valeur - 30 000 pc et 10 000 pb. Sont également présents 10 coffres en fer fermés à clef, chacun piégé d'une aiguille empoisonnée, Très Difficile (-20) à détecter et à désamorcer, par du venin d'araignée géante. Les coffres 1-4 contiennent chacun 5 000 pa. Les coffres 5-6 contiennent chacun 4 000 po. Le coffre 7 contient 800 pm. Le coffre 8 contient 5 000 po en gemmes. Le coffre 9 contient 4 000 po en joyaux. Le coffre 10 contient 6-10 objets magiques pour lesquels les Orques n'ont pas un usage immédiat. Plusieurs épées +5 ou +10 de différents types ne servant pas aux Orques sont aussi gardées là, ainsi que trois autres objets particuliers (détaillés en 8.4). Éparpillés en tas dans la caverne, des armes, des armures et d'autres objets ordinaires sont entreposés, pris lors des raids ; cela représente une masse d'objets nécessitant plusieurs heures d'examen.
88) Chambre de tortures · Les cris des captifs étant soumis à la question se font même entendre à travers la porte fermée. Cette caverne infernale est équipée des tous derniers instruments de torture qui satisferont même les Orques les plus sadiques. 11-15 Orques seront tout le temps présent soit comme inquisiteurs, soit comme spectateurs, s'activant sur 1-10 prisonniers.
89) Arène · Cette énorme caverne au toit en forme de dôme est continuellement éclairée du dessus par des champignons phosphorescents. Ses six rangées de bancs en pierre disposés en demi-cercle, se ramifiant depuis la loge royale du Grand Gobelin, peuvent recevoir jusqu'à 500 Orques huant et sifflants. À l'opposé de la loge royale, partent des tunnels menant aux cages des bêtes ; immédiatement sous le balcon de la loge se trouvent les enclos des combattants humains, nains ou hobbits. Une distance verticale de six mètres sépare le sol de l'arène de la tribune la plus basse des spectateurs ; les tribunes sont reliées par des escaliers séparés. La plus grande partie du temps (90%), l'arène est plutôt calme, étant utilisée par un lurg de 11-15 Orques s'entraînant dans des simulacres de combat. Il y a 10% de chances que les infâmes Jeux de la Porte des Gobelins soient ouverts, les

tribunes alors bondées et le Grand Gobelin présidant depuis son balcon entouré de 31-40 gardes du corps. Des captifs, sans armure et doté d'une simple arme non magique (de leur choix), s'affronteront ou combattront contre les pires monstres des cages de la Porte des Gobelins dans de longues séries d'affrontements pouvant durer une journée entière. L'unique survivant de fin de journée, homme ou bête, se verra réellement offrir sa liberté. Pour cette raison, de nombreux prisonniers compétents, habités d'un espoir insensé de liberté, sont volontaires pour combattre dans l'arène malgré les faibles chances.
90) Ménagerie · Les cages en bas du puits menant à l'Arène abritent des créatures fantastiques. Y sont enfermés des ours, des sangliers, des lézards et des serpents vivants sous terre, des Trolls berserkers, des Ouargues fous, des araignées géantes et même un Drake du Froid sans ailes éclos d'un œuf ici (il n'a jamais encore combattu dans l'Arène car les Orques doutent de pouvoir le contrôler). La plupart des créatures sont affamées, décharnées et sauvages.
91) Fosses aux serpents · Ces puits aux parois lisses, couverts par des trappes, sont les fosses à élevage des animaux de compagnie du Prêtre en Chef. La masse grouillante des serpents est avide de nourriture. Le Prêtre en Chef en tire un puissant venin pour ses scélérats desseins. Une centaine de vipères au moins sont présentes.
92) Puits (2) · Comme en PL 14.
93) Cellules (20) · Comme en PL 12.
94) Fosse aux détritus · Derrière une double dalle en pierre montée sur pivot servant de porte, dans une fosse d'une profondeur inconnue, suppure et enfle une monstruosité amorphe que la légende dit venir des Sous-Profondeurs. La créature semble dévorer tout ce que les Orques lui jettent et forment sans but particulier des tentacules et des organes qui se dissolvent dans la masse repoussante. Heureusement, elle est vulnérable au feu et les Orques la brûlent régulièrement pour limiter sa croissance.

8.20 Déplacements et rencontres

Tout déplacement dans la Porte des Gobelins se fera normalement mais lorsqu'un groupe essaiera de se mouvoir en restant silencieux, de traverser des zones à risques ou s'engagera dans des combats ou dans des passages étroits, des jets de manœuvre pourront être requis.

Toutes les dix minutes dans les zones habitées ou toutes les heures lors de l'exploration de longs couloirs ou de zones inhabitées, une rencontre pourra se faire en lançant les dés sur la table appropriée. Une fois les Orques avertis de la présence d'intrus dans une zone particulière, toutes les troupes alentour se réuniront le plus rapidement possible.

Même si la Porte des Gobelins est soigneusement inspectée, tous ses habitants ne pourront pas être découverts à cause du facteur aléatoire de création des lieux et des tables de rencontres. Typiquement, 25% des adultes mâles orques de la Porte des Gobelins n'ont pas de lieu fixe ; certains sont en patrouille dans les couloirs, d'autres travaillent dans les mines ou sont absents à la recherche de nourriture ou en raid. De même, la localisation d'autres sous-groupes de la population ou de PNJ importants, bien que plus spécifiques, n'est pas particulièrement déterminée. Les Orques et leurs alliés non rencontrés sont supposés être ailleurs ou seront censés s'être échappés lors de la confusion. Il est également possible que certains individus ou créatures soient rencontrés même si leur nombre a diminué ; si c'est le cas, les dernières rencontres sont réduites ou simplement ignorées, en fonction du total de la population. Le MJ devra tenir un compte des pertes orques pour les comparer à la population générale au fur et à mesure que l'aventure progressera.

08.2 · Sauvetage dans les Profondeurs : 3A 2940

Lieu : la Porte des Gobelins et les Monts Brumeux.

Participants requis : d'entreprenants aventuriers de niveau moyen (4 à 7). Certains PJ de plus bas niveau peuvent aussi faire l'affaire. Des Scouts et des Nains seront particulièrement utiles. Les PJ bons ou neutres sont les plus susceptibles d'accepter la mission.

Aide : des guides Beornides mèneront les aventuriers vers la Porte des Gobelins et leur donneront des indications sur la localisation d'une entrée appropriée.

8.21 L'intrigue

Durant les années ayant suivi l'épique Bataille d'Azanulbizar en 3A 2799, lors de l'affrontement entre les Nains et les Orques des Montagnes à portée de vue de la Moria, les Beornides des Vallées de l'Anduin trouvèrent plus sûr de s'installer à l'Ouest de l'Anduin jusqu'au Haut Col. Pendant ce temps-là, les Orques ayant survécu à la boucherie s'en retournèrent dans leur repaire, hâtivement pillé par les Nains, et entreprirent la tâche ardue de rebâtir leur forteresse et de reconstituer leurs rangs. Heureusement pour les Orques, la plupart des femelles et des trésors avaient échappé à la catastrophe. À ce jour, après cent cinquante ans, les Orques ont repris confiance et ont commencé à tester leur force contre les proches habitations nordiques dispersées. Sous la férule du rusé nouveau Grand Gobelin, Ogrod, la Porte des Gobelins est devenue à nouveau un nom murmuré avec épouvante.

De plus en plus de Beornides, d'Hommes des Bois et de voyageurs égarés sont tombés entre les griffes des Gobelins et menés en esclavage dans les profondeurs de Gobelinville. Parmi ces captifs se trouve Freobeort, jeune neveu du renommé Beorn, très chéri par son oncle. Bien que Beorn ne soit pas encore le chef de son peuple, honneur dont il héritera après la Bataille des Cinq Armées, il est déjà reconnu comme le meilleur combattant de son clan et possède une grande influence. La grande taille de Beorn l'empêchant de se rendre en personne dans les tunnels étroits des Orques pour tenter de le libérer, lui et son peuple sont tombés d'accord pour rechercher l'aide d'aventuriers compétents.

Les PJ volontaires rencontreront Beorn et son peuple au Carrock pour connaître leur quête. Bien que les Beornides ne soient pas un peuple croulant sous les trésors, ils pourront offrir 100 po, prélevés sur les droits de passage des gués, et tous les gâteaux au miel pouvant être emportés à chaque survivant (il serait peu sage, suite au caractère légendaire de Beorn, de se gausser d'une récompense sous la forme de gâteaux : ils pourront être revendus partout ailleurs pour 1 po chacun et se conservent pendant des semaines). La récompense sera payée au retour de Freobeort au Carrock, ainsi que 10 po supplémentaires pour chaque Beornide libéré.

Les aventuriers seront guidés vers la porte secrète menant vers Gobelinville, découverte par Beorn lors de ses sorties nocturnes. Freobeort est détenu dans l'un des enclos à esclaves ; il sera très reconnaissant pour sa libération et avide de combattre pour y parvenir. Si une arme lui est confiée, ce sera un allié pour le reste de l'aventure. D'autres esclaves se joindront au groupe si une arme leur est

donnée. Il faut cependant noter que si les aventuriers provoquent une grande agitation, les Orques se rendront compte de la situation et garderont l'entrée secrète ce qui forcera le groupe à passer par l'une des portes principales…

8.22 Aperçu des forces

La Porte des Gobelins en 3A 2940, bien que grouillante d'Orques, est sous-peuplée en comparaison de sa population d'avant la guerre alors qu'elle abritait près de 3 000 Orques. Il n'en reste plus que 2 200, comprenant 1 075 mâles adultes, 725 femelles adultes et 400 jeunes. La priorité d'après-guerre va à la restauration de l'oligarchie des Uruk-Hai, qui n'est pas aussi forte qu'avant la guerre mais qui a retrouvé son niveau de 3A 1640 fort de 75 mâles. La force des pisteurs d'élite est réduite à 50. Chacun des 76 Lurgs d'Orques Communs comprend un chef et un pisteur ; au total, les Lurgs comprennent 152 soldats expérimentés, 380 adultes mûrs et 266 jeunes adultes. Leurs niveaux sont semblables à ceux de 3A 1640. Comme jadis, 5 Trolls des Cavernes mercenaires et 60 Ouargues ont été récupérés, jouant leur rôle familier d'alliés des Gobelins. L'un des résultats du pillage des Nains fut de libérer les esclaves ; les Orques n'ont pu capturer que 200 nouveaux prisonniers qui sont plus maltraités qu'auparavant.

La répartition des forces militaires est la suivante :

Gobelinville : le Grand Gobelin, 5 officiers, 50 gardes du corps, le Prêtre en Chef, 3 acolytes, 3 infirmiers, 50 pisteurs d'élite, 36 pisteurs normaux, 414 guerriers normaux, 5 Trolls des Cavernes.
Porte aux Loups : le Capitaine, 3 officiers, 1 infirmier, 20 pisteurs normaux, 230 guerriers normaux, 30 Ouargues.
Porte Arrière : le Capitaine, 2 officiers, 1 infirmier, 12 pisteurs normaux, 138 guerriers normaux, 20 Ouargues.
Porche Avant : le Capitaine, 1 officier, 1 infirmier, 8 pisteurs normaux, 92 guerriers normaux, 10 Ouargues.

8.23 Personnalités

Ogrod, le Grand Gobelin

Peu de temps après la fin de la guerre avec les Nains, Ogrod l'emporta lors de la lutte pour le trône sur tous ses adversaires grâce à une série de duels sanglants ; il prit ainsi le pouvoir. Énorme Uruk mesurant 1,80 m, dont la grosse tête semble trop volumineuse même pour son corps massif, le Seigneur Orque offre une distinctive apparence hideuse. Ses suivants le saluent servilement et le nomment « Ogrod le Terrible » car il est pratiquement deux fois plus imposant que la plupart des Orques Communs. Habile et prudent, Ogrod préfère continuer à reconstruire et à conserver ses forces tout en restant bien informé de ce qui se passe en dehors de la Porte des Gobelins. C'est le vassal le plus important de Bolg, le suzerain du Mont Gundabad ; il a réussi jusqu'à présent à décourager les rudes plans de conquêtes militaires de Bolg. La plus grande faiblesse d'Ogrod est son tempérament explosif ; lorsqu'il est confronté à des Elfes ou à quiconque en relation avec eux, il entre dans une furie démentielle. Au combat, Ogrod manie Décime-Elfes, la relique tribale qui est restée entre les mains des Orques malgré des troubles innombrables.

Freobeort

Neveu du renommé Beorn, Freobeort est actuellement détenu dans Gobelinville ; il est tombé dans une embuscade tendue par des Orques lors d'une expédition dans les montagnes dont un seul de ses compagnons survécut. Adulte depuis peu, il lui est déjà promis un grand avenir comme combattant mais il n'a pas encore manifesté l'héréditaire capacité de pouvoir se transformer. Mesurant 1,85 m, ses cheveux et sa barbe sont épais et noirs. Il est la version plus petite de son redoutable oncle. Compagnon bien fait de sa personne et engageant, il a toujours un bon mot à la bouche et s'est facilement gagné des amis parmi les captifs.

Gollum, Porteur de l'Anneau Unique



À la fois répugnant et pitoyable, Gollum est peut-être le personnage le plus tragique de tout le Troisième Âge. Au cours du destin tourmenté de Gollum, la puissance maudite de l'Anneau Unique est très clairement révélée.

Il y a longtemps, il s'appelait *Sméagol*, traduction du nom Westron *Trahald* signifiant « fouir, creuser » et habitait avec son peuple sur les rives de l'Anduin près des Champs aux Iris, un peuple hobbit, lointain cousin des Forts, préférant demeurer près des cours d'eau. Issu d'un clan puissant et grand dirigé par la grand-mère matriarche, Sméagol fut le premier Hobbit à sortir de l'ordinaire. Curieux et inquisiteur, il était fasciné par les racines et les secrets enfouis. Rapide, fort et rusé, le jeune Hobbit, quelque peu solitaire, fut destiné à sortir du commun mais pas de la manière dont ses relations auraient souhaité.

Un jour, en 3A 2463, Sméagol et un ami hobbit du nom de Déagol s'étaient embarqués pour une partie de pêche lors d'une expédition dans les Champs aux Iris. Déagol, après être malencontreusement tombé dans l'eau, en ressortit avec un superbe anneau en or récupéré sur le fond de l'Anduin. Il n'y avait alentour que Sméagol. Aveuglé par l'avarice, Sméagol étrangla son ami, cacha le corps et considéra le « précieux » comme son « cadeau d'anniversaire », tombant ainsi sous la coupe du maléfique artefact. Car il s'agissait bien sûr de l'Anneau Unique, créé par Sauron et perdu par Isildur des siècles auparavant, le focus de pouvoir le plus extraordinaire de toutes les Terres du Milieu.

Sméagol échappa au pire car il ne sut jamais comment se servir des pouvoirs de commandement du maléfique Anneau Unique. Ayant rapidement constaté que l'Anneau conférait l'invisibilité à son porteur, Sméagol se servit de son nouveau bien à des fins mesquines et malveillantes car l'Anneau lui conférait des pouvoirs « en accord avec sa stature » (SdA 1). Devenant un espion efficace et un voleur, Sméagol s'attira la haine de son peuple. Il commença à émettre de sa gorge des gargouillis et des bruits de déglutition, désordre nerveux mineur induit par l'Anneau, et ses relations l'appelèrent « Gollum » par dérision. Enfin, pour ramener la paix, la grand-mère de Gollum lui ordonna de s'exiler et le chassa de son trou.

Errant misérablement en amont de l'Anduin, devenu un être solitaire, voûté aux yeux toujours baissés, Gollum apprit à survivre en milieu sauvage attrapant du poisson à mains nues et le dévorant cru. Il en vint à haïr la lune et encore plus le soleil qui lui faisait mal aux yeux, yeux qui devinrent de plus en plus sensibles à la lumière. Enfin, en 3A 2470, Gollum voyageant de nuit dans les Monts Brumeux remonta un cours d'eau jusqu'à un lac dans une lointaine caverne. Il établit son repaire sur une petite île couverte de vase, l'Anneau Unique pour seul compagnon.

Peu de temps après l'arrivée de Gollum, les Orques de la Porte des Gobelins creusèrent leur passage septentrional depuis la Porte Arrière, s'arrêtèrent là où leur route rencontra le lac et condamnèrent l'entrée originale à la caverne. Depuis, Gollum apprit à vivre sous terre. Il pêcha des poissons aveugles dans le lac ; il étrangla par derrière des Gobelins isolés à proximité de son repaire, trouvant leur chair crue résistante mais savoureuse et plus particulièrement celle des jeunes Gobelins. Furetant dans les passages de la Porte des Gobelins, il finit par mémoriser une grande partie du complexe, protégé par l'invisibilité conférée par l'Anneau. Comme l'Anneau prolonge la vie indéfiniment, il vécut pendant des siècles menant cette existence misérable de chapardeur.

En 3A 2940, Gollum a dans les cinq siècles ; il ne ressemble plus à un Hobbit. Le fait d'avoir été soumis à la fois au pouvoir maléfique de l'Anneau et à un style de vie dégénéré en souterrain a opéré en lui de hideux changements. Créature émaciée, difforme et visqueuse, Gollum a pratiquement perdu tous ses fins cheveux plats ; les quelques dents qui lui restent se sont transformées en des pointes déchiquetées acérées. Il ne s'est pas encore transformé en wraith grâce à la résistance innée des Hobbits et au fait qu'il ne porte pas tout le temps l'Anneau.

Sa caractéristique la plus frappante réside dans ses yeux pâles ressemblant à des lampes. Illuminés de l'intérieur par une lueur verdâtre, ils lui permettent de voir clairement dans l'obscurité la plus totale de son repaire ; ils se comportent mal même en lumière artificielle et peuvent à peine supporter la pleine lumière du jour. Son ouïe et son odorat ont été aiguisés par la vie souterraine ; Gollum est ainsi virtuellement immunisé à la surprise. Extraordinairement résistant et agile, son apparence décharnée est trompeuse. Il est fort et ses mains étreignent comme un étau aux mâchoires

qu'on ne peut pratiquement pas écarter. Il ne porte que des haillons et il est sans arme. Son phénoménal talent en filature lui permet d'étrangler ses proies par derrière. Pisteur infatigable, il ne peut se perdre sur aucun terrain, aucun ennemi n'est plus rusé et tenace que lui.

Pire encore que les transformations physiques, l'Anneau a perverti l'esprit de Gollum. Déchiré entre sa haine de l'objet qui l'a détruit et son féroce désir envers les pouvoirs conférés, Gollum possède deux personnalités distinctes, se combattant l'une l'autre pour contrôler sa volonté vacillante. Pour l'instant, l'aspect malveillant (le « Méprisable »), sifflant et maudissant, est prédominant. Profondément enfouie, cependant, une trace du Sméagol d'origine, pleurnichant mais gentil et désirant faire plaisir (le « Fureteur »), peut resurgir sous la forme de fragments isolés de la vie de Gollum avant l'Anneau, particulièrement en la présence d'autres Hobbits. Plein de ressentiments, de suspicions, de mensonges et d'attendrissements sur lui-même, Gollum n'est pas quand bien même dénué de tout intérêt. Quiconque, ayant réussi à s'en faire un ami et pouvant supporter son comportement repoussant, pourra trouver en lui un fort utile allié lors d'explorations de la Porte des Gobelins.

Niveau : 15

Profession : Scout (RM : Voleur)

Race : Hobbit (Fort)

Points de Coup : 130

Bonus en Mêlée :

Primaire 125 Moyenne Saisie (MSa)

Secondaire 85 Moyenne Morsure (MMo)

Type d'Armure : Sans/TA 1 ;

Bonus Défensif : 60. Peut porter une armure mais le fait rarement. Gollum n'a aucune attaque par projectiles ou par sorts.

Caractéristiques pour RM ; FO 102, RP 96, EM 24, IT 96, PR 12, CO 99, AG 101, AD 8, RS 34, ME 63.

Caractéristiques pour JRTM : FO 102, AG 101, CO 99, IG 34, IT 96, PR 12.

Objet : l'Anneau Unique (cf. en 8.4).

Note : le destin a fait jouer à Gollum un rôle décisif dans la Guerre de l'Anneau. Sa mort ou la perte de l'Anneau au profit de quelqu'un d'autre que Bilbo Baggins seraient très mal venues. Gardez à l'esprit que Gollum n'affrontera jamais plusieurs adversaires en même temps, cherchera à tout prix à se protéger et sera capable d'éviter, grâce à l'Anneau, tout grave danger.

8.24 Plans

Toutes les informations fournies en 8.14 peuvent aussi être utilisées en 3A 2940 ; les plans spécifiques de Gobelinville, de la Porte aux Loups et de la Porte Arrière sont largement inchangés. Un MJ peut désirer réduire les trésors (mais pas les possessions monétaires personnelles portées) de 20% pour refléter les conséquences du pillage des Nains mais ce n'est qu'optionnel. Les changements suivants peuvent cependant être effectués à cause de la baisse de la population.

La Porte aux Loups

4) · Seulement 20 cavernes des Lurgs sont occupées.
5) · Seulement 3 cavernes des officiers sont occupées.
8) · 21-30 Ouargues peuvent être rencontrés dans le Repaire des Loups.

La Porte Arrière

20) · Seulement 12 cavernes des Lurgs sont occupées.
24) · 11-20 Ouargues peuvent être rencontrés dans le Repaire des Loups.
32) · Le passage principal descendant de Gobelinville vers la Porte Arrière continue désormais vers le Repaire de Gollum, connu chez les Orques comme la Caverne au Lac.

Gobelinville Niveau 1

35) · Le passage montant vers le Porche Avant est désormais ouvert.
42) · Seulement 12 cavernes des Lurgs sont occupées.

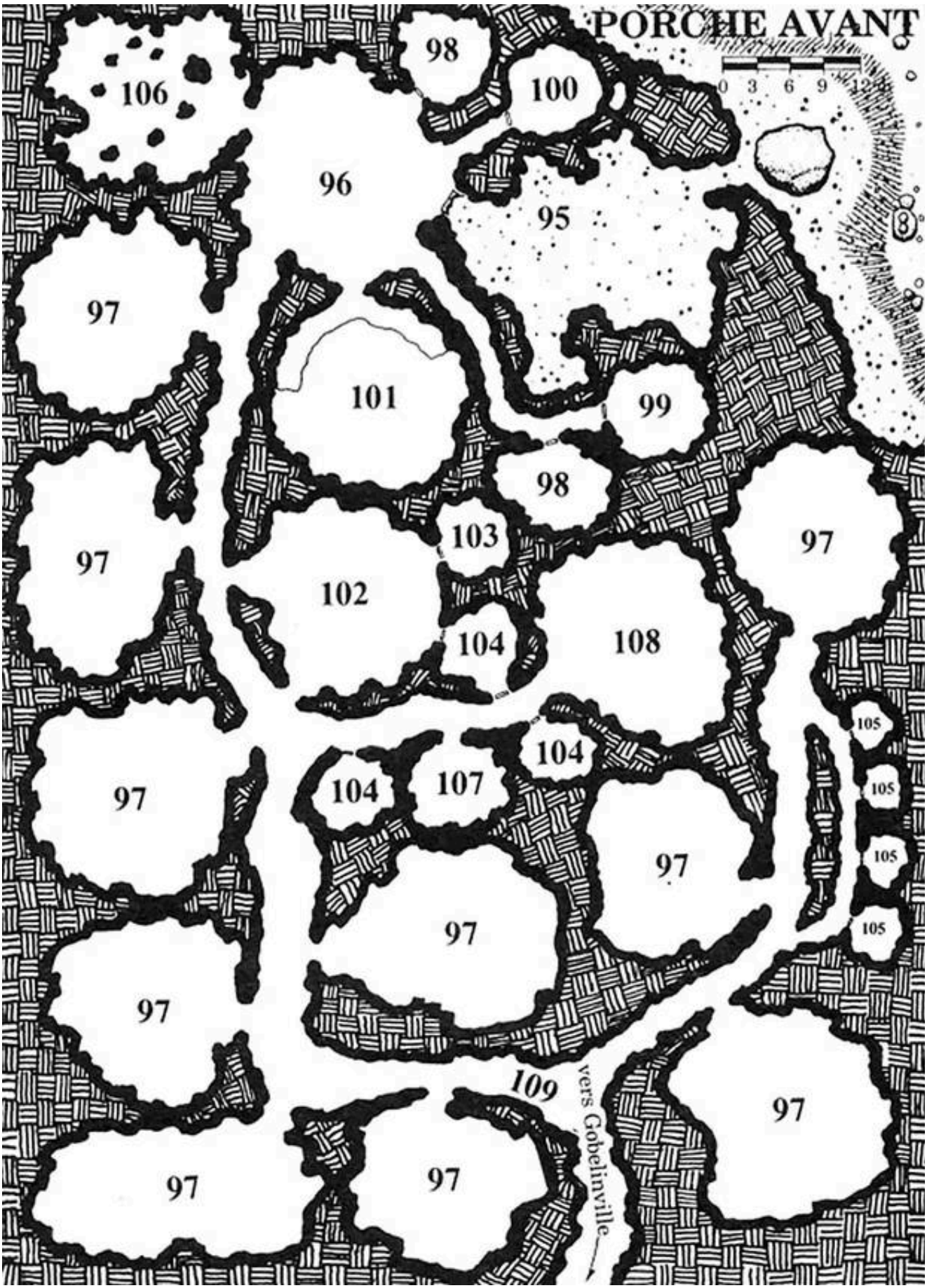
Gobelinville Niveau 2

62) · Trois infirmiers uruk-hai habitent ici.
65) · Seulement 12 cavernes des Lurgs sont occupées.
70) · 21-30 pisteurs d'élite sont tout le temps rencontrés dans cette caverne.
72) · Chacun de ces harems abrite 90-110 femelles orques.
73) · Chaque nursery abrite 200 jeunes Orques.

Gobelinville Niveau 3

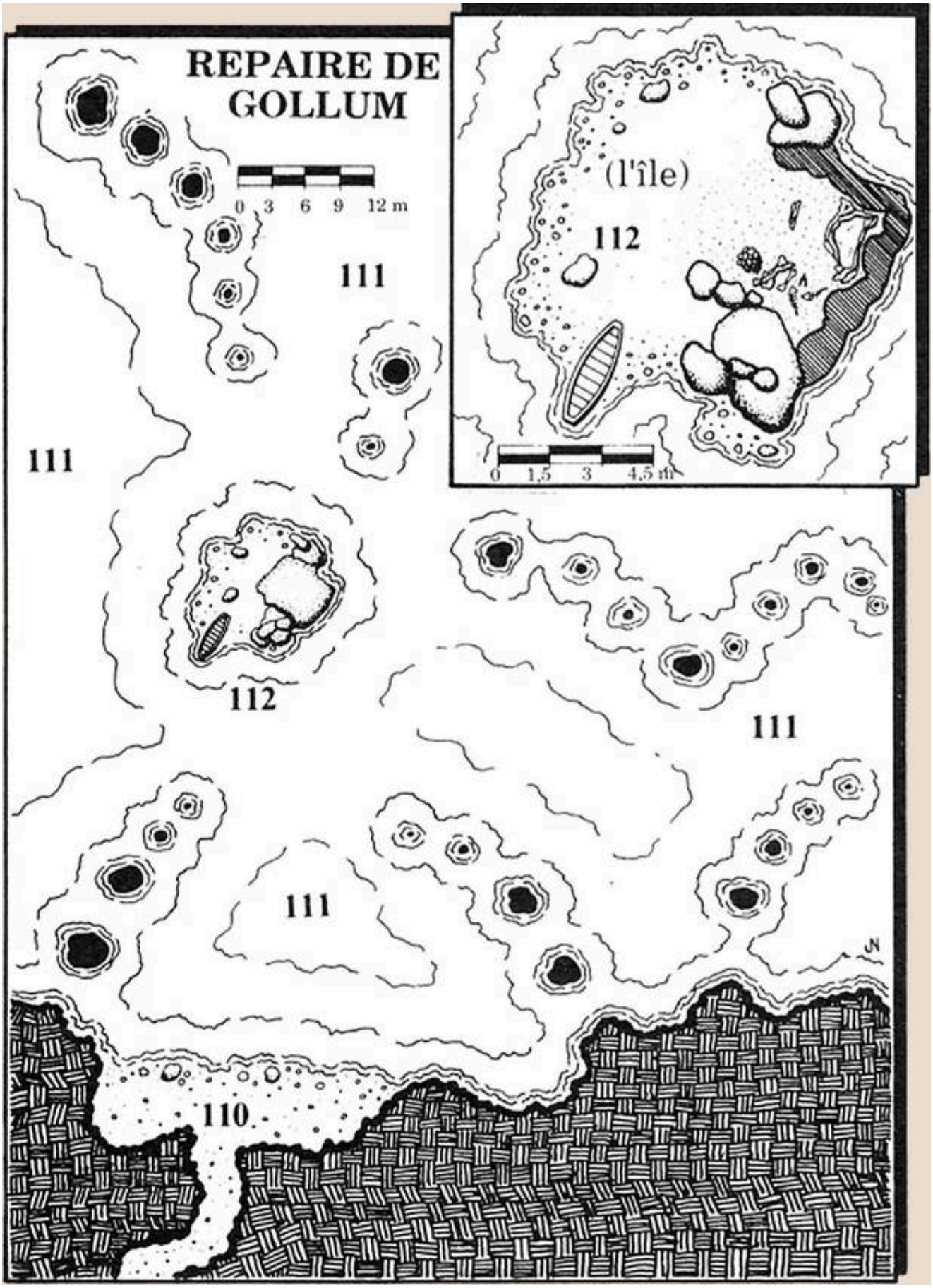
80) · Seulement 12 cavernes des Lurgs sont occupées.
81) · Seulement 1 caverne des officiers est occupée.
84) · 20 esclaves sont tout le temps dans chaque enclos sur une main-d'œuvre totale de 40 par enclos.
Deux nouveaux sites, le Porche Avant et le Repaire de Gollum, ont été rajoutés.

Le Porche Avant (PA)



1) Caverne extérieure · Jouxtant directement le chemin de montagne supérieur du Haut Col, cette caverne a été creusée par les Orques comme appât pour les voyageurs trempés et fatigués. Juste derrière un gros rocher empiétant sur le chemin se trouve une basse entrée en forme d'arche, boyau étroit facilement défendable contre des attaques venant de l'extérieur (qui ne sont pas les vrais opposants). La caverne est spacieuse mais pas gigantesque ; le sol est sec et des niches confortables peuvent être utilisées pour y dormir. Une zone est même disponible pour les animaux de somme. Vers le fond, se trouve la Fissure Noire, Pure Folie (-50) à détecter (Gandalf lui-même ne l'avait pas remarquée), une porte en pierre montée sur un pivot en fer et faisant 3 m de haut sur 1,80 m de large sur 60 cm d'épaisseur. Un fort Orque peut l'ouvrir dans un silence total, augmentant les chances de surprises. Les Gobelins vérifient la caverne de nuit.
96) Salle de garde · Un lurg de 11-15 Orques Communs est toujours de garde ici. La caverne est meublée de sièges en pierre, d'un tonnelet de gnôle, de stocks de projectiles et d'un gong d'alarme pour alerter en cas de problèmes.
97) Cavernes des Lurgs (10) · Comme en PL 4. Seulement 8 cavernes sont occupées.
98) Cavernes des officiers (2) · Comme en PL 5. Une seule est occupée.
99) Caverne du Capitaine · Meublé comme en PL 6, le repaire du Capitaine du Porche Avant diffère principalement dans ses trésors et pièges. Le coffre en fer visible contient 200 pa, 600 pb et 1 000 pc. La petite pièce derrière la porte secrète abrite 500 po et 800 pa ; si le piège Très Difficile (-20) n'est pas désarmé, la zone de 3 m sur 3 m juste devant la porte s'enfoncera dans le sol sur 90 cm et une lame de faux en acier balayera toute la largeur du trou, infligeant un Coup Critique E de taille à quiconque sur son chemin.
100) Caverne de l'infirmier · Comme en PL 7.
101) Repaire des loups · Comme en PL 8 mais seulement 6-10 Ouargues sont présents.
102) Cuisine · Comme en PL 9 mais seulement 11-20 femelles orques y travaillent.
103) Fumoir · Comme en PL 10.
104) Entrepôts (3) · Comme en PL 11.
105) Cellules (4) · Comme en PL 12 mais la garde, s'il y en a une, est composée de 6-10 Orques.
106) Perchoirs aux chauves-souris · Comme en PL 13.
107) Puits · Comme en PL 14.
108) Forge · Comme en PL 15 mais seulement 6-10 Orques y travaillent.
109) Passage descendant · Ce couloir principal descend vers Gobelinville sur 8 km, la rejoignant en GV I 35. De nombreux passages latéraux le rendent difficile à suivre.

8.25 Le Repaire de Gollum, la Caverne au Lac (RG)



1) Passage d'entrée · C'est là que se termine en contrebas le tunnel long de 1 600 m creusé par les Orques depuis la Porte Arrière en 32. En atteignant la rive de ce lac des siècles jadis, les Orques se sont simplement arrêtés de creuser dans cette direction ne voyant aucun moyen de le contourner ou de construire un pont. Le long du lac, une rive étroite fait suite au tunnel.
111) Lac souterrain · Faisant plusieurs dizaines de mètres dans sa partie la plus étroite, le lac s'étend dans toute la caverne ; il est alimenté par des ruissellements d'eau passant par le plafond garni de stalactites. Jadis, il fut créé par des infiltrations d'eau dont l'excédent s'écoulait par le cours d'eau que remonta Gollum. Désormais, l'accès au cours d'eau ayant été condamné, le seul chemin vers l'extérieur est celui que les Gobelins ont creusé. Les eaux provenant de la fonte des neiges dans les montagnes n'étant jamais exposées à une source de chaleur, elles sont glaciales et trop froides pour y nager. De plus, il n'est pas possible d'y patauger depuis la rive car le fond descend rapidement pour atteindre une profondeur de 3 à 6 m. Une multitude de poissons aveugles y habitent ainsi que bien d'autres petites créatures souterraines. Les Orques ne s'aventurent que rarement près du lac sauf quand le Grand Gobelin leur ordonne de lui ramener ces poissons qu'il affectionne particulièrement. Les Orques suspectent que quelque chose d'hostile rôde désormais dans la caverne mais aucun Gobelin n'a jamais vu le monstre. De nombreux Orques isolés ont mystérieusement disparu dans la zone.
112) Île · Au milieu du lac, à environ une trentaine de mètres de la rive, se trouve une petite île rocheuse couverte de vase. Gollum y habite dans un misérable trou humide sous une plaque de pierre inclinée ; il s'y trouvera 75% du temps. Grâce à sa puissante infravision, il peut voir la rive depuis son île ; les personnes perceptives pourront remarquer deux minuscules tâches lumineuses au loin sur le lac. Dans son trou, Gollum a entreposé tout un tas d'objets de pacotille, soit provenant de ses anciennes possessions, soit volés aux Orques pour ne pas perdre la main, aucun d'entre eux n'ayant de valeur. Sous ce tas, l'Anneau Unique est caché dans un petit sac en cuir quand Gollum est là. Quand il est absent en train de chasser, l'Anneau est tout le temps avec lui. Sur la rive de l'île, ou près de l'entrée du passage lorsque Gollum est absent, se trouve un petit bateau pouvant à peine accepter une personne. Gollum a construit cette embarcation à partir de morceaux de bois et de corde qu'il a volés. Quand il pêche sur le lac dans sa barque, ses larges pieds plats lui servent de rames. S'il décide de s'approcher de la rive dans sa barque, il le fait dans un silence total. Gollum évitera de se montrer à tout groupe important d'explorateurs mais les suivra (60%) pour leur voler plus tard quelque chose d'intéressant alors qu'ils ne seront pas sur leurs gardes. Un aventurier seul sera pratiquement sûr (90%) de tomber par surprise dans une embuscade ; par contre, il n'y aura que 20% de chances que Gollum s'attaque délibérément à un Hobbit.

8.26 Déplacements et rencontres

Reportez-vous en 8.15 et utilisez la Table 11.4 des Principales Rencontres. Notez que le Repaire de Gollum est considéré comme un niveau inhabité de cavernes pour déterminer des rencontres. Les rencontres avec Gollum ici ou ailleurs dans la Porte des Gobelins ne sont pas aléatoires.

08.3 · Raid sur la Porte des Gobelins : 4A 1

Lieu : la Porte des Gobelins et les Monts Brumeux.

Participants requis : un groupe déterminé et probablement cupide de niveau bas à moyen (2 à 7). Des Scouts seront essentiels ; Nains et Hommes du Nord seront les bienvenus.

Aides : des guides Beornides seront disponibles pour la partie dans les Monts Brumeux. Des cartes montrant les entrées connues de la Porte des Gobelins, avec non seulement la Porte aux Loups et la Porte Arrière mais aussi le Porche Avant, seront disponibles à la demande des PJ. Des rumeurs générales circuleront concernant l'intérieur de la Porte des Gobelins, particulièrement depuis que des Nains, Bilbo et Gandalf s'échappèrent des griffes du Grand Gobelin lors de la Quête d'Erebor.

8.31 L'intrigue

Il y a près d'un siècle, en 3A 2941, Gandalf tua le Grand Gobelin de l'époque. Les Orques furieux durent abandonner leur prudence habituelle ; la horde gobelin de Bolg marcha pour combattre lors de la Bataille des Cinq Armées en Erebor, attirée par les promesses d'un butin facile à partir du trésor du défunt Smaug et aveuglée par la vengeance. Bien que les Orques fussent à un doigt de l'emporter sur les armées combinées mais surclassées en nombre des Nains, des Hommes des Bois et des Hommes des Lacs, leurs espoirs s'envolèrent lorsque les Grands Aigles et Beorn intervinrent. Bolg tomba et les Orques déroutèrent, durement poursuivis. Seulement un combattant sur quatre atteignit vivant la Porte des Gobelins lorsque le détail des pertes fut connu après le massacre.

Lorsque la Guerre de l'Anneau éclata, les Orques n'avaient pas encore pleinement récupéré de leur précédent désastre mais, ayant reçu des ordres de Sauron, ils allèrent à moitié préparé affronter les Beornides et les Hommes des Bois. Logiquement défaits, ils s'enfuirent vers leurs montagnes à la chute du Seigneur Ténébreux. Dorénavant, les Hommes du Nord, sentant un triomphe décisif, se regroupent pour donner l'assaut à la Porte des Gobelins ; les survivants orques y sont dirigés par un nouveau et inexpérimenté Grand Gobelin, Volog. Opposé au Seigneur Orque se dresse le redoutable et aguerri Grimbeorn l'Ancien, fils de Beorn et commandant en chef de l'alliance entre les Beornides et les Hommes des Bois.

Grimbeorn sait que son armée, bien que volontaire, a peu d'expérience du combat dans les souterrains et ne pourra pas lancer une attaque éclair. Il est particulièrement désireux de récupérer des informations fiables sur la force des Orques, sur les plans de la Porte des Gobelins et sur les lieux les plus vulnérables aux assauts. Pour de tels renseignements, il offrira 200-1 000 po, suivant la qualité du rapport, à un groupe d'aventuriers car il a réussi à amasser une considérable fortune grâce aux droits de passage des gués. Des affiches proposant cette offre ont été placardées dans toutes les Vallées de l'Anduin.

Les aventuriers intrigués par la proposition, ou désirant l'accepter, devront se rendre au Carrock, où Grimbeorn et son armée ont établi leur campement. Ils y apprendront les détails de la mission. Des guerriers Beornides expérimentés pourront renforcer le groupe si la demande est formulée. Bien que la mission soit à effectuer discrètement et qu'elle courra à l'échec si le groupe combat tout ce qui

bouge, une part de combat sera inévitable. Grimbeorn insistera pour que le groupe ramène quelques têtes orques pour prouver que le groupe n'a pas inventé de toutes pièces les renseignements rapportés et qu'il y est bien entré. En plus de la récompense promise, les PJ pourront conserver le butin qu'ils auront ramené de la Porte des Gobelins. Si les aventuriers libèrent des esclaves, ils pourraient recevoir une récompense supplémentaire de leurs compatriotes.

8.32 Aperçu des forces

En 4A 1, la population de la Porte des Gobelins n'est que l'ombre d'elle-même. Le complexe n'abrite qu'à peine 1 500 Orques : 700 mâles, 500 femelles et 300 jeunes.

Même les Uruk-Hai sont amoindris ; l'aristocratie combattante ne comprend que 40 guerriers : le Grand Gobelin, ses 3 Capitaines, 6 officiers et 30 gardes. Le Prêtre en Chef, ses 3 acolytes et les 6 infirmiers sont sortis indemnes du désastre dans la mesure où ils n'étaient jamais près du front.

Parmi les Orques Communs, les pertes ont été importantes. 50 chefs de Lurgs, 50 pisteurs, 100 combattants expérimentés, 250 combattants adultes et 175 jeunes soldats sont les seuls survivants de la fière et sauvage ost d'antan. 25 pisteurs d'élite, 3 Trolls des Cavernes et 40 Ouargues viennent grossir l'armée de la Porte des Gobelins. Comme les esclaves n'ont pu aller nulle part, 200 sont encore emprisonnés dans Gobelinville, travaillant plus dur que jamais car les Gobelins sont frustrés par leur défaite et craignent qu'une révolte n'éclate si les captifs restent désœuvrés.

La répartition des forces militaires est la suivante :

Gobelinville · Le Grand Gobelin, 3 officiers, 30 gardes du corps, le Prêtre en Chef, 3 acolytes, 3 infirmiers, 25 pisteurs d'élite, 24 pisteurs normaux, 276 guerriers normaux, 3 Trolls des Cavernes.
Porte aux Loups · Le Capitaine, 2 officiers, 1 infirmier, 12 pisteurs normaux, 138 guerriers normaux, 20 Ouargues.
Porte Arrière · Le Capitaine, 1 officier, 1 infirmier, 12 pisteurs normaux, 92 guerriers normaux, 12 Ouargues.
Porche Avant · Le Capitaine, 1 infirmier, 6 pisteurs normaux, 69 guerriers normaux, 8 Ouargues.

8.33 Personnalités

Volog, le Grand Gobelin

Le Grand Gobelin actuel n'est sur le trône que depuis deux ans, ayant usurpé le pouvoir lorsque son prédécesseur subit une série embarrassante de défaites. Lors de quelques escarmouches, les Orques démoralisés se sont enfuis en lâchant leurs armes. Volog a promis de restaurer la puissance de la Porte des Gobelins mais la réalité n'est pas au rendez-vous de ses grandioses vantardises. Les Orques savent que leurs ennemis sont en train de se regrouper en une force supérieure à la leur ; un climat d'apathie et de désespoir balaie le royaume de Volog. De plus, Volog est résolu à ne pas se rendre sans combattre ; c'est un rude opposant selon les normes. Il mesure 1,70 m, est trapu et musclé. Il lui manque une oreille, souvenir d'un coup de hache. Il est le guerrier orque incarné et manie avec compétence le légendaire Décime- Elfes. Il ne se rendra jamais ; les Orques qui combattent en sa présence n'oseront pas non plus capituler.

8.34 Plans

La Porte des Gobelins en 4A 1 partage les mêmes plans que ceux de 3A 2940 ; les quelques modifications suivantes devront être apportées pour tenir compte de la baisse de la population. Les trésors seront réduits d'un tiers. Les possessions personnelles monétaires portées restent les mêmes.

La Porte aux Loups

4) · Seulement 12 cavernes des Lurgs sont occupées.
5) · Seulement 2 cavernes des officiers sont occupées.
8) · 11-20 Ouargues peuvent être rencontrés dans le Repaire des Loups.
9) · 11-15 femelles orques travaillent dans la cuisine.
12) · Aucun prisonnier n'est détenu dans les cellules, aucun garde n'est donc présent.
15) · Seulement 6-10 Orques travaillent dans la forge.

La Porte Arrière

20) · Seulement 8 cavernes des Lurgs sont occupées.
21) · Seulement 1 caverne des officiers est occupée.
24) · 8-12 Ouargues peuvent être rencontrés dans le Repaire des Loups.
25) · Comme en 9.
28) · Comme en 12.
31) · Comme en 15.

Gobelinville Niveau 1

41) · Quand le Grand Gobelin est présent, seulement 16-20 gardes du corps uruk-hai sont présents ainsi que 11-15 autres combattants Orques Communs
42) · Seulement 8 cavernes des Lurgs sont occupées.
44) · Comme en 9.
47) · Comme en 15.
49) · 6-10 Orques travaillent dans la brasserie.
52) · 6-10 Orques travaillent dans la boucherie.
53) · 11-20 femelles gobelins confectionnent des vêtements.

Gobelinville Niveau 2

60) · Quand le Grand Gobelin est présent, 16-20 gardes du corps uruk-hai sont stationnés ici.
64) · 3 Trolls des Cavernes logent ici.
65) · Seulement 8 cavernes des Lurgs sont occupées.
66) · Seulement 1 caverne des officiers est occupée.
67) · Comme en 9.
68) · Comme en 15.
70) · 11-15 pisteurs rencontrés dans cette caverne.
72) · Chacun de ces harems abrite 52-70 femelles orques.
73) · Chaque nursery abrite 150 jeunes avec 12 femelles pour les garder.

Gobelinville Niveau 3

80) · Seulement 8 cavernes des Lurgs sont occupées.
81) · Seulement 1 caverne des officiers est occupée.
82) · Comme en 9.
85) · 26-45 Orques et 21-30 esclaves travaillent dans la grande forge.
88) · 6-10 Orques interrogent 3-7 captifs dans la chambre de tortures.
93) · Comme en 12.

Le Porche Avant

97) · Seulement 6 cavernes sont occupées.
98) · Les cavernes des officiers sont inoccupées.
101) · Seulement 4-8 Ouargues sont présents dans le Repaire des Loups.
102) · Comme en 9.
105) · Comme en 12.
108) · Seulement 4-8 Orques travaillent dans la forge.

Le Repaire de Gollum

112) · Gollum quitta son île en 3A 2944 à la poursuite de Bilbo Baggins, le « voleur » de son précieux Anneau. En 3A 3019, dans un moment digne d'un drame épique, Gollum prit l'Anneau à Frodo, l'héritier de Bilbo, mais tomba l'instant d'après dans le cratère volcanique de l'Orodruin et périt avec son « précieux ».

8.35 Déplacements et rencontres

Reportez-vous en 8.15 et utilisez la Table 11.4 des Principales Rencontres. Le MJ devra réduire de moitié la fréquence des jets de rencontre pour refléter la baisse de la population.

08.4 · Objets notables

Ce qui suit ne correspond qu'à la description des objets magiques les plus intéressants ou les plus inhabituels trouvés dans la Porte des Gobelins durant diverses périodes de son histoire. Chacun de ces objets a un possesseur spécifique qui ne s'en séparera que rarement ou sera découvert dans un lieu déterminé.

8.41 L'Anneau Unique ou Anneau Souverain

Possédé par Gollum (3A 2463-2941).

Créé par Sauron le Seigneur Ténébreux en 2A 1600 dans les forges des Sammath Naur dans le cratère volcanique de l'Orodruin, l'Anneau Unique est le plus puissants des vingt Anneaux de Pouvoir, sans aucun doute l'artefact le plus puissant existant dans les Terres du Milieu. Son apparence est celle d'un superbe anneau en or pur sans décoration et ne subissant aucune altération. Lorsqu'il est chauffé dans un feu, une fine et minuscule inscription devient visible sur son pourtour intérieur et extérieur. Marquée en Tengwar dans le langage Noir Parler, l'inscription dit :

> *« Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul. »*

> *« Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver, Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier. »*

En créant l'Anneau Unique, Sauron transféra dans l'objet une grande partie de Sa propre essence maléfique d'origine divine et c'est la raison pour laquelle l'Anneau a acquis une volonté propre. L'existence de Sauron est inextricablement liée à la survie de l'Anneau. Séparé de l'Anneau, Sauron est encore immensément puissant, personne dans les Terres du Milieu lors du Troisième Age ne pourra espérer Lui résister. Si l'Anneau est détruit, Sauron sera à jamais amputé et perdra son enveloppe charnelle pour devenir un wraith impuissant. Il ne croit pas que quelqu'un pourrait délibérément chercher à détruire l'Anneau mais sait que l'Anneau peut être malencontreusement altéré. C'est pourquoi il l'a tant protégé afin que rien ne puisse l'abîmer, sauf bien sûr les feux de l'Orodruin où il fut forgé.

Comme c'est souvent le cas avec les artefacts, l'Anneau Unique confère de nombreux avantages à son porteur, tous n'étant pas immédiatement apparents, mais il inflige aussi une terrible et progressive malédiction. L'Anneau est très renommé pour ses pouvoirs majeurs de commandement et de contrôle, leur plein éventail restant inexploré. Il est notoire que l'Anneau peut dominer tous les autres Grands Anneaux (sauf les trois Anneaux des Elfes) soit en réduisant en esclavage leurs porteurs, soit en dévoilant et en pervertissant tout ce qui a pu être réalisé avec leurs pouvoirs. Les créatures maléfiques invariablement éprouveront une immense peur de l'Anneau, même sans en

connaître la nature. Néanmoins, ces pouvoirs ne pourront être pleinement évoqués que par de fortes volontés déjà habituées à exercer une autorité.

L'Anneau confère aussi à son porteur certains pouvoirs mineurs :

Invisibilité : N'est pas rompue au combat.

Sens accrus : L'ouïe devient particulièrement fine ; la vue s'étend dans le domaine du royaume de l'invisible (ie. la vraie forme des Nazgûl est visible) mais la vision des objets dans le monde matériel est floue.

La **simple détention de l'Anneau**, qu'il soit porté continuellement ou non, assure l'immortalité en ralentissant le processus du vieillissement indéfiniment. Ce pouvoir est cependant lié à la malédiction car dépendre de la fréquence de son utilisation et de la résistance à la magie conférée transforme de plus en plus le possesseur en un wraith sous le contrôle du Seigneur Ténébreux. La transformation totale peut demander des siècles.

Objet complètement maléfique et perfide, l'Anneau a une mission : retourner à la main de son créateur, de laquelle il fut séparé par Isildur. Dans ce but, il joue sur les faiblesses de son possesseur, l'encourageant à utiliser ses pouvoirs de plus en plus fréquemment afin d'avoir plus d'opportunités pour affaiblir sa volonté et finalement capturer son esprit. Quand de puissants serviteurs de Sauron, tels que les Nazgûl, sont disponibles, l'Anneau cherche à persuader son porteur de le mettre afin de le « protéger » ou bien le forcera sans ménagement à le porter, révélant ainsi sa présence. Une telle attaque de possession est difficile à empêcher ; l'Anneau devient de plus en plus fort au fur et à mesure qu'il se rapproche de Sauron (considérez l'attaque de possession comme un sort d'Essence de niveau variant entre 5-50 en fonction des circonstances). Un Porteur de l'Anneau se sentira invariablement contraint de garder l'artefact hors du regard des envieux ; il deviendra très suspicieux envers les motivations des gens au sujet de l'Anneau. Donner l'Anneau est pratiquement impossible et aucun Porteur de l'Anneau ne pourra jamais simplement le jeter.

Néanmoins, l'Anneau peut « se jeter » lui-même s'il est insatisfait du potentiel du porteur. Comme il peut ajuster sa taille afin d'être passé à n'importe quel doigt, il peut donc s'agrandir afin de tomber du doigt qui le porte dans l'attente d'un meilleur porteur.

Au vu de tout ceci, l'Anneau Unique est difficilement vraiment désirable et pourtant il en a corrompu plus d'un. Le sage l'évitera car ses pouvoirs demandent un terrible et irréversible tribut.

8.42 Objet très puissant

Décime-Elfes

Possédé par le Grand Gobelin.

Arme traditionnelle et symbole de l'autorité de chaque Seigneur Orque de la Porte des Gobelins, Décime-Elfes est resté entre des mains orques depuis sa création au Mordor à la fin du Deuxième Age, peu de temps avant la Guerre de la Dernière Alliance. Cimeterre massif long de 1,35 m, la lame est en mithril teinté en noir et le pommeau abrite un rubis taillé en forme de tête de dragon. Décime-Elfes est une arme enchantée +20 au BO. Il vibre d'un flux de pouvoir lorsque l'un des Eldar (un Elfe) se trouve dans 300 mR et il est « tueur » d'Elfes délivrant sur tout Elfe, en plus du Coup Critique

normal, un deuxième Critique à +10. Le sort Noirceur (pour JRTM, prendre les effets inverses du sort Lumière Totale de la liste libre de Théurgie Lois du Son et de la Lumière) est implanté dans l'arme et peut être lancé trois fois par jour sans tenir compte des compétences magiques. De plus, le porteur reçoit les bénéfices du sort Protection II (-20 aux jets d'attaque élémentale, +20 aux jets de résistance contre les sorts). Le cimeterre est maléfique et est doté d'une intelligence moyenne.

8.43 Objets puissants

Bâton-Vipère

Possédé par le Prêtre en Chef de la Porte des Gobelins.

Bâton en fer long de 1,50 m, sa tête est sculptée pour représenter un serpent lové. Cette arme est le symbole de la charge du Prêtre en Chef orque de Gobelinville. Sculpté il y a des siècles par l'un des fondateurs du culte renaissant de Sauron, il revient à chaque nouvel hiérophante lors de sa prise de fonction. Le Bâton-Vipère est un multiplicateur de Points de Pouvoir x3 du royaume théurgique ; il peut lancer deux fois par jour le sort Ombre (pour JRTM, de la liste Protections) sans dépense de PP. En tant qu'arme, il ajoute +15 au BO ; tout Coup Critique infligé force la cible à réussir un jet de résistance contre l'attaque d'un poison de niveau 10 si elle ne veut pas être paralysée pendant 2-24 heures.

Elencala

(Q. « Lumière Stellaire ») : située dans la Trésorerie de la Porte des Gobelins.

Comme toutes les créations elfiques, l'Elencala projette une beauté fascinante. Ce globe transparent en cristal de 15 cm de diamètre montre semble-t-il toutes les étoiles du firmament ; en le faisant tourner sur lui-même, le ciel peut être vu sous un angle différent, objet utile pour les Astrologues. Quatre fois par jour, un utilisateur de Théurgie tenant cet objet pourra lui demander de produire une Lumière Soudaine (pour JRTM, liste Lois du Son et de la Lumière) à laquelle il sera immunisé. Enfin, l'Elencala fonctionne comme un additionneur de sorts +4. De par ses origines elfiques, cet objet inflige 1-10 PdeC/rd à toute créature maléfique le tenant.

Khazadshathur

(Kh. « Tête-de-Nain ») : situé dans la Trésorerie de la Porte des Gobelins.

Façonné pour ressembler à un féroce visage grimaçant, ce casque de Nain surmonté d'une couronne et doté d'une visière est enchanté. Il est si minutieusement façonné que seul un Nain peut confortablement le porter. Son alliage d'acier lui permet d'annuler 80% du temps les effets des Coups Critiques infligés à la tête ; de plus, son porteur reçoit les bénéfices du sort Résistance Elémentale (immunité aux chaleurs et froids naturels, +20 aux JR contre les attaques de chaud et de froid).

8.44 Objet modeste

Annayulma

(Q. « Coupe-Présent ») : située dans la Trésorerie de la Porte des Gobelins.

Calice en argent serti de béryls, l'Annayulma fut fabriquée par les Elfes de Rivendell. Celui qui la tient peut lui demander de se remplir de miruvor, ce fin breuvage elfique délicieux et revigorant ; lui-même et ses amis (pouvant aller jusqu'à 27 personnes différentes) pourront y boire une fois chacun, tous à l'affilée. Elle ne pourra être utilisée à nouveau que 24 h plus tard. Les personnes de dispositions maléfiques buvant de ce cordial lui trouveront un mauvais goût et vomiront.

09 · Maethelburg



Les aventures peuvent débuter depuis la ville nordique de Maethelburg n'importe quand lors des Troisième et Quatrième Âges car le site est toujours peuplé. À la différence de la Porte des Gobelins, Maethelburg subira des transformations radicales à cause de sa dépendance au commerce. Bien que la Maethelburg de 3A 1640 se développât à partir d'un réseau florissant de routes commerciales, à la fin du Troisième Âge, ces routes auront presque toutes disparu. D'abord, les invasions des Gens des Chariots en 3A 1861-1994 détruisirent la culture nordique de l'Est, puis l'Arthedain tomba sous les coups du Roi-Sorcier en 3A 1974 et les Nains quittèrent la Moria pour échapper au Balrog en 3A 1981. Seul le Gondor, s'affaiblissant toujours en richesse et en pouvoir, survécut à travers cet Âge ; même lors de la Guerre de l'Anneau, les rares liens commerciaux le long de l'Anduin furent presque coupés par la montée en puissance de Sauron sur la rive orientale. Maethelburg, en cette fin de Troisième Âge, est un peu plus qu'un port de pêche régional.

Ce chapitre détaille à la fois l'ère de gloire de Maethelburg, pas encore éteinte en 3A 1640, et la même ville décadente et luttant pour sa survie beaucoup plus tard dans les Troisième et Quatrième Âges. Les environs géographiques resteront familiers bien que les deux villes bâties sur le même site aient peu de ressemblance. Les visiteurs en 3A 1640 découvriront un centre marchand prospère luttant pour éviter de se trouver mêlé aux conflits entre ses voisins et pourront être impliqués dans des intrigues complexes locales. En 3A 2940 ou en 4A 1, la mosaïque politique s'est estompée avec la

richesse de la ville et les conflits sont devenus bien plus urgents, menaçant la survie de la communauté.

9.1 Les espions du Roi-Sorcier : 3A 1640

Lieu : Maethelburg et les Vallées de l'Anduin.

Participants requis : un groupe d'aventuriers de niveau bas à moyen (1-6), adeptes de l'investigation et désirant se servir de leurs armes le moins souvent. Les Hommes du Nord seront particulièrement à l'aise dans la région. Les personnages maléfiques ne sont pas requis.

Aides : des renseignements sur l'historique et des cartes locales seront facilement disponibles.

9.11 L'intrigue

Récemment, l'Homme du Roi Herion, l'ambassadeur du Gondor, suspecta que des agents d'Angmar s'activaient de plus en plus dans Maethelburg. Il prépara un rapport codé pour le Roi sur la politique des locaux ; son messager fut capturé avant de quitter la ville et le rapport disparut. Herion n'a aucune idée sur les responsables et n'ose pas demander une aide directe aux officiels locaux, le Thegn Osric et le Maesta Guntram Mains-en-Or, car il n'est pas sûr en qui il peut avoir confiance ; il sait aussi que, s'il les prévient, toute évidence pourrait disparaître. Préférant une approche plus subtile, Herion a l'intention de recruter des aventuriers, nouvellement arrivés en ville et dont la réputation est bonne, avec l'aide de son ami Chilpéric, le médecin local, qui peut se déplacer sans trop attirer l'attention.

Les suspects possibles sont nombreux car les malandrins et les contrebandiers passent par la ville. En bordure de la rivière, des groupes d'hommes des rivières suspects sont installés ; en ville, deux individus excentriques sont remarquables : la mystérieuse Ranger Morwen et le ménestrel local Wistan, les deux impliqués dans des allées et venues inexpliquées. Herion est prêt à payer 500 po, sans poser de questions, si le rapport et le messager (sain et sauf) sont retrouvés et ramenés.

9.12 Aperçu des forces

La population résidente de Maethelburg en 3A 1640 est composée d'un millier d'Hommes du Nord. Cent à deux cents personnes peuvent être rajoutées, des gens de passage descendus dans les auberges et les tavernes.

La Burgward de 63 soldats étant la force principale en ville, ses activités sont obligatoirement digne d'intérêts. Les Burgwarders opèrent en postes de 8 heures : une troupe de 20 hommes et son Cniht sont toujours de permanence, gardant les portes et patrouillant dans les rues. Les 42 autres hommes, de repos, sont de réserve dans leurs baraquements dans la Tour du Thegn. Si un problème survient en ville, la Burgward est promptement rassemblée, en armes ; lors de vraies urgences, la Fyrd urbaine est rapidement réunie. En quelques jours, la Fyrd rurale plus importante et les proches Beornides alliés peuvent être rassemblés par le Thegn.

Deux forces distinctes mineures opèrent aussi dans Maethelburg. La Garde de l'Homme du Roi, une troupe de 20 hommes d'armes dépêchée par le Gondor comme escorte honoraire, protège l'Homme

du Roi et sa résidence, où ils ont leurs quartiers. Six soldats accompagnent l'ambassadeur lorsqu'il se déplace en ville.

Beaucoup moins réputé, le gang local de contrebandiers, connu comme les Hommes de Offa, s'affaire en bordure de rivière dans des activités secrètes illicites. Généralement, ce gang de larrons et de voleurs comprend une douzaine de membres. Certains finissent sur le gibet en haut de la colline mais le gang ne manque jamais de recrues.

9.13 Personnalités

Herion, l'Homme du Roi

Ayant reçu la charge d'Homme du Roi il y a quatre ans, après que son prédécesseur mourut de la Grande Peste, Herion cherche encore à maîtriser sa tâche peu familière et particulière. Dúnadan d'une noble maison mineure, et dernier fils ne pouvant hériter du titre de famille, Herion choisit d'entrer au service du Roi après avoir terminé son apprentissage dans les arts de la magie. Depuis lors, il est devenu un diplomate confirmé. À juste titre, ses robes sont invariablement noires aux bordures argentées, les couleurs de son monarque. Avec sa taille de 1,80 m et ses longs cheveux gris argenté, il ressemble à un mage et est tout de suite repéré parmi les Hommes du Nord. S'il n'est pas aimé par la population, il est respecté mais sa façon de mener sa charge fait couler beaucoup de salive chez les locaux.

Osric, le Thegn

Osric est le descendant d'une ancienne maison de chefs et combattants Nenedain ; tout naturellement, il succéda à son père comme Thegn. Tous lui reconnaissent d'être le plus compétent des habitants de la ville dans le maniement des armes et son courage personnel est au-delà de tout reproche. Cependant, sa prudence en tant que commandant lui attire des critiques chez les têtes brûlées de son peuple qui pensent qu'il devrait frapper les pillards orques plus vigoureusement. Osric est connu pour sa barbe et ses cheveux roux indisciplinés, caractéristique de ses aïeuls ; bien qu'il soit de taille moyenne pour un Homme du Nord, sa forte carrure musclée rend évidentes ses compétences comme guerrier et lutteur.

Guntram Mains-en-Or, Maesta de Maethelburg

Actuellement dans son deuxième mandat comme Maesta de la ville, Guntram a largement fait état de son expertise à la fois dans les affaires et dans la politique de la ville. Plus jeune, avant de pratiquer ses activités actuelles, il était capitaine sur la rivière et jouissait d'une bonne réputation, s'étant vu affublé du surnom de « Mains-en-Or » après avoir amassé, en faisant du commerce, la plus grande fortune de la ville en une décennie. Sa flotte privée est constituée de quatre navires, fait remarquable selon les normes locales, et il réside dans une demeure seigneuriale jouxtant le Maethelstede. Désormais plutôt rondouillard et chauve, il est devenu la cible des quolibets, du style « un Grand Aigle a dû un jour le prendre pour un œuf perdu ». Circonspect et avare, Guntram n'est pas intéressé

par la politique ne concernant pas sa ville ; il cherchera toujours à faire du profit quelle que soit l'affaire.

Chilpéric, le médecin

Vénérable aux cheveux blancs, Chilpéric a loyalement servi dans Maethelburg comme médecin, apothicaire et herboriste depuis plus de cinquante ans. Bien aimé par les gens de la ville, c'est un personnage familier dans les rues et sur les marchés. Quelques personnes médisantes murmurent que Chilpéric devient sénile et que parfois il se comporte un peu bizarrement mais sans plus. Herion et lui se voient fréquemment car Chilpéric adore avoir des nouvelles et entendre des récits sur le Gondor, où il apprit son art auprès des maîtres à Minas Anor, il y a des années. Patient et sachant écouter, il est devenu la meilleure source locale d'informations fiables pour l'Homme du Roi. Il porte des robes vertes ou brunes et s'appuie sur un bâton noueux en bois.

Morwen, la Ranger itinérante

Il y a dix ans, la belle Morwen est apparue en ville et, depuis, la ville n'est plus la même. Une vingtaine d'hommes ont été captivés par sa superbe beauté, ses brillants yeux noirs et son esprit mordant. Elle a éconduit tous ses prétendants, qui répandirent des calomnies sur elle. Elle n'a pas de demeure permanente et habite dans l'une des meilleures auberges ; elle est souvent absente de la ville durant des semaines. Personne n'est certain de ses origines mais d'aucuns pensent que la belle Dúnadan vint de l'Eriador au-delà des montagnes pour fuir certains problèmes familiaux. D'autres moins charitables répandent qu'elle est en relation avec le Roi-Sorcier et qu'elle est elle-même une sorcière. Rien n'est certain car Morwen ne fait rien pour faire taire ces rumeurs, ce qui lui offre une bonne couverture. En fait, c'est un agent du Roi d'Arthedain et son meilleur espion dans les Vallées de l'Anduin ; elle a pour mission de surveiller les territoires à l'Est de l'Angmar. Elle est obligée de cacher sa mission, même pour l'Homme du Roi, car dire la vérité pourrait lui être fatal. Si quiconque est trop intéressé par ses activités, elle l'apprendra rapidement et prendra les mesures appropriées.

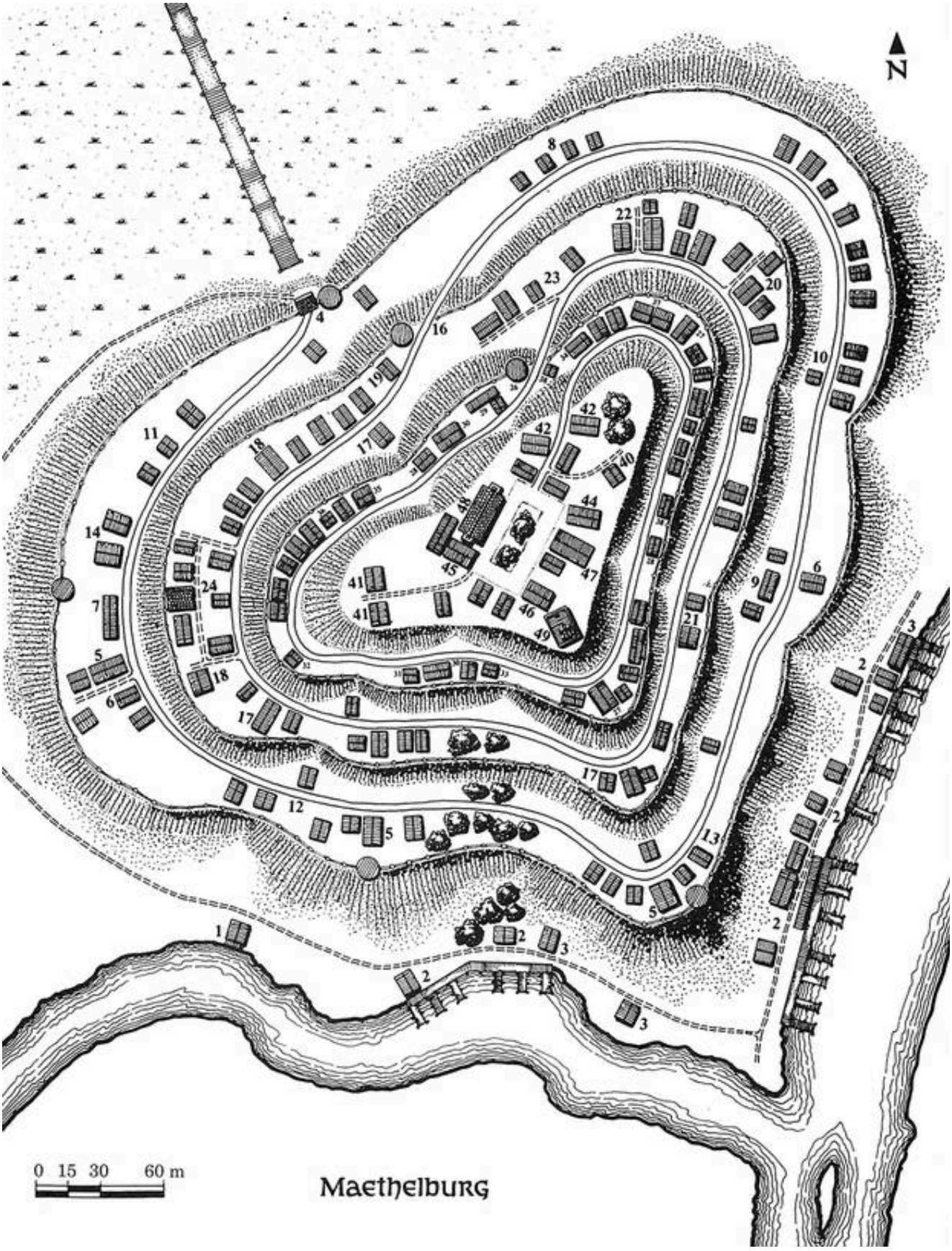
Wistan, Barde de Maethelburg

De parents Nordiques et Hommes des Collines, Wistan est l'héritier de diverses traditions musicales des deux cultures ; c'est un poète accompli et un bon conteur de ballades. Légèrement plus petit que l'Homme du Nord moyen, mais possédant de longs cheveux bruns et des yeux bleus, il se fond parfaitement bien dans la population locale. Les chansons paillardes et les contes sauvages font la joie des clients des tavernes ; il considère que faire la connaissance des nouveaux arrivants en ville fait partie de son métier, tout en déclamant des vers entre deux chopes de bière. Très demandé, le Barde est invité à toute réunion d'importance. Sa connaissance des mélodies populaires n'est pas des moindres. Il s'y connaît dans les grands récits épiques qu'il contera à la demande ; ces récits ne sont pas trop réclamés car les versions peu conventionnelles dont il fait état font allusion à des sujets obscurs et sombres qui laissent son auditoire quelque peu décontenancé.

Comme on pouvait s'en douter, Wistan est l'agent principal du Roi-Sorcier dans Maethelburg ; il a été séduit voici bien des années par les anciens lais et par le désir du pouvoir des êtres qu'il chante. La sombre connaissance a renforcé ses talents bien au- delà des suppositions des gens de la ville. Wistan

cherchera à faire boire ses compagnons de taverne afin qu'ils révèlent pourquoi ils sont en ville, informations qui, si elles sont intéressantes, seront envoyées sous la forme d'un rapport codé en Angmar. Sans pitié et rusé, Wistan se révélera être un formidable opposant.

9.14 Plans



9.15 Maethelburg - Berges

Les berges comprennent la zone en dehors des murs de Maethelburg donnant sur les deux côtés de la colline jouxtant les rivières Anduin et Sirros. Un chemin mène depuis la vingtaine de quais jusqu'à la porte principale située dans les terres.

1) Moulin · Alimentée par le puissant Sirros, la roue de cette grande bâtisse en pierre permet de moudre le grain des fermiers locaux.
2) Entrepôts (12) · Parmi le fatras indescriptible de hangars, l'une de ces structures battues par le temps sert de repaire aux Hommes de Offa. Un cellier secret, Très Difficile (-20) à découvrir, est utilisé pour entreposer les marchandises illicites du gang, valant dans les 800 po, et abrite aussi le messager royal bâillonné et ficelé. La personne ayant commandité l'enlèvement était déguisée et portait une cape ; tous les bandits savent que cette personne paie bien et qu'elle a pris un manuscrit sur le messager. Offa et 12 brigands seront soit dans l'entrepôt, soit sur les berges, de surveillance.
3) Fabricants de bateaux (3) · Un travail de qualité est offert ici tant dans la fabrication que dans la réparation.

9.16 Maethelburg - Première terrasse

La terrasse la plus basse de Maethelburg est protégée par un mur haut de 2,40 m le long des berges et de 3,60 m du côté des terres.

4) Porte · La simple porte principale de la ville, faisant face au pont-levis et à la chaussée, est en rondins renforcés de fer ; elle s'ouvre vers l'intérieur et est à double battant. La nuit, elle est barrée. Surplombant la double porte, s'élève sur 6 m de hauteur une tour de guet en bois que l'on atteint par une échelle. Six Burgwarders sont toujours de faction, 4 à la porte et 2 dans le tour de guet. Les voyageurs doivent donner leurs noms et la raison de leur venue, doivent payer une taxe de 1 pb et toute taxe douanière (10% de la valeur) en fonction des marchandises importées. Un officier collecte les montants régulièrement.
5) Auberges (3) · Grandes bâtisses de un à deux étages aux nombreux coins et recoins, les auberges de Maethelburg ont une salle commune et une cuisine au rez-de-chaussée et une cave à bière en dessous ; les chambres des hôtes et les appartements de la famille du tenancier sont dans les étages. Généralement, le gîte est aisément fourni, sauf lorsqu'une foire ou un Ealdormot est en cours. Les auberges de la première terrasse sont bon marché (moitié prix), accueillant des fermiers, des marins et quiconque peut payer pour une place. Ces auberges sont : Au Rat des Quais (un vrai bouge), La Lune de la Moisson (la favorite des fermiers) et Au Loup Bleu (aux combats fréquents).
6) Tavernes (2) · La nourriture et les boissons y sont bonnes ; le gîte n'est pas assuré.
7) Écurie (1) · Les clients des auberges sont prioritaires.
8) Fabricants de tonneaux/chariots (4).
9) Cordonniers (3).
10) Tailleurs de bois (4) · Des bâtons et des gourdins peuvent aussi y être commandés.
11) Tanneurs/travailleurs du cuir (3).
12) Potiers (5).
13) Tisserands/tailleurs (5).
14) Selliers (2) · Les harnais et autre matériel d'équitation à vendre sont de bonne qualité.
15) Résidences (15) · (Elles ne sont pas individualisées par des numéros.)

9.17 Maethelburg - Deuxième terrasse

La terrasse intermédiaire de Maethelburg est protégée par un mur haut de 2 m le long des berges et de 3 m du côté des terres.

16) Porte · Faisant face au côté terrestre de la ville, elle ne peut être atteinte directement depuis la porte principale en contrebas ; il faut suivre la route qui fait le tour de la colline pour y parvenir. Cette porte est similaire à celle en 4. Cependant, seulement trois Burgwarders y sont de faction, 2 derrière la porte et 1 dans la tour de guet ; l'accès est gratuit et les gardes sont peu zélés.
17) Auberges (3) · Comme en 5 sauf que ces trois établissements servent les voyageurs d'un meilleur aspect, des marchands et négociants ; elles sont mieux entretenues. Ces auberges sont : À la Tête d'Ours (réputée pour ses bonnes boissons), L'Enclume Dorée (la préférée des Nains) et Au Chêne Blanc (la mieux entretenue, favorite des Elfes).
18) Tavernes (2) · Comme en 6.
19) Écurie (1) · Comme en 7.
20) Épiceries/alimentations (4).
21) Bouchers (2).
22) Brasseurs (3) · L'ale locale est réputée à juste titre. Pas de dégustation gratuite.
23) Boulangers (4).
24) Théâtre (1) · Les représentations données par des acteurs locaux ou des troupes itinérantes se font ici sous les applaudissements ou les quolibets de la population débridée, ayant toujours à portée de main des œufs ou des tomates trop mûres au cas où…
25) Résidences (30) · (Elles ne sont pas individualisées par des numéros.)

9.18 Maethelburg - Troisième terrasse

Le mur de la troisième et plus haute terrasse fait 3 m de haut le long des berges et 4,50 m du côté des terres.

26) Porte · Comme en 16 avec trois Burgwarders. Pas de péage à payer ; les personnes à la mauvaise réputation peuvent faire l'objet de recherches.
27) Auberges (2) · Comme en 5 mais ces établissements de haute qualité, L'Ancien Long Vaisseau et La Fierté du Capitaine, n'accueillent que les meilleurs voyageurs pouvant payer les hauts tarifs (double prix). Les chambres offrent une superbe vue sur les berges et la vallée. Morwen réside à L'Ancien Long Vaisseau (favorite des Dúnedain) lorsqu'elle est en ville. L'habituel lieu de résidence de Wistan est à La Fierté du Capitaine (meilleur établissement en ville). Morwen n'est là que 30% du temps alors que Wistan est présent 60% du temps. Le manuscrit volé est caché en pleine vue dans la luxueuse chambre de Wistan ; il a été camouflé sous la forme d'un ordinaire tome de poésie et placé parmi d'autres tomes sur une étagère. La ruse est Extrêmement Difficile (-30) à détecter. Wistan attend une opportunité pour sortir le livre de la ville sans se faire remarquer.
28) Tavernes (2) · Comme en 6.
29) Écurie (1) · Comme en 7.
30) Forgerons/maréchaux-ferrants (3) · Peut effectuer des réparations simples et ferrer les chevaux.
31) Fabricant d'armes (1) · Des lances, des dagues, des épées larges, des haches et des haches d'armes de qualité ordinaire y sont à vendre.
32) Fabricant d'arcs et flèches (1) · Des arcs longs et des flèches y sont à vendre. Des armes de meilleure qualité (maximum +10) peuvent être fabriquées à la commande.
33) Armurier (1) · Des armures en cuir ordinaires, différents casques en cuir et des boucliers en bois y sont à vendre. Les armures en métal peuvent être importées mais les commandes prennent deux

mois pour arriver.
34) Joaillier (1) · Des gemmes pouvant aller jusqu'à une valeur de 200 po pièce peuvent y être achetées. Des gemmes de plus fortes valeur pourront y être estimées mais le joaillier ne pourra personnellement les acheter. Deux gardes, comparables à des Burgwarders, sont toujours présents. 1 200 po en gemmes et bijoux sont entreposées dans un coffre-fort, Extrêmement Difficile (-30) à ouvrir.
35) Prophète/astrologue (1) · Seules de simples prédictions sont à portée des compétences de ce charlatan ; il prétend bien sûr détenir de très vastes connaissances.
36) Scribe/papetier (1) · Des livres, des cartes et du parchemin runique y sont à vendre.
37) Fabricant de bougies (1) · Des bougies en suif et en cire et de l'huile sont à vendre.
38) Barbiers (2) · Des opérations chirurgicales mineures peuvent y être effectuées ; achète et vend quelques herbes médicinales.
39) Résidences (20) · (Elles ne sont pas individualisées par des numéros.)

9.19 Maethelburg - Sommet / Maethelstede

Aucun mur d'enceinte n'entoure le haut et escarpé sommet de la ville. La plupart des grandes bâtisses sont localisées autour de la Grand-Place.

40) Demeure du médecin · Modeste bâtisse à seulement un étage, mais solidement construite et bien meublée, c'est la résidence de Chilpéric. Il y a 70% de chances qu'il soit chez lui ; une servante annonce les visiteurs. Sa collection d'herbes, d'élixirs et de potions est rangée dans sa cave ; bien qu'elle semble rustique et mal entretenue au premier coup d'œil, elle fera une forte impression à tout connaisseur de qualité. Chilpéric vend et achète des herbes. Sa cave est cachée, Très Difficile (-20) à localiser et à ouvrir.
41) Granges (2) · Ces gigantesques granges servent à entreposer les réserves de nourriture de la ville.
42) Prêteurs d'argent (2) · Dans ces maisons en pierre ressemblant à des forteresses, les deux banques rivales changent les pièces des autres pays en équivalent Gondorien avec une commission de 5% ; des dépôts d'argent peuvent y être faits sans commission et elles font des prêts à courts termes si une garantie est fournie. Chaque établissement est protégé par 3-4 gardes, équivalents à des Burgwarders. Les coffres sont de fabrication naine (Pure Folie, -50, à crocheter) ; chaque banque y dispose environ de 2 000 po en espèces sonnantes et trébuchantes.
43) Grandes Maisons (8) · (Non individualisées par des numéros.) C'est là que résident les plus riches marchands de Maethelburg et leurs familles. La demeure de Guntram est la plus grande et la plus décorée. Le Maesta a 80% de chances d'être chez lui.
44) Sceapsael (Halle du Mouton) · Des balles de laine remplissent cette grande halle ; les bergers ruraux y marchandent avec les marchands de tissus de la ville ou un occasionnel Elfe itinérant.
45) Cornsael (Halle du Grain) · Dans cette spacieuse halle haute de plafond, les marchands de céréales locaux se réunissent pour acheter les récoltes. Les jours de marché, elle est particulièrement peuplée et bruyante.
46) Fellsael (Halle des Peaux) · De l'autre côté de la Grand-Place en face du Cornsael, se trouve la grande halle où s'échangent les peaux et les fourrures ; des négociants locaux y ont fait fortune.
47) Burgsael (Halle de la Ville) · La plus grandiose des impressionnantes halles en bois du Maethelstede, la Burgsael accueille les réunions publiques, les cérémonies, les élections et les assemblées de l'Ealdormot. À l'autre extrémité de cette halle, aux murs tendus de tapisseries, se tient l'antique Giefstol en bois de lebethron, le trône orné offert par le Roi Hyarmendacil I.
48) Maison du *Cyningesmannhus* · (Rh. « Homme du Roi »). Magnifique palais résidentiel selon les normes locales, la demeure en pierre de l'Homme du Roi fut construite par d'experts maçons nains, qui furent bien payés grâce au trésor royal du Gondor. Cette maison à trois étages, aux élégantes

fenêtres à meneaux, est surmontée d'un toit recouvert d'ardoises et une colossale cheminée se dresse à chacune de ses deux extrémités. À l'intérieur, le rez-de-chaussée sert de p-and hall d'entrée et de salle de festins. La cuisine, les resserres et la cave à vins sont en sous-sol. Une pièce secrète abrite 3 000 po en pièces de monnaie, gemmes et joyaux (Pure Folie, -50, à localiser et à crocheter). Le premier étage sert de baraquements à la garde. Le deuxième étage est réservé aux appartements de l'Homme du Roi et de sa famille et abrite la librairie et un laboratoire de magie. Les quartiers des serviteurs et les réserves sont au troisième étage. L'Homme du Roi est présent à 80%. 6 à 7 gardes de la garnison de 20 personnes sont en permanence de faction.
49) ***Thegnes Celicn*** · (Rh. « Tour du Thegn »). La forteresse du Thegn est une tour carrée en pierre, haute de 27 m aux murs épais de 3 m. Les fenêtres sont d'étroites fentes laissant passer peu de lumière. Ce n'est pas la résidence la plus confortable car son but principal est de faciliter sa défense. Un escalier monte vers sa seule entrée, au premier étage, protégée par une porte en chêne renforcée de fer et toujours gardée par deux Burgwarders. Le rez-de-chaussée abrite les cellules, un puits et les resserres ; chaque étage des étages 1 à 3 sert de baraquements à une troupe de 20 Burgwarders. Les étages 4 et 5 sont les appartements privés du Thegn et de sa famille. Le Thegn est présent 60% du temps. Deux Burgwarders sont tout le temps de faction sur le toit plat crénelé, où une catapulte a été montée. Un coffre contenant 4 000 po en pièces de monnaie et en gemmes est caché, au quatrième étage chez le Thegn, dans une anfractuosité secrète (Très Difficile, -20, à détecter) du plancher. En plus des gardes de faction, 30-40 Burgwarders et 1-2 officiers seront présents dans la tour à toute heure.

9.2 Des brigands dans la Tour : 3A 2940/4A 1

Lieu : Maethelburg et les Vallées de l'Anduin.

Participants requis : un groupe d'aventuriers de niveau bas à moyen (1-6) désireux de devenir des héros et de prendre des risques pour y parvenir.

Aides : des informations d'ordre général sur Maethelburg et des cartes sont disponibles dans les Vallées de l'Anduin.

9.21 L'intrigue

Il y a quelques années, une petite troupe de brigands dirigée par un certain Swithwulf vint dans les Vallées de l'Anduin en provenance des terres sauvages des Ered Mithrin. Cheminant le long de la rivière en pillant les fermiers, le gang finit par arriver à Maethelburg. Traversant secrètement l'Anduin de nuit, les brigands surprirent la milice locale, désarmèrent les habitants et firent leur base dans la ville. Swithwulf répara la Tour du Thegn abandonnée et partiellement en ruine, la transformant en une forteresse afin de répandre la terreur dans la région.

Incapable sans arme de renverser leurs oppresseurs, la population de Maethelburg envoya des messages par les bateaux de pêcheurs demandant de l'aide extérieure. Un de ces messages est parvenu jusqu'aux aventuriers. Les Beornides voudront donner l'assaut à la ville pour éliminer les brigands mais Swithwulf a pris en otage les notables de la ville et menace de les tuer si quelqu'un attaque la ville. Les PJ pourront obtenir de la nourriture et des conseils auprès des Beornides. Leur but est d'entrer en ville, peu importe la manière, sans se faire repérer, de déterminer la force des brigands et de trouver un moyen de les éliminer pour que Swithwulf s'en rende compte le plus tard

possible. La population sera très reconnaissante et récompensera les PJ avec une partie du butin que les brigands auront volé aux habitants.

9.22 Aperçu des forces

Il reste à peine 300 âmes dans le Maethelburg de cette fin de Troisième Age et de début de Quatrième Âge. La ville survit grâce à son marché de grain local et à son port de pêche, ainsi que grâce à des échanges commerciaux sporadiques entre les Vallées de l'Anduin et le Gondor. Armée, la population pourrait lever une force d'environ 60 hommes, tous guerriers de niveau 2. À présent, aucune armée n'existe. Bien que les habitants ne soient pas d'une grande aide lors d'une bataille, ils fourniront volontairement une aide discrète aux aventuriers s'opposant aux brigands.

La seule force armée disponible dans Maethelburg est le gang de brigands, se montant à une trentaine de personnes ; leur discipline est piètre mais ils sont rudes et raisonnablement bien armés. Un tiers des brigands est toujours de garde à surveiller la porte principale et les berges alors que la plupart des autres est en pillage ou terrée dans la Tour. Si l'alarme est déclenchée, le gang tout entier se regroupera rapidement. La réaction du gang dépendra de la nature de la menace. Si les attaquants sont faibles, les brigands feront une sortie pour tenter de les vaincre grâce à leur surnombre. Si les aventuriers répandent la désolation, les brigands feront retraite vers la Tour et menaceront de tuer les otages ou s'en serviront de monnaie d'échange pour s'échapper.

9.23 Personnalités

Swithwulf

Chef des brigands grâce à sa ruse et à sa force brute, Swithwulf est une personne somme toute peu scrupuleuse, aussi mauvais qu'un Orque. Brave et entreprenant tant que le rapport de force est en sa faveur, il perdra toute contenance s'il est durement serré de près ; il gardera toujours un atout dans sa manche et n'hésitera pas à sacrifier des innocents ou ses propres hommes si cela lui permet de s'échapper. D'origine Homme du Nord et Easterling, Swithwulf a de longs cheveux blonds tressés et son teint est basané. Il porte de nombreuses cicatrices visibles.

9.24 Plans de Maethelburg à la fin du Troisième Âge

Bien que la colline à terrasses sur laquelle est construite Maethelburg existe encore sous son aspect physique d'origine, elle est seulement habitée le long des berges et sur la première terrasse. Les murs d'enceinte des deux terrasses supérieures sont pour la plupart effondrés ; des grands halls en bois, seules les fondations ont survécu en témoignage de la splendeur de la ville d'antan. Les bâtisses en pierre au sommet de la colline, entourant le Maethelstede, existent encore mais elles sont partiellement en ruine et pour la plupart inoccupées.

Les berges · Une douzaine de quais en mauvais état s'avancent sur la rivière. Deux brigands surveillent les berges pour empêcher toute évasion ou tout accostage non autorisé.
Moulin · Piètrement entretenue, cette bâtisse en pierre avec sa roue continue de moudre le grain des fermiers locaux moyennant un prix élevé et moitié moins pour les brigands.
Fabricant de bateaux (1).

Entrepôt (4) · Ils sont vides ou pleins de poussière, témoignage du déclin du commerce, ou bien sont utilisés pour entreposer le poisson, l'odeur est en relation.

Première terrasse

Porte · Une simple porte permet le passage vers la ville proprement dite ; elle est construite en rondins et renforcée de fer et s'ouvre vers l'intérieur. Surplombant la porte se trouve la tour de guet en bois haute de six mètres ; elle peut être atteinte par une échelle. Cinq brigands sont toujours de garde, 2 dans la tour et 3 derrière la porte, pouvant rapidement défendre l'entrée.
Auberges (2) · Jadis offrant un confort simple et une bonne chère, les logements restants pour les voyageurs voient peu de passage à cause de la présence des brigands ; ils ont besoin de sérieuses réparations. Les chambres sont bon marché, défraîchies et de qualité médiocre ; les aubergistes sont amorphes. Elles seront rapidement remises en état si les brigands sont chassés.
Tavernes (2) · Différents habitants et 1-4 brigands de repos peuvent y être rencontrés. Les brigands ne s'embarrassent pas à payer leurs notes.
Écurie (1) · Réservée d'abord aux clients des auberges.
Fabricant de tonneaux/chariots (1).
Cordonnier (1).
Tailleurs de bois (2) · Des bâtons et des gourdins peuvent y être commandés en secret.
Tanneurs/travailleurs du cuir (1).
Potiers (2).
Tisserands/tailleurs (2).
Épiceries/alimentations (2).
Boucher (1).
Brasseur (1) · De la bonne ale y est toujours brassée ; les habitants de la ville en boivent beaucoup.
Boulangers (2).
Fabricant de bougies (1).
Barbier (1) · Des opérations chirurgicales mineures y sont pratiquées ; achète et vend quelques herbes.
Forgeron/maréchal-ferrant (1) · Peut effectuer des réparations simples et ferrer les chevaux.
Résidences (30).

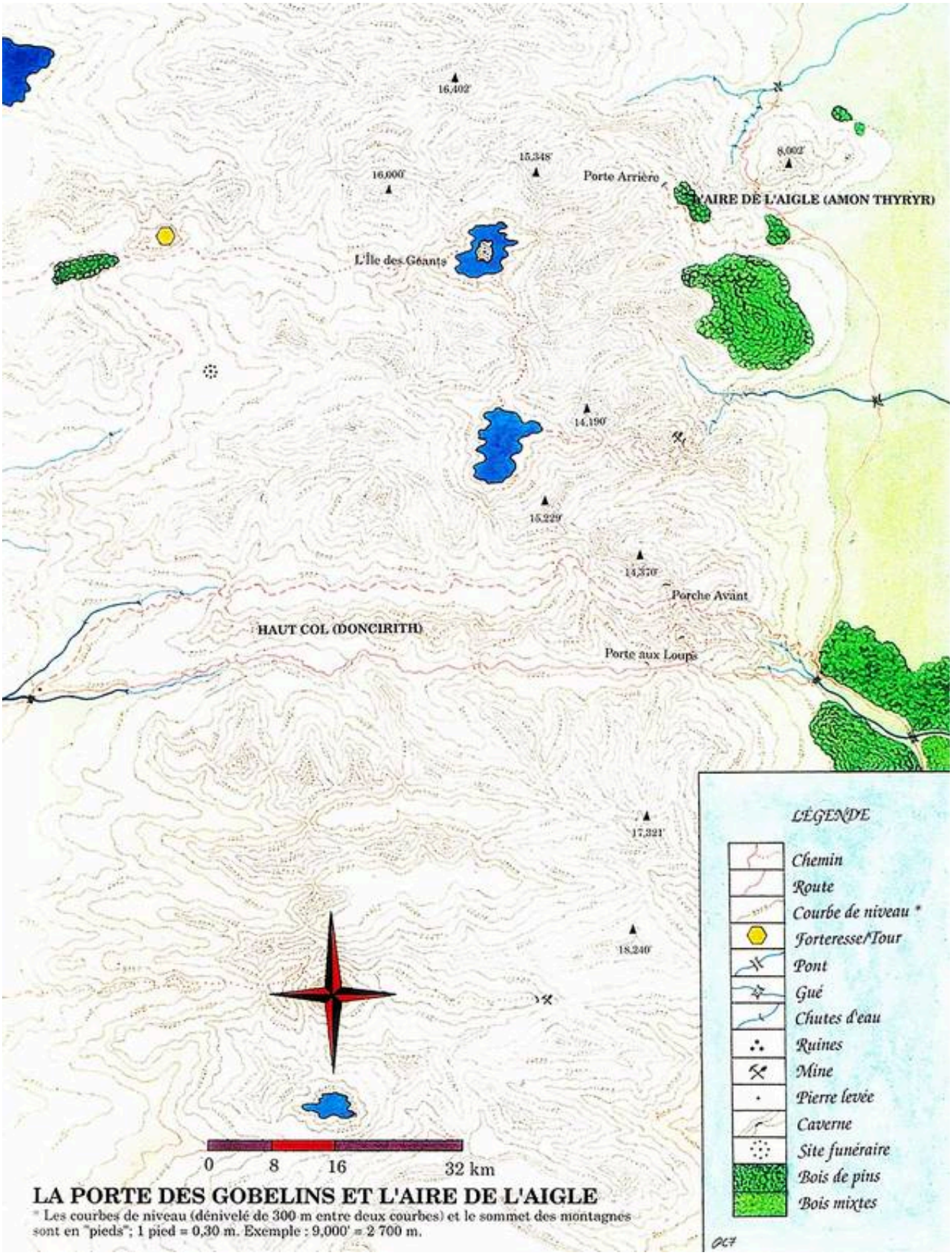
Sommet / Maethelstede

Grange (1) · Cette grange abrite les réserves de nourriture de la ville, dont un cinquième est confisqué par les brigands.
Ruines (2) · Des cheminées cassées et des pans de murs sont tout ce qu'il reste des bâtisses en pierre qui abritaient jadis les prêteurs d'argent.
Ruines de la Maison de l'Homme du Roi · La splendeur passée de la demeure peut être désormais vue dans la carapace sans toit car la construction des Nains est faite pour durer. Les brigands pensent que la demeure est hantée. Ils n'osent s'y aventurer que rarement.
Tour du Thegn · Désormais restaurée et servant de quartier général et de baraquements aux brigands, la Tour montre des signes d'usure depuis des siècles d'existence et a été grossièrement réparée par des maçons peu qualifiés. La structure de base est cependant assez intacte et les brigands ont construit un nouvel étage. Des provisions ont été entreposées à l'étage le plus bas, sous l'entrée, pour pouvoir supporter un long siège ; plusieurs otages y sont détenus. Dix brigands occupent chacun des étages là 3, un groupe entier étant toujours absent car de repos. Swithwulf s'est attribué les étages les plus confortables, les 4 et 5. 400 po, 1 200 pa et 3 000 pc de butin sont conservées dans les quartiers de Swithwulf au cinquième étage, dans un grand coffre Très Difficile, -20, à crocheter. Deux brigands gardent l'entrée de la Tour au premier étage, fermée par une porte en chêne renforcée

de fer. Un brigand est toujours en sentinelle sur le toit. 11-20 autres brigands sont présents à l'intérieur.

10 · Autres sites d’aventures

La proximité du Haut Col offre une multitude de sites d’aventures variées. Dans ce chapitre, deux sites spécifiques d’aventures sont détaillés afin de fournir au MJ une idée sur la myriade de possibilités existant dans une région aussi riche que les Monts Brumeux.



LA PORTE DES GOBELINS ET L'AIRE DE L'AIGLE

* Les courbes de niveau (dénivelé de 300 m entre deux courbes) et le sommet des montagnes sont en "pieds"; 1 pied = 0,30 m. Exemple : 9,000' = 2 700 m.

10.1 L'île des Géants

Dirigez-vous plein Nord depuis la branche supérieure du Haut Col près de son apogée à travers les Monts Brumeux hors des chemins et vous pourrez rencontrer un lac recouvert de brume duquel un pic solitaire aux arêtes vives émerge. Enfin, c'est ce que disent les anciennes légendes. Peu de personnes ont osé rechercher cette île mystérieuse, qui devrait se tenir en plein milieu du territoire des Géants. Des trésors cachés y sont peut-être enfouis… ou, plus probable, seule la mort attend patiemment l'explorateur téméraire.

Lieu : l'île des Géants et les Monts Brumeux.

Participants requis : un groupe d'aventuriers de haut niveau (6-10) désireux de jouer leur vie en échange de glorieuses batailles contre des ennemis monstrueux et d'un faible espoir de trouver du butin.

Aides : des cartes des Monts Brumeux et du Haut Col. Aucun guide n'osera accompagner les aventuriers dans le royaume des Géants.

Cette aventure peut être jouée à n'importe quelle époque.

10.11 L'intrigue

Les PJ entreront en possession d'un ancien manuscrit, usé par le temps et à la teneur incontestable, d'un certain Nabin, érudit et explorateur nain, membre du Peuple de Durin dans la Moria, mort depuis longtemps. Son récit des plus étranges dit :

> *« … L'hiver venait d'arriver dans les hautes montagnes lorsque je débouchais sur une curieuse île, venant juste de réussir à échapper à des Orques. Même à ce jour, je ne sais pas si elle existe vraiment bien qu'ayant réussi à la localiser grâce à des points de repères. Elle semble fantomatique, émergeant du brouillard épais et froid recouvrant le lac. Perdu dans les montagnes, j'ai d'abord pensé contempler un monde ne faisant pas partie des Terres du Milieu. Alors que j'étais fasciné par la vue et en pleine concentration, j'ai été saisi par derrière pour me retrouver face à face avec un horrible Géant hilare. Le Monstre marcha rapidement vers la rive du lac, me tenant dans une seule de ses gigantesques mains ; il embarqua sur un esquif, petit pour lui mais un navire pour moi. Je fus transporté jusqu'à l'île ; après avoir grimpé plusieurs centaines de marches, j'entrais dans la caverne du Géant. Il me révéla un splendide trésor : des rubis, des diamants et d'autres rares et merveilleuses gemmes, extraits par le Géant et ses compatriotes me dit-il. Je ne pus contempler bien longtemps ce spectacle car le Géant proposa de faire de moi un ragoût dans son profond chaudron. Désespéré, je le provoquais en un duel de charades en échange de ma vie ; si vous lisez ces mots, c'est que j'ai gagné. Ma meilleure charade restera un secret. Le Géant me libéra loin de son île et je n'eus plus jamais le courage, ou la folie, de la rechercher. »*

Pour les personnes plus braves ou encore plus téméraires que le vieux et rusé Nabin, le but est clair. Sur le manuscrit est tracée une carte grossière sur laquelle Nabin a localisé l'île de son hôte peu orthodoxe ; la localisation est très fidèle. Un seul point reste obscur dans le récit de Nabin, c'est le

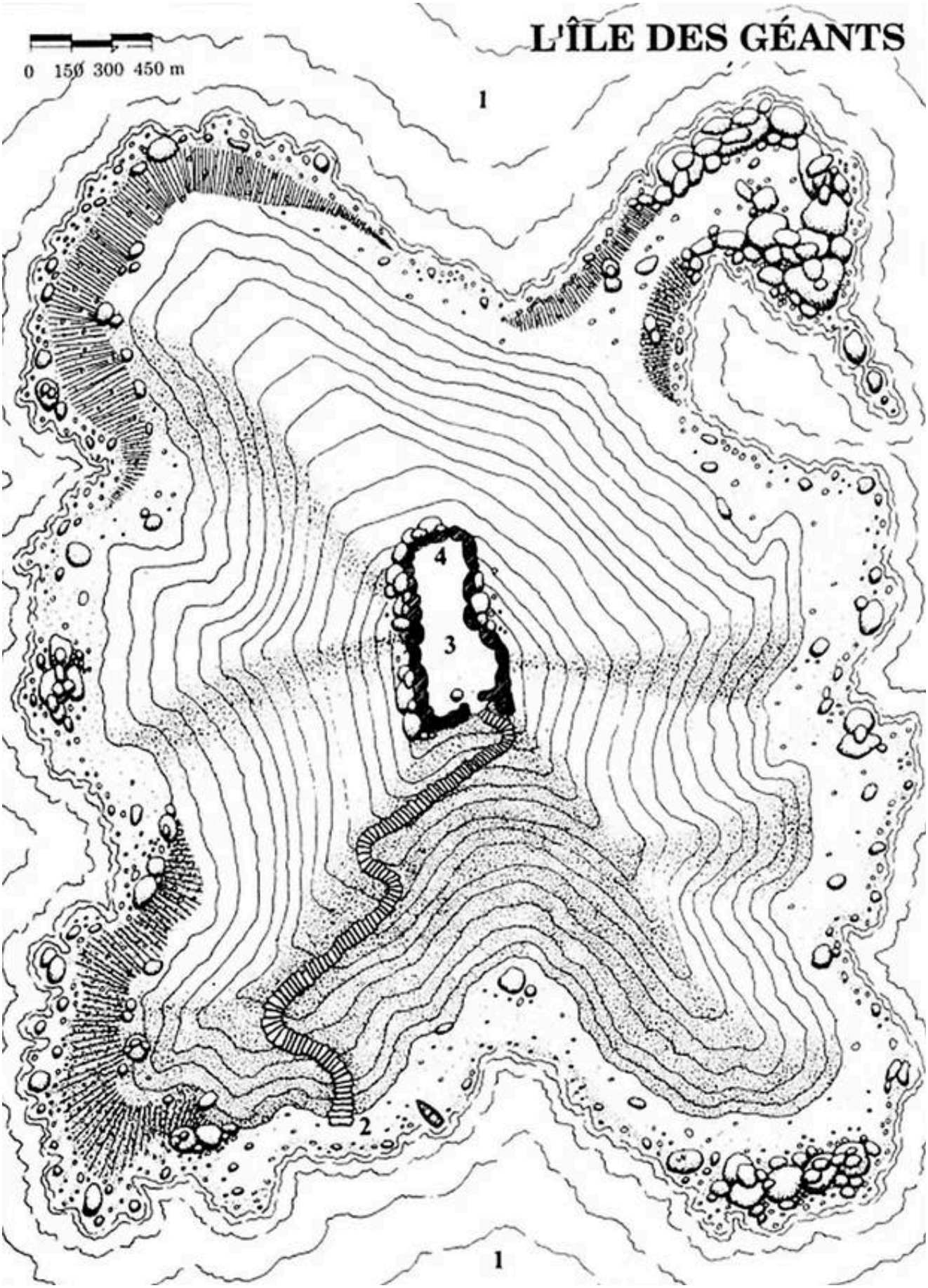
nombre total de Géants. Le trésor était suffisamment important pour émerveiller un Nain ayant connu la gloire de Khazad-Dûm à son apogée. Qui pourrait en demander plus ?

10.12 Aperçu des forces

L'île des Géants est toujours habitée par une force de créatures lui ayant donné son nom. Au total, il y a six de ces grandes créatures : le vieux patriarche Gilim, sa femme Obusa et les quatre fils de Gilim, forts et féroces mais pas vraiment intelligents. Obusa reste toujours sur l'île abandonnée alors qu'il y a 80% de chances d'y rencontrer chacun des cinq autres Géants.

Particulièrement avare et industrieux, ce clan de Géants a amassé une fortune en gemmes en creusant dans les profondeurs de la montagne et surtout sous leur propre île. La défense de leur richesse contre les voleurs sera extrêmement volontaire. Si les Géants constatent que des intrus sont en train de s'aventurer sur le lac, ils chercheront à couler le bateau en lançant des rochers et ont de grandes chances d'y parvenir. Même si les PJ réussissent à accoster indemnes, les Géants leur rendront la vie difficile pour atteindre l'entrée de la caverne et leur trésor. Un Géant au moins est toujours de garde près de la caverne, ce qui rend la surprise difficile à réaliser.

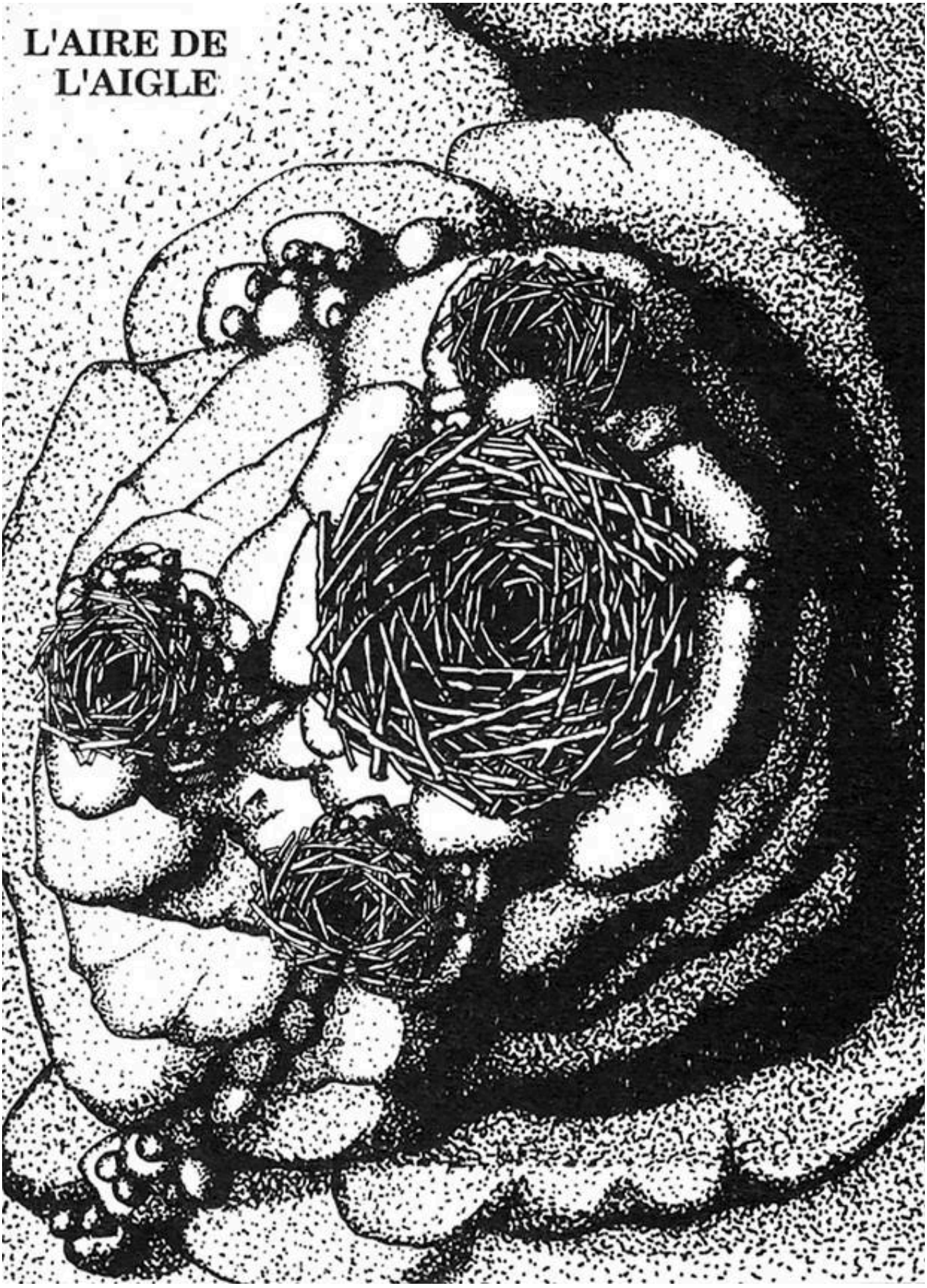
10.13 Plans



1) Lac de montagne · Aux eaux glaciales et d'une profondeur inouïe, ce lac cernant l'île des Géants ne peut être traversé en y pataugeant et la nage y est impossible, même pour des Géants. Il agit comme une barrière idéale contre un assaut car la distance entre la rive et l'île est d'environ 800 m ; aucune couverture n'est disponible à quiconque s'aventure dessus. Les Géants laissent toujours au moins un de leurs gigantesques esquifs (sauf s'ils sont tous sur l'île), construits dans des troncs d'arbre, sur la rive opposée à leur île ainsi que sur leur île. Un esquif pour Géant peut contenir six passagers ordinaires et est propulsé par une longue rame.
2) Marches · Depuis la base escarpée de l'île de montagne, des marches titanesques ont été creusées à flanc de montagne jusqu'à une caverne 150 m plus haut. Des rochers peuvent être détachés des hauteurs pour atteindre des alpinistes indésirables.
3) Repaire des Géants · Caverne artificielle, la demeure des Géants n'a qu'une seule entrée, fermée de l'intérieur par une énorme porte en pierre contre laquelle est appuyée un gros rocher que les Géants font rouler. Seuls un autre Géant, un éléphant ou une magie puissante pourront espérer forcer le passage. Si les Géants ne savent pas que des intrus s'approchent, l'entrée sera béante et un Géant sera en sentinelle en haut des marches surveillant le lac.** · Dans la caverne des Géants se trouve une gigantesque pièce longue de 600 m, large de 150 m et haute de 30 m. Chaque pièce de mobilier en pierre est deux fois plus grande que sa contrepartie humaine. Dans le fond, se trouve la raison de cette aventure : un gigantesque bac fermé par une dalle en pierre pesant 500 kg. La fortune des Géants est importante : 14 000 po en gemmes brutes ; plusieurs animaux de somme seraient nécessaires pour emporter le butin.
4) Mines · Plusieurs puits béants, de 6 m de large, s'enfoncent dans la montagne depuis le fond de la caverne. Pour tous ceux voulant imiter les Géants dans leur recherche de gemmes.

10.2 L'Aire de l'Aigle

L'Aire de l'Aigle est un site particulier facilement reconnaissable : mont solitaire escarpé situé à l'extrémité d'une longue crête s'étendant depuis les Monts Brumeux et dominant les plaines de l'Anduin. Ce mont fait 2 400 m d'altitude et étend son ombre sur les alentours bien qu'il soit moins élevé que le massif montagneux principal à l'Ouest. De chaque côté, cette tour de pierre naturelle s'étage en replats irréguliers, fournissant des sites parfaits de nids pour le Seigneur des Aigles et les 15 chefs de sa cour permanente, dont les aires sont regroupées auprès du Grand Replat royal. Virtuellement impossible à escalader (une série de manœuvres allant d'Extrêmement Difficile, -30, à Absurde, -70, est nécessaire), la montagne est la forteresse inexpugnable de ces nobles volatiles ; ils cueilleront facilement tout alpiniste inconscient pour ensuite le laisser tomber. Aucune autre créature volante ne peut rivaliser avec eux en combat aérien.


L'AIRE DE
L'AIGLE

De plus, aucun trésor d'Aigle ne vaut la peine de donner l'assaut à leur citadelle car ils n'en ont pas, si ce n'est les colliers en or ciselés offerts par les Nains après la Bataille des Cinq Armées. Les Aigles ne sont pas des créatures possessives ; ils n'ont pas besoin de ce genre de choses que sont l'or et les gemmes. L'Aire de l'Aigle n'est pas un site d'aventures au sens strict du terme. Elle peut néanmoins jouer un rôle important dans un certain nombre d'aventures dans la région. Les PJ désirant implorer l'aide des Aigles ne trouveront pas un meilleur endroit pour déposer leur supplique que la base de l'Aire de l'Aigle. Des individus sont souvent transportés ici après une évasion de justesse afin qu'ils se reposent avant de continuer ou pour avoir une entrevue avec le Seigneur des Aigles.

11 · Tables

Système monétaire et prix : 3A 1640

La monnaie du Gondor est basée sur la pièce d'argent, pesant 7 g ; d'autres pièces ont aussi cours : la pièce d'étain (14 g), de cuivre (14 g), de bronze (7 g) et d'or (14 g). Les taux d'échange sont les suivants :

1 pièce d'or (po) = 20 pa
1 pièce d'argent (pa) = 10 pb
1 pièce de bronze (pb) = 5 pc
1 pièce de cuivre (pc) = 10 pe

Le gîte et le couvert : un bon logement et des boissons alcoolisées coûtent le double du prix normal ; toutes les rations coûtent moitié prix et les autres types de logement coûtent le prix normal.

Transport : les petits bateaux, les chariots, les mules, les poneys et les chevaux sont disponibles au prix normal. Le prix du passage en bateau par passager est de 2 pa/jour ; la vitesse moyenne en descendant le courant est de 11 km/h et de 8 km/h en le remontant.

Accessoires : caltrops, ceinturon d'arme, corde, flacon d'huile, fourreau, lanterne, matériel d'emballage, outils de crochetage, pierre à feu et grattoir, sac à dos, sac de couchage, tente et toile goudronnée coûtent 1,5 fois le prix normal. Les autres accessoires coûtent le prix normal.

Armes : armes à lame = 2,5 fois le prix normal ; autres armes = 1,5 fois le prix normal.

Équipement de protection : armures de cuir = 2 fois le prix normal ; armures en métal = 4 fois le prix normal. Tous les autres équipements de protection coûtent le prix normal.

Note : les prix normaux sont indiqués dans la Table TS-4 de JRTM. Si Rolemaster est utilisé, les marchandises nécessitant une fabrication complexe coûtent 1,5 à 5 fois le prix normal.

11.1 Table des principales créatures

11.1 TABLE DES PRINCIPALES CRÉATURES

Type	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdeC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert.	Notes
Animaux									
Aigle Doré	3	1-5	M	RA/RA	30	S/1	30	45MGr/35PBe	Attaque rarement des créatures plus grandes sauf si provoqué.
Busard des Falaises	5	3-9	M	TR/RA	80	S/1	40	60GGr/50MBe	Semi-intelligent; attaque les cibles faibles.
Cerf	2	1-12	M	TR/RA	70	S/3	40	20MCo/20MPi	Seul le mâle a des cornes; s'enfuit si possible.
Chauve-Souris	0	1-100	P	TR/TR	4	S/1	60	25Tp	N'attaque pas à moins d'être provoquée.
Chauve-Souris Géante Vamp.	1	12-30	P	TR/TR	25	S/1	40	40PMo/40PGr	1-5 PdeC/rd après un Critique réussi.
Chèvre Sauvage	2	1-12	M	RA/MR	50	S/4	30	40GCo/40MBo/10MPi	Seul le mâle a des cornes utiles au combat; modérément agressive.
Corneille	1	1-10	P	RA/RA	6	S/1	50	30PMo/20PGr	
Élan	4	1-3	G	LE/MO	240	CS/4	15	55GBo/35GPi	Rencontré dans les bois.
Frelons	0	2-200	T	MO/TR	1	S/1	30	0TDa	N'attaquent que si dérangés.
Grand Ours	10	1-2	G	RA/RA	200	CS/8	40	80GSa/70MGr/30MMo	Semi-intelligent; Table des Critiques aux Grandes Créatures
Grand Wapiti	4	1-4	G	RA/RA	200	CS/4	20	65GCo/55GBo	Rencontré dans les forêts et les hautes terres.
Hurleur des Voûtes	1	1-5	T	TR/AV	5	S/1	60	45Tp	Chauve-souris rouge agressive; poison nerveux de niveau 4.
Loup	3	5-15	M	RA/RA	110	S/3	30	65GMo	N'attaque pas de groupes sauf si provoqué.
Oiseau des Chambres	2	21-30	M	RA/RA	25	S/1	30	40MBe/45MGr	Sent grâce à son odorat et à son sonar de type chauve-souris.
Ours Brun	5	1-2	G	MR/MR	170	CS/8	10	70GSa/60MGr/20MMo	Peut charger (60MBo).
Ours des Cavernes	12	1-5	E	MR/RA	300	CS/8	40	95EBo/90EGr/85ESa	Table des Critiques aux Grandes Créatures.
Ours Noir	4	1-5	M	RA/RA	150	CS/4	30	60GSa/70GGr/30MMo	N'attaquera que si provoqué.
Sanglier Sauvage	3	1	M	RA/MR	120	S/4	30	40GCo/30MBo/20MPi	Sale caractère. Vicieux si acculé.
Troll de Pierre	7	1-5	G	LE/MO	120	CR/11	15	80GBo/65GGr	Table des Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Cavernes	12	1	G	MO/MO	175	CR/11	25	100EGr/85Am	Table des Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Collines	10	1-3	G	LE/MO	150	CR/11	20	95GBo/85GGr	Table des Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Forêts	6	1-6	M	MO/MR	100	CR/11	10	70GGr/60GMo	Rencontré dans les bois.
Troll, jeune	4	1-4	M	MO/MO	80	CR/11	10	45GGr/35MMo	De toutes les races.
Vipère Nocturne	2	1-2	P	LE/AV	20	S/1	40	40PDa/Poison	Venimeuse; poison musculaire de niveau 2.
Warg	6	1-10	M	TR/TR	150	S/4	50	75GMo/60GGr	Opère en meute et avertit les Orques des intrus.
Morts-Vivants (échantillon représentatif)									
Fantôme	7	1-5	M	RA/RA	100	S/1	30	Spécial/60MBo/50Am	Table des Critiques aux Grandes Créatures. Draine 3 pt de CO/rd (3 mR).
Goule	2	variable	M	MO/RA	35	S/1	15	30PBo/40PGr/20PMo	Stupide corps animé; blessures infectieuses.
Squelette	5	variable	M	RA/RA	80	S/1	30	50Am/60MBo	Lance *Frayeur 3 mR*.
Wight mineur	10	1	G	MO/MO	90	CR/11	30	90Am/80GBo	Table des Critiques aux Grandes Créatures. Lance *Frayeur 4,5 mR*. Son toucher paralyse et endort.

Codes : les caractéristiques sont données pour un spécimen moyen de la créature. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes : **Niv** (Niveau), **Nb Renc.** (Nombre rencontré), **Tai** (Taille : Tout petit, Petit, Moyen, Grand, Énorme), **PdeC** (Points de Coup) et **BD** (Bonus Défensif). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

Vitesse : la vitesse d'une créature est donnée en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque" : RT = Rampant; TL = Très Lent; LE = Lent; MO = Moyen; MR = Modérément rapide; RA = Rapide; TR = Très Rapide; AV = Rapidité Aveuglante.

TA (Type d'armure) : les lettres du code donnent le type d'armure pour ***JRTM*** (S = Sans armure; CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide; CM = Cotte de Mailles, PL = Plates). La valeur est l'équivalent numérique dans ***Rolemaster***.

Attaque : le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La Première lettre indique la taille de l'attaque (T-Toute petite, P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Énorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp-Tous Petits Animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Corne/Défense, Da-Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisir/Agripper/Envelopper/Avaler et Am-Arme. Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de ***JRTM*** et ***Rolemaster***.

Prim./Sec./Tert. : chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque Secondaire ou Tertiaire.

11.2 Table des principales troupes

11.2 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée/Proj.	BO Sec.	MM	Notes
Forces militaires des Uruk-Tarkhnarb : 3A 1640											
Officiers/12	Uruk-Hai	8	110	CM/14	45	O5	B/J	105ci	90al	10	Cotte de mailles, bouclier et cimeterre +5; certains utilisent des fouets (fo).
Gardes/50	Uruk-Hai	6	100	CM/14	40	O	B/J	95ci	75al	5	Cimeterre +5; certains utilisent des haches (hh).
Chefs/85	Orques Inf.	4	75	CM/13	25	O	—	70ci	50ao	0	Ont aussi des fouets; certains montent des Wargs.
Combattants exp./170	Orques Inf.	3	60	CM/13	25	O	—	60ci	40ao	0	Certains ont des haches (hh).
Combattants adultes/425	Orques Inf.	2	45	CR/9	20	O	—	45ci	30ao	0	Beaucoup ont des lances (la).
Jeunes combattants/300	Orques Inf.	1	35	CR/9	20	O	—	35la	20ao	-5	Certains ont des cimeterres (ci); Orques "Snaga".
Pisteurs/85	Orques Inf.	2	30	CR/9	30	O	—	40ci	35ao	5	Scouts & Rangers / Voleurs & Larrons & Rangers. Bons poursuivants.
Pisteurs d'élite/60	Orques Inf.	4	45	CR/9	35	O	—	65ci	55ao	10	Comme ci-dessus, plus Embuscade et Filature.
Prêtres/3	Uruk-Hai	5	40	CR/9	25	O	—	25ma	25ac	0	Animistes/Clercs Maléfiques; PP 10; 6 listes.
Infirmiers/6	Uruk-Hai	3	30	CR/9	25	O	—	25ma	25ac	0	Animistes/Soigneurs; PP 6, 4 listes.
Gardes Trolls/5	Trolls des Cav.	12	150	CR/11	30	O	—	140mg	110GGr	5	Berserkers au combat, ne font jamais retraite.
Wargs/60	Loups	5	150	CS/4	30	N	—	80GMo	60GGr	30	Très Rapides, Rapides si montés.
Femelles/variable	Orques Inf.	0	25	S/1	15	N	—	20go	15da	0	Combattent si acculées.
Jeunes/variable	Orques Inf.	0	15	S/1	25	N	—	10go	10da	5	Combattent si acculés.

Note générale : *les bonus des Orques Inférieurs sont minorés de -60 en pleine lumière du jour et de -25 en lumière artificielle ou magique. Les Trolls se transforment en pierre s'ils sont exposés à la lumière directe du soleil. Les Uruk-Hai et les Wargs ne sont pas affectés par la lumière.*

Forces militaires des Uruk-Tarkhnarb : 3A 2940											
Capitaines/3	Uruk-Hai	10	130	CM/14	45	O5	B/J	120ci	100al	10	Guerriers. Cotte de mailles et bouclier +5, cimeterre +10.
Prêtre en Chef/1	Uruk-Hai	8	55	CR/9	20	N	—	65ba	50da	5	Animiste/Clerc Maléfique. Anneau de Protection +15 (BD et JR); Bâton-Vipère; PP 48 (16 x 3 Bâton); 9 listes.

Note générale : *les autres forces ont des caractéristiques identiques à celles de 3A 1640. Leurs nombres diffèrent comme suit : officiers — 11, gardes — 50, chefs — 76, combattants expérimentés — 152, combattants adultes — 380, jeunes combattants — 266, pisteurs — 76, pisteurs d'élite — 50, prêtres — 3, infirmiers — 6, gardes trolls — 5, Wargs — 60.*

Forces militaires des Uruk-Tarkhnarb : 4A 1

Toutes les forces orques sont identiques à celles de 3A 1640 et 3A 2940. Leurs nombres diffèrent comme suit : capitaines —3, prêtre en chef — 1, officiers — 6, gardes — 30, chefs — 50, combattants expérimentés — 100, combattants adultes — 250, jeunes combattants — 175, pisteurs — 50, pisteurs d'élite — 25, prêtres — 3, infirmiers — 6, gardes trolls — 3, Wargs — 40.

Forces militaires des Nenedain : 3A 2940/4A 1											
Cnihtas/3	Hom. du Nord	8	115	CM/14	45	O5	B/J	105el	90al	10	Combattants montés. Cotte de mailles, bouclier et épée large +5
Burgwarders/60	Hom. du Nord	4	75	CM/13	30	O	—	70el	50al	5	Combattants professionnels. Garde des portes et de la Tour du Thegn.
Chefs de Fyrd/2	Hom. du Nord	10	140	CM/15	40	O10	B/J	140la	80al	5	Chef de clan dirigeant chacun une Fyrd.
Fyrd Urbaine/200	Hom. du Nord	2	45	CS/5	25	O	—	50la	25al	5	Milice régionale; peut être rapidement rassemblée.
Fyrd Rurale/700	Hom. du Nord	2	55	CS/5	25	O	—	55la	40al	0	Milice régionale; peut être rassemblée en quelques jours.
Combattants/100	Béornides	4	75	CR/9	20	N	—	80hb	75al	10	Combattants expérimentés.
Hommes d'armes/20	Dúnedain	3	70	CM/14	25	O	B/J	65el	45ac	0	Garde de l'Homme du Roi.
Hommes de Offa/11-20	Hom. du Nord	2	30	CS/5	35	O	—	45ec	45da	10	Scouts/Voleurs & Larrons. Contrebandiers, flânent sur les berges.
Forces militaires des Vallées de l'Anduin : 3A 2940/4A 1											
Brigands/30	Hom. du Nord	3	60	CR/9	25	O	—	60la	45ac	0	Gang de bandits de Swithwulf.
Combattants/250	Béornides	4	75	CR/9	20	N	—	80hb	75al	10	Combattants expérimentés.
Combattants/550	Hom. des Bois	2	50	S/1	30	O	—	50hh	40al	5	Combattants normaux disponibles.
Forces militaires des Grands Aigles : toutes périodes											
Seigneur Aigle/1	Grand Aigle	40	350	CR/11	80	N	—	180EGr	150EBe	40	Seigneur des Aigles.
Chefs/15	Grand Aigle	30	300	CR/11	85	N	—	120EGr	95GBe	40	La Cour du Seigneur et ses gardes du corps.
Combattants/120	Grand Aigle	20	250	CR/11	90	N	—	110EGr	80GBe	50	Dispersés dans les Monts Brumeux septentrionaux et dans la partie Centre-Ouest des Montagnes Grises.

Note générale : *les Critiques infligés aux Grands Aigles sont considérés comme des Coups Critiques aux Grandes Créatures; ceux infligés au Seigneur des Aigles sont considérés comme des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures. Le Seigneur et sa Cour combattent en groupes organisés. La puissance brute de leurs massifs battements d'ailes est suffisant pour renverser des opposants de taille moyenne ou moins. Ils préfèrent attaquer de façon répétée en fondant sur leur cible pour la taillader de leurs griffes; les ennemis sans ailes seront délogés des flancs de la montagne pour les faire chuter ou bien ils seront emportés dans les airs pour être lâchés.*

BO (Bonus Offensif) : abréviation des armes — ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court ou de cavalier, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à deux mains, ec-épée courte, el-épée large, et-étoile de lancer, fa-falchion, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb-hache de bataille, hh-hache, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, ro-rocher (Grand Écrasement). Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table des Principales Créatures. Les combattants non entraînés à la manipulation d'un type d'arme (par exemple, les Orques non entraînés au combat par projectiles) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. Le Bonus Offensif indiqué, de mêlée ou par projectiles, est celui dans la meilleure arme du combattant dans la catégorie.

11.3 Table des principaux PNJ

11.3 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj./Sec.	MM	Notes
Porte des Gobelins : 3A 1640										
Urgubal	16	155	CM/14	45	O10	B/J	160ci	130ao	0	Guerrier uruk; le Grand Gobelin. Cotte de mailles et bouclier +10; arc court +10; Décime-Elfes (cf. 8.4).
Balkhmog	13	145	CM/14	50	O5	B/J	135el	120ao	10	Guerrier uruk; Capitaine de la Porte aux Loups. Cotte de mailles et bouclier +5; épée large +10; arc court +5.
Luzog	10	130	CM/14	45	O5	B/J	120ci	100ao	5	Guerrier uruk; Capitaine de la Porte Arrière. Cotte de mailles et bouclier +5; cimeterre +10; arc court +5.
Yazhgar	10	65	CR/9	30*	N	—	75ba	60da	15	Animiste/Clerc Maléfique uruk; prêtre des Ténèbres. Anneau de protection +15 (au BD et JR); Bâton-Vipère (cf. 8.4); PP 60 (20 x 3 Bâton); 11 listes.
Porte des Gobelins : 3A 2940										
Ogrod	15	160	CM/14	55	O10	B/J	160ci	135al	10	Guerrier uruk; le Grand Gobelin. Cotte de mailles et bouclier +10; arc court +5; Décime-Elfes (cf. 8.4).
Freobeort	6	110	CR/9	35	O5	—	100hh	70al	10	Guerrier béornide. Prisonnier, neveu de Beorn. Les capacités supposent qu'il est en armes et armure.
Gollum	15	130	S/1	60	N	—	125MSa	85MMo	50	Scout/Voleur hobbit. Porteur de l'Anneau Unique. Conservera l'Anneau Unique (cf. 8.4) jusqu'en 3A 2941.
Porte des Gobelins : 4A 1										
Volog	13	140	CM/14	60	O10	B/J	150ci	135ao	10	Guerrier uruk; le Grand Gobelin. Cotte de mailles et bouclier +10; arc court +5; Décime-Elfes (cf. 8.4).
Maethelburg : 3A 1640										
Herion	10	75	S/2	35*	N	—	40ba	15da	10	Mage/Magicien dúnadan. L'Homme du Roi. Bâton mult. de PP x3; anneau de protection +15 (au BD et JR); PP 60 (20 x 3 Bâton); 14 listes.
Osric	14	150	CM/14	55	O10	B/J	150la*	135al	10	Guerrier nordique. Le Thegn. Cotte de mailles et bouclier +10; arc long +5; Lance du Thegn, +15, +25 & tueuse d'Orques et de Trolls.
Guntram	8	65	CR/9	50*	O5	—	90el*	80al	15	Scout/Larron nordique. Maesta de Maethelburg. Épée large +10; armure et bouclier +5; Chaîne du Maître, protection +10 (au BD et JR), +25 en Perception et en Commerce, en or.
Chilpéric	12	55	S/2	50*	N	—	60ba*	50ac	5	Animiste/Soigneur nordique. Médecin de Maethelburg. Bâton mult. de PP x2, BO +10; robes, BD +30; PP 72 (36 x 2 Bâton); 15 listes.
Morwen	10	90	CM/13	45*	O5	—	110el*	90al	10	Ranger dúnadan. Agent du Roi d'Arthedain. Cottes de mailles et bouclier +5; épée large +10; arc long +5; Cape Elfique, +20 en Filature/Dissimulation; PP 20 (add. de sorts +2); 5 listes.
Wistan	9	60	S/1	40*	O10	—	80el	65al	10	Barde nordique/dunlending. Agent du Roi-Sorcier. Épée large +10; bouclier +10; luth, mult. de PP x3 pour Bardes; PP 81 (27 x 3 luth); 7 listes.
Offa	5	50	CR/9	45	O5	—	75ec	55mg	15	Scout/Voleur nordique. Chef des contrebandiers. Épée courte +5; bouclier +5.
Les Vallées de l'Anduin : 3A 2940/4A 1										
Swithwulf	7	105	CM/14	40	O5	B/J	110em*	85ac	5	Guerrier nordique. Chef des brigands. Étoile du matin +10; armure et bouclier +5.
Beorn	30	200	CR/10	30	N	B/J	200hb	180al	15	Guerrier béornide. Changeur de forme.
Beorn (en ours)	30	280	CS/8	80	N	—	180EBo	120GMo	30	Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures quand sous sa forme d'ours. Seigneur guerrier des Béornides en 3A 2940, sera plus tard leur chef.
Grimbeorn	20	165	CR/10	30	N	—	160hb	150al	15	Guerrier béornide. Changeur de forme.
Grimbeorn (en ours)	20	240	CS/8	60	N	—	140EBo	100GMo	30	Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures quand sous sa forme d'ours. Chef guerrier des Béornides lors de la Guerre de l'Anneau et en 4A 1.
Les Géants de l'Île aux Géants										
Gilim	25	400	CR/11	40	N	—	180EBo	110ro	10	Guerrier Géant de Pierre. Le vieux patriarche.
Obusa	18	350	CR/11	30	N	—	160EBo	100ro	0	Guerrier Géant de Pierre. L'épouse de Gilim.
Styvyn	16	365	CR/11	30	N	—	140EBo	110ro	5	Guerrier Géant de Pierre. Fils aîné de Gilim.
Kyvyn	15	325	CR/11	30	N	—	150EBo	70ro	5	Guerrier Géant de Pierre. Deuxième fils de Gilim.
Shaûn	12	288	CR/11	35	N	—	120EBo	90ro	10	Guerrier Géant de Pierre. Troisième fils de Gilim.
Gûdë	10	250	CR/11	40	N	—	100EBo	100ro	15	Guerrier Géant de Pierre. Le plus jeune fils de Gilim.

Note générale : *l'attaque en mêlée se fait par un gourdin (considérée comme EBo). Le "ro" (rocher) indique une attaque par jet de rocher (n'importe quel gros objet fera l'affaire) à considérer comme une attaque par GCh; la portée pour Gilim est de 90 m et de 60 m pour les autres. Tous les Géants peuvent piétiner leurs opposants en attaque secondaire; utilisez leur BO normal comme une attaque par ECh faisant double dommage. Considérez tous les Géants comme de "Grandes Créatures" pour les Critiques qu'ils subissent.*

Les Grands Aigles

Gwaihir 45 350 CR/11 80 N — 180EGr 150EBe 50 Seigneur des Aigles (3A 2939-3019). Il permit à Thorin et compagnie d'échapper aux Orques et aux Wargs en 3A 2941 (Hob). Lors de la Guerre de l'Anneau (SdA), il libéra Gandalf prisonnier en Isengard, permit à Gandalf de s'échapper du sommet du Zirak-Zigil après son combat contre le Balrog et secourut Frodo et Sam sur les pentes de l'Orodruin.

* — Les armes et armure sont magiques ou spécialement fabriquées.

Codes : les caractéristiques données décrivent chaque PNJ; on peut obtenir dans le corps du texte une description plus détaillée de quelques-uns des PNJ importants. Certains de ces codes s'expliquent d'eux-mêmes : **Niv** (Niveau), **PdeC** (Points de Coup), **Bc** (Bouclier) et **MM** (Bonus de Manœuvre en Mouvement). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

TA (Type d'Armure) : le code indique le Type d'Armure de la créature pour ***JRTM*** (S = Sans Armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL = Armure de Plates); le nombre indique le Type d'Armure équivalent pour ***Rolemaster (RM)***.

BD (Bonus Défensif) : notez que les Bonus Défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par exemple, "O5" signifie "Oui, un Bouclier +5").

Prot (Protections) : "B" et "J" indiquent respectivement les protections de Bras et de Jambes.

11.4 Table des principales rencontres

11.4 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

	Contreforts Ouest	Contreforts Est	Monts Brumeux	Haut Col Br. Sup.	Haut Col Br. Inf.	Maechelburg	Porche Avant P. aux Loups Porte Arr.	Gobelinville	Cav. de Glace	Cav. aux Champ.	Mines
Rencontre											
Chances (%)	15	10	15	20	35	7	40	30	10	15	6
Distance (km)	8	12,8	4,8	3,2	6,4	0,32	0,32	0,32	3,2	1,6	3,2
Temps (heures)	4	4	6	2	2	1	1	1	8	6	8
Dangers Inanimés *											
Fosse à dalle	-	-	-	-	-	-	01-02	01	01	01-02	01
Fosse à pieux	-	-	-	-	01	-	03-04	02	02	03-04	02
Murs coulissants	-	-	-	-	-	-	05-06	03	03	05-06	03
Piège en général	01-02	01-03	01	01-05	02-06	01	07-09	04-05	04-05	07-09	04-08
Chute de pierres	03	04	02-06	06-11	07-10	-	10	-	06-11	10-13	09-23
Avalanche	-	-	07	12-14	11-12	-	-	-	-	-	-
Lieux											
Grotte/caverne	04-06	05-06	08-13	15-20	13-15	-	-	-	-	-	-
Mine/carrière	07-08	07	14	21	16	-	-	-	-	-	-
Ruine	09-10	08-09	15	22	17	02	11	-	12	14-16	24-28
Colonie/camp	11-13	10-13	16	23	18	-	-	-	-	-	-
Animaux											
Chauve-souris (N)	14-16	14-15	17-19	24-26	19-20	03	12-14	06-07	13-20	17-21	29-32
Chauve-s. géante vamp. (N)	17	16	20	27	21	-	15	08	21-23	22-23	33-35
Ours brun	18	17-18	21	28	22	-	-	-	-	-	-
Ours noir	19-20	19-20	22	29	23	-	-	-	-	-	-
Ours des cavernes	21	21	23	30	24	-	-	-	-	-	-
Grand ours	22	22	24	31	25	-	-	-	-	-	-
Oiseau des chambres (N)	-	-	-	-	-	-	16	09	24-28	24	36-38
Sanglier sauvage	23	23-24	25	32	26	-	-	-	-	-	-
Busard des falaises	24-25	25-26	26-27	33-34	27	-	-	-	-	-	-
Corneille/oiseaux	26-30	27-30	28-31	35-38	28-31	04-08	-	-	-	-	-
Cerf	31-34	31-34	32	39	-	-	-	-	-	-	-
Aigle doré	35-36	35	33-35	40-43	32	-	-	-	-	-	-
Grand wapiti	37	36-37	36	44	33	-	-	-	-	-	-
Chèvre sauvage/mouflon	38-40	38-40	37-42	45-50	34	09-11	-	-	-	-	-
Frelons	41	41-43	43-44	51	35	12	17	-	-	-	-
Élan	42	44-45	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hurleur des voûtes (N)	-	-	-	-	-	-	18-19	10	29-34	25-26	39-42
Vipère nocturne	43-44	46-47	45-46	52-53	36-37	13	20	11	35	27	43
Warg	45-46	48	47-49	54-58	38-42	-	21-28	12-16	36-37	28-29	44-45
Loup	47-48	49-50	50-51	59-60	43	-	-	-	-	-	-
Autres animaux $	49-62	51-63	52-65	61-64	44-46	14-18	29	17	38-39	30-32	46
Mort vivant (N)	63	64	66	65	47	19	30	18	40-49	33-37	47-54
Humains											
Locaux	64-74	65-73	67-71	66	48	20-55	-	-	-	-	-
Étrangers	75-77	74-76	72	67	49	56-70	-	-	-	-	-
Brigands	78-80	77-78	73	68	50	71-72	-	-	-	-	-
Marchands	81	79	74	69	51	73-80	-	-	-	-	-
Peuple en général £	82	80	75	70	52	81-85	-	-	50	38	55
Orques (N)											
Petite patrouille (2-6)	83-86	81-85	76-82	71-79	53-70	-	31-50	19-38	51-75	39-55	56-70
Patrouille normale (6-10)	87	86	83-85	80-85	71-83	-	51-80	39-58	76-88	56-68	71-76
Bande en guerre (12-30)	88-89	87-88	86-87	86-89	84-91	-	81-90	59-63	89-91	69-71	77
Femelles et jeunes (1-10)	-	-	-	-	-	-	91	64-78	-	72-74	78
Esclaves et gardes	-	-	-	-	-	-	92	79-88	-	75-94	79-93
Pisteurs d'élite	-	-	-	-	-	86	93-95	89-93	92-93	95-96	94-95
Spécial §	-	-	-	90	92	87	96	94-98	94	97	96
Trolls (N)											
Troll des Cavernes	90	89	88-89	91-92	93	-	97	99	95-99	98-99	97-99
Troll des Collines	91	90	90	-	94	-	98	-	-	-	-
Troll des Forêts	92	91-92	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Troll de Pierre	93	93	91	93	95	-	99	-	-	-	-
Troll, jeune	94-96	94	92-94	94-95	96	-	-	-	-	-	-
Autres Races Non Humaines											
Géants de Pierre	97	95-96	95-97	96-97	97	-	-	-	-	-	-
Elfes	98	97-98	98	98	98	88-92	-	-	-	-	-
Nains	99	99	99	99	99	93-97	-	-	-	-	-
Autres êtres ‡	00	00	00	00	00	98-00	00	00	00	00	00

Utilisation de la Table et des Codes : cette table est conçue pour aider le Maître de Jeu à utiliser ce module après 3A 1637 (après la Grande Peste). Elle peut être utilisée pour déterminer la localisation et l'apparition de rencontres qui ne s'effectuent pas dans un lieu fixé préalablement dans ce livret ou par le Maître de Jeu. Si un résultat semble inadéquat, relancez jusqu'à satisfaction. Voyez la Table des Principaux PNJ, la Table des Principales Troupes et la Table des Principales Créatures pour des détails sur des rencontres spécifiques.

Le Maître de Jeu doit déterminer la localisation du groupe et la colonne appropriée puis lancer le dé. La période de temps couverte par un jet de rencontre est soit le **Temps** donné sur la Table, soit le temps que met le groupe à parcourir la **Distance** donnée sur la Table, en prenant la période de temps écoulée la plus courte. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal aux **Chances de Rencontre** données dans la Table, un deuxième jet est effectué pour déterminer le type de la rencontre.

Une rencontre n'entraîne pas forcément un combat ou une activité similaire; un groupe peut éviter ou calmer certains dangers ci-dessus avec une action appropriée ou de bons jets de manœuvre. Cette table donne au Maître de Jeu des indications sur des rencontres avec des créatures ou des lieux inhabituels ou potentiellement dangereux.

11.5 Table aléatoire des lieux

(N) — Ces créatures sont entièrement ou principalement **nocturnes**. Si elles ne le sont que principalement (Orques, Géants, Chauves-Souris), elles n'apparaîtront qu'à 50% du temps pendant les heures diurnes et, bien sûr, jamais si elles le sont entièrement. Bien évidemment, en souterrains, ces restrictions ne s'appliquent pas.
***** — Les types spécifiques de **pièges** sont détaillés en 8.14. Certains pièges ne seront pas fonctionnels, n'ayant pas été activés ou entretenus. Pour chaque tranche de vingt ans (arrondir à l'inférieur) écoulée depuis la dernière utilisation du piège, il y a 1% de chances que le piège ne fonctionne pas alors qu'il aurait dû. Par exemple, si un piège n'a pas servi pendant deux cents ans, il y aura 10% de chances qu'il ne se déclenche pas. Il y aura toujours au moins 10% de chances qu'un piège entre en action malgré sa vétusté. Un tel piège a toujours une chance d'entrer en action à chaque fois que quelqu'un active le mécanisme de déclenchement (ie. un piège pourrait ne pas s'activer lorsque la première personne le déclenche mais pourrait s'activer plus tard). Le MJ pourrait désirer assigner aux pièges une chance de ne pas être activés (ie. non armé ou déjà déclenché auparavant) ; nous suggérons une chance, tout compris, de 10-20%.
$ — Cela peut être des marmottes alpines, des chevreuils, des lynx, des lapins, des écureuils roux, des blaireaux, des hermines, des martres des pins, des renards rouges, des chiens, des chats sauvages, etc., ou bien le MJ peut relancer ou, mieux encore, déterminer le type et le nombre en se référant à une liste générale de **créatures**, comme la Table TS-2 de JRTM (p. 93) ou les Tables 11.52 et 11.62 du Manuel des Combats de Rolemaster. Si cela est le cas, il doit lancer une première fois pour savoir s'il s'agit d'un animal ou d'un monstre (par exemple, 01-80 — animal : 81-00 — monstre). Puis il doit relancer et compter à partir du début de la liste pour déterminer le type spécifique de la créature. Notez que certains types (par exemple, les monstres d'un mythe n'appartenant pas aux Terres du Milieu) peuvent être inadéquats et doivent entraîner un autre jet.
£ — **Peuple en général** signifie qu'il s'agit de quelqu'un qui n'est ni vraiment important, ni vraiment puissant. Cela peut comprendre les marchands itinérants, les soldats sans affectation, les messagers, d'autres aventuriers, etc. Voyez la Table des Principaux PNJ pour d'autres possibilités.
§ - **Orques Spéciaux** peut signifier qu'il s'agit de groupes d'Orques menés par le Grand Gobelin ou par tout autre PNJ de la sous-section 8.13 ou 8.23.
† — Les **Autres créatures** sont en général solitaires, fréquemment puissants et souvent, mais pas toujours, mauvais. Cela peut être des magiciens, des seigneurs, des monstres, etc. Le MJ peut relancer ou, mieux encore, construire une rencontre avec un groupe unique ou un individu, tel qu'un personnage de la Table des Principaux PNJ.

11.5 TABLE ALÉATOIRE DES LIEUX

Structure	Passage de la Ville	Passage Cavernes de Glace	Passage Cavernes Champ.	Passage des Mines	Lieu Particulier *
Rien	01-20	01-15	01-15	01-10	01-35
Passage tourne à gauche †	21-24	16-20	16-18	11-13	—
Passage tourne à droite †	25-28	21-25	19-21	14-16	—
Passage devient rectiligne †	29-32	26-30	22-24	17-19	—
Passage descend †	33-34	31-34	25-26	20-21	—
Passage monte †	35-36	35-36	27-28	22-25	—
Passage reste de niveau †	37-38	37-39	29-30	26-28	—
Passage se rétrécit †	39	40	31-32	29	—
Passage s'élargit †	40	41	33-34	30	—
Voie sans issue †	41	42-45	35-37	31-36	—
Passage de jonction ¶	42-51	46-59	38-47	37-48	36-55
Sortie vers la montagne ¶	—	60-61	—	—	—
Sortie vers les Sous-Profondeurs ¶	—	—	—	49	—
Puits à lumière	52-56	62-71	48-49	—	56-61
Bassin de source/puits	57-61	72-74	50-55	50-51	62-71
Bassin de lave	62	75	56	52-54	72-73
Cage mineure d'escalier §	63-67	76	57-58	55	74-78
Plan incliné §	68-72	77-81	59-63	56-60	79-83
Rampe de glissade §	73-74	—	64-65	—	84-85
Poteau de glissade §	75	—	66-67	—	86-87
Cours d'eau/rivière ‡	76	82	68-70	61-63	88-89
Boyau/fosse ‡	77	83-84	71-74	64-67	90-93
Gouffre mineur ‡	78-82	85-87	75-79	68-73	94-97
Crypte *	83-85	88-92	80	74	—
Hall de forgeage *	—	—	81	75-76	—
Donjon *	86-87	—	82	77	—
Armurerie mineure *	88-90	—	—	78	—
Poste de garde *	91-95	—	83-85	79	—
Caverne/grotte *	96-97	93-97	86-93	80-82	—
Hall de stockage *	98	—	94-98	83-85	—
Chambre à excavation *	—	—	—	86-87	—
Carrière *	—	—	—	88-91	—
Chambre de jonction * Ω	—	—	—	92-99	—
Spécial *	99-00	98-00	99-00	00	98-00

Utilisation de cette table et codes

La section 8.1 fournit les plans des passages et pièces principaux avec leur légende. Les escaliers et routes transversales de connexion les plus utilisés sont également représentés. Les plans des passages ne montrent pas les pièces plus petites, ni les passages secondaires, ni les phénomènes naturels. Cette table peut être utilisée pour déterminer la localisation de ces lieux.

Dans la Porte des Gobelins, un groupe se trouvera dans l'une des quatre zones suivantes : un niveau de la Ville, les Cavernes de Glace, les Cavernes aux Champignons et les Mines. De plus, ce groupe sera soit dans un « Passage », soit dans un « Lieu Particulier » (une pièce, un hall, une caverne, etc.). Ces deux types d'information déterminent quelle colonne de la table sera utilisée.

Le Maître de Jeu devrait régulièrement déterminer la colonne appropriée et jeter le dé pour savoir si des lieux se présentent. Nous suggérons d'effectuer chaque ensemble de jets de dé tous les 60 m dans les Cavernes de Glace et les Cavernes aux Champignons et tous les 150 m ailleurs. Les lieux devraient être générés jusqu'à ce que « Rien » ou un changement de direction (marqué par « + ») intervienne. Si plus d'un lieu est obtenu, le MJ devrait distribuer leur localisation sur la longueur couverte par le jet (60 m ou 150 m). Certains lieux nécessiteront plusieurs jets pour être obtenus, comme il est spécifié plus bas. Si certains résultats semblent inadéquats, ignorez-les ou relancez le dé.

Note : lors d'un déplacement dans un passage non représenté sur le plan, ce passage est considéré progresser en fonction de la dernière direction donnée (ie. rectiligne, tourne, s'incline) jusqu'à ce qu'un résultat indique que la direction change ou qu'un lieu sur le plan est atteint.

Note : cette table sert à déterminer quelles structures et lieux se trouvent dans un certain passage. Lors de cette procédure, le MJ devrait noter les structures générées aléatoirement afin de les réutiliser si les personnages retournent dans les zones déjà explorées. Rappelez-vous que la Porte des Gobelins est si grande qu'elle ne pourrait être complètement détaillée ; cette table a été conçue afin de permettre aux MJ de gérer la Porte des Gobelins dans un environnement de jeu de rôle d'aventures fantastiques.

Spécial — Lorsqu'un tel résultat est obtenu, le MJ pourra soit se servir d'une structure ou d'un lieu inusuel, soit utiliser un lieu normalement rencontré ailleurs que dans cet endroit, soit ignorer le résultat spécial et relancer le dé.
***** — Ces lieux nécessitent des jets de dé supplémentaires sur la colonne appropriée « Lieu Particulier » jusqu'à ce qu'un résultat « Rien » soit obtenu.
§ — Ces structures, habituellement, montent ou descendent seulement sur un ou deux niveaux ; considérez, dans l'ordre descendant, les Cavernes de Glace comme le niveau le plus haut, puis les trois niveaux de la ville, ensuite le niveau des Cavernes aux Champignons et enfin le dernier niveau des Mines. Faites un jet de dé comme suit pour déterminer leur étendue :

- 01-45 : monte d'un niveau ;
- 46-90 : descend d'un niveau ;
- 91-96 : monte d'un niveau et descend d'un niveau ;
- 97-98 : monte de deux niveaux ;
- 99-00 : descend de deux niveaux.Ignorez tout résultat qui ferait aller plus haut que les Cavernes de Glace ou descendre plus bas que les Mines.

¶ - Un deuxième jet de dé est requis pour déterminer la direction de ce passage de jonction qui fait un croisement soit en Y soit en X :

- 01-40 : vers la gauche ;
- 41-80 : vers la droite ;
- 81-00 : vers la gauche et la droite. Un jet est aussi requis pour déterminer l'inclinaison de chaque passage :

- 01-90 : reste de niveau ;
- 91-95 : en pente descendante ;
- 96-00 : en pente montante.

Ω — Quand une chambre de jonction est rencontrée, faites un jet comme suit pour déterminer le nombre de passages y débouchant :

- 01-35 : trois ;
- 36-85 : quatre ;
- 86-95 : cinq ;
- 96-00 : six.

† - Ces résultats indiquent un changement de direction qui (ainsi que le résultat « Rien ») arrêtent le processus de génération de lieu pour une section donnée du passage. Si le passage étant traversé est représenté sur les plans des passages, ignorez le résultat et faites un nouveau jet.

‡ - Faites un jet pour déterminer la présence de ponts ou d'aqueducs :

- 01-20 : aucun ;
- 21-50 : cordes et planches ;
- 51-80 : pont en pierre à arches fixe ;
- 81-90 : pont en fer fixe ;
- 91-98 : aqueduc ;
- 99-00 : pont-levis en bois. La présence d'autres particularités peut être déterminée en faisant des jets supplémentaires jusqu'à ce qu'un résultat « Rien » soit obtenu :
- 01-45 : rien ;
- 46-65 : escalier escarpé montant ;
- 66-85 : escalier escarpé descendant ;
- 86-90 : chemin partant vers la gauche ;
- 91-95 : chemin partant vers la droite ;
- 96-98 : chemin partant de chaque côté ;
- 99 : plan incliné vers le bas ;
- 00 : plan incliné vers le haut. Si certains résultats semblent inadéquats, ignorez-les et refaites les jets.

12 · Jouez à Tolkien !

« La Terre du Milieu ? Évidemment qu'elle existe… Nous y vivons même si nous ne le savons plus. »

Ébahi, tu contemples le Maître accoudé à la table. Autour de toi, tes compagnons, mal à l'aise, s'agitent sur leur chaise. D'énormes fresques murales, débordant de végétations, baignent la pièce d'une lumière de sous-bois.

« Appelez-moi Christopher, reprend le vieillard. Je vous ai convoqués car l'heure est grave. Mon père m'a prévenu. »

« Votre père ?, t'étonnes-tu. Mais je croyais qu'il était mort. »

« Bien sûr que non, malheureux. Il doit être en train d'arpenter les recoins obscurs de la Terre du Milieu, tirant de grosses bouffées sur sa pipe. »

Christopher plonge derrière une falaise de livres. Les flammes du grand âtre tapi entre deux colonnes de carnets de notes donnent vie à une forme imprécise qui s'étale en dessinant la silhouette diaphane d'un homme de haute taille muni d'un bâton. Impressionné, tu baisses la tête vers la longue table noueuse où reposent les feuilles de personnage surmontées de robustes figurines en pierre vivante de Drúadan.

« Là, fils, lance une voix sépulcrale derrière une colline de fiches. La feuille de route est là. »

Christopher surgit de l'ombre en grognant. Tu crois voir bouger les frondaisons peintes à même le mur.

« Messieurs, êtes-vous prêts ? J'ai trouvé l'ordre de mission dans les œuvres de mon père. L'Anneau Unique doit être remis à un sage qu'un infâme Balrog tient prisonnier dans les mines de la Moria. Je ne vous cache pas que les périls seront nombreux. Outre les Trolls et les Orques, vous risquez d'affronter des créatures des bois, des spectres errants et surtout les terrifiants serviteurs de Sauron, les Nazgûl. »

Maître Christopher sort d'un grand sac de cuir un anneau étincelant.

« Voici l'Unique. Il n'y a pas de mot pour décrire sa puissance. Il peut transformer le plus doux des hommes en bête fauve. Prenez-en grand soin, le son de monde en dépend. »

Tu approches la main pour prendre l'Anneau. Tu entends un hurlement lointain, comme un cri d'oiseau écorché. Une ombre aux longues ailes te survole et tend vers toi son visage mort. L'Ennemi t'a repéré.

« Vous êtes avertis, reprend le Maître de jeu. Gardez l'Anneau mais évitez de le passer à votre doigt. Vous tomberiez alors sous la domination de Sauron, le prince du Mal en personne. »

Une cascade de livres déferle sur la table et un globe de cristal noir où sommeille un cœur de feu roule vers toi. Tu te penches sur le Palantír et le monde tourne. Tu te retrouves en compagnie de tes amis, perdu dans une forêt si dense que tu ne parviens pas à apercevoir le ciel. Les branches sont animées de mouvements furtifs. Un énorme œil rouge brille au sein des feuillages. Un curieux personnage surgit soudain et tu reconnais la silhouette qui se cachait derrière la pile de fiches : chaussé de bottes de cuir, le visage coincé entre une longue barbe et un large chapeau, c'est bien lui, on ne peut s'y tromper.

« Mais vous êtes Tolkien ? ! »

« Gandalf pour la mission. Je crois que mon fils s'est vexé. Il m'a dit : "*Si tu en sais aussi long que cela, va donc jouer ton rôle*." Je l'ai pris au mot. »

« C'est formidable ! t'exclames-tu. Vous allez donc pouvoir me raconter les Terres du Milieu. »

Le vieil homme sourit

« Adresse-toi à Christopher, il est le maître de mes écrits dorénavant. »

Gandalf s'éloigne et tout à coup un gigantesque saule se penche vers toi. Tu hurles, tu cours, tu débouches sur une plaine enneigée où souffle un vent glacial. Au loin résonne une voix claire :

> *Toi qui es perdu Sur la terre inconnue, Tom Bombadil t'apporte un présent À consulter sur-le-champ. Si tu veux survivre, Lis donc le livre des Livres.*

12.1 Table d'orientation

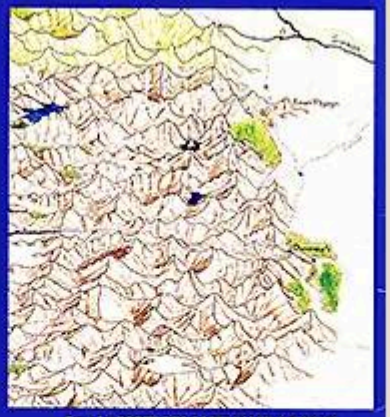
Voyager en Terre du Milieu, c'est s'exposer à d'immenses périls. Il ne faut pas s'y lancer à la légère. Aussi, n'oublie pas les Livres :

[CA] **Le Seigneur des Anneaux 1** : La Communauté de l'Anneau (Presses Pocket n° 2657)
[DT] **Le Seigneur des Anneaux 2** : Les Deux tours (Presses Pocket n° 2658)
[RR] **Le Seigneur des Anneaux 3** : Le Retour du roi (Presses Pocket n° 2659)
[SI] **Le Silmarillion** (Presses Pocket n° 2276)
[PA] **Contes et légendes inachevés 1** : Le Premier Age (Presses Pocket n° 2896)
[SA] **Contes et légendes inachevés 2** : Le Second Age (Presses Pocket n° 2897)
[TA] **Contes et légendes inachevés 3** : Le Troisième Age (Presses Pocket n° 2898)
Et si tu as besoin de points de repère, tu les trouveras dans le tome IV du Seigneur des Anneaux : appendices et index (paru chez Bourgois).

La Porte des Gobelins
et l'Aire de l'Aigle

Un Module d'Aventure utilisable avec le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM)™, ROLEMASTER™ ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

Coupant en plein cœur des Monts Brumeux, le Haut Col chemine depuis Rivendell et le Rhudaur jusqu'à l'ancienne route naine allant vers l'Est à travers la redoutable forêt de Mirkwood.
Près de son sommet, les Orques ont creusé l'une de leurs fameuses places fortes souterraines, connue par ses voisins pleins d'appréhension sous le nom de la Porte des Gobelins.
Le site stratégique de la Porte des Gobelins est une menace incommensurable pour les Peuples Libres car elle est proche de l'Angmar et de la capitale orque du Mont Gundabad.



Dans LA PORTE DES GOBELINS ET L'AIRE DE L'AIGLE, vous trouverez :

• 2 PAGES EN COULEURS : l'une étant la carte régionale du Nord des Monts Brumeux et l'autre représentant plus particulièrement la région du Haut Col et de l'Aire de l'Aigle.

• PLANS PRINCIPAUX : la forteresse souterraine orque de la Porte des Gobelins, la ville nordique de Maethelburg.

• CARACTÉRISTIQUES DE JEU : sur Gollum et son "précieux", l'Anneau Unique.

• RENSEIGNEMENTS CULTURELS : sur quelques peuples de la région — Orques, Hommes du Nord, Béornides, Grands Aigles et Géants de Pierre.

Créé par Iron Crown Enterprises,
Produit et distribué sur le marché
français par ELLASOYAL, 4 Galerie
Montmartre, 75002 PARIS.
00355

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.

© 1986 TOLKIEN ENTERPRISES. BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module 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.



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 ».