La Tour de Cirith Ungol et l'Antre de Shelob



Bo-Lagg enjoignit à son groupe d'aventuriers de le rejoindre silencieusement sur la crête rocheuse.

«Là-bas se dresse la tour où l'anneau d'Axardil est enfermé», chuchota-t-il, regardant dans la direction où se profilait la forteresse de Cirith Ungol. Les autres étudièrent la flèche haute de 90 mètres avec des regards déterminés.

«Après nous être emparés de l'Anneau de mithril, nous nous faufilerons par le chemin derrière Shelob - ou nous devrons combattre en passant devant elle ! Ceux qui ne peuvent faire face à la terreur de cette bête répugnante feraient mieux de rebrousser chemin dès à présent».

Pendant un moment silencieux, Bo-Lagg se demanda qui continuerait et qui resterait ; il se rendit compte alors que tous dans le groupe étaient aussi avides et téméraires que lui.

> *«Alors venez», ordonna-t-il, «sus au col et au trésor!».*

> *Le groupe fatigué se mit en route et suivit Bo-Lagg, qui se demandait qui le premier le trahirait et s'enfuirait avec l'anneau -si l'un d'entre eux arrivait aussi loin. Il est malheureux qu'il n'y ait place que pour un doigt dans l'anneau, pensait Bo-Lagg.*

Un jeu de rôle est un type de jeu qui vous permet d'incarner un personnage dans une histoire « vécue ». Le JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM) vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans le monde le plus fantastique de tous les temps…

Après l'écran pour le Meneur de Jeu, la carte complète du continent des Terres du Milieu et Angmar, le premier module de campagne dans le monde de J.R.R Tolkien, **voici le premier module d'aventure** : La Tour de Cirith Ungol et l'Antre de Shelob.

La gamme des produits sur les Terres du Milieu de I.C.E. comprend :

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) qui contient tout ce dont vous avez besoin pour partir à l'Aventure dans les Terres du Milieu, y compris un module pour débuter.
Les **Modules de Campagne**, détaillant de vastes régions, avec toutes les informations nécessaires et des cartes en couleur.
Les **Modules d'Aventure**, dans un lieu plus spécifique, avec plusieurs aventures prêtes à jouer.
La **Carte des Terres du Milieu**, grand poster en couleur, fournissant une vue d'ensemble de tout le continent.
L'Écran du Meneur de Jeu regroupant toutes les tables nécessaires pour diriger une partie.

Crédits

Auteur : Cari Willner

Correcteur : Terry K. Amthor

Dessin de couverture : Chris White

Cartes : Peter C. Fenlon

Illustrations : Charles Peale

Plans : Terry K. Amthor

Production : John David Ruemmler, Larry Simms

Contributions rédactionnelles : Howard Huggins, Peter C. Fenlon, Bruce R. Neidlinger, Deane Begiebing, Roy A, Roy B, Terry Amthor, Larry Simms, John Ruemmler, Rick Britton, James Blevins, Steven Bouton, Terry Pride, Chris Christensen.

Titre original : « The Tower of Cirith Ungol and Shelob's Lair »

Traduction : Jérôme Dumec et Frédéric Prévost.

Copyright

« L'Antre de Shelob » est éditée par SOCOMER Éditions.

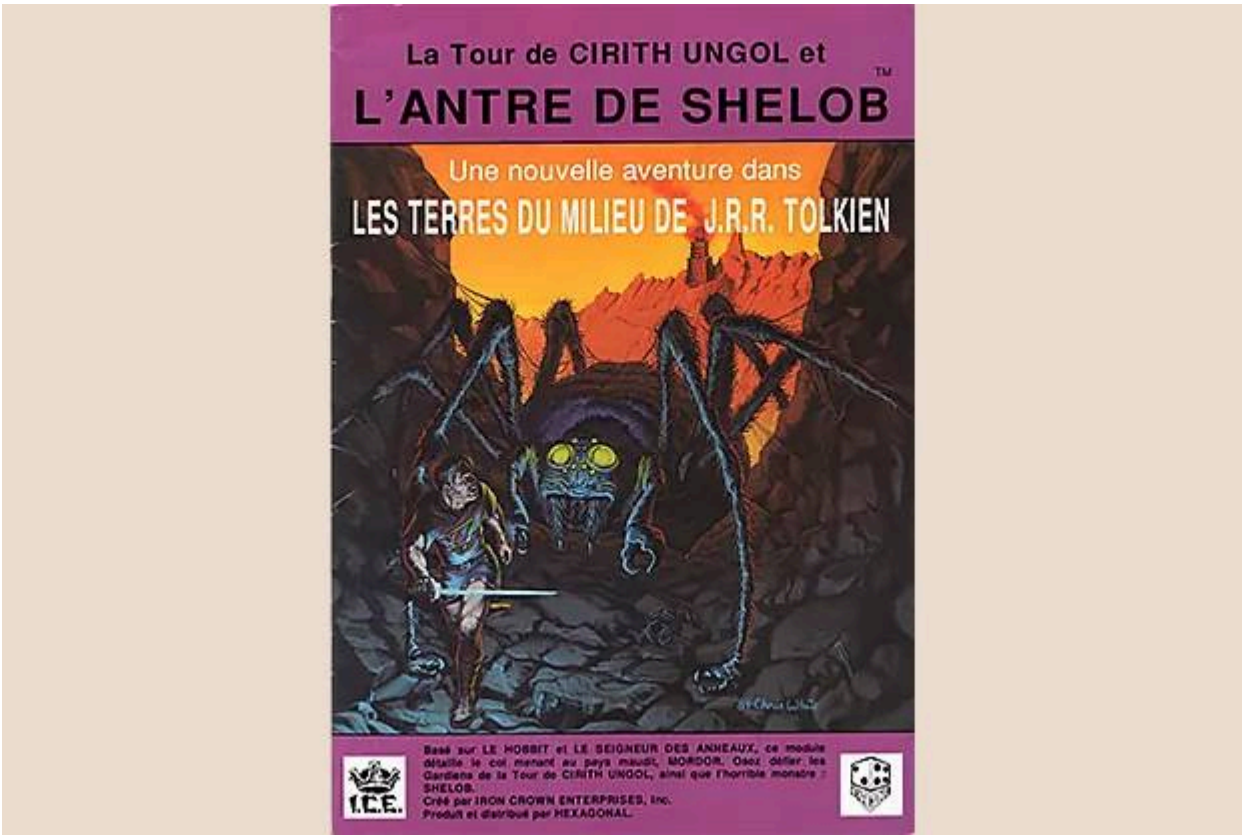
IRON CROWN ENTERPRISES, détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE RÔLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et BILBO, LE HOBBIT.

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.

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

Copyright (c) 1984 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA.,USA.

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



Un jeu de rôle est un type de jeu qui vous permet d'incarner un personnage dans une histoire "vécue". Le JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU (J.R.T.M.) vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans le monde le plus fantastique de tous les temps...

LES TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN.



La gamme des produits sur les Terres du Milieu de I.C.E. comprend :

. Le **JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU** (J.R.T.M.) qui contient tout ce dont vous avez besoin pour partir à l'Aventure dans les Terres du Milieu, y compris un module pour débuter.
. Les modules de **CAMPAGNE**, détaillant de vastes régions, avec toutes les informations nécessaires et des cartes en couleur.
. Les modules d'**AVENTURE**, dans un lieu plus spécifique, avec plusieurs aventures prêtes à jouer.
. La **CARTE des TERRES DU MILIEU**, grand poster en couleur, fournissant une vue d'ensemble de tout le continent.

Après l'écran pour le Meneur de Jeu, LA CARTE complète du continent des TERRES DU MILIEU et ANGMAR le premier module de campagne dans le monde de J.R.R. TOLKIEN, voici le premier module d'aventure :

La Tour de CIRITH UNGOL et L'Antre de SHELOB.

. L'**ECRAN** du Meneur de Jeu, regroupant toutes les tables nécessaires pour diriger une partie.

ICON 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.

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. Créé par ICE© ICON CROWN ENTERPRISES.® Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

01 · Conseils d’utilisation

Conseils d’utilisation des modules du Jeu de Rôle des Terres du Milieu

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 Maitre 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 fourni des informations chiffrées fondées sur les systèmes d’aventures fantastiques du Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) et de Roiemaster (RM) -il s’agit d’un système de jeu plus complexe que le JRTM et non encore traduit en français. 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 ; nous espérons plutôt donner au lecteur l’impulsion de la procédure créatrice et l’atmosphère de la région concernée.

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

1.1 Définitions et Termes

1.11 Abréviations

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

Les systèmes de jeu

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

Caractéristiques des personnages

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

Termes de jeu

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

Termes des Terres du Milieu

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

1.12 Définitions

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

Anduin (S. « Longue Rivière ») : La grande rivière qui naît dans l'Ered Mithrin (S. « Montagnes Grises ») de Rhovanion et qui coule vers le sud pour se déverser dans la Baie de Belfalas.
Cirith Ithil (S. « Col de la Lune ») : Le principal col joignant Minas Ithil et la Tour de Cirith Ungol, par lequel les transferts de troupes et le transport de marchandises sont effectués. Il est plus facile à traverser, de beaucoup, que celui de Cirith Ungol (cf.), un chemin adjacent et praticable épisodiquement. Après la chute de Minas Ithil, il était désigné comme « le col de Morgul » et par conséquent étroitement surveillé et gardé par les serviteurs de Sauron.

Cirith Ungol (S. « Col de l'Araignée ») : Un chemin ancien, étroit et venteux, qui est fondamentalement parallèle au Cirith Ithil, quoiqu'il soit plus abrité. Une partie de son parcours travers l'Antre de Shelob.
Deuxième Âge (2A) : Le deuxième âge reconnu des Terres du Milieu. Il commence avec la chute de Morgoth, la découverte des Havre Gris et de Lindon. Cet âge s'achève en 2A 3441 lorsqu'Elendil et Gil-Galad renversèrent Sauron, qu'Isildur s'empara de l'Anneau unique, et que le Seigneur Ténébreux et les Nazgûl se mêlèrent aux Ténèbres. 2A est utilisé pour indiquer les dates.
Dúnedain (S. « Edain de l'Ouest »). Sing. : Dúnadan. Ces Hommes du Haut furent ceux parmi les Edain (« pères des hommes ») qui s'installèrent sur l'île-continent de Núménor, loin à l'ouest des Terres du Milieu. Les Dúnedain conquirent et/ou colonisèrent de nombreuses régions le long des côtes ouest, sud et est d'Endor pendant le Deuxième Âge, et étaient de grands seigneurs parmi les hommes. Malheureusement, leur grand désir de puissance (au moins pour certains d'entre eux) amena la destruction de leur patrie au milieu du Deuxième Âge. Cette « chute » fut le résultat de leur invasion des Terres Éternelles et de leur défi aux Valar. Ceux que l'on a appelés les « Fidèles » s'opposèrent à cette ligne de conduite et à la haine contre les Elfes, et furent sauvés quand l'île sombra. Ils ont créé plus tard les royaumes de Gondor et d'Arnor (au Sud et au Nord des Terres du Milieu du nord-ouest). De nombreux « infidèles » survécurent dans les nombreuses colonies que les Dúnedain avaient fondées dans les temps plus heureux (par ex. les « Núménoréens Noirs » d'Umbar). Le terme « Dúnedain » se réfère aux Núménoréens et à leurs descendants vivant dans les Terres du Milieu, des groupes qui possédaient une considérable force physique et mentale, une grande longévité et une riche culture fondée en grande partie sur des bases elfiques. Ils sont, à l'exception d'un groupe d'Edain, un rassemblement d'hommes avec une culture relativement évoluée et des traces de sang elfique, qui ont apporté leur aide durant les guerres contre Morgoth au Premier Âge.
Gondor (S. « Pays de Pierres ») : Le grand royaume Dúnadan qui s'étend à l'ouest du Mordor. Il comprend de nombreuses régions parmi lesquelles l'Ithilien, entre le Mordor et l'Anduin, ainsi que l'Anórien à l'est et au nord de la pointe orientale de l'Ered Nimrais (S. « Montagnes Blanches »).
Ithilien : Région du Gondor fondée par Isildur en 2A 3320 (opposé à l'Anórien fondé par Anarion). Elle s'étend dans l'étroit territoire compris entre l'Ephel Dúath et L'Anduin. Terre riche et fertile, L'Ithilien est le « Jardin du Gondor ».
Mordor (S. « Noir Pays ») : la haute terre à l'est de l'Anduin, qui est gardée au nord par l'Ered Lithui (S. « Montagnes de Cendres ») et à l'ouest et au sud par l'Ephel Dúath (S. « Clôture d'Ombre »). Ces deux chaînes de montagnes se rejoignent au cirque d'Udûn. Envahi très tôt par le Seigneur Ténébreux, Sauron, vers l'an 2A 1000, le Mordor lui est toujours resté associé. Entre 2A 3341 et 3A 1636 les armées du Gondor gardaient le pays, mais, il y a peu, la surveillance a été supprimée et les servants de Sauron ont commencé à revenir.
Orques : Originellement créés par Morgoth au Premier Âge, ces créatures sont rapidement devenues les servants des Ténèbres. Il est probable qu'ils n'étaient pas, d'une façon inhérente, maléfiques, mais prédisposés culturellement et mentalement à la « mauvaise vie ». La légende dit que leurs ancêtres étaient des Elfes que l'Ennemi Noir corrompit dans leurs esprits et dans leurs chairs. Il y a deux types d'orques : les inférieurs ou Orques communs, dont la taille moyenne se situe entre 1,20 m et 1,50 m et qui arborent une face grotesque ornée de crocs, et les Orques supérieurs ou Uruk-Hai, qui atteignent une taille de 1,80 m et qui ont une apparence plus « humaine ». Tous sont de silhouette lourde et possèdent des bras longs et graciles ainsi qu'un cuir épais. Élevés en tant que manœuvres et guerriers, les Orques respectent peu de chose hormis la force brutale. Ils sont plus efficaces sous le contrôle d'une « volonté concentrée ». Ils sont tous, sans exception, cannibales, assoiffés de sang et cruels. Ils ne se sentent que peu concernés par l'organisation sociale. En général la petite tribu, sous la férule d'un chef puissant, est la norme unitaire. Chaque clan utilise son propre dialecte. La plupart d'entre eux sont des forgerons de valeur. Leur habileté à travailler le métal est difficilement comparable. Bien que l'aspect de leurs œuvres soit souvent pauvre, le travail en est excellent. Ils font cependant rarement des objets qui ne soient pas à destination guerrière. Les Orques inférieurs

naissent, vivent, combattent et meurent dans l'obscurité. Ils détestent la lumière et sont aveuglés par le plein soleil. Les Orques supérieurs furent plus attentivement créés et peuvent agir dans la lumière du jour. Leurs capacités à parler, à s'organiser, a raisonner et à combattre sont supérieures à celles de leurs cousins. Certains prétendent que les Uruk-Hai sont le produit de la Main Blanche de Saroumane, et qu'ils étaient primitivement la progéniture d'hommes et d'Orques. Il apparaît cependant qu'ils se levèrent d'abord dans le Mordor et que leur lignée n'a rien à voir avec les Seconds Nés. Tandis que les Orques inférieurs affectionnent les cimeterres courbes et les haches malignes, les Uruk-Hai portent des épées droites et une très grande variété d'armes supérieures.
Quatrième Âge (4A) : le quatrième âge reconnu des Terres du Milieu, ou « Âge des Hommes ». Il commença avec le passage de la mer des Trois Anneaux. Pendant le Quatrième Âge, la plupart des Elfes quittèrent les Terres du Milieu pour rejoindre les Terres Éternelles : les autres races non humaines, telles que les Nains et les Hobbits, commencèrent à rechercher l'isolement car leurs coutumes n'étaient plus comprises des seigneurs du continent, les hommes.
Troisième Âge (3A) : le troisième âge reconnu des Terres du Milieu. Il commença après la défaite de Sauron, résultat de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes, et s'achève en 3A 3021, lorsque les Gardiens de l'Anneau traversèrent la mer (depuis les Havres Gris). L'abréviation en est 3A.

1.13 Conversion des points de coup et des bonus

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

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

1.14 Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

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

Tableau – bonus des caractéristiques et conversion

Car. 1-100	Bonus sur d100 *	Bonus sur d20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	– 5	-1	8	5
10-14	– 5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	3
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

* Si approprié, ce bonus varie avec la race.

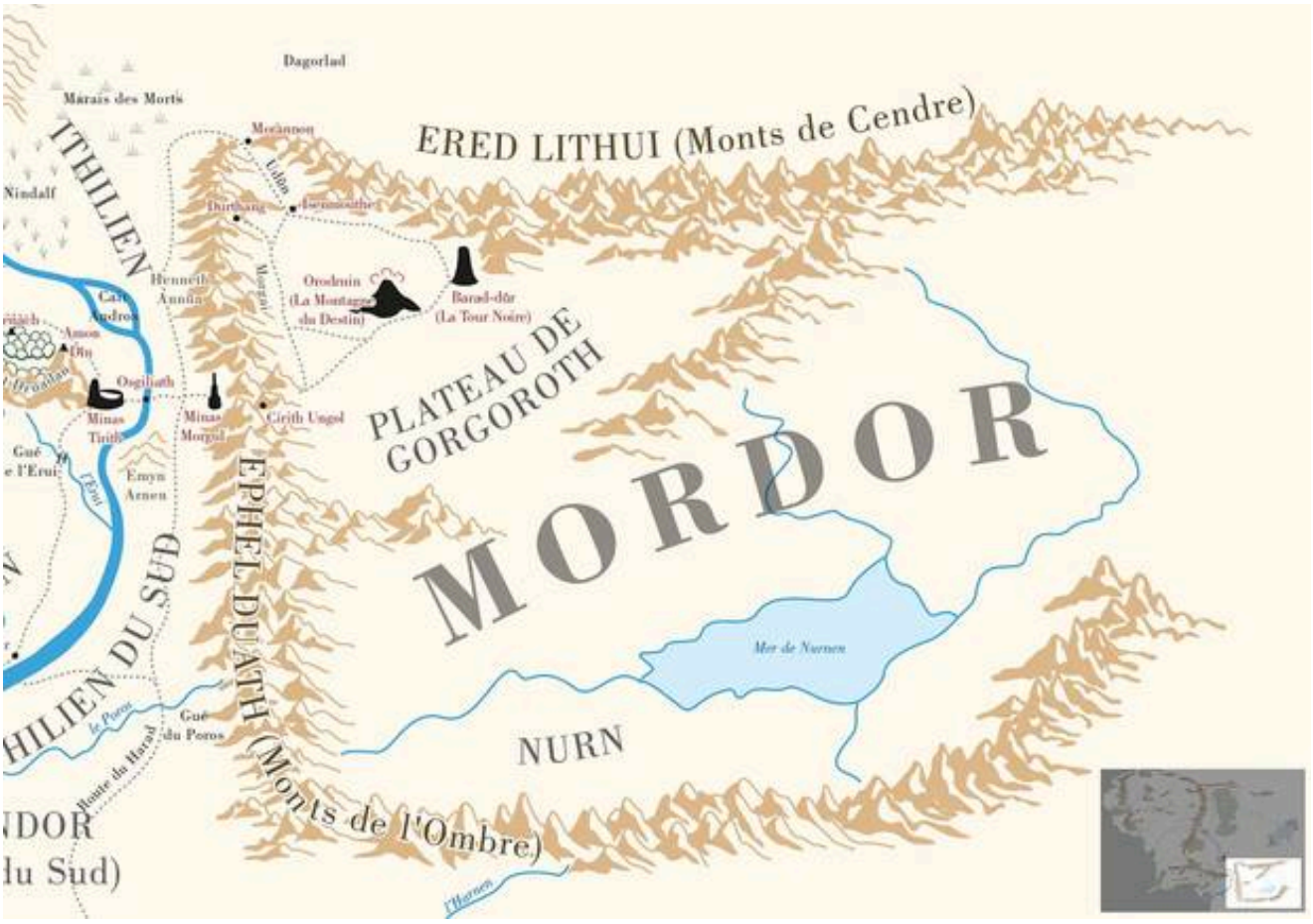
1.2 Légende de la carte en couleurs

(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 montagne 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 accidenté =
(31) Désert =
(32) Hauts-fonds =
(33) Récifs =
(34) Ruines =
(35) Marais et régions marécageuses =
(36) Jungle =
(37) Lacs asséchés ou périodiques =
(38) Flancs de crêtes escarpées et coteaux =
(39) Villages marécageux =
(40) Tour de guet =

02 · Introduction & environnement

2.1 Introduction

Minas Ithil se repose sous la lune montante, sereinement ignorante de la terreur qui commence à sévir dans les parages des Montagnes de l'Ombre. Les voyageurs, entrant dans la vallée de l'Ithil en 3A 1640, peuvent contempler les lumineux murs de marbre et la tour élancée de cette fameuse métropole, la flèche reflétant les rayons de lune qui illuminent la vallée d'une obsédante lumière éthérée. Ici sur le pont blanc de l'Ithilduin et entre les prairies fleuries de chacune de ses berges, les splendeurs du soir attirent l'attention. Des milliers de lanternes vacillantes promettent sécurité et repos au voyageur fatigué.



A Minas Ithil, les hommes sont replongés dans la mémoire de leur gloire d'autrefois. Maintenant, depuis la Grande Peste d'il y a quatre ans, nombre de villas sont occupées par des fantômes damnés. Malgré cela, personne n'avait prévu que cette cité de beauté était destinée à devenir Minas Morgul, ville redoutée pour ses morts- vivants et domaine effrayant des Nazgûl.

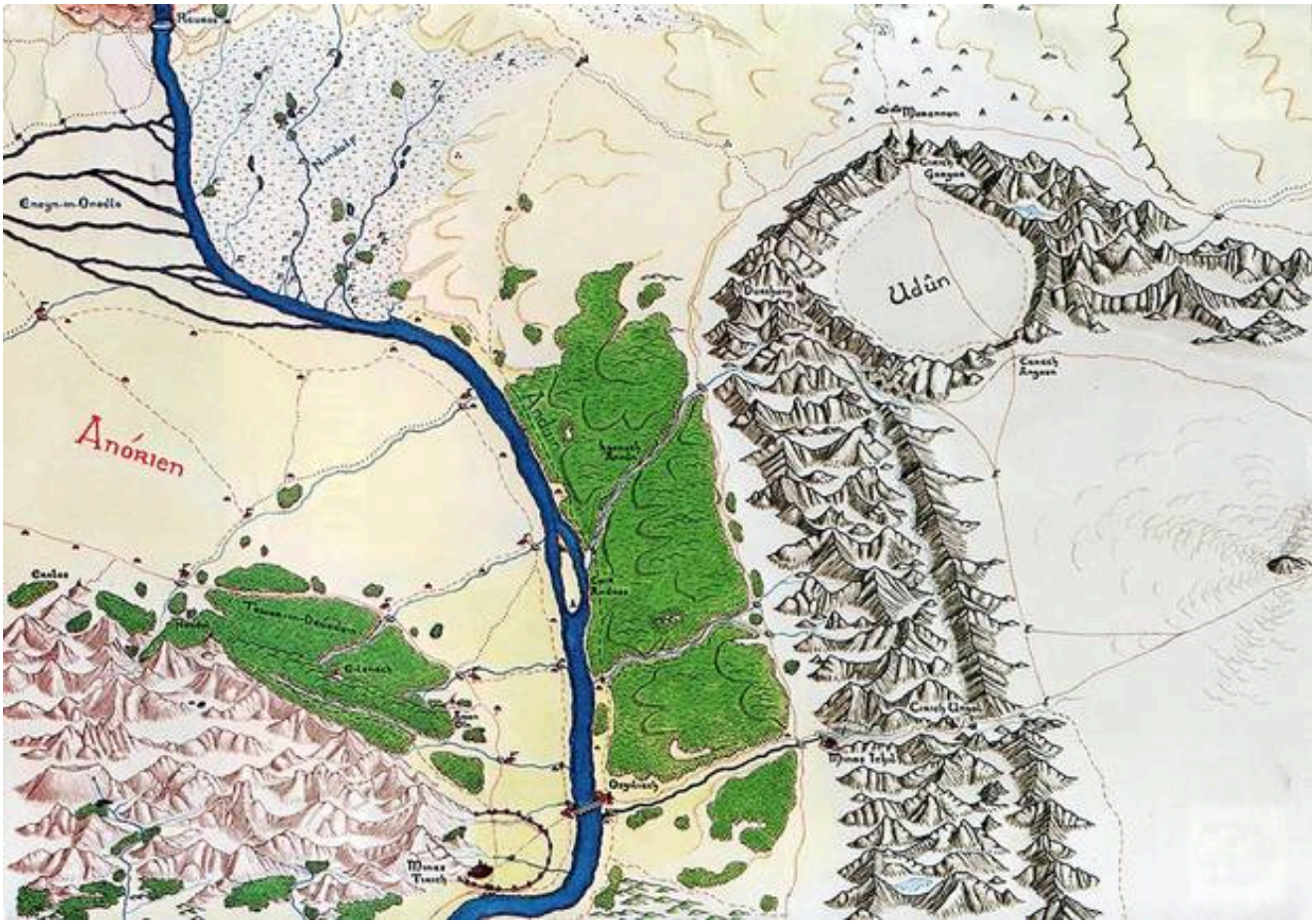
Les dangers croissent de jour en jour. Celui qui dépasse le pont blanc sur l'Ithilduin entame l'ascension d'un sentier sur le côté nord de la vallée. Bientôt, il atteint une série d'escaliers montant dans les Montagnes de l'Ombre et, après cela, parvient à un col dont le nom retentit d'un mal très ancien : Cirith Ungol, la Crevasse de l'Araignée. Au bout d'un tunnel sombre et nauséabond, au

sommet du col, se terre une monstruosité très âgée, la dévoreuse d'Hommes et d'Elfes - Shelob, la plus grande des Grandes Araignées. Au-delà de l'antre de Shelob, le paysage étrange et désolé du Mordor, l'ancien domaine de Sauron, s'étend raide et laid comme une large cicatrice. Autrefois les troupes du Gondor gardaient ce pays du mal mais, depuis la Peste, la surveillance a été abandonnée. Désormais, seule une garnison squelettique Gondorienne reste pour tenir la formidable Tour de Cirith Ungol qui protège les cols de l'ouest du Mordor. En ces temps de déclin du Gondor, les Orques, les Trolls et d'autres créatures des Ténèbres osent rôder en vue des murs de la Tour.

A une des extrémités du pont se dresse Minas Ithil, grande et fière, offrant refuge et plaisirs. A l'autre extrémité s'étendent les périls de Cirith Ungol et du Mordor, où les cœurs vaillants et habiles peuvent gagner la renommée - où perdre la vie en s'y essayant ! Ici se rencontrent la civilisation et la sauvagerie, et les aventures se trouvent à moins d'un jet de pierre.

2.2 Le pays

Géographie physique



L'*Ephel Dúath* (S. « Clôture de l'Au-Delà Ombreux ») est justement nommé en langage commun les Montagnes de l'Ombre, car elles projettent leurs ombres oppressantes sur toute autre chose de cette région des Terres du Milieu. Cette partie de la longue chaîne de montagnes de 1 260 km borde le Mordor à l'ouest, séparant le Noir Pays de l'Ithilien, province du Gondor, et est en certains endroits seulement éloignée de 32 km de la rivière Anduin. Allant du nord au sud, l'Ephel Dúath s'élargit,

jusqu'à atteindre 32 km à proximité de Minas Ithil. Cependant ces montagnes sont quelques eu plus basses que les Monts Brumeux ou que les Montagnes Blanches (comme le met en évidence l'absence de neiges éternelles à leurs sommets). Elles ne sont pas pour autant une simple palissade, avec certains de leurs pics qui culminent à 2400 m. La face à-pic qu'elles présentent aux terres orientales est la plus accidentée, créant une barrière quasi infranchissable entre le Mordor et le monde extérieur.

Les preuves des convulsions volcaniques qui soulevèrent l'Ephel Dúath, il y a longtemps de cela, abondent, car les roches métamorphiques noires prédominent tout au long de la chaîne montagneuse. Les plissements et les failles sont accentués dans ce massif ; des crevasses transversales coupent les falaises en de nombreux endroits sur le versant est, comme si elles avaient été fendues par la hache d'un géant. La traversée de l'Ephel Dúath, en dehors des cols, est impossible pour quiconque, excepté les alpinistes les plus expérimentés et les mieux équipés.

Parallèlement à la face orientale de l'Ephel Dúath, séparée de lui par un profond précipice, court la crête du Morgai : la « Clôture » intérieure du Mordor. Cette chaîne de montagnes est nettement plus basse que l'Ephel Dúath - s'élevant seulement de 450 m au-dessus du plateau intérieur du Mordor, appelé Gorgoroth - et est large d'à peu près 8 km. Le Morgai, cependant, est à peine moins accidenté que les Montagnes de l'Ombre et comporte de nombreux vallons sombres, des versants déchiquetés et des pitons rocheux. Les éboulis instables rendent périlleuse l'ascension jusqu'au sommet d'une crête.

Une unique rivière traverse la région. L'*Ithilduin* (S. « Rivière de la Lune ») prend naissance sur les versants occidentaux de l'Ephel Dúath, accumulant la force des ruisseaux de montagne tandis qu'elle creuse une profonde gorge. Elle s'écoule alors entre les bras ouverts des montagnes de l'*Imlad Ithil* (S. « Vallée de la Lune ») longue de 22,5 km, et coupe l'Ithilien en deux provinces, celle du Nord et celle du Sud. La rivière coule encore sur 32 km, jusqu'à rejoindre l'Anduin sous Osgiliath, au nord de l'*Emyn Arnen* (S. « Collines Royales »). Bien que l'Ithilien soit longue de 56 km et qu'elle soit étroite, ses rives escarpées et ses eaux au cours puissant la rendent difficile à traverser à gué. De nombreux cours d'eau plus petits dévalent le versant occidental, plus doux, de l'Ephel Dúath vers l'Ithilien, formant une multitude de petits lacs et étangs ; à l'opposé, sur le versant oriental des montagnes, les cours d'eau sont rares et précieux. On peut trouver d'occasionnels ruisseaux dans le Morgai, qui forment des étangs sombres et stagnants dans les vallons, et, par moment, un filet d'eau qui s'écoule d'une crevasse transversale dans les parois orientales de la montagne. Le précipice entre l'Ephel Dúath et le Morgai renferme le lit d'un ruisseau, se dirigeant vers le sud, à sec durant la plus grande partie de l'année ; le versant du précipice remonte en pente douce vers le nord. Au-delà du Morgai, le plateau de Gorgoroth est complètement dépourvu d'eau.

Les cendres volcaniques donnent en général naissance à des terres fertiles. Ici, cependant, les bienfaits de la nature ont été accaparés par un versant. Grâce à la douceur de la pente occidentale de l'Ephel Dúath, l'érosion a déposé un riche tapis de terre sur les collines de l'Ithilien, particulièrement dans sa partie nord. Parce que les conditions géographiques ont empêché l'apparition d'un tel phénomène dans l'est, le sol du Mordor est peu épais et pauvre, d'une consistance sablonneuse et manquant d'éléments nourriciers. Dans les régions les plus hautes du Morgai et dans le Gorgoroth, la roche mère est apparente, et rien ne peut pousser.

Climat

Les conditions climatiques régnant sur les versants Est et Ouest de l'Ephel Dúath sont en perpétuelle opposition. Les vents du sud-ouest, qui sont dominants, amènent régulièrement des nuages lourds de pluie depuis la mer, mais les montagnes agissent comme une barrière climatique, faisant se déverser toutes les précipitations sur la fertile Ithilien. Lorsque la pluie atteint la frontière du Mordor, les rigoles ordinairement à sec du Morgai et le précipice en contrebas subissent une inondation instantanée, un processus plus destructeur que bénéfique pour la faible couche de terre, et dangereux pour quiconque est pris dans les régions les plus basses. Tandis que l'Ithilien bénéficie de plus d'un mètre de précipitations annuelles, les régions du Mordor bordant le plateau de Gorgoroth n'en reçoivent pas plus de 17,5 cm par an. La pluie tombe en moyenne un jour sur trois sur l'Ithilien, alors que dans le Mordor ce n'est seulement qu'un jour sur dix.

En Ithilien, les saisons offrent les conditions les plus délicieuses : des hivers tempérés, des étés chauds, mais sans excès, et l'habitude est aux printemps et automnes se prolongeant. (Un printemps en Ithilien est une expérience à savourer !). Juste au-delà des montagnes, la région la plus au nord du Mordor est un désert aride, à peine chaud en été et cruellement froid l'hiver. Bien que le nord du Mordor partage la même latitude que l'Ithilien, ce contraste étonnant provient de l'altitude plus élevée du plateau de Gorgoroth, de l'absence de l'effet modérateur de la moindre masse d'eau et de réchauffement aussi bien que du refroidissement rapide du sol sec du Mordor et de ses roches à nu. Des températures extrêmes se rencontrent, dans le Mordor, aussi bien le jour que la nuit avec une variation courante de 22' C ou plus. (Il est conseillé aux voyageurs d'emporter avec eux des vêtements adaptés à diverses saisons). Plus haut dans l'Ephel Dúath on doit, bien évidemment, s'attendre à des températures plus basses, une baisse d'environ 2 degrés tous les 300 m d'élévation.

L'Ithilien bénéficie de déplacements d'air réguliers, dus aux vents dominants venant de la mer et aux courants nés des échauffements et des refroidissements de l'Anduin. La circulation de l'air dans le Mordor est plus restreinte, en grande partie à cause des montagnes qui le bordent sur trois côtés. A cause de l'absence d'humidité, l'air est particulièrement sec, laissant dans la gorge une certaine amertume et un goût âcre.

MOIS	ITHILIEN	ERED MITHRIN	GORGOROTH
. Yestarë (jour intercalaire = Yule)			
1. Narwain (hiver)	-7° à 7° (neige/pluie, 40%)*	-9° à 4° (grésil, pluie, 45%)	-1° à 7° (neige,pluie,grésil, 10%)
2. Ninui (hiver)	-12° à 4° (neige/pluie à 45%)	-12° à -1° (neige, pluie, 55%)	2° à 10° (neige, pluie, grésil, 20%)
3. Gwaeron (hiver)	-9° à 7° neige/pluie à 40%)	-9° à 7° (grésil, pluie, 45%)	-1° à 7° (grésil, pluie, 20 %)
4. Gwirith (printemps)	-4° à 13° (grésil/pluie à 40%)	-7° à 13° (grésil, pluie, 45°)	2° à 10° (grésil, pluie, 25%)
5. Lothron (printemps)	2° à 18° (pluie à 35%)	2° à 18° (pluie 35%)	4° à 16° (pluie, 15%)
6. Norui (printemps)	10° à 21° (pluie, 30%)	10° à 18° (pluie, 30%)	7° à 24° (pluie, 10%)
. Loende (jour intercalaire = Milan)			
7. Cerveth (été)	16° à 27° (pluie, 25%)	18° à 24° (pluie, 30%) +	18° à 29° (pluie, 5%) +
8. Urui (été)	18° à 32° (pluie, 20%) +	21° à 35° (pluie, 25%) +	16° à 35° (pluie, 10%) +
9. Ivanneth (été)	16° à 27° (pluie, 10%) +	16° à 29° (pluie, 20%) +	16° à 43° (pluie à 5%) +
10. Narbeleth (automne)	10° à 24° (pluie, 25%)	10° à 24° (pluie, 30%) +	4° à 24° (pluie, 5%) +
11. Hitui (automne)	4° à 16° (pluie, 30%)	2° à 16° (pluie, 40%)	2° à 16° (pluie, 10%)
12. Girithron (automne)	-1° à 10° (pluie, 35%)	-4° à 7° (grésil, pluie, 45%)	-4° à 7° (grésil, pluie, 10%)
. Mettarë (jour intercalaire = Findelan)			

* Probabilité de précipitation par jour. Le type de précipitation dépend de la température de la journée, calculée par le MJ chaque matin. Partez simplement de la fourchette mensuelle de températures et lancez les dés pour connaître la température exacte ; par exemple, un résultat de 75 voudra dire que la température est de 13° si le mois est marqué par une différence de 12° entre 4° et 16° : 13° correspondant aux trois-quarts (75%) de la fourchette. Les précipitations suivant la température sont : neige - en dessous de 0° ; grésil à 0° ; pluie - au-dessus de 0'. Si la température indique de la neige, lancez les dés à nouveau ; un résultat de 01 = grêle ; 02.05 une tempête de glace. Si la température indique de la pluie, lancez les dés à nouveau : un résultat de 01.05 signifie des orages.

Les échauffements et les refroidissements de l'Ephel Dúath donnent naissance dans la journée à des courants ascendants et la nuit à des courants descendants d'une force effroyable ; le voyageur peut craindre d'être précipité au bas de la montagne lors de son ascension et ferait bien d'assurer ses prises. Fort heureusement l'Orodruin (Montagne du Destin) est en général en repos en cet ère, car la fumée nauséabonde de ce volcan au centre du Gorgoroth masque la lumière du jour et empoisonne l'atmosphère.

Routes et cols

Différentes voies de communication se croisent dans cette région, mettant à profit les chemins tracés par la nature. À la Croisée des Chemins, une ancienne jonction de routes, juste un peu à l'ouest d'Imlad Ithil, à l'intérieur d'un cercle de très hauts arbres, le sentier se termine en face d'une colossale statue en pierre d'un roi de Gondor sur son trône. Courant vers le nord, sous les contreforts occidentaux de l'Ephel Dúath, se déroule la Route Nord de l'Ithilien, une voie rectiligne, traversant les collines grâce à des niveaux pavés de pierres et franchissant les cours d'eau par des ponts en pierre arqués. Vers le sud, part la Route du Harad, une très vieille grande route, servant au trafic avec les déserts du sud. Vers l'ouest, la Route de l'Anduin descend par la rive nord de l'Ithilduin vers la métropole en ruine d'Osgiliath. Là, elle traverse le fleuve sur un pont en pierre aux arches multiples, et continue vers Minas Anor, la nouvelle capitale du Gondor. À l'est, la Route de l'Ithil monte vers Minas Ithil, parallèlement à la berge nord de l'Ithilduin. Même en ces temps troublés, le contrôle du Gondor sur l'Ithilduin reste ferme et toutes ces routes sont bien entretenues, avec des bornes en pierre pour marquer la progression du voyageur.

Une fois que la route de l'est a contourné l'avancée nord des montagnes, et est entrée en Imlad Ithil, elle commence à monter à pic et passe sur la rive sud de l'Ithilduin par un pont de pierres blanches. De là, la route serpente, en montant à travers des prairies fleuries, jusqu'à la porte nord de Minas Ithil, qui est située sur une corniche empierrée débordant environ de 8 km de l'avancée sud de la montagne sur la vallée. Après Minas Ithil, la route continue encore pendant 15 km jusqu'au fond de la vallée et rentre dans le col naturel creusé par le cours de l'Ithilduin, Cirith Ithil.

A l'intérieur du Mordor, juste à la sortie de Cirith Ithil, se trouve un nœud routier complexe. La route en provenance de Minas Ithil franchit le précipice avant le Morgai sur un puissant pont en pierre et continue à travers une faille dans le Morgai jusqu'au plateau de Gorgoroth, d'où la route de Sauron mène à la Montagne du Destin et à la Tour en ruine de Barad-Dûr. Immédiatement avant ce pont de pierres, deux routes convergent dans la même direction que la route principale. L'une monte abruptement vers le nord à travers les contreforts orientaux de l'Ephel Dúath, vers la Tour de Cirith

Ungol. L'autre, un long escalier creusé dans la roche, descend rapidement vers le fond du précipice et permet ainsi d'emprunter une piste en terre battue qui mène vers le nord, le long de la berge occidentale d'une rivière asséchée.

Autrement il existe le col, le plus haut et le plus tortueux, de Cirith Ungol (S. « Crevasse de l'Araignée »). Au point culminant, entre l'Escalier Sinueux et la Crevasse, la passe est haute de plus de 1600 m, plus élevée encore que la cime de la Montagne du Destin en Mordor.

2.3 Plantes et animaux

Flore

L'Ithilien du Nord mérite son surnom de « Jardin du Gondor ». Arbres, arbustes et plantes remarquables prospèrent ici dans la plus grande variété, grâce à un sol riche et bien drainé. Une foret composée d'un mélange d'arbres à feuilles caduques et de conifères, essentiellement des sapins, des cèdres et des cyprès, s'étend entre les plus basses pentes de l'Ephel Dúath et le cours de l'Anduin. A l'approche de la lisière sud de la forêt, sur chaque rive de l'Ithilduin, les arbres deviennent plus grands et plus dispersés : hauts chênes-verts, mélèzes, frênes et chênes prédominent. Des clairières et des prairies herbeuses se trouvent disséminées, de-ci, de-là, dans la forêt, décorées de buissons, chargés de baies, et d'une débauche de plantes fleuries. Des mousses offrent un lit naturel sur les berges d'étangs ombragés. L'Ithilien du Nord est un paradis pour un herboriste, où les senteurs douces et âcres de plus d'une centaine d'espèces parfument l'air et calment le cœur, entouré de « la beauté des dryades échevelées ». Nombre d'herbes sont originaires de cette région, mais d'autres ont été plantées ici par les Dúnedain du Gondor, qui les avaient ramenées de Núménor ou d'autres régions des Terres du Milieu. Si quelqu'un se trouve être malade ou blessé, il ne fait aucun doute que le remède est à portée de la main.

Au-delà des berges de l'Ithilduin et des pentes de l'Emyn Armen, on trouve une région agricole et pastorale. De la bruyère et des bois clairsemés délimitent la frontière avec les grandes étendues ondulantes de l'Ithilien du Sud.

Ce qui existe de vivant dans les vallons du Morgai est continuellement engagé dans un âpre combat pour survivre. Des arbres chétifs et rabougris, des touffes grossières d'herbe grise et une mousse desséchée survivent dans cette région exposée aux vents, apparemment hantée. Les plus courants sont les buissons épineux à l'ordonnance inextricable, qui retiennent précieusement l'eau et les éléments nutritifs. Ces buissons fleurissent pendant le bref printemps, apportant une lueur de beauté dans la désolation du Mordor, au détriment des autres formes de végétation des alentours, qu'ils étouffent. Mais même la région aride du Morgai retient l'attention en comparaison avec l'épouvantable vide du plateau de Gorgoroth, qui est dépourvu de toute végétation, même de lichens.

Faune

L'abondante végétation de l'Ithilien permet une grande population animale. Les petits herbivores et carnivores, tels les lapins, les renards, les belettes, etc. prévalent. Les poissons sont abondants dans les cours d'eau et les lacs. Des douzaines d'espèces d'oiseaux nichent dans les arbres et le long des berges des cours d'eau de l'Ithilien du Nord. Plus au sud, de plus petits oiseaux servent de proies à de

grands prédateurs aériens, comme les aigles ou les faucons, qui tournent très haut au-dessus des plaines en quête de nourriture. Des cervidés et des sangliers vivent dans les forêts de l'Ithilien du Nord, offrant un gibier de bonne qualité aux chasseurs. A vrai dire, les hommes sont les seuls chasseurs à grande échelle, et ils ont exterminé le peu de grands carnivores gui y vivaient. Ainsi, l'Ithilien du Nord est devenu une sorte de réserve de chasse, bien approvisionnée.

Peu d'animaux indigènes habitent la région en bordure nord-ouest du Mordor, en raison de la rareté de la végétation. Des insectes, comme des mouches et des moucherons, infestent les vallons du Morgai, se reproduisant dans des mares d'eau stagnante. Il n'existe que peu d'autres créatures pour les dominer. Un certain nombre de rongeurs fouisseurs vivent sur les versants rocheux des collines et servent de proies aux vipères. Des vautours sont perchés sur les falaises de l'Ephel Dúath, espérant des charognes. Les seuls grands herbivores sont des chèvres sauvages et agressives, munies d'une peau épaisse, qui peuvent ainsi braver les arbustes épineux pour avoir à manger et à boire pendant les saisons les plus sèches. Quelques loups efflanqués, échappés des cages des Orques, rôdent dans le Morgai, et attaquent tout ce qu'ils ont une chance de terrasser. Aucun animal n'a élu domicile dans la région de Gorgoroth, où il n'y a rien à manger.

Grandes Araignées

Un prédateur monstrueux de cette région mérite l'attention. Les grandes araignées affectent beaucoup de régions des Terres du Milieu, mais leur lieu de naissance se trouve ici. De Torech Ungol, antre de la mère du peuple maléfique des araignées, Shelob, celui-ci s'est répandu à travers l'Ephel Dúath, le Morgai et par-delà le Mordor, jusqu'à la forteresse de Dol-Guldur et dans les ténèbres de Mirkwood.

Les grandes araignées des Terres du Milieu combinent les caractéristiques des variétés communes des arachnides, tisseurs de toile ou chasseurs. Elles se rassemblent jusqu'à une quarantaine en de sombres colonnes, démarquant leurs obscures tanières avec d'énormes toiles, d'une soie de grande valeur, tendues entre des rochers et des arbres. Les grandes araignées possèdent un venin mortel et un autre paralysant ; une victime paralysée est ligotée avec soin dans des cordes de soie, et est traînée jusqu'à la tanière, où elle est en général suspendue à un arbre ou à une voûte de caverne, jusqu'au moment de sa consommation. (Le système digestif de ces arachnides géants ne peut en effet que supporter la viande fraîche et vivante). Les grandes araignées n'usent de leur venin mortel qu'en cas de dangers sérieux ou lorsqu'elles sont en colère. Une araignée géante est un formidable prédateur nocturne, chassant avec ruse une proie en cherchant à attraper sa victime une fois que toutes les issues sont bloquées par ses toiles ; elle attaque en une combinaison de bonds successifs et de courses masquées, avec une vitesse que peu de créatures peuvent égaler.

Les grandes araignées, qui peuvent atteindre de 1,20 m à 3,20 m, communiquent par le biais de grincements et de sons sifflants, ainsi que par une télépathie limitée (avec un rayon de 30 m maximum). D'autres esprits, nantis naturellement ou magiquement de la télépathie, peuvent entrer en contact avec les pensées des araignées, et ainsi croire qu'elles sont en train de parler. Lire dans l'esprit d'une araignée est, bien sûr, d'un faible attrait, mis à part pour apprendre ce qu'elle compte faire dans l'immédiat. Les grandes araignées sont uniformément maléfiques et d'une basse intelligence, leurs pensées se résumant à la recherche de moyens pour satisfaire leurs appétits. Elles

ne sont en aucun cas des servantes du Seigneur Ténébreux, mais bien les produits d'un mal indépendant non moins ancien et cruel que lui.

03 · Politique & pouvoir

3.1 Histoire

L'histoire de Cirith Ungol commence dans les années noires du Deuxième Âge. À cette époque, peu de créatures vivaient dans le Mordor, et l'Ithilien était la patrie de bandes errantes d'Elfes sylvains et de nombreux Hommes communs, dont beaucoup étaient fermiers ou pêcheurs le long des rives de l'Anduin. Très tôt durant cet âge, après la ruine de Beleriand lors de la guerre entre les Valar et Morgoth, Shelob s'enfuit vers le sud afin de trouver une nouvelle tanière. Haut, dans l'Ephel Dúath, Shelob se cacha et tissa à nouveau ses toiles, dans une passe que les Elfes appelaient *Cirith Dúath* (S. « Crevasse de l'Ombre »). Sauron, le plus grand des protégés de Morgoth, choisit plus tard le Mordor pour en faire sa forteresse, et, aux environ de l'an 2A 1000, commença à construire l'infâme Tour Sombre nommée Barad-Dûr. Les hommes d'Ithilien tombèrent sous son influence, tandis que les Elfes se cachaient ou bien fuyaient. Le pouvoir grandissant de Sauron fut mis en échec dans la dernière période du Deuxième Âge par l'arrivée de colons Núménoréens. Bien que les tromperies de Sauron débouchèrent finalement sur l'anéantissement de l'île de Núménor, les Fidèles survivants, de ce pays, s'échappèrent pour rejoindre leurs parents dans les Terres du Milieu. En 2A 3320, Isildur et Anarion, les fils d'Elendil, fondèrent le royaume Dúnadan méridional du Gondor.

Pendant plus d'un siècle les Dúnedain du Gondor gouvernèrent leur nouveau domaine dans la paix. Gardé à l'ouest par la ville-forteresse d'Anarion, *Minas Anor* (S. « Tour du Soleil ») et à l'est par la citadelle d'Isildur, *Minas Ithil* (S. « Tour de la Lune »), le Gondor étendit sa puissance sur toute la région. Osgiliath, (S. « Citadelle-des-Etoiles »), la capitale du Gondor, prend appui sur les deux rives de l'Anduin et abrite le plus puissant des quatre Palantíri du Royaume Méridional. Dans l'ignorance des Dúnedain, Sauron regagna le Mordor après la chute de Núménor, et, en 2A 3429, ses armées envahirent le Gondor et prirent Minas Ithil par surprise. Isildur s'échappa, et, pendant qu'Anarion défendait Osgiliath, les armées de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes s'assemblaient. Sauron avait gravement sous-estimé la puissance de ses ennemis, et, après une longue et cruelle guerre, les forces du Seigneur Ténébreux tombèrent sous les coups des hommes d'Isildur en 2A 3441.

Pendant les premières années du Troisième Âge, l'esprit de Sauron resta dans l'ombre, et l'on pensait en général qu'il avait péri. Shelob se cachait toujours dans son antre montagneux, capturant des Elfes, des Hommes et des Orques. Les Dúnedain appelaient son domicile redouté Cirith Ungol, la Crevasse de l'Araignée. Bien que les Dúnedain aient repris et remis en état Minas Ithil, la mort inattendue d'Isildur, en 3A 2, éclipsa pour toujours son importance. Le Gondor, dès lors, demeura sous la seule loi de la Maison d'Anarion.

Pendant plus d'un millier d'années, le pouvoir du Gondor s'accrut. Les grandes villes du Royaume Méridional grandirent en splendeur, tandis que le Mordor demeurait désolé, ses cols gardés par les formidables forteresses frontières du Gondor (parmi lesquelles la Tour de Cirith Ungol). La chance du Gondor commença à tourner sous le règne splendide et placide du roi Atanatar II Alcarin (3A 1149-1226). Le Gondor se laissa aller ayant atteint ce qu'il pensait être ses limites, et, parmi les plaisirs extravagants de cette époque, on faisait bien peu pour maintenir la suprématie militaire forgée par les prédécesseurs conquérants d'Atanatar, les quatre Roi-des-Vaisseaux. Durant les règnes d'Atanatar

et de ses deux fils indolents, la surveillance du Mordor fut négligée et les Orques commencèrent à s'infiltrer dans leurs tanières d'autrefois. Sauron, à présent établi à Dol Guldur sous l'apparence du Nécromancien, décidait du destin du Gondor.

La sanglante guerre civile, appelée la « Lutte Fratricide », partagea le Gondor en deux, et fit rage entre 3A 1432 et 1438. Nombre de nobles seigneurs Dúnedain et des milliers d'hommes de troupes périrent dans les batailles, combattant, soit pour le rebelle Castamir, soit pour le roi légitime bien que pour moitié d'origine Nordique, Eldacar. Osgiliath et Pelargir furent mises à sac. Après la « Lutte Fratricide », le roi Eldacar, victorieux mais affaibli, invita ses partisans septentrionaux à une migration massive, nombre d'entre eux s'établirent en Ithilien.

Deux siècles plus tard s'abattit une deuxième et bien pire calamité, la Grande Peste de 1636, qui prit naissance dans les provinces de l'est et s'étendit sur la totalité du royaume. Le roi Telemnar et tous ses enfants périrent ; la mort frappa les grandes cités du Gondor, y compris Osgiliath. Depuis l'époque où le fléau s'est abattu sur le Gondor, celui-ci gît exsangue, peu de familles ayant des siens à pleurer.

Le roi Tarondor, neveu de Telemnar, monta sur le trône durant l'année de la Grande Peste, 1636. Il est jeune, et son accession au trône a été imprévue ; il n'a pas été totalement préparé aux vicissitudes de la charge royale. Pourtant, il s'est sérieusement investi dans la tâche de redresser la puissance prisée du Gondor. En cette année, 3A 1640, Tarondor décida le transfert de la capitale d'Osgiliath, trop basse, maintenant en partie désertée et tombant en ruine, à la plus haute et plus salubre cité de Minas Anor, fait plus inquiétant, Tarondor choisit aussi d'abandonner la surveillance du Mordor, ne laissant que quelques garnisons squelettiques dans des forteresses frontalières (le fléau coûta au Gondor plusieurs milliers de soldats vétérans, et les remplaçants font désespérément nécessité en d'autres lieux). Dans les profondeurs de Dol Guldur, Sauron rit triomphalement, une autre étape dans l'accomplissement de son plan maléfique ayant été franchie.

3.2 Le royaume du Gondor : Les peuples libres

Gouvernement

Pour les Peuples Libres qui rejettent les Ténèbres, le Royaume du Gondor est une forteresse résistant aux assauts des Easterlings et des Suderons, et contenant en Mordor le mal jusqu'ici non réunifié. Le système de gouvernement du Royaume du Gondor est un mélange d'éléments de monarchie absolue, de règles constitutionnelles, et de féodalité. Le Roi (S. « *Aran* », pl. *Erain*), concentre en sa personne les pouvoirs exécutif, législatif et judiciaire. Son pouvoir n'est limité que par l'obligation tacite de soutenir les lois traditionnelles du Royaume, qui ne peuvent être changées qu'avec l'accord du Conseil de la Couronne, un auguste rassemblement des plus grands nobles du Gondor. La Couronne Ailée et la bannière du Roi, de sable portant un Arbre Blanc en fleurs couronné de sept étoiles, symbolisent l'autorité royale et la tradition. Un monarque du Gondor peut se dispenser d'être un juge avisé, mais doit être un grand général, et il doit mener en personne les armées du Royaume. La monarchie est héréditaire, bien que le Roi doive bénéficier de l'ovation rituelle du peuple de la capitale avant de monter sur le trône. Au contraire de Núménor, où l'un quelconque des deux sexes pouvait régner, la loi de succession du Gondor permet aux seuls mâles d'accéder au trône, et la lignée

de la maison royale est de type patrilinéaire, jusqu'au commencement du Troisième Âge, les rois du Gondor sont de la Maison d'Anarion, reconnaissant leur lignée depuis Meneldil, fils d'Anarion.

Le second personnage après le Roi, dans la hiérarchie du Gondor, est l'Intendant (S. « *Arandui* »), qui a pour fonction de gouverner en l'absence du Roi, ou d'assurer la régence entre les règnes. Bien qu'actuellement la charge d'intendant soit confiée à la Maison de Hurin, une grande famille noble de l'Ithilien, elle n'est pas formellement héréditaire. Elle est, en règle générale, confiée à un vieil homme sage à qui il est interdit d'aller à la guerre ou de quitter le Royaume.

La Tour de Cirith Ungol est formellement détachée de toute province, se dressant à l'intérieur du Mordor. Elle fait partie d'une unique et impressionnante ligne de forteresse assurant la Surveillance du Mordor, sous le contrôle direct du Roi. Jusqu'au règne d'Atanatar II, période pendant laquelle la Surveillance fut pour la première fois négligée, la tâche d'entretenir la tour se déversa graduellement sur les autorités de l'Ithilien. En 3A 1640, le Roi Tarondor confia en totalité la charge de garder la Tour au Prince Ohrondil, qui, de nos jours, désigne le Capitaine de Cirith Ungol. Ohrondil voit en la Tour un coûteux désagrément dont il faudra se débarrasser dès que la permission royale pourra être obtenue.

Forces armées

Minas Ithil est la principale forteresse de cette région, abritant une garnison royale, en place, forte de 1200 hommes. Un rassemblement complet des forces de l'Ithilien peut lever jusqu'à 8000 hommes, mais c'est à peine les deux tiers des forces que possédait la province avant la Peste. La plus grande partie des forces de l'Ithilien est loin d'être composée de vétérans entraînés. L'Ithilien a longtemps jouit de la paix, protégé au cœur du Gondor, et peu de ses habitants, hormis les nobles, ont été contraints de maîtriser l'art de la guerre. La garnison en place dans la Tour de Cirith Ungol, décrite plus en détails en 5.1, était auparavant une force d'élite des vétérans des troupes royales, mais est formée, aujourd'hui, d'hommes de la province détachés à tour de rôle de Minas Ithil.

Les recrues, la catégorie la plus représentée parmi ces militaires, sont extraites parmi les citadins et les paysans qui n'ont qu'un entraînement limité et qu'on ne lève qu'en temps de guerre. D'ordinaire, les recrues n'ont que peu ou pas d'expérience des champs de bataille, à moins qu'elles ne viennent d'une région frontalière qui a fait face à une attaque ou à une invasion.

Organisation

Les forces armées du Gondor sont levées par unités régionales, et l'organisation en est, de ce fait, souple. Pour l'infanterie et la cavalerie, l'unité élémentaire est la Ligne de 20 hommes (*Erith*) commandée par un *Ohtarin* (pl. *Ohtarrina*), un guerrier ayant déjà une certaine ancienneté et ayant souvent le rang de chevalier. De trois à cinq lignes forment une « Troupe » (*Thang*) de 60 à 100 hommes sous les ordres d'un officier chevalier, le *Thangon* (pl. *Thengyn*). De la même façon, de trois à cinq Troupes de tailles variables composent la plus grande unité formelle, la « Compagnie » (*Otarrim*) de 200 à 500 hommes commandée par un officier vétéran, le Capitaine ou *Targen* (pl. *Targaen*).

Équipement

Les chevaliers de la cavalerie lourde du Gondor portent des cottes de mailles (RM TA 16) ou de plates (RM TA 19), tiennent un bouclier (RM BD-20) et sont armés de lances de cavalerie, d'épées à deux mains et d'épées courtes (*eket*). Leurs massives montures sont dressées pour les heurts tactiques et le combat rapproché, qu'ils affectionnent particulièrement. Les hommes d'armes de la cavalerie moyenne sont protégés par des cottes de mailles (RM TA 14), portent des boucliers et sont armés de lances et d'épées larges.

L'infanterie est la pièce maîtresse des armées du Gondor. La plupart des hommes d'armes du Royaume sont déployés dans les compagnies d'infanterie lourde, et équipés de cottes de mailles (RM TA 14). Ils portent des boucliers et sont armés de lances ou d'armes d'hast et d'épées longues. Quelques provinces montagneuses préfèrent les haches de bataille. De rares provinces, parmi lesquelles l'Ithilien, ont la suprématie dans leurs compagnies d'archers renommés, qui utilisent des arcs composites.

Les recrues de l'infanterie légère forment les troupes les plus pauvrement équipées, portant de simples armures de cuir rigide (RM TA 10). Ils portent des boucliers et possèdent des armes peu coûteuses, principalement des lances et des arcs courts.

Tactiques

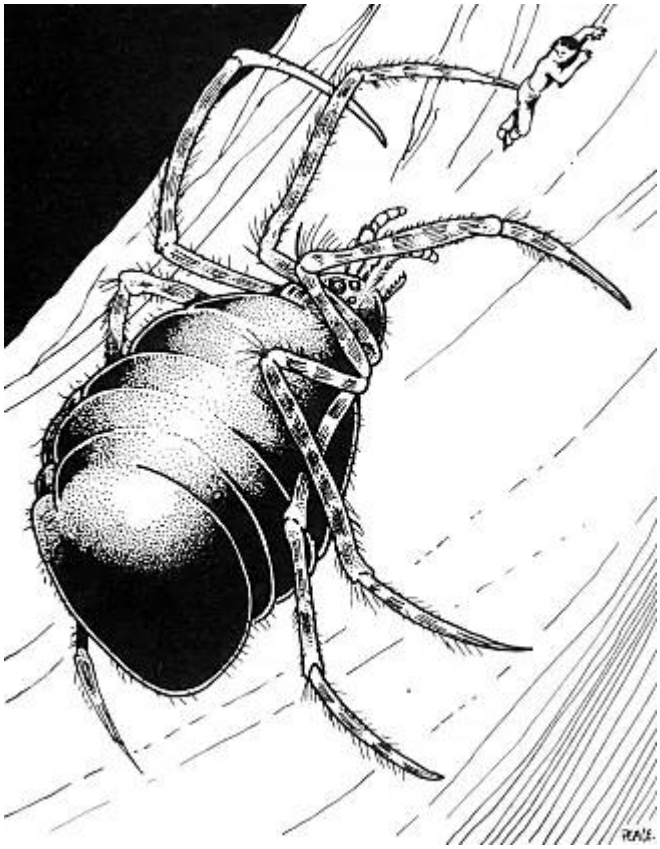
La cavalerie, comme il a déjà été mentionné, est utilisée aussi bien dans les assauts que dans les escarmouches, suivant le poids des montures. L'infanterie est entraînée pour deux types principaux de formations de combat. Lors d'un assaut le « coin » (Q. « *Nernehta* », S. « *Dirnaith* », littéral. « hommes-en-fer-de-lance ») est utilisé pour disloquer une ligne ennemie ou pour empêcher la jonction de troupes adverses. Cette tactique est plus efficace sur terrain plat ou depuis une position dominante. Le « mur-de-bouclier » (O. « *Sandastan* » ; S. « *Thangail* », littéralt. « clôture-de-boucliers ») est une formation défensive, constituée de deux rangs successifs qui peuvent, s'ils sont débordés, unir leurs extrêmes afin de constituer un cercle hérissé d'acier. Tenant compte de la vulnérabilité des armées du Gondor, en majeure partie constituées d'infanterie, face à une charge de cavalerie lourde, les chefs Dúnedain tiennent pour impératif de la déployer sur les crêtes et les terrains surélevés.

Les armées du Gondor sont d'ordinaire supérieures en entraînement et dans leur discipline, à leurs ennemis. Pour les chefs Dúnedain, la guerre n'est pas seulement un test de valeur, mais demande organisation et planification ; la capacité du Gondor à entretenir et à coordonner plusieurs armées au combat a confondu plus d'un ennemi.

3.3 Shelob : l'Horreur dans Cirith Ungol

Parmi les entités pernicieuses les plus puissantes, se terrant dans les ombres des Terres du Milieu, on trouve Shelob la Grande, « Dernier enfant d'Ungoliant, pour tourmenter le malheureux monde » (Le Seigneur des Anneaux, Les Deux Tours). Son nom, de toute vraisemblance donné par les Orques dans leur Westron dégénéré, désigne une araignée de sexe féminin, mais combien cela décrit mal Madame, la reine du mal ! Shelob a traversé trois âges des Terres du Milieu, accroissant sans cesse sa taille au

détriment de ses victimes et toujours gagnant en pouvoir ; aujourd'hui elle est virtuellement invincible.



Dans l'aspect, Shelob ressemble à ses enfants, les araignées géantes de l'Ephel Dúath et de Mirkwood. Mais la comparaison serait celle faite entre un tigre et un chat de gouttière, car Shelob est de proportions impressionnantes. De grandes « cornes » dépassant de sa tête, laquelle est reliée par un vestige de cou à l'imposant sac bouffi qu'est son abdomen. La partie supérieure de son corps est noire et parsemée de répugnantes pustules, tandis que son ventre est pâle et luisant. Shelob exhale une puanteur nauséabonde, semblable à celle d'une charogne se décomposant. Huit longues pattes se plient en des articulations recouvertes de nodosités qui s'élèvent au-dessus de son dos, hérissées de poils raides comme l'acier. Chaque patte se termine par une griffe dure comme fer. Dans son intégralité, Shelob est longue de quelques 6 m ; chacune de ses pattes, étirée à son maximum, atteint Tes 5.4 m. Son corps entier est enveloppé d'un cuir aux nombreuses épaisseurs, dont les replis peuvent se contracter pour permettre a Shelob de glisser son abdomen dans d'étroites failles et crevasses. Aussi résistant qu'une armure de plates, son cuir est pour ainsi dire impénétrable, même pour l'épée la plus affutée et la plus fortement maniée ; il est également insensible à toutes les armes hormis les armes enchantées magiquement contre les choses maléfiques. Lorsqu'il est entaillé, Te corps de Shelob vomit une sécrétion acide vert-jaunâtre.

Le plus remarquable de tout est encore les deux grandes grappes d'yeux de Shelob, avec leurs multiples facettes : elles sont éclairées de l'intérieur par une pâle flamme blanche. Même dans l'obscurité la plus complète, Shelob peut voir très bien, et ceux qui s'aventurent dans son antre verront en premier lieu ses yeux qui ne clignent jamais, annonçant son approche. La lumière au plein jour, ou l'équivalent magique, peut cependant l'aveugler temporairement, et la cuisante douleur

causée par la lumière vive est suffisante pour l'amener à rompre le combat. Les yeux de Shelob sont son point vulnérable et peuvent être percés par une arme normale si elle est dirigée sur cette cible spécifique. Ses pattes sont également moins bien protégées que le reste de son corps et peuvent être tranchées. Avec le temps, que ce soient les yeux ou les extrémités qui ont été endommages, les parties atteintes se régénéreront.

Shelob poursuit ses proies dans un mélange de course rapide et de petits bonds successifs, et à une vitesse que peu peuvent égaler. Elle est capable de bondir jusqu'à 9 m et le fera en général à sa première attaque, si l'espace disponible le permet, reprenant contact avec le sol dans un écrasement d'une force comparable à celle d'un wagon fou, empli de briques. Contre une victime étendue à terre, Shelob attaquera en utilisant ses griffes d'à concurrence de quatre de ses pattes, réservant les autres pour conserver son équilibre. Ceux qui combattent encore sur leurs deux jambes doivent faire face aux attaques des deux « cornes » de Shelob et à l'arme la plus impressionnante, les crochets empoisonnés de sa gueule. Lorsqu'elle est affamée, Shelob emploie son venin paralysant, mettant sa victime dans le coma pour un jour ou moins (2-24 heures), donnant à Madame le temps d'enrouler l'infortuné dans ses cordes de soie et de le déposer dans un des nombreux garde-manger de son antre. Si elle est en grand danger ou bien terriblement en colère, Shelob utilisera son puissant poison mortel, qui est efficace dans l'instant. Malgré toute sa terrifiante puissance, Shelob est d'une grande couardise.

Bien évidemment, Shelob n'est pas plus une simple, araignée géante que Gandalf n'est un prestidigitateur de fête Hobbit. Elle est plutôt une créature maléfique sous l'aspect d'une araignée. En tant qu'enfant de la démoniaque Ungoliant, Shelob a hérité de l'immortalité et de la capacité à utiliser le pouvoir magique de sa mère. Il y a peu d'êtres dans toutes les Terres du Milieu qui pourraient se mesurer à elle avec une quelconque assurance de vaincre. Sauron est au courant de son existence, mais il est suffisamment sage pour tolérer sa présence dans le Mordor. C'est vrai elle dévore des Orques et d'autres serviteurs des Ténèbres (ainsi que des Dúnedain) mais c'est une forte irritation pour le Gondor, distrayant l'attention des troupes du Royaume des activités des favoris de Sauron.

À la différence des autres grandes araignées, Shelob combine sa malveillance avec une ruse peu commune, et elle est un peu comme un chat dans ses facéties. Une utilisatrice consommée du pouvoir. Shelob est maîtresse dans l'usage de sorts des 2 royaumes Essence et Théurgie.

Pour tous ceux qui seraient assez fous ou désespérés pour chercher à combattre Shelob, les caractéristiques de Madame sont les suivantes :

Caractéristiques de Shelob

Niveau : 50

Taille/Vitesse : Gigantesque/Rapide

Points de Coup : 500 (incluant 20 x 8 pour les pattes et 30 x 2 pour les grandes grappes d'yeux)

Attaque pour JRTM :

Primaire : Pince Gigantesque (voir JRTM table TSC-2) +120, injection de poison si Coup Critique (niveau d'attaque 50, tue instantanément ou paralyse au choix).

Attaques pour RM :

Secondaire - ECo + 100 (x2), probabilité 25 %.
Tertiaire - EMo + 120 en cas de Coup Critique primaire. Optionnel - ECR + 150 sur le bond initial.
Table des Coups Critiques : Grande Créature -10 (RM : Très Grande Créature).
Type d'Armure : Plates (-80) pour le corps (RM TA 20) ; Cuir rigide (-60) pour les pattes (RM TA 12) ; Sans armure (-100) pour les yeux (RM TA 1) ; Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures

Bonus aux Sorts : +20

Race : Démon/Grande Araignée

Points de Pouvoir : 200 (une présence accablante I).

Listes de sorts

Théurgie Libre : Détections Transcendantales, Guérisons superficielles (uniquement sur elle-même), Lénifiants Spirituels (RM : Apaisement des Esprits), Protections, Sorts de Défense.

Listes d'Animiste : toutes les listes de soins (uniquement sur elle-même).

Listes de Ranger : Révélation des Chemins, Aspects de la Nature.

Essence Libre : Lois des Sorts, Maîtrise des Esprits Lois de /Essence, Perceptions Essentielles, Illusions, Surpuissance Physique. Pour ROLEMASTER, elle est maîtresse en Mentalisme, et peut lancer les listes suivantes jusqu'au 30ème niveau. Libre : Camouflages, Résistance aux Dégâts, Évitement des Attaques, Soins Personnels, Détections, Résistance aux Sorts. Réservée : Maîtrise des Sens, Vitesse.

De base de Mentaliste Maléfique : Érosion Spirituelle, Mort Spirituelle, Domination Spirituelle.

À la différence des autres jeteurs de sorts, Shelob peut jeter des sorts qui affectent plusieurs êtres à la fois, en multipliant simplement les Points de Pouvoir dépensés pour chaque individu visé. Normalement, elle n'utilise que des sorts mineurs sur sa victime avant de la tuer, réservant son plein-pouvoir pour des situations de danger mortel. La capacité innée à la télépathie de Shelob, efficace jusqu'à 5 km, est si puissante que même des non-télépathes peuvent sentir sa malveillance sous-jacente. Cependant, elle peut couvrir son esprit de façon à ne pas laisser soupçonner sa présence. Enfin, Shelob peut exsuder des sorts de Noirceur (RM Libre de Mentaliste : Brillance), une fois par tour sans qu'il lui en coûte de Points de Pouvoir.

> ***Notes*** *: Shelob attaque à -100 en pleine lumière ou son équivalent magique. Dans ce cas, il lui est possible de fuir et d'attirer sa proie dans une situation plus avantageuse pour elle. Elle ne peut être touchée que par des armes enchantées.*

Notes pour le Maître de Jeu *: Le MJ doit observer la plus grande prudence en utilisant Shelob, car le destin l'a marquée dans un but particulier, et sa mort à ce moment serait extrêmement malvenue. Gardez à l'esprit qu'elle est lâche et qu'elle s'enfuira sans hésitation si elle pense pouvoir être mise en danger. Si ses sorts et ses autres aptitudes sont utilisés avec soin et prudence, toutefois, elle peut être à peu près invincible, paralysant ses proies de frayeur et, alors, menant à bien ses cruels projets avec leurs corps sans défenses.*

04 · Le pays

4.1 Voyage à travers le pays

La traversée des contrées sauvages est inévitable lorsqu'on s'aventure dans les environs de Cirith Ungol. Les aventuriers commenceront avec une carte générale des principales routes et types de terrain rencontrés, mais, après, ils seront livrés à eux-mêmes, recoupant des informations glanées durant leurs propres voyages et ceux des autres.

Minas Ithil, le point de départ le plus naturel pour toute exploration, est d'ordinaire atteinte après un voyage Préliminaire au travers de l'Ithilien. La campagne de l'Ithilien est déjà, en soi, intéressante pour les aventuriers de l'espèce la moins hasardeuse. Toutes les routes principales de l'Ithilien sont bonnes, offrant des chemins directs pour tous les genres de déplacements - à pied, à cheval ou en véhicule - à la plus grande vitesse possible. Les champs de l'Ithilien du Sud sont faciles à traverser, hors des routes, à une vitesse normale, hormis pour les véhicules lourds ; la rapidité de voyage n'est réduite de moitié que dans les collines de l'Emyn Arnen Quelques pistes mènent au travers des forêts de l'Ithilien du nord, mais hors des routes principales ou des sentiers la vitesse est réduite de moitié. Dans l'Ithilien civilisée, les rencontres périlleuses sont réduites à leur minimum. On rencontre souvent des paysans, des marchands et des patrouilles des armées du Gondor. Les dangers les plus à craindre pour le voyageur sont quelques bandits dans les bois denses de l'Ithilien du Nord et d'occasionnelles troupes d'incursions de la part du Mordor qui se glissent depuis l'Ephel Dúath. Les logements sont faciles à trouver dans les villages, tous les quelques kilomètres le long des routes et disséminés dans la campagne de l'Ithilien.

En dehors des deux cols principaux, il est quasiment impossible de traverser l'Ephel Dúath à pied, et c'est carrément hors de question pour les montures et les véhicules.

Au travers du Cirith Ungol, exception faite de l'Antre de Shelob, les déplacements se font à vitesse normale. Les escaliers excluent les mouvements à cheval ou en véhicule, et seuls les aventuriers à pied et ne conduisant pas de bêtes de bât (ânes ou mules] peuvent s'engager dans le col. Les déplacements à travers Cirith Ithil sont, de même, normaux, car la route qui traverse ce col est suffisamment large et régulière pour autoriser les voyages à cheval ou en véhiculé, hormis lorsque le col est bloqué par la neige ou que des pluies violentes amènent les affluents de l'Ithilduin à déborder.

Les avalanches et les chutes de pierres sont un perpétuel danger dans les cols de montagne. On peut rencontrer dans les montagnes et dans Cirith Ungol aussi bien des chèvres sauvages que des araignées géantes ou bien des Orques et des Trolls ; il est même possible (bien que très désagréable) de se trouver face à Shelob elle-même, lors d'une de ses chasses nocturnes. Il est recommandé aux aventuriers, qui désirent éviter d'attirer l'attention sur eux, de passer par Cirith Ungol, où les dangers sont nombreux mais ou les autorités s'aventurent rarement. Il n'existe pas de logement dans les montagnes et les cols passé Minas Ithil, et les aventuriers peuvent au mieux espérer trouver une grotte inoccupée ou une faille pour s'abriter des vents froids de montagne à la nuit tombée.

Les trajets dans le Mordor - le long de la base du Morgai et dans le Gorgoroth - s'effectuent à demi-vitesse à cause de la nature accidentée du terrain, à moins de suivre une route ou une piste, auquel cas les mouvements se font normalement. Les rencontres dans le Mordor se trouvent être le plus

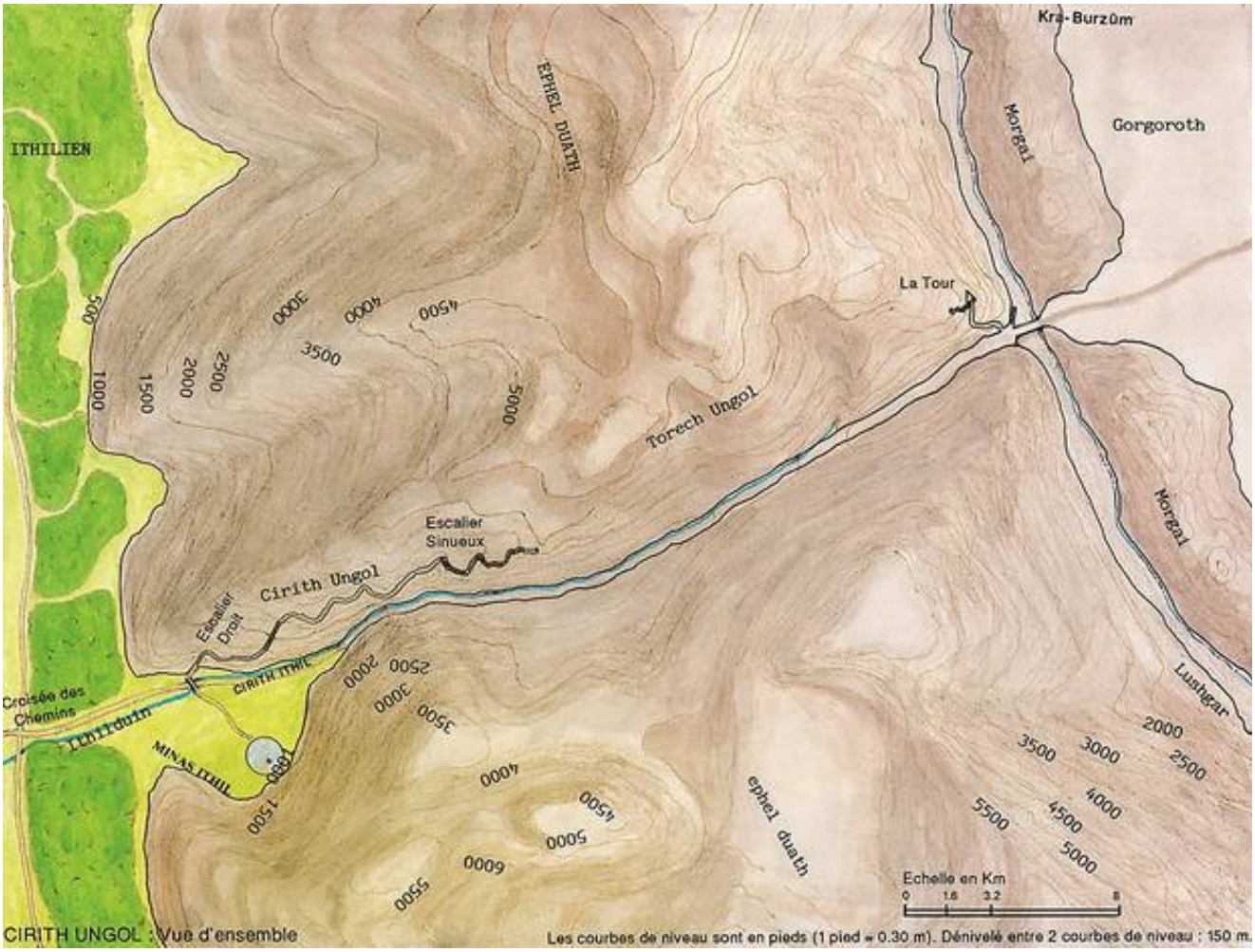
souvent des membres de sa faune déplaisante et d'encore moins agréables bandes d'Orques ou de Trolls vagabondant. Les troupes du Gondor sises en la Tour ne sont pas suffisamment fortes pour effectuer des patrouilles régulières et ne sont rencontrées hors de la Tour que lors de missions bien spécifiques.

Shelob chasse aux alentours de son repaire et les serviteurs de Sauron peuvent être rencontrés lors de leurs missions mal intentionnées, si l'on est assez maladroit ou malchanceux pour cela. Il ne faut pas espérer trouver dans tout le Mordor une auberge avec un feu confortable, mais les voyageurs chanceux peuvent découvrir un avant-poste de Sauron, en ruine, une mine orque désaffectée ou bien encore un repaire de Troll abandonné où passer la nuit. Les moins favorisés découvriront, peut-être pour leur malheur, que les occupants étaient juste sortis dîner…

Les chances de s'égarer sont réduites dans les plaines de l'Ithilien du Sud et bien qu'elles soient plus élevées dans les grandes forêts de l'Ithilien du Nord, il est facile de trouver un ruisseau descendant des montagnes et coulant vers l'Anduin, et ainsi de se réorienter. Les perspectives de suivre un tel cours d'eau sont minimes dans le Mordor et encore moindres dans l'Ephel Dúath.

4.2 La Tour de Cirith Ungol

Depuis les falaises à pic les plus orientales de l'Ephel Dúath - des deux côtés du sommet de Cirith Ungol - deux cornes de pierre acérées poignardent le ciel, leurs pointes visibles à plusieurs kilomètres à la ronde sur le versant occidental du repaire de Shelob. L'observateur attentif peut noter une lueur rougeoyante sur la plus septentrionale des cornes cela n'est en aucune sorte un fait naturel, mais la tourelle de la Tour de Cirith Ungol. Depuis cette hauteur, les soldats du Gondor surveillent les cols menant au Mordor avec une vigilance de tous les instants. Aux premiers temps du Troisième Âge, lorsque les Dúnedain possédaient encore les talents architecturaux de la défunte Núménor, les Rois du Gondor ordonnèrent la construction de la Tour en tant qu'avant-poste le plus oriental des défenses de l'Ithilien. Les Rois avaient encore : très présent à l'esprit la façon dont les hommes de Sauron avaient pris par surprise Minas Ithil en 2A 3429. Pendant plus d'un millier d'années les troupes du Gondor patrouillèrent le long des territoires frontaliers afin de laisser les créatures des Ténèbres disséminées et aux abois.



L'accès à la Tour peut se faire par deux chemins principaux. Une route large, qui monte du sud en suivant la crête des montagnes par une saignée profonde, fait le tour de la corne de pierre sud et longe un précipice jusqu'à la porte extérieure. L'autre, un raidillon, descend par des escaliers en pierre et un sentier tortueux depuis Cirith Ungol avant de rejoindre la route principale juste au-dessous de la corne de pierre sud. Mis à part ces routes conduisant à la porte principale, le mur d'enceinte de la Tour est à l'abri d'une attaque, étant donné que l'ascension de la corniche occasionne une manœuvre de Pure Folie (-50). Dans l'ensemble, il y a 23 m entre le moment où l'on aperçoit pour la première fois la Tour, en faisant le tour de la corne de pierre sud, et la fin de la route principale devant la porte principale.

Les maçons du Gondor ont construit la Tour principalement avec du basalte dense et sombre extrait de l'Ephel Dúath. Cette pierre a été soigneusement taillée, polie et adaptée dans le but de ne laisser aucune prise à quiconque tenterait de gravir le mur d'enceinte ou les degrés de la Tour que cela en fait une manœuvre Absurde (-70) au mieux. De plus, la falaise a été lissée dans les parages immédiats de la Tour afin d'ôter toutes les aspérités, ainsi foute tentative d'atteindre les degrés de la Tour en descendant ou en gravissant les parois est futile. Par conséquent, les seuls accès à la Tour - à moins e voler jusqu'au toit du troisième degré - sont les doubles portes d'alliage d'acier de la porte principale sud et les doubles portes de bronze riveté de la Porte Basse. Les portes de bronze permettent une sortie sur l'arrière de la Tour, à son étage le plus bas, et mènent à un passage latéral à travers l'Antre

de Shelob. Cette dernière et dangereuse route est principalement utilisée pour envoyer des messages secrets et pour amener des approvisionnements au cas où la Tour serait assiégée.

4.3 L'Antre de Shelob : Torech Ungol

Au bout d'une crevasse longue de 1,6 km faisant suite à « l'Escalier Sinueux », une masse montagneuse grise est enfoncée en travers du col de Cirith Ungol, empêchant Toute progression supplémentaire au-dessus du sol. Sous l'ombre de ce mur naturel, l'ouverture d'une caverne mène à un tunnel sous les montagnes. Au-delà de l'entrée du tunnel, l'odeur nauséabonde de siècles d'accumulation d'immondices assaillit l'aventureux. Sans erreur possible, c'est là l'entrée de *Torech Ungol* (S. « Antre de l'Araignée »), demeure de Shelob la Grande. Vous osez traverser ? Considérez-vous comme averti - nombreux sont ceux, et non des moins courageux, qui sont entrés et qu'on n'a jamais revus.

Torech Ungol est une toile compliquée de passages et de cavernes, rayonnant dans de nombreuses directions depuis le vaste puits circulaire où Shelob se terre entre deux chasses. Le passage principal à travers le repaire est approximativement large de 6 m, se voûtant en un plafond culminant à 4,5 m, et court en ligne droite sur quelques 8 km entre les extrémités est et ouest de l'antre montant toujours plus haut en direction de l'est. Les murs de l'antre sont lisses et son col l'est encore plus, mis à part quelques aspérités peu marquées. Depuis l'ouest, le couloir n'est interrompu par aucun tournant ni aucune sortie, cela pendant 3,2 km ; après cela et en premier lieu, on rencontre une ouverture au sud. Alors divers couloirs supplémentaires de largeurs variées apparaissent de chaque côté, mais le chemin principal reste clairement dessiné, grimpant en ligne droite vers l'est. Six kilomètres quatre cents mètres après l'entrée ouest se trouve une large ouverture. Large de 9 m, le couloir, qui s'ouvre dans le côté nord du passage principal, mène au puits central qui atteint plus de 150 m de diamètre et est profond de près de 400 m. On atteint le gouffre grâce à une saillie rocheuse qui serpente vers le bas tout autour des parois internes du puits, rudes et rocheuses.

Le passage principal fait une fourche à courte distance de la bouche du puits. À partir de là, le chemin proprement dit devient mal aisé à suivre pour un non habitué des lieux. L'embranchement sud, ou à main droite, est le bon chemin et se poursuit pendant 1.6 km jusqu'à issue est de l'antre. L'embranchement nord, ou à main gauche, conduit à ce qui semble être un cul-de-sac, où une plaque de pierre obstrue le couloir - exception faite d'une brèche étroite entre son sommet et la voûte du toit. Même pour un Hobbit, cette brèche est étroite, et un homme ou un Orque de taille moyenne n'ont aucun espoir de la traverser. En réalité, la plaque en pierre est une porte secrète, montée sur un pivot, dont l'ouverture s'effectue en exerçant une pression sur des pierres éparses dans les murs sur chacun de ses côtés (les pierres doivent être actionnées dans le bon ordre). Derrière la porte, le couloir s'enroule et tourne répétitivement sur plus de 1,6 km, se terminant en un couloir rectiligne menant aux deux vantaux de bronze riveté de la Porte Basse de la Tour.

Disséminées parmi les nombreux et tortueux couloirs secondaires connectés au tunnel principal, se trouve un grand nombre de grottes et de chambres découpées dans le rocher. Certaines sont vides, alors que d'autres servent de garde-manger à Shelob, de cellules d'incarcération pour les prisonniers, de couveuses pour ses chapelets d'œufs, ou encore de décharges à détritus pour les os et les possessions de ses victimes. Quoique Torech Ungol ait un seul niveau au sens habituel du terme, les

couloirs et les chambres ne sont pas tous à la même altitude. Les tunnels secondaires peuvent se croiser les uns en dessous ou au-dessus des autres, et plus tard se rejoindre. Les ouvertures aux deux bouts du passage principal sont les sorties les plus faciles à localiser, mais l'antre a de nombreuses autres issues, parmi lesquelles une au niveau de la Porte Basse et une fente dans le roc près de la passe de Cirith Ungol, aux environs de la sortie principale est. Ainsi, tandis que Shelob a beaucoup de moyens de piéger une proie en fuite, elle-même ne peut être capturée dans son Antre.

Les origines de Torech Ungol sont perdues dans les Jours Anciens, mais il est certain que Shelob n'a pas creusé elle- même le grand puits central et le passage principal. Beaucoup pensent qu'une race oubliée de Nains ou d'Hommes aurait vécu la, mais nombre de sages, qui ont envisagé le problème, croient que ces portions de l'antre sont d'origine naturelle.

Après quelques pas, à peine, toute entrée de Torech Ungol est plongée dans l'obscurité, et en combinaison avec cet air, toujours stagnant, les ténèbres prennent une consistance tangible, plus dense que la simple absence de lumière. Les sons sont assourdis, n'entrainant la production du moindre écho, et les mains des hommes s'engourdissent de plus en plus après des heures passées à chercher leur voie dans les ténèbres. Se répandant dans l'antre, une ignoble puanteur surpasse toutes les autres odeurs et croit régulièrement en une répugnante intensité à l'approche du puits central. Ici, la pestilence de l'air est si intense que ce dernier en devient nauséabond.

En dépit du danger qu'il y a à entrer dans l'antre, de nombreux aventuriers fous ou intrépides continuent à se hasarder dans Torech Ungol. Les messagers trouvent la route bien utile pour gagner et quitter la Tour sans être observés. De même, les s et les Trolls s'y faufilent, espérant échapper à l'attention des observateurs Dúnedain de la Tour. Finalement, des chercheurs de trésors ont entendu des rumeurs d'amas de butin cachés ici. Depuis des milliers d'années, Shelob a traîné un nombre incalculable de victimes dans son antre, et leurs possessions gisent éparpillées de-ci de-là dans les grottes. Shelob ne prend rien de tout ce trésor, qui est pour elle un amas immangeable, mais elle y trouve une utilité pour appâter des proies vivantes. Bien trop souvent, un tas tentant de pièces ou une ancienne épée cachent un puits creusé par Shelob et rempli de ses toiles gluantes.

Shelob n'attaquera pas quiconque s'aventurera dans son antre car, si elle le fait, personne de sensé n'oserait s'y risquer. Elle exerce son macabre droit de péage sur à peu près le quart de ceux qui traversent ; bien sûr, plus l'errance dans Torech Ungol est longue, plus on ramasse de trésor, mais on a aussi plus de chances de rencontrer Madame dans des circonstances désastreuses. Beaucoup d'autres rencontres de moindre danger sont communes ; des araignées nouvellement écloses errent un peu partout, tandis que des groupes de Dúnedain, d'Orques et de Trolls traversent pour leurs missions diverses (comme le font à l'occasion des espions de Sauron). Les aventuriers peuvent rencontrer d'autres chasseurs avides de trésors. Torech Ungol séduit, génération après génération, tous ceux qui sont à la recherche de la prospérité et tous ceux qui veulent endurer la puanteur et les périls dans l'espérance de gagner une fortune rapide. Êtes-vous aussi intrépide ou aussi fou ?

4.4 Un aperçu de Minas Ithil

Minas Ithil, métropole fortifiée entourant l'une des trois grandes Tours du Gondor, est le lieu de départ naturel pour une aventure dans la région de Cirith Ungol. La cité offre de nombreuses

possibilités pour des aventures à l'intérieur de ses murs et c'est un endroit sûr pour se reposer entre deux expéditions dans les régions sauvages.

Minas Ithil est située sur un large promontoire en pierre, jaillissant de la face intérieure du bras sud de la Vallée de l'Ithil. La grande route principale entre la Croisée des Chemins et le Mordor passe devant la porte nord de la cité. De hauts murs en pierre recouverts de marbre, entourent la cité, et du centre de Minas Ithil se dresse la mince Tour de la Lune, d'après laquelle la cité est nommée. À l'abri dans les salles supérieures de la Tour de la Lune est caché l'un des sept Palantíri, les Pierres de Vision préservées de la chute de Núménor. Les salles ne sont accessibles qu'au Roi, au Prince, et aux conseillers royaux dignes de confiance. L'existence véritable du Palantír n'est en général pas connu dans Minas Ithil.

Tandis que Minas Anor est une cité pragmatique, plongée dans les intrigues de cour et le commerce, Minas Ithil est le domaine des artistes du Royaume, des rêveurs, des sages et des maîtres en arts magiques. Ses habitants ont longtemps travaillé pour parfaire sa subtile beauté. Minas Ithil est considérée par beaucoup comme la plus belle des villes des Hommes. Les festivals nocturnes et les cortèges antiques forment un cycle de plaisirs sans fin, attirant les voyageurs de tous les pays des Terres du Milieu occidentales.

> *« Laissons Minas Anor chercher à éclipser le soleil en splendeur, disent les gens de l'Ithil, car quand le monde devient noir, alors la beauté de notre cité est un phare inégalable. »*

L'autorité royale à Minas Ithil, personnifiée par le Prince, est exercée discrètement, car la plupart des gens ici sont non- conformistes de nature. La tâche primordiale du Prince est de participer aux plaisirs de la cité. Les lois du Roi sont imposées, mais un comportement inhabituel ou bien bizarre est toléré tant que personne n'est offensé. Tous les arts et les plaisirs de la cité ont leur prix, cependant, sous la forme de la Taxe des Voyageurs, qui est prélevée sur tous les visiteurs de la cité qui en passent les normes. Les gens d'une autre partie du Gondor paient une pièce de cuivre s ifs sont du peuple, et une pièce d'argent s'ils appartiennent à la noblesse. Les étrangers sont taxés au regard du signe le plus révélateur de leur fortune : leur moyen de transport. Les voyageurs paient chacun une pièce d'argent s'ils se déplacent à pied, cinq pièces d'argent s'ils sont à cheval, et une pièce d'or s'ils possèdent un cheval de guerre. Au moment de l'acquittement de la taxe, le voyageur reçoit un jeton d'argile qui sert de laissez-passer afin de ne pas devoir payer une nouvelle fois la taxe dans le mois, à chaque entrée dans la ville.

Les biens de toute sorte sont facilement disponibles dans les marchés et les boutiques de Minas Ithil, la ville étant une métropole de première importance. Les forgerons et les armuriers du Gondor peuvent équiper de pied-en-cap l'aventurier quelle que soit sa stature, et aussi bien les armes de qualité supérieure que les armes enchantées peuvent être acquises à des prix raisonnables. Les aides magiques de sorte ordinaire sont accessibles chez de nombreuses personnes spécialisées dans l'utilisation du pouvoir dans Minas Ithil. Les produits étrangers trouvent souvent Leur place sur les marchés, qui regorgent de marchandises de fabrication locale. L'économie de Minas Ithil est fondée sur le comptant et seuls des marchands distribuant régulièrement un type particulier de marchandises et des prêteurs sur gage spécialisés s'intéresseront à un quelconque troc. D'un point de

vue plus intéressant, les nobles et les chefs marchands d'ici sont suffisamment riches pour acheter à peu près tout objet de valeur dont des aventuriers peuvent désirer se défaire. Mais d'une certaine façon, ils sont aussi, malheureusement, assez fins pour détecter les fraudes, même les plus subtiles.

Seules les pièces émises par le Gondor, ou d'un poids équivalent, ont cours légal, et les devises étrangères doivent, pour être d'une quelconque utilité, être converties par un changeur (qui prendra une commission de 5 %). Les changeurs font aussi fonction de banquiers, et sont en mesure d'accorder des prêts à court-termes dans la mesure où il y a un garant. Ils accepteront volontiers de garder des biens en dépôt sans demander de contrepartie.

Les possibilités de logements peuvent satisfaire toutes les bourses et tous les goûts, bien que le voyageur peu fortuné puisse trouver coûteuse la vie à Minas Ithil. Les plus nantis pourront louer un hôtel particulier inoccupé, tandis que des gens plus ordinaires trouveront une douce chaleur, un lit moelleux et une bonne chair dans une des douzaines d'auberges et de pensions de famille. Un bon exemple est celui de l'Auberge du Cerf Noir sur le *Rath Iaurandir* (S. « Rue du Vieux Pèlerin »). Le Cerf Noir est un bâtiment rectangulaire en pierre blanchie à la chaux entourant une cour pavée. Le Cerf se dresse sur deux étages au-dessus de la rue et est couvert d'un toit en tuiles. On y entre par une arche à la porte de chêne qui ouvre sur la cour. La salle commune, la cuisine, les resserres et les étables sont au rez-de-chaussée, tandis que les chambres, aux fenêtres vitrées et équipées de volets, sont situées dans les étages supérieurs. L'aubergiste et sa famille vivent dans une annexe à un étage, derrière la salle commune, et la cave à vin se trouve sous ce bâtiment.

Un menu varié est offert : venaison rôtie et poisson sont des spécialités de la maison. L'aie brune est la boisson favorite de la plupart des clients habituels du Cerf, mais on peut tout aussi bien goûter à toute une sélection de liqueurs et de vins exquis. Le logement peut tout aussi bien être fourni dans la salle commune, dans un appartement à partager ou dans des chambres privées. Il est pris grand soin des montures, et l'aubergiste prend sur lui la responsabilité des biens qui sont laissés à sa garde. À Minas Ithil, le Cerf Noir est un lieu de rendez-vous bien connu des aventuriers.

Table des coûts et services

Tableau des prix et des coûts des services : Minas Ithil

La monnaie du Gondor est fondée sur une unité d'argent, le celebarn, ou "royalargent". Le taux d'échange est : 5 pc= 1 pb, 10 pb = 1 pa, 20 pa = 1 po et 10 po = 1 pièce de Mithril (pm), rarement en circulation. Les pièces pèsent 14 g. En règle générale, les armes et les armures sont ici bon marché, la nourriture et les accessoires sont moyennement chers pour une cité, et les transports et le logement sont chers.

Objets	Prix
Armes ordinaires	
arc composite	25 pa
arc court	10 pa
arc long	15 pa
bâton	5 pc
cimeterre	15 pa
dague	4 pa
épée à deux mains	30 pa
épée bâtarde	30 pa
épée courte	10 pa
épée large	15 pa
épée longue	27 pa
épieu à sanglier	4 pa
fouet	3 pa
fronde	14 pb
gantelet	3 pa
hache	7 pa
hache (de bûcheron)	5 pa
hache de bataille	18 pa
lance	35 pb
lance decavalerie	7 pa
marteau de guerre	22 pa
masse	9 pa
pilum	15 pa
trique	5 pc

Objet	Prix
Armure standard	
plastron	30 pa
armure partielle de plates	150 pa
écu	8 pa
rondache	10 pa
casque en cuir	22 pb
casque conique	4 pa
bacinet	8 pa
armet	14 pa
salade	18 pa
pourpoint en cuir souple	15 pb
protections (bras ou jambes)	3 pa
plastron en cuir	7 pa
veste de cuir	9 pa
veste de cuir partiellement renforcé	14 pa
chemise de mailles	22 pa
cote de mailles	100 pa
haubert de mailles	85 pa
matériaux spéciaux	
acier (+5)	x 5
acier supérieur (+10)	x 20
alliage d'acier (+15)	x 100
mithril (+20)	x 1000
if (arc +5)	x 5
lebethron (bâtons +5)	x 5
Transports	
cheval léger	80 pa
cheval moyen	100 pa
cheval de trait	120 pa
cheval de guerre moyen	30 po
cheval de guerre lourd	75 po
mûle/âne	80 pa
poney	110 pa
Logement	
chambre commune (sommaire)	2 pc
suite commune (normale)	4 pc
chambre privée (confortable)	2 pb
écuries et nourriture	2 pc

Objet	Prix
Nourriture	
repas léger	1 pc
repas moyen	2 pc
repas copieux	3 pc
rations d'une semaine	8 pc
rations d'une semaine (se conservent un mois)	4 pb
pain de route (1 mois)	5 po
Accessoires	
bottes	2 pa
cape	2 pa
ceinturon d'armes	1 pa
chemise/tunique	6 pb
chevilles (10 en bois)	1 pc
corde (15 m)	6 pb
corde supérieure	18 pb
flacon d'huile	6 pb
flèches (24) et carquois	1 pa
fourreau	6 pa
gourde	1 pc
lanterne	2 pa
pantalon/bas	1 pa
perche (3 m)	6 pc
pierre à feu et grattoir	2 pb
pitons (10 en fer)	4 pb
sac (25 kg)	8 pc
sac à dos	4 pb
sous-vêtement molletonné	13 pb
surcot	2 pa
tente	5 pa
torches (3)	1 pc

05 · Un aperçu de l’organisation

5.1 La garnison de la Tour

La structure militaire

Traditionnellement, la Tour de Cirith Ungol était occupée par une compagnie entière, et, par respect de cette tradition, le commandant de la Tour porte toujours le titre de Capitaine (Targen). Depuis que la garnison actuelle est réduite à une troupe de quatre lignes, le Thangon la commandant est également lieutenant de la Tour. Chacune des quatre lignes est composée d’hommes d’armes vétérans, et est commandée par un Ohtarin d’expérience. Les six officiers, à savoir le Capitaine, le lieutenant et les quatre Ohtarinna, ont des valets. Ainsi, la population militaire de la Tour s’élève à 92 hommes : 6 officiers, 6 Ohtari de cavalerie moyenne et 80 hommes d’infanterie.

En sus de la garnison militaire, la Tour est occupée par un groupe complémentaire de 28 personnes, parmi lesquels une Mage et son apprenti, un armurier et deux assistants forgerons (guerriers de 2ème niveau), un médecin (en fait un Animiste) et deux aides-soignants du 3ème niveau (également Animistes. RM : Soigneurs), 3 cuisiniers, 6 marmitons, 2 garçons d’écuries, un charpentier, un maçon et un scribe.

Les hommes d’armes sont en service huit heures par jour, sous la forme de quarts. Douze soldats, parmi lesquels quatre archers, sont en permanence stationnés sur le mur d’enceinte, gardant la porte principale. Six soldats, dont deux archers, gardent la tourelle et le toit du troisième degré. Deux hommes d’armes gardent les portes du second degré, et deux la Porte Basse. Le reste des soldats en service patrouille à l’intérieur de la Tour ou garde les cellules, où sont emprisonnés les captifs. Quand ils ne sont pas de service, les hommes d’armes sont soit dans leurs casernements où ils dorment, mangent, entretiennent leur matériel, ou encore s’adonnent aux jeux de hasard soit s’entraînent dans la cour, exerçant et affinant leur talent de guerriers dans des combats simulés.

Chaque Ohtarin est responsable de l’entraînement de ses hommes, et les soldats s’exercent au moins une heure par jour. Les hommes d’armes au repos sont totalement armés s’ils s’entraînent ; autrement, ils ne portent pas d’armure mais ont leurs armes à portée de la main.

Les changements de gardes sont effectués toutes les deux heures, la moitié des hommes étant remplacée à cet intervalle. On ne change jamais tous les hommes occupant une même position au même moment ; de même, aucun soldat ne reste à un poste particulier plus de quatre heures d’affilée. La liste des corvées est établie chaque semaine.

À cause de l’insuffisance des effectifs de la garnison, il est rare que des patrouilles régulières soient envoyées hors de la Tour. Occasionnellement, et sur ordre spécial de Minas Ithil, une force de 5-20 soldats conduits par un Ohtarin est rassemblée parmi les hommes d’armes qui ne sont pas de service et est envoyée en mission éclair, en général pour faire prisonnier des Orques en vue d’un interrogatoire ultérieur ou pour secourir une âme infortunée. Les officiers conduisant cette sorte de mission ont la consigne de réduire le plus possible les pertes et d’éviter les combats inutiles. Malgré

les dangers, ces expéditions sont populaires parmi les hommes d'armes, offrant une diversion bienvenue à l'ennui engendré par la routine de la Tour.

Les 120 habitants de la Tour sont isolés de la vie en Ithilien et les visiteurs de Minas Ithil sont les bienvenus. Une fois par mois, un convoi de ravitaillement vient de Minas Ithil gardé par 20-40 hommes d'armes, traverse Cirith Ithil apportant des rations, la relève et des nouvelles de la maison. Un cavalier arrive parfois, envoyé du Prince, amenant des dépêches ou des ordres pour le Capitaine de la Tour. Les Orques tentent souvent de dresser des embuscades aux convois ou de capturer les messagers ; s'il y a des raisons de craindre une attaque des Orques, Cirith Ungol et l'Antre de Shelob sont utilisés comme route de remplacement, moins appréciée et plus lente (des mules de bât doivent être utilisées plutôt que des chevaux pour faire l'ascension). Les soldats et le personnel d'entretien ont droit à une permission de quatre semaines dans l'année, un événement attendu avec impatience. Étant donnée la nature désagréable du service à la Tour en comparaison de celui à Minas Ithil les membres de la garnison reçoivent une solde 50 % plus élevée. Mais, même avec ce bonus à la paie, le Prince a des difficultés à trouver des officiers et des hommes qui acceptent l'ennuyeuse vie militaire dans le Mordor.

Personnalités importantes de la Tour

Veantur, Capitaine de la Tour



L'érudit et réservé Veantur ne semble pas être un candidat valable pour le poste de Capitaine de la Tour. Héritier de la maison d'Axardil (l'une des plus anciennes et nobles de Minas Ithil), Veantur a toujours trouvé du plaisir dans les privilèges et la sécurité, garantis par son immense prospérité et sa considérable puissance personnelle. Il n'a jamais connu de véritable souffrances, mais comme tout noble Dúnadan normal, il a été entrainé avec vigueur dans le maniement des armes. Les hauts faits militaires de Veantur n'ont pas été enregistrés sur le champ de batailles, mais plutôt dans différentes chroniques de campagnes réussies qu'il a écrites.

Veantur est âgé de 90 ans, âge moyen pour un Dúnadan de pure race. Les cheveux gris ajoutent de la dignité aux traits aigus de son visage bien fait. Un regard profond et étincelant, tantôt aimable, tantôt impitoyable et terrifiant, extériorise la volonté de son esprit puissant. Veantur, qui mesure 2,08 m domine la plupart de ses soldats. Bien qu'il ne soit ni extrêmement fort ni extrêmement résistant, son maigre corps est bien découplé et étonnamment agile. Le costume du Capitaine est toujours de grande qualité et de bon goût, dans un style traditionnel.

Balur, Armurier de la Tour

Balur, membre d'un clan éloigné du Peuple de Durin, vivait auparavant dans l'Ered Mithrin (les montagnes Grises) avec son peuple. Ces Nains travaillaient et festoyaient avec contentement, jusqu'à l'arrivée du dragon Itangast, qui les chassa de leurs salles et vola leurs trésors. Il y a juste une génération. Balur fut contraint de fuir sa maison avec ses vêtements pour tout bagage. Trop orgueilleux pour accepter la charité des gens de son peuple à Khazad-Dûm (Moria), il se dirigea vers le sud et s'engagea en tant qu'armurier-mercenaire dans les armées du Gondor, choisissant de servir à la Tour en raison de la forte paie. Son but est d'économiser assez d'or pour retourner dans le nord, vivre à la véritable manière des Nains, rassembler son peuple et prendre sa revanche sur le dragon.

Célibataire, Balur est solitaire dans la Tour, trop éloigné de son peuple. Son compagnon de travail se nomme Amrod, et tous deux noient ensemble leurs chagrins dans la boisson. Balur a plus de contrôle sur lui-même qu'Amrod et son travail n'est pas affecté par ses abus d'ale.

Ce talentueux Nain mesure 1,35 m, tout en largeur, avec un nez proéminent et une longue barbe rousse bifide. À 160 ans, Balur est bien engagé dans l'âge mûr pour un Nain.

Athugavia, Lieutenant de la Tour

La personne la plus respectée de la Tour est peut-être son lieutenant, Athugavia. Descendant d'un chef des Hommes du Nord qui servit sous le règne du roi Eldacar, et qui, plus tard, s'installa en Gondor, Athugavia est fier de son héritage de guerrier. Comme nombre de ses ancêtres, il a choisi de faire carrière dans les armées du Gondor. Ranger expérimenté le Lieutenant entreprend souvent des patrouilles solitaires dans le Morgai, espionnant les Orques et les Trolls. Les soldats l'admirent beaucoup pour son courage.

Athugavia a 36 ans, c'est-à-dire qu'il est en pleine force de l'âge, et il se détache tout de suite d'entre les Dúnedain : ses longs cheveux blonds ainsi que sa barbe bouclée et sa moustache ne peuvent tromper. Son hâle inhabituel est le résultat des nombreuses années passées à rôder dans la nature. Haut de 1,93 m. Athugavia est considéré comme grand parmi les siens, bien qu'ici la compagnie présente lui trouve une taille moyenne. Athugavia préfère le noir et l'argent comme couleurs pour

son armure et ses vêtements, et il porte des chemises et des jambières à la mode des Hommes du Nord, préférées aux bas et aux tuniques des Dúnedain.

Il y a quatre ans, quand la Grande Peste sévit en Gondor. Athugavia perdit la trace de sa fiancée bien-aimée, Lidumavi, qui rendait visite à sa famille en Rhovanion. Jusqu'à récemment, il avait de bonnes raisons de penser qu'elle était morte. Il y a quelques mois, une noire figure encapuchonnée apparut devant Athugavia alors qu'il était seul en patrouille, et jeta aux pieds du Lieutenant un petit sac contenant un rouleau de parchemin et le collier qu'il avait offert à Lidumavi lors de leurs fiançailles. Sur le parchemin, écrit en Eothrik, Athugavia apprit avec épouvante que sa bien-aimée était prisonnière du Nécromancien et qu'elle souffrirait d'horribles tortures si Athugavia ne coopérait pas avec lui. Déchiré entre sa loyauté envers le Gondor et son amour pour Lidumavi. Athugavia attend dans l'indécision le prochain message du Maître Noir.

Calime Semi-Elfe, Mage de la Tour



Bien que les unions entre les Hommes et les Grands Elfes Noldor soient si rares qu'elles en sont légendaires dans certaines parties protégées des Terres du Milieu, il n'est pas impossible pour un Homme extraordinaire de se marier avec une Elfe Sindarin ou Sylvain. Calime Semi-Elfe, originaire de Belfalas en Gondor, est le fruit d'une des rares unions de cette sorte : son père était un noble Dúnadan et sa mère une Elfe Grise d'Edhellond. La mère de Calime l'initia aux arts de la magie dès le plus jeune âge et, pendant 25 ans, la noble jeune fille vécut une vie heureuse dans le luxueux manoir de son père au bord de la Mer. Les épreuves s'abbatirent sur elle l'année de la Grande Peste ; son noble père mourut et sa mère accablée de chagrin se détourna des terres mortelles et prit un bateau pour l'Ouest. Calime choisit de ne pas quitter les Terres du Milieu, abandonnant ainsi son immortalité, mais nantie d'une espérance de vie dépassant de beaucoup celle des Hommes Mortels. Se trouvant être la seule héritière de la fortune de son père, Calime séjourna à Minas Ithil avec pour

seule compagnie sa servante et apprentie Erwen, espérant oublier la perte cruelle qu'elle avait subie parmi les milles plaisirs de la métropole. Hélas, Calime n'avait jamais appris à aérer sa fortune et en trois ans elle dilapida tout son avoir. Elle affronta la ruine. Alors le Prince Ohrondil offrit de l'affranchir de ses dettes et de sauver ses trésors de famille des commissaires-priseurs, si elle acceptait d'assumer le poste de Mage à la Tour de Cirith Ungol pendant cinq ans. N'ayant jamais vu elle-même la morne désolation du Mordor, Calime accepta volontiers l'offre du Prince. Depuis, elle s'est déjà demandée plus d'une fois si la prison de son créancier n'aurait pas été plus agréable pour elle que la charge qu'elle a choisie.

Calime Semi-Elfe est ravissante comme seul peut l'être quelqu'un dans les veines duquel coule du sang Eldar, possédant de luisants cheveux noirs qui tombent sur sa nuque, de brillants yeux ambres, un teint resplendissant et un visage avenant. Elle accentue sa beauté à l'aide d'une importante garde-robe de robes de soie, de manteaux de fourrures et de Bijoux. Elle a un faible pour les rouges éclatants et les jaunes lumineux, s'accordant à ses humeurs changeantes.

Calime mesure 1,78 m et est pour lors âgée de 40 ans selon les critères humains, ce qui pour elle fait peu.

Calime est jalouse de son intimité et se tient à l'écart, ce qui est compréhensible dans une tour pleine de soldats. Beaucoup pensent qu'elle est distante et secrète. Veantur et Taurendil, Ohtarin de la 4ème ligne, la courtisent secrètement, et ceia amuse Calime que chacun d'eux ignore les intentions de l'autre.

Gamin, Médecin de la Tour

Femme de la campagne de l'Ithilien du Sud, Gamin perdit son mari dans le grand raid des Corsaires sur Pelargir en 1634, et ses fils avec la Peste deux ans plus tard. Ces calamités ne brisèrent pas son esprit, mais l endurcirent extérieurement, renforçant son indomptable volonté. N'ayant à s'occuper d'une famille, Gamin offrit ses services, il y a trois ans. à l'armée et fut affectée à la Tour. Bien que sa formation soit limitée, son bon sens et son soin méticuleux la placent parmi les meilleurs médecins. Gamin est adorée par TOUS les soldats de la Tour, nombre d'entre eux l'appelant « Grand'Mère ».

À 110 ans, Gamin est depuis longtemps entrée dans l'âge mûr pour une Dúnadan, et ses cheveux sont devenus gris. Elle n'est pas attrayante physiquement, mais très imposante, mesurant 1,93 m et charpentée plus lourdement qu'un soldat mâle moyen. Pour ceux qui sont confiés à ses soins, ses yeux pétillent avec affection et sa fermeté et sa patience mettent souvent en confiance le soldat blessé. Gamin apparaît comme une adversaire de valeur et agit comme le laisse prévoir son image. Elle s'aventurera au Tort d'une mêlée, si cela est nécessaire, pour sauver un guerrier à terre.

5.2 Les tribus orques

Les Uruk-Ongrum

Les *Uruk-Ongrum* (NP. « Orques au Crâne de Fer ») sont la plus importante des deux tribus orques de la région, avec une population de 900 individus dont 420 guerriers mâles adultes. Les Uruk-Ongrum tiennent leur nom d'un terrifiant objet tribal : un crâne de fer, orné de pierres précieuses, et magique, provenant du pillage des ruines de Barad-Dûr, l'Ongrum. Les seigneurs de la tribu sont le Chef, le

Capitaine de la Garde et 36 Uruk-Hai, 27 parmi ceux-ci constituant la garde du corps du Chef. Les neuf autres Uruk-Hai font fonction d'officiers de la masse des Orques inférieurs. Les Orques supérieurs, officiers, sont des guerriers du 8ème niveau en moyenne. Les gardes du corps sont des guerriers du 6ème niveau. Parmi les Orques inférieurs, il y a 27 chefs de Lurg, guerriers du 5ème niveau et 355 guerriers ordinaires, comprenant 185 adultes mûrs (2ème niveau) et 170 adultes jeunes (1er niveau).

Une quarantaine d'esclaves, principalement des Hommes de races diverses et quelques Nains, travaillent dans les profondeurs de *Kra-Burzûm* (NP. « Mines des Ténèbres »), la forteresse souterraine des Orques, faisant les travaux les plus ingrats et apportant un certain nombre de talents aux Orques, dont ceux-ci manquent. Kra-Burzûm est cachée au nord de la Tour de Cirith Ungol, à l'extrémité est d'un des vallons du Morgai. Les esclaves sont d'un niveau compris entre le premier et le troisième, et sont à traiter comme des guerriers. Les Uruk-Ongrum possèdent également 250 chèvres et 30 loups de guerre. Différents Orques, par leurs talents spéciaux, servent la tribu, entre autres trois aides-soignants du 4ème niveau (en réalité des Animistes. RM : Soigneurs) et un Animiste du 5ème niveau. Tous sont des Uruk-Hai mâles.

De 0 à 50 % des guerriers de Kra-Burzûm seront absents de la tanière en permanence, surveillant les chèvres, cherchant du fourrage ou encore en razzia. Ceux restant dans la tanière vaquent à leurs occupations, creusant de nouvelles galeries, ou simplement se reposent et mangent. Un Lurg, qui compote de 10 à 20 Orques communs, est toujours stationné à la porte menant à travers le mur extérieur et dans le vallon. Un autre Lurg similaire garde, de l'intérieur, les portes en pierre de l'entrée principale. Un tiers des officiers et des gardes du corps sont toujours de service. Les officiers traînent de-ci de-là dans la tanière ou mènent des razzias.

Les Uruk-Ghashvir

600 Orques, dont 280 guerriers mâles adultes, composent la tribu des *Uruk-Ghashvir* (NP. « Orques de l'Etoile Enflammée »). Ces Orques vivent dans une forteresse encore plus impressionnante, appelée *Lugshar* (NP. « Vieille Tour »), bâtie aussi bien au-dessus qu'en dessous du sol sur un promontoire faisant saillie hors des versants rocheux du Morgai. La tour de guet partiellement écroulée, érigée pendant le Deuxième Âge ait 18 m de diamètre. Le Chef, ses 7 officiers Uruk-Hai et 18 les gardes du corps du 7ème. La troupe des Orques inférieurs est organisée en 19 Lurgs, commande chacun par un guerrier Orque inférieur du 5eme niveau. Les guerriers Orques ordinaires sont au nombre de 235 - 125 adultes (2ème niveau) et 110 adultes jeunes (1er niveau). Une force de choc d'élite de 5 Trolls des Collines, placée sous le contrôle d'un chef Troll, est alliée aux Uruk-Ghashvir et habite dans leur antre. Ces six Trolls sont si craints que les Uruk-Ghashvir font approximativement jeu égal avec les Uruk-Ongrum, plus nombreux. C'est pourquoi les Trolls les traitent comme de la fange.

25 esclaves sont retenus dans les grottes de Lugshar et partagent leur espace vital avec les chèvres des Orques. Car si le troupeau caprin des Ghashvir est plus réduit que celui de leurs rivaux (seulement 150 têtes), la tribu a lancé de vigoureux raids pour rectifier l'équilibre. Deux Soigneurs (Animistes spécialisés dans les sorts de soin) du 4eme niveau et un Animiste (6ème niveau), tous 3 des mâles Uruk-Hai, sont au service de la tribu.

De 0 à 50 % des guerriers Orques de Lugshar sont en permanence à l'extérieur de leur tanière pour garder le troupeau, ramasser du fourrage ou encore sont en expédition. Deux Lurg d'Orques

inférieurs, forts une fois réunis de 20 à 30 guerriers se tiennent toujours prêts à défendre le mur entourant (a tour. Deux officiers sont toujours de service et un tiers des gardes du corps sont toujours aux côtés du Chef. La garde au complet accompagne le Chef à la guerre, imitée en cela par la Garde Troll.

Personnalités importantes des tribus orques

Skargnakh, le Chef des Uruk-Ongrum

Skargnakh a pris le commandement des Uruk-Ongrum il y a trente ans, ayant gagné la possession de l'Ongrum, symbole du pouvoir, lors d'un combat singulier à mort. C'est un Orque craint, haut de 1,83 m, extrêmement fort, mais manquant d'habileté. Sa puissance physique l'a toujours fait vaincre et il a laissé son cerveau s'atrophier. Récemment, Skargnakh a été mis dans l'embarras par différents raids, couronnés de succès, lancés sur le troupeau et sur des membres de la tribu en quête de fourrage, par les rivaux Uruk-Ghashvir. Il a peur que son contrôle sur ses officiers puisse lui échapper. En conséquence, il est devenu de plus en plus brutal et suspicieux, réagissant violemment à toute critique ouverte.

Le Chef collectionne les crânes de ses victimes, les disposant sur des pieux autour de son trône, ou bien les transformant en gobelets ciselés pour prendre sa boisson favorite, du sang frais épicé.

Krob, le Démon : Chef Troll

Krob commande les Trolls des Collines, alliés aux Uruk-Ghashvir, rivaux des Uruk-Ongrum. Sa conduite au combat lui a valu ce surnom de « Démon », pour l'écume à sa bouche et ses rugissements de rage à la vue de l'ennemi (20 % de devenir berserk chaque round de la bataille). Krob mesure 3,35 m, étant menaçant même par rapport aux plus grands Orques. Mais il a l'intelligence moyenne d'un Troll et il s'est stupidement allié à Uklurg, ravisé Chef Orque qui rassasie ses Trolls de viande crue et de bière. Quand il a bu c'est-à-dire après avoir descendu un couple de tonnelet, Krob peut être ridiculement sentimental.

Herumor, le Sombre

Émissaire de Sauron dans le nord-ouest du Mordor, Herumor est chargé d'une double mission : collecter des informations sur la force des Dúnedain et encourager les tribus Orques à unir leurs violentes énergies contre Te Gondor. Entrainé à Dol Guldur, il est versé dans le noir savoir et connaît bien les secrets du Nécromancien. La taille d'Herumor est de 2,03 m. Il est maigre et se vante d'avoir un visage distingué. Âgé de 80 ans, il est d'un âge moyen pour quelqu'un de sa race, et ses cheveux noirs sont striés de gris. Herumor porte invariablement une robe noire à capuchon. Les Orques l'appellent Burzash, ce qui veut dire « le Sombre » en Noir Parler. Il n'a pas de point fixe mais voyage à travers le Mordor monté sur une Féroce Ailée, un don du Seigneur Ténébreux. Peu ont la force de volonté pour résister longuement au long regard perçant d'Herumor, ou au pouvoir hypnotique de sa voix, alternativement doucement persuasive et sombrement menaçante.

Les Dúnedain ont entendu parler d'un utilisateur de la puissance, appelé Burzash, vu de temps à autre parmi les Orques, et quelques-uns ont vu sa Féroce Ailée volant au loin, mais aucun n'en sait plus sur Herumor.

06 · Aventures

Plusieurs scénarios sont suggérés ci-dessous, afin de vous permettre de vous aventurer dans les environs de Cirith Ungol. La Tour étant en elle-même importante dans plusieurs des aventures et étant aussi un centre d'activité, elle est décrite ici avant que les aventures par elles-mêmes ne soient détaillées.

6.1 La Tour de Cirith Ungol

Généralités

La Tour, haute de 90 m, étant avant tout un avant-poste militaire, donc de conception différente de celle d'un château résidentiel, a été aménagée, au prix de grands efforts, par les architectes Dúnedain, pour que la vie y soit rendue aussi supportable que possible. Tous les principaux quartiers d'habitation sont adjacents en un quelconque point au mur extérieur de la Tour, épais de 3 m ; ainsi chaque pièce est équipée de fenêtres pour la ventilation. Celles-ci ne laissent passer que peu de lumière, étant profondément enfoncées et étroites en vue de la protection des archers. Chaque fenêtre possède deux jeux de volets constitués, à l'intérieur, de vitres et, à l'extérieur, de fer inoxydable. (Sous le climat sec du Mordor, les métaux ferreux rouillent lentement, si cela est possible). Beaucoup d'entre les plus grandes pièces possèdent des cheminées par lesquelles la fumée est évacuée par l'intermédiaire d'un ensemble complexe de conduits et de tubes, débouchant sur le toit du troisième degré. Les pièces inhabitées, non équipées de cheminée, sont chauffées par des braseros en bronze, leur plafond possédant des conduits de ventilation. Les couloirs fréquentés sont éclairés par des torches, supportées par des appliques murales, que les soldats remplacent régulièrement. Les salles sont illuminées par leurs foyers et par des lampes à huile, accrochées au plafond.

Les portes dans la Tour, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement, sont hautes de 2,40 m et larges de 1,20 m. Elles sont en chêne poli, épais de 5 cm, et renforcées de fer. Leurs gonds s'ouvrent vers l'intérieur. Les portes verrouillées sont en général Difficile (-10) à crocheter. Chaque officier possède foutes les clés du niveau auquel il réside, et les autres personnages importants détiennent les clés des portes de leurs zones de responsabilité, ainsi que celle de leur chambre individuelle. Seul le Capitaine détient un jeu complet des clés de la Tour. Les portes normalement verrouillées sont indiquées dans la description des pièces ; les pièces en usage ne sont pas verrouillées.

L'hygiène est assurée par un système de « lieux d'aisance », combinaison de latrines et de glissières d'évacuation des rebuts, qui sont reliés à des tubes courant dans le mur extérieur et se déversant sur les pentes rocheuses, loin au-dessous de la Tour. Ces toilettes doivent être régulièrement lavées à grande eau, afin d'éviter qu'ils ne s'engorgent. C'est une tâche ingrate, assignée à des soldats pour ses écarts mineurs de conduite.

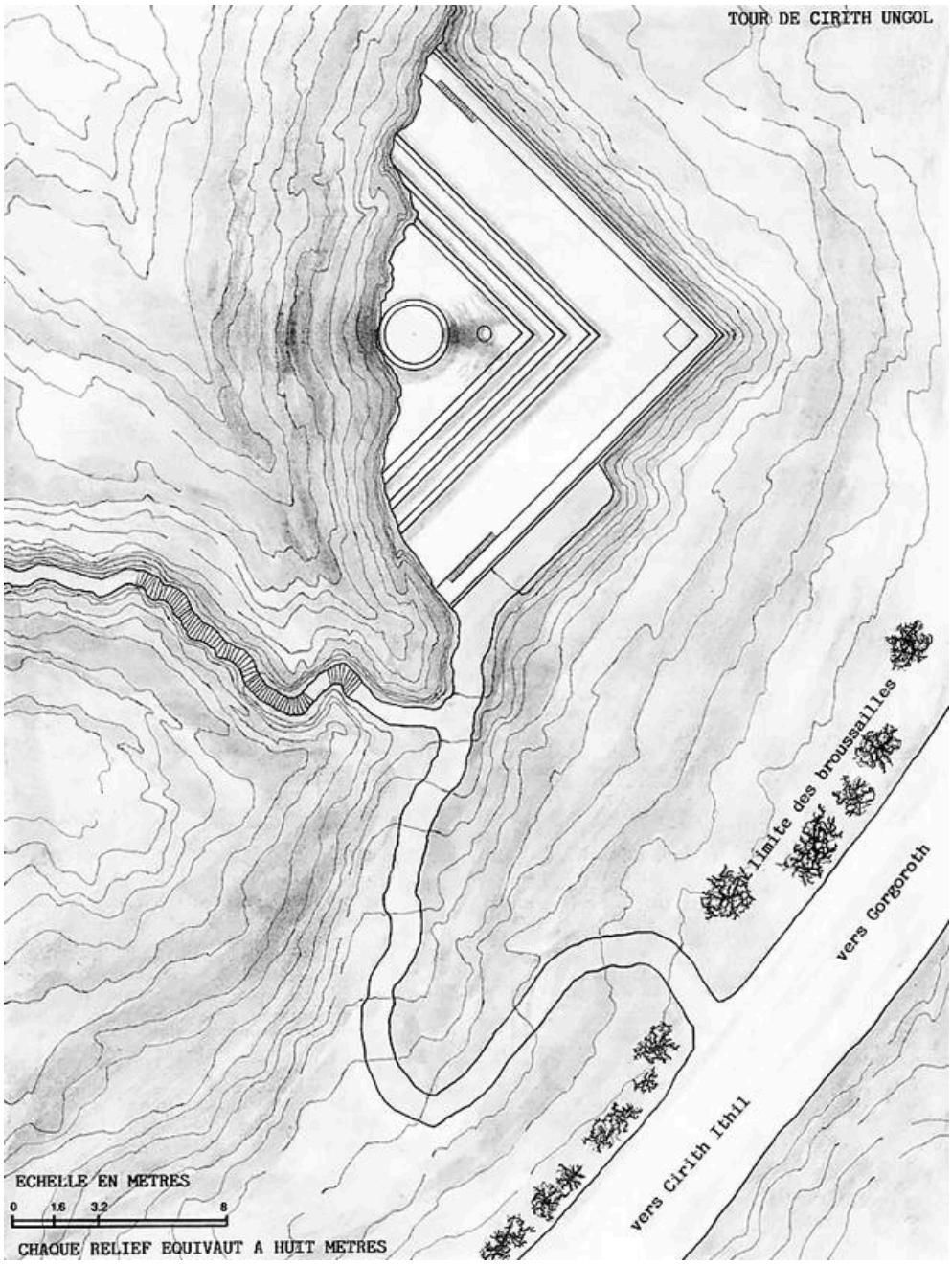
Les communications à l'intérieur de la Tour sont transmises par l'intermédiaire de l'escalier central et d'une cloche d'alarme, installée sur le toit du troisième degré. La cloche peut être actionnée depuis le toit ainsi que depuis les appartements du Capitaine. Les fournitures encombrantes sont

déplacées entre les onze niveaux au moyen du monte-charge situe au centre de la cage d'escalier, accessible à chaque niveau grâce à une écoutille de bois encastrée dans la paroi.

Les couloirs et les pièces de la Tour sont hauts de 4,50 m. Les couloirs sont, pour la plupart, larges de 3 m.

Plusieurs pièges limitent l'accès des zones sensibles de la Tour. Le Capitaine est le seul à posséder un plan complet des pièges. D'autre part, l'information est connue sur une Base de nécessité de service par les officiers, les soldats et les personnels de chaque zone en particulier.

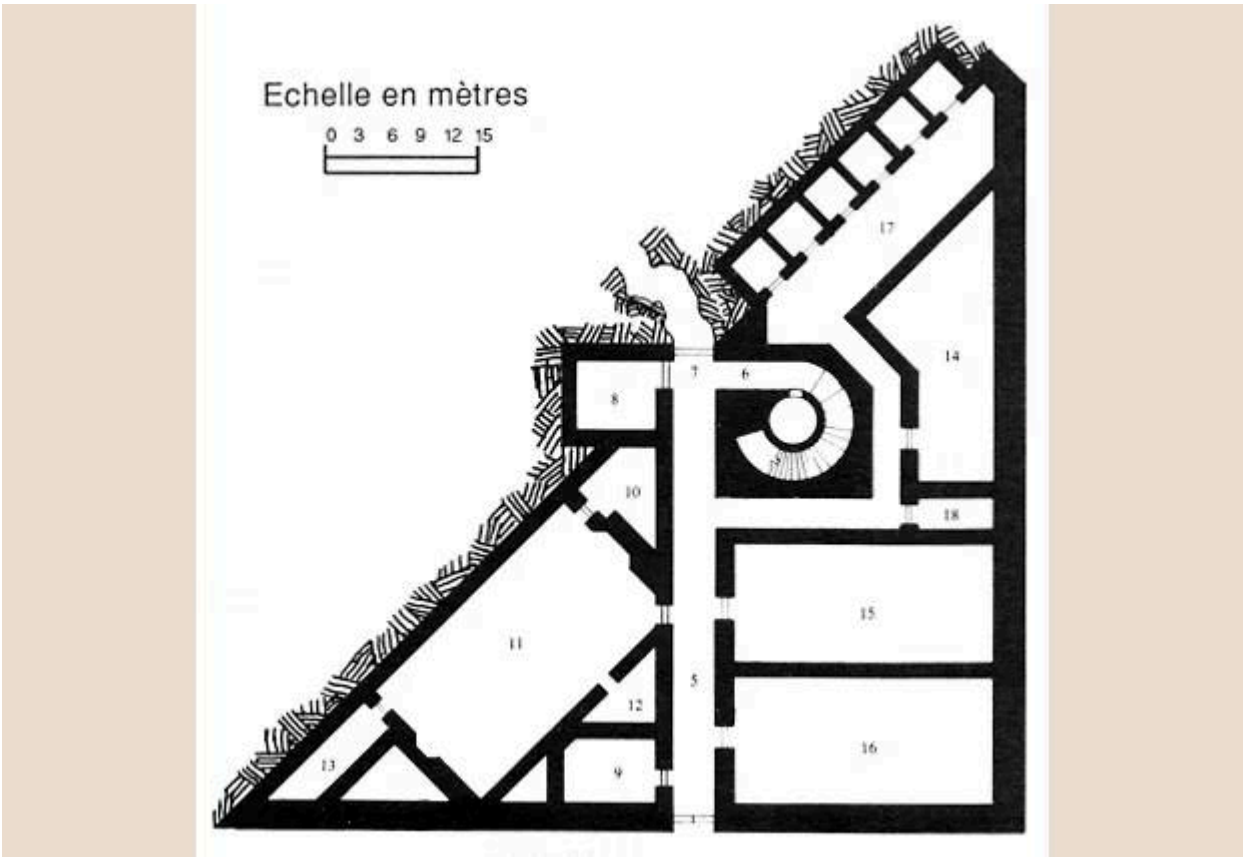
Plan de la Tour



1) Porte Principale · Elle est voûtée, haute de 6 m en son point le plus haut et large de 6 m. Ses double vantaux en alliage d'acier, qui résisteront aux attaques de n'importe quel métal de moindre qualité, sont montés de façon à s'ouvrir en pivotant vers l'intérieur, et nécessitent deux hommes

pour être déplacés. Une meurtrière, ménagée au milieu de la voûte, permet de déverser de l'huile bouillante sur des ennemis qui tenteraient de forcer la porte. Douze soldats, parmi lesquels quatre archers, patrouillent sur le mur en surplomb.
2) Plate-Forme de Tir · Ici sont installées deux petites catapultes, ayant chacune une pile de rochers en guise de munitions auprès d'elle.
3) Écuries · La partie basse de ce bâtiment abrite les deux chevaux lourds de guerre des Ohtarinna des première et deuxième Lignes, six chevaux de guerre moyens, appartenant aux écuyers, et 8 mules de bât. Une échelle mène à la soupente où dorment les deux garçons d'écuries. Ils possèdent chacun une paillasse et un petit coffre, avec une serrure de difficulté Moyenne (+0) à crocheter, contenant 1-5 pa et 2-20 pb. Une petite forge est accolée à l'écurie, afin de ferrer les chevaux. Les garçons d'écuries sont présents dans cette zone 90 % du temps.
4) Cour · Il y a 20 % de chances que 5 à 10 soldats s'entraînent ici, sous la conduite d'un Ohtarin.

Premier Degré Niveau 1



5) Couloir des Armes · C'est un couloir large de 6 m et haut de 7,5 m, au plafond voûté. De chaque côté, s'ouvrent plusieurs portes et passages. Il coupe en diagonale tout le niveau depuis la porte extérieure jusqu'à la Porte Basse. Il est éclairé en permanence par des torches, maintenues par des appliques murales.
6) Escalier · La dernière ouverture dans le côté droit du Couloir des Armes conduit à l'escalier en colimaçon qui fait communiquer les niveaux 1 à 8 de la Tour. L'extrémité inférieure du monte-charge est à droite lorsqu'on est sur le palier.
7) Porte Basse · Construite en plaques de bronze, rivées ensemble sur une armature d'acier, la Porte Basse est large de 4,5 m et haute de 6 m, s'encadrant sous une arche. Ses deux vantaux, barrés de fer à l'intérieur, s'ouvrent vers l'intérieur et peuvent être déplacés par un seul homme. Son apparence inhabituelle cache en fait un piège défensif formidable. Une pression d'au moins 45 kg à un certain point du sol du tunnel (à 3 mètres de la porte) amènera certaines plaques à pivoter de 90° vers

l'extérieur à partir de leur base, libérant des capsules en terre cuite contenant un « feu liquide », composé chimique très volatile et explosif, qui s'enflamme au contact de l'air. Les capsules se brisent en touchant le sol du tunnel, devant la porte, engloutissant tout ce qui se trouve à moins de 9 m de la porte dans un enfer de flammes (tout ce qui est ainsi piégé subit 1-5 Coups Critiques de chaleur de classe t). Il y a suffisamment de capsules dans la porte pour que le piège fonctionne trois fois sans qu'il soit nécessaire de le recharger. Le « feu liquide » se consume normalement entièrement en 30 minutes, mais ne peut être éteint avant ce délai que par des procédés magiques. Il y a 50 % de chances que chaque individu d'un poids suffisant, s'approchant de la porte, ne déclenche pas le piège, qui relève de la Pure Folie (-50) à détecter, mais qui peut être évité si l'on sait où mettre les pieds, comme les Dúnedain.

8) Poste de Garde de la Porte Basse · Juste avant la porte basse, ce petit poste de garde est équipé d'un banc, d'un brasero et d'un seau d'eau. Un tube, sorte de téléphone acoustique, permet de communiquer avec les personnes au-delà de la porte. Un levier en fer, normalement en position haute, peut être abaissé afin de désactiver le piège de la porte. Dans un coffre en fer verrouillé, dont la serrure est extrêmement Difficile à crocheter (-30), sont rangées 20 capsules remplies de « feu liquide » en réserve, constituant par là aussi une arme de jet très efficace. Deux soldats d'infanterie lourde sont en permanence en poste ici.

9) Poste de Garde d'Entrée · Situé à côté de la porte principale donnant sur la cour, ce poste de garde est meublé d'un banc, d'un brasero et d'un seau d'eau. Un téléphone acoustique, semblable à celui de la pièce 8, permet les communications avec les personnes à l'extérieur. Deux soldats d'infanterie lourde sont en permanence de faction.

10) Réservoirs · Deux grandes cuves en pierre sont remplies d'eau qu'un aqueduc et un puits, plongeant au cœur de la falaise, détournent des torrents des montagnes. Chaque réservoir contient le ravitaillement en eau de deux semaines et est équipé d'une cannelle et d'une conduite le reliant aux cuisines et à la salle de bains.

11) Grandes Cuisines · Vaste salle caverneuse, les cuisines sont encadrées à chacune de leur extrémité par une cheminée monumentale. Au centre se trouve une fosse à rôtir, équipée d'un capot de bronze. Plusieurs fours à pain, un moulin à grain mécanique et des éviers, disposant de l'eau courante par des robinets, bordent la pièce. De grandes tables en bois, des étagères à accessoires et des buffets, destinés au rangement de plats en terre cuite constituent les principaux meubles. Un coffre en bois cerclé de fer, Très Difficile (-20) à ouvrir, contient un service de table complet, pour 12 personnes, en argent, d'une valeur de 300 pa. Les cuisines sont également le lieu d'habitation des trois cuisiniers et des marmitons. Ils conservent ici leurs couches de paille, ainsi que les coffres, contenant leurs biens personnels, équipés d'une serrure Moyenne (+0), qui contiennent chacun 1-5 pa et 2-20 pb. Ces serviteurs ont 80 % de chances de se trouver présent.

12) Office · Ici sont conservés le pain frais, les légumes, des tonnelets de sel, de poivre et de divers aromates. La porte est verrouillée.

13) Cellier (Cave et Vins) · Verrouillée en permanence, cette pièce fraîche contient des douzaines de tonnelets de bière, d'ale et d'hydromel, ainsi qu'une étagère de vins frais et de liqueurs, parmi lesquels bouteilles de vin blanc de Dorwinion (5 po chaque) et deux flacons de Miruvor elfique (100 po chaque).

14) Salle de Bains · Cette pièce chaude possède un sol carrelé. Un bassin, profond de 90 cm, est creusé en son centre. Il est rempli d'eau chaude. La vapeur chaude produite par le passage de conduites d'eau dans des braises, crée un agréable brouillard. W y aura ici 50 % du temps 1-4 soldats, officiers ou serviteurs.

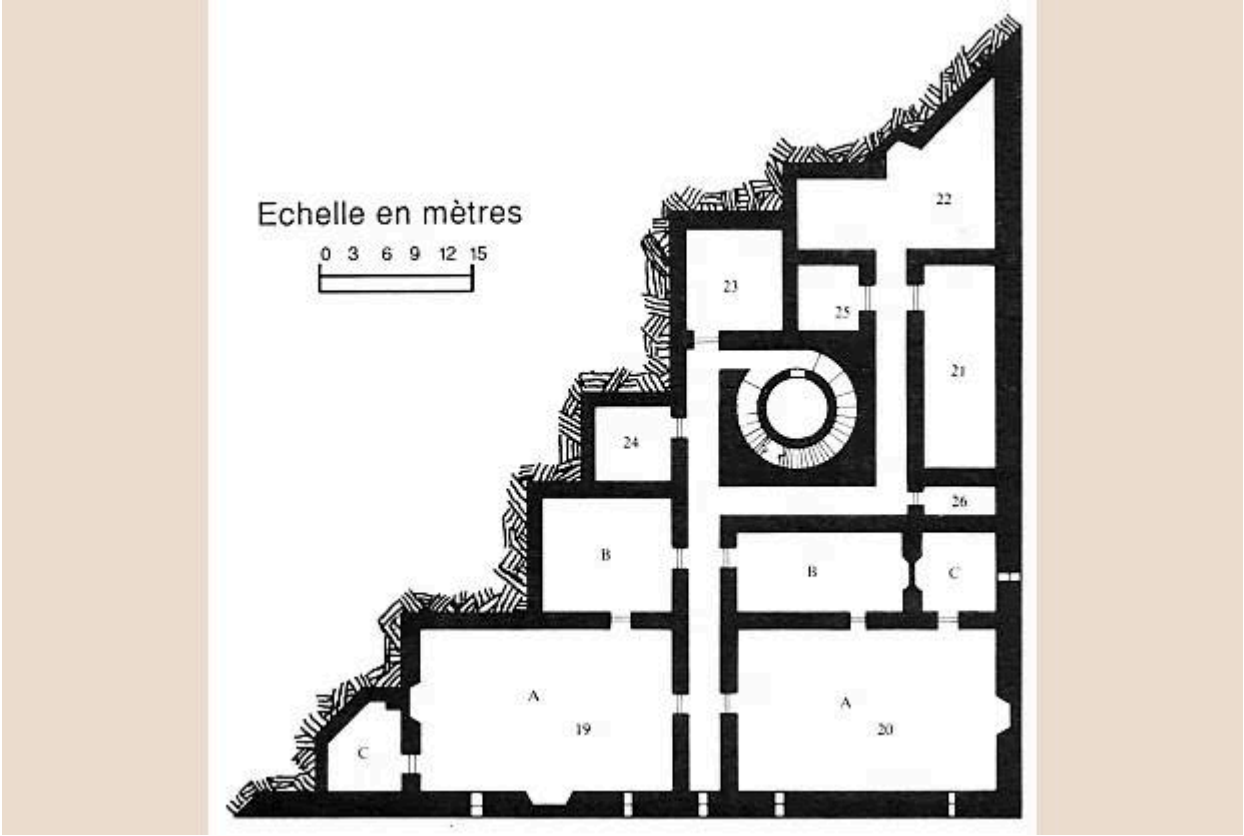
15) Resserre à Bois · On conserve ici de grandes quantités de bois de chauffage.

16) Cave à Charbon · Une douzaine de coffres à charbon remplissent cette pièce noire de suie.

17) Cellules · Cet ensemble de six cellules de 3 m sur 3, chacune ayant une porte en fer équipée d'un guichet de surveillance grillagé, est garde par un soldat d'infanterie lourde, s'il y a des prisonniers. Les portes des cellules sont maintenues verrouillées. Le garde en détient les clés. Il y a 20 % de

chances que chaque cellule contienne un prisonnier dans les proportions suivantes : Orque 80 %, Troll 5 %, ou bien un soldat puni pour une faute grave 15 %. Chaque cellule est sombre et contient une paillasse et des menottes scellées au mur.
18) Lieu d'Aisance · Latrines pour trois, cette pièce est parfumée avec des herbes aromatiques.

Premier Degré Niveau 2



19) Casernements · Ils se conforment à une conception standardisée, chacun étant destiné à contenir une ligne complète de 20 hommes.

- **A) Chambrée** : un petit âtre chauffe la pièce. L'ameublement est constitué de 10 lits en bois, que partagent les soldats suivant divers arrangements. 20 coffres contiennent les effets personnels et les biens de chacun, c'est-à-dire 11-15 pa et 10-100 pb. Les serrures sont de difficulté Moyenne (+0). 5 cuvettes en terre cuite pour la toilette sont posées sur de petites tables.
- **B) Salle à Manger** : dans un mur est aménager un grand âtre. La pièce est meublée d'une longue table, posée sur des tréteaux, et de bancs.
- **C) Chambre de l'Ohtarin** : cette pièce est occupée par l'Ohtarin, son écuyer et son valet. Elle possède un petit âtre. Elle est meublée d'un grand lit et de deux petits lits, tous en bois, d'une table, d'une armoire, e deux cuvettes pour la toilette (celle de l'Ohtarin est en bronze) et de trois coffres personnels. Le coffre du valet contient 1-5 pa et 11-20 pb et celui de l'écuyer 16-20 pa et 10-100 pb. Tous deux ont une serrure de difficulté Moyenne (+0). Le coffre de l'Ohtarin, qui est cerclé de fer et qui possède une serrure Très Difficile à crocheter (-20), contient 100 po et 500 pa. Ces casernements sont les quartiers de la première ligne d'infanterie lourde, commandée par l'Ohtarin Hallandur. De 9 à 12 soldats seront toujours présents en temps normal, généralement sans armure mais capable de saisir leurs armes en un round. Il y a 50 % de chances qu'Hallandur, son écuyer ou son valet soit là.

20) Casernements · Ils sont semblables aux plus grands casernements de 19 à la différence que cette zone est inoccupée, sans trésor et non verrouillée. Elle est ouverte une fois par mois pour accueillir l'escorte du convoi de ravitaillement. Elle est donc convenablement entretenue.

21) Armurerie · Sont rangés ici des armes et des armures ainsi que d'autres équipements militaires de rechange. La porte en fer, en permanence verrouillée, est Très Difficile (-20) à ouvrir. Une tentative de crochetage non couronnée de succès, ou toute tentative pour forcer la porte, déclenchera un piège. Le sol en pierre s'ouvrira sur une surface de 9 m² (3 m x 3 m), dévoilant un puits devant la porte, l'intrus tombant de 9 m plus bas dans une cellule du niveau 1 juste en dessous. La trappe se refermera rapidement, annihilant tout moyen d'évasion. Dans l'armurerie, on trouve : 25 cottes de mailles, 5 armures de cuir rigide, 10 armures de cuir souple, 40 heaumes de divers genres, 30 boucliers, 12 arcs sans corde (les cordes se trouvent dans un coffre à proximité dont la serrure est Difficile (-10)), 3000 flèches, 30 épées larges, 100 javelots, 10 épées courtes, 10 haches de bataille, 10 frondes, 1000 billes en fer pour fronde, 10 gourdins, 25 dagues, 5 bâtons en chêne et 4 lances de cavalerie. 10 % des armes et des armures se trouvant dans cette pièce sont en acier +5, alors que les autres sont en fer ordinaire. Les autres équipements (sac à dos, tentes, vareuses, surcots, etc.) se trouvent ici en abondance.

22) Forge · Une grande forge et une enclume occupent le centre de cette pièce. On y trouve plusieurs tables de travail, des étagères, supportant des outils, ainsi que des pièces d'armures et des armes disséminées ici et là. Les deux forgerons dorment sur des paillasses ; le coffre personnel de chacun, équipé d'une serrure de difficulté Moyenne (+0), contient 6-10 pa et 21-50 pb. Une pièce, attenante et verrouillée, est la chambre à coucher de l'armurier. Elle est meublée d'un lit, d'un coffre, d'une armoire et d'une cuvette pour la toilette. La chambre de Balur est chauffée par un petit âtre. Dans un coin de la pièce est scellée dans le sol une plaque de fer de 3 m x 3 m sur laquelle est fixé un coffre en acier. Il contient le trésor de Balur qui s'élève à 800 po et 1200 pa. La serrure est de conception naine, Pure Folie (-50) à crocheter, et toute opération de crochetage manquée ou toute tentative de la forcer, libérera une puissante décharge électrique Quiconque touchant le coffret ou la plaque de fer subira un Coup Critique d'électricité de classe D à chaque round de contact (Balur est très prudent en ce qui concerne son argent). Il y a 80 % de chances que les forgerons et l'armurier soient présents. Si Balur est là, il y a 10 % de chances qu'Amrod soit avec lui, étant dans ce cas en train de boire. La forge contient une grande quantité de métal en réserve : 50 lingots de fer, 10 d'acier, 5 d'acier supérieur et 5 d'alliage d'acier.

23) Grenier · De grands barils et des coffres contiennent des provisions de grains divers : blé, maïs, riz, avoine et orge. La porte est généralement verrouillée.

24) Fumoir · Un feu de bois, bas dans une fosse dans le sol, maintient une atmosphère enfumée ; de gros quartiers de viande sont suspendus à des crochets descendant du plafond. La porte est habituellement verrouillée.

25) Resserre · Ici, des flacons d'huile, des torches, des barils de denrées séchées, salées et marinées, ainsi que d'autres approvisionnements, sont rangés. La porte est verrouillée.

26) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

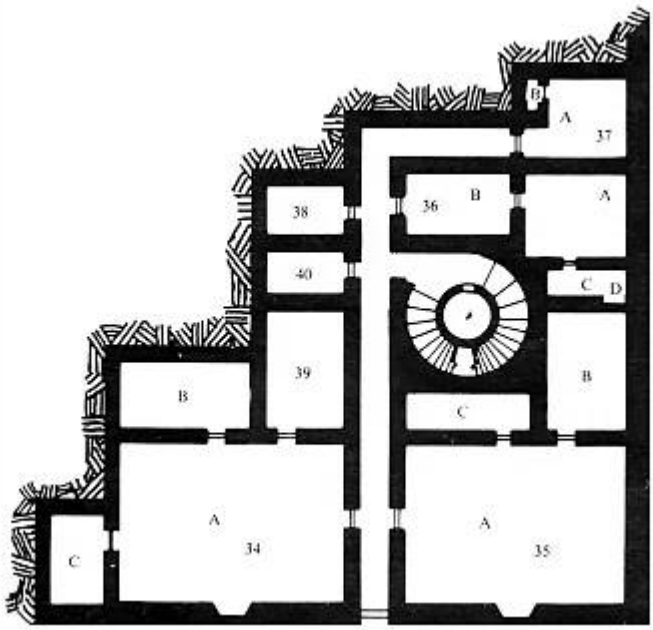
Premier Degré Niveau 3



27) Casernements · Comme en 19. Ces quartiers sont les appartements de la deuxième Ligne d'infanterie lourde, placée sous le commandement d'Amrod. Le coffre personnel de l'Ohtarin, cerclé de fer et équipé d'une serrure Très Difficile (-20), renferme 50 po, 700 pa, et plusieurs bouteilles de vin qu'il a dérobées.
28) Casernements · Comme en 19, mais inoccupés, sans trésor et non verrouillés. Ils sont ouverts une fois par mois pour l'escorte du convoi de ravitaillement. Ils sont par conséquent convenablement entretenus.
29) Infirmerie · C'est une longue pièce possédant une cheminée à une de ses extrémités. Cette salle est meublée d'une vingtaine de petits lits en bois, à chacun desquels est adjoint un petit brasero individuel pour maintenir l'occupant au chaud. La chambre à coucher du médecin et des deux assistants Soigneurs, est une pièce adjacente. Elle est chauffée par un petit âtre et meublée de trois lits, et d'autant de coffres, d'une armoire, d'une table et de deux cuvettes de toilette. Chaque coffre des assistants, équipé d'une serrure Difficile (-10), contient 5 po et 11-15 pa. Celui du médecin est cerclé de fer et est équipé d'une serrure Très Difficile (-20). Il contient 20 po, 200 pa et une gemme de 25 po. Une pièce secrète est attenante à la chambre à coucher. Extrêmement Difficile (-30) à localiser, elle contient la provision d'herbes de la Tour, rangées dans des bouteilles et des récipients assortis, dont les étiquettes sont rédigées en Sindarin. N'importe quelle herbe poussant dans l'ouest ou le nord-ouest des Terres du Milieu peut être trouvée ici. Il y a 100 doses de chacune des herbes coûtant moins de 1 po, 10 doses de celles coûtant entre 1 et 10 po, 3 doses de celles coûtant entre 11 et 100 po, et une unique dose de celles coûtant plus de 100 po (tenez compte de l'éloignement pour se les procurer en calculant la valeur). À chaque instant, il y a 1-5 soldats alités dans l'infirmerie. Le médecin et ses assistants sont présents 90 % du temps.
30) Blanchisserie · Cette pièce est meublée avec plusieurs baquets en bois, des tables, des fers à repasser et un plateau chauffant au-dessus d'un brasero. Un foyer permet de chauffer l'eau dans des bouilloires. 1-4 soldats ou serviteurs sont présents ici 50 % du temps.

31) Resserre · Comme en 25.
32) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

Deuxième Degré Niveau 4



33) Porte Extérieure · Menant à la corniche, cette porte voûtée en alliage d'acier est large de 1,2 m et haute de 2,4 m. Elle est maintenue verrouillée et est Très Difficile à ouvrir (-20). Elle s'ouvre automatiquement de l'intérieur. Un échec en la crochetant ou en tentant de la forcer de l'extérieur fait basculer vers le bas le bloc de 3 m x 3 m de la corniche, entraînant la chute, 24 m plus bas dans la cour, de l'intrus, il n'y a ni fenêtres, ni saillies pour s'accrocher sur toute la hauteur de la chute.

34) Casernements · Comme en 19. Ces casernements sont ceux de la quatrième Ligne d'archers, placée sous le commandement de Taurendil. Le coffre de l'Ohtarin, cerclé de fer et équipé d'une serrure Très Difficile (-20), contient 40 po, 500 pa et quatre gemmes d'une valeur unitaire de 10 po.

35) Casernements · Comme en 19, mais inoccupés, emplis de toiles d'araignées, de poussière et vide de trésor. Ces casernements ont la réputation d'être hantés. En vérité, un conduit de cheminée branlant amène de l'air froid et produit des bruits lugubres lorsque le vent souffle.

36) Quartiers des Officiers · Suivant un arrangement réglementaire, cette suite est prévue pour le Thangon d'une troupe, son écuyer et son valet. Elle est actuellement inoccupée, sans trésor, mais une épaisse couche de poussière s'y est déposée.

- **A) Chambre à Coucher** : un petit âtre permet de chauffer cette pièce. L'ameublement comprend un grand lit et deux petits lits en bois, une armoire, deux cuvettes de toilette (dont une en bronze) et trois coffres personnels.
- **B) Salle à Manger** : la chaleur est fournie par une grande cheminée. La pièce est meublée d'une table, d'une chaise à haut dossier, de deux bancs et d'un buffet de service.
- **C) Garde-Robe** : c'est une grande penderie équipée de patères et d'étagères.
- **D) Placard Secret** : il y a toujours une pièce de ce genre dans une suite comme celle-là, bien que jamais au même endroit. Elle est Extrêmement Difficile (-30) a localiser et se trouve derrière la garde-robe.

37) Appartements des Hôtes · Réservée à l'attention des visiteurs importants, cette suite est maintenue verrouillée lorsqu'elle n'est pas utilisée, mais est tenue convenablement propre.

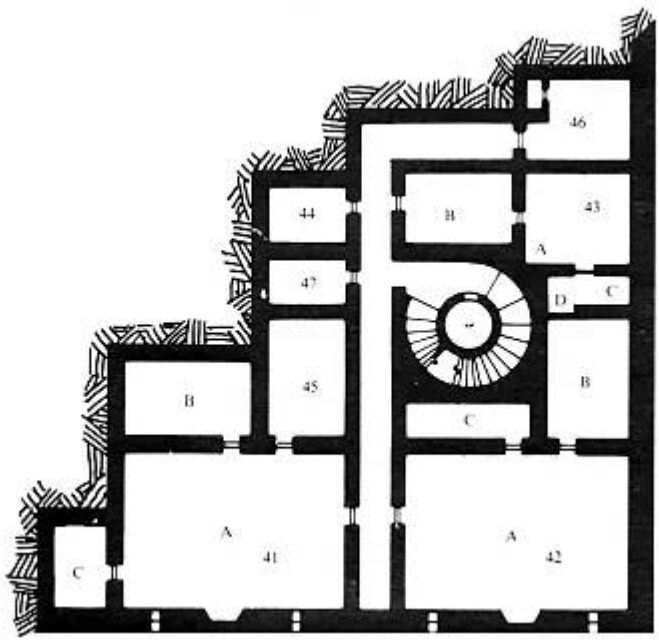
- **A) Chambre à Coucher** : cette pièce possède un âtre, de superbes tentures recouvrant les murs, deux lits, deux coffres individuels, nantis de serrures Difficiles (-10) et deux cuvettes de bronze pour la toilette.
- **B) Garde-Robe** : cette grande penderie est équipée de patères et d'étagères.

38) Chambre du Charpentier · L'ameublement est ici simple, limité à un petit lit en bois, à un coffre, à une cuvette pour la toilette, à une table de travail et à une étagère à outils. Un petit feu fournit la chaleur. Le coffre, équipé d'une serrure Moyenne (+0), contient 10 pa et 30 pb. Le charpentier est présent 60 % du temps ; le reste du temps, la porte est verrouillée.

39) Resserre · Comme en 25.

40) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

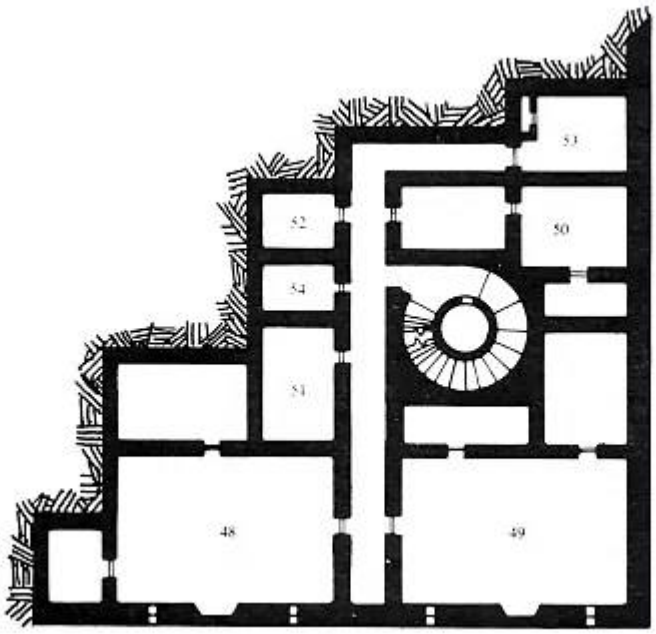
Deuxième Degré Niveau 5



41) Casernements · Comme en 19. Ces casernements sont les quartiers de la troisième Ligne d'infanterie lourde, sous le commandement de Frocca. Le coffre de l'Ohtarin, cerclé de fer et équipé d'une serrure Très Difficile (-20), renferme 50 po, 300 pa et trois gemmes valant chacune 10 po.
42) Casernements · Comme en 19. Mais inoccupés et sans trésor ; il n'y a que des toiles d'araignées et de la poussière.
43) Quartiers des Officiers · Comme en 36 et pareillement inoccupés… apparemment. La suite est hantée par l'esprit d'un Thangon qui décéda ici après avoir été empoisonné lors d'un combat. Les soldats craignent cet endroit où les meubles sont parfois déplacés sans que personne ne soit venu dans la chambre - et l'air y est toujours chargé de froid. Les torches semblent toujours sur le point de s'éteindre. En fait, le fantôme n'est pas hostile aux Dúnedain de la Tour ; il veut seulement qu'on le laisse seul. Au cas où des ennemis pénétreraient dans la chambre, il révélera sa présence et attaquera. Le fantôme est un guerrier du 10ème niveau, possédant 120 Points de Coup, en cotte de mailles {RM TA 16, BD-100), BO en mêlée 115 el, touché uniquement par des armes enchantées. A la première vision du fantôme, tous doivent faire un Jet de Résistance à la frayeur (comme pour le sort

de Barde) ou s'enfuir hors de la pièce en proie à la plus grande terreur. Le fantôme ne poursuivra personne au-delà de la porte. Dans le placard secret de ces appartements, dans un coffret en fer Très Difficile (-20) à ouvrir, sont cachées dix gemmes d'une valeur unitaire de 25 po, qui ont appartenu au Thangon.
44) Chambre du Maçon · Très peu de meubles, la chambre ne contient qu'un petit lit en bois, un coffre, une cuvette de toilette et une étagère chargée d'outils de maçonnerie. Le coffre, équipé d'une serrure Moyenne (+0), renferme 20 pa et 25 pb. Un petit âtre fournit la chaleur. Le maçon est présent 60 % du temps ; s'il n'est pas là, la porte est verrouillée.
45) Resserre · Comme en 25.
46) Appartements des Hôtes · Identiques à 37.
47) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

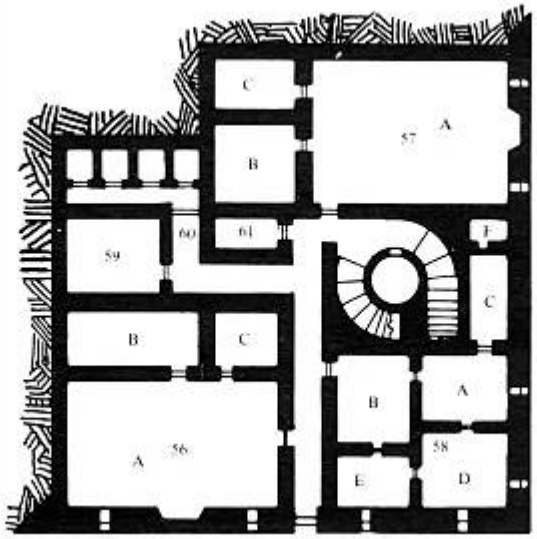
Deuxième Degré Niveau 6



48) Casernements · Comme en 19, inoccupés, sans trésor et visiblement désaffectés.
49) Casernements · Comme en 19, inoccupés et inutilisés.
50) Quartiers des Officiers · Comme en 36. Cette suite est le lieu de résidence du lieutenant de la Tour, Athugavia, de son écuyer et de son valet. Un placard secret contient un coffre en fer verrouillé, Très Difficile (-20) à crocheter, contenant 400 po, 1000 pa et 5 gemmes valant chacune 20 po. Le collier en argent orné d'un diamant de Lidumavi, valant 150 po, et un rouleau de parchemin, venant du Nécromancien, écrit en Eothrik, sont également conservés dans le placard secret. Lorsqu'elle n'est pas portée par son propriétaire, l'épée Mundwine est rangée dans ce même endroit. Le coffre personnel du valet, équipé d'une serrure Moyenne (+0), contient 1-5 pa et 11-20 pb, tandis que le coffre personnel de l'écuyer, également pourvu d'une serrure Moyenne (+0), renferme 16-20 pa et 10-100 pb. Le coffre personnel du Thangon demeure bien en évidence dans la chambre. R est équipé d'une serrure Très Difficile (-20) et renferme 10 po, 50 pa et un gobelet en argent valant 5 po. Cette mise en évidence est destinée à distraire les voleurs d'une recherche plus approfondie. Il y a 50 % de chances que le lieutenant et sa suite soient présents ; dans le cas contraire, les appartements sont verrouillés.
51) Chambre du Scribe · Le mobilier se compose d'un lit, d'un coffre, d'une cuvette de toilette et d'un grand bureau, sur lequel sont posés des bouteilles d'encre, des plumes, des piles de parchemin et quatre ouvrages, traitant des langues et de la calligraphie (valant 5 po chacun). La chaleur est

produite par un petit âtre. Le coffre du scribe, équipé d'une serrure Moyenne (+0), renferme 10 po et 50 pa. Dans un tiroir du bureau, deux bouteilles d'encre sympathique sont rangées. Le scribe est ici 80 % du temps. Si ce n'est pas le cas, la chambre est verrouillée.
52) Resserre · Comme en 25. Elle ne contient cependant pas beaucoup de matériel, car peu de personnes vivent à ce niveau.
53) Appartements des Hôtes · Identiques à 37.
54) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

Troisième Degré Niveau 7



55) Porte Extérieure · Comme en 33, avec le même piège. Il y a, cependant, une chance qu'après la première chute de 21 m, la victime puisse saisir la corniche proche, ce qui constitue une manœuvre Extrêmement Difficile (-30) ; si elle échoue, c'est une autre chute de 24 m sur le sol pavé de pierres de la cour. (Gasp !). Voir la table TSC-2 de JRTM pour tous les effets.

56) Casernements · Comme en 19, inoccupés, sans trésor et visiblement inutilisés depuis longtemps.

57) Casernements · Comme en 19, inoccupés si ce n'est la présence du fantôme. Cette salle est hantée par l'esprit d'un Ohtarin qui fut possédé par un démon - contrecoup malheureux d'un sort de Mage lancé antérieurement - et qui dut être tué par ses propres hommes. De façon compréhensible, cela a laissé l'Ohtarin dans de mauvaises dispositions. Le fantôme est malveillant envers quiconque entre dans les casernements ; dans ce cas, il y a 50 % de chances que le fantôme apparaisse et attaque. Considérez le fantôme comme guerrier du 7ème niveau, 90 Points de Coup, TA cotte de mailles/RM 16 (80), Bo en mêlée 95 hb ; il n'est touché que par des armes enchantées. Quiconque voit le fantôme doit faire un Jet de Résistance à la frayeur (comme pour le sort de Barde) ou s'enfuir en proie à la plus totale panique. Le fantôme ne poursuivra personne au dehors des casernements, et, s'il est mis face à une puissante arme enchantée, il disparaîtra. Sous le matelas, dans le lit de l'Ohtarin, est cachée une épée large en alliage d'acier +15, à la garde dorée.

58) Appartements de la Mage · C'est ici que réside la Mage Calime et son apprenti Erwen, qui sont sur les lieux 90 % du temps ; dans le cas contraire, les appartements sont verrouillés. Présent en

permanence, se trouve le familier de Calime, un chat aux longs poils Bleus, *Luinar* (S. « Feu-Bleu »), qui porte un collier en cuir fin imprégné d'un sort d'invisibilité utilisable une fois par jour.

- **A) Chambre à Coucher** : cette pièce est chauffée par un foyer, le sol est recouvert d'un tapis et les murs sont richement tapissés. Son ameublement inclut un somptueux lit recouvert d'un baldaquin rouge, un lit plus petit, deux coffres (ne contenant aucun trésor) et deux cuvettes de toilette en bronze.
- **B) Salle à Manger** : un grand foyer, auquel est adjoint un manteau de cheminée en marbre, réchauffe la pièce, qui est meublée d'une table en acajou poli, de six chaises aux hauts dossiers et d'un buffet de service. Le sol est carrelé et un lustre en argent pend au-dessus du centre de la table.
- **C) Garde-Robe** : des étagères à vêtements et une armoire meublent ce placard rempli de l'impressionnante garde-robe de Calime, composée de robes de soie et de fourrures.
- **D) Bibliothèque** : cette pièce est chauffée par l'intermédiaire d'un petit brasero et meublée d'un bureau, d'un lutrin et de plusieurs commodes. Dans les rayonnages sont rangés 60 volumes sur l'histoire, les langues et les cultures (d'une valeur de 10 po chacun) et 6 volumes sur les connaissances magiques (d'une valeur unitaire de 100 po). Un compartiment secret, derrière une des commodes, Extrêmement Difficile (-30) à trouver, abrite le Cristal Des Souvenirs (voir paragraphe 7.1). Le compartiment est protégé par un piège Très Difficile (-20) à détecter et à désamorcer : une lame d'acier viendra trancher net la main placée sur son parcours.
- **E) Laboratoire** : c'est là que la Mage pratique ses arcanes et qu'elle effectue ses recherches de sortilèges. Les rayonnages sur les murs sont bien fournis en principes mystérieux, en fioles et en coupes. Un étrange symbole runique est inscrit sur le sol. Dans un coffret en fer possédant une serrure Extrêmement Difficile (-30) sont rangés 25 rouleaux de parchemin runique, 8 d'entre eux se sont vus confier divers sorts de base des listes réservées aux Mages jusqu'au 5ème niveau ; les autres contiennent divers sorts des listes libres des sorts essentiels (tirez sur la table TS-6 de JRTM).
- **F) Placard Secret** : Pure Folie (-501 à détecter, ce placard contient un coffre en fer verrouillé, Très Difficile (-20) à ouvrir, renfermant le reste de la fortune de Calime : 200 po, 650 pa, 10 gemmes valant chacune 50 po, et 5 pièces d'orfèvrerie : 2 anneaux en or (valant chacun 100 po), une agrafe de manteau en argent ciselé valant 50 po, une rivière de diamants valant 250 po et une tiare en or valant 300 po. Le Bâtonnet de Geliad (voir paragraphe 7.1) est également ici lorsqu'elle n'en a pas besoin.

59) Resserre · Comme en 25, mais elle ne renferme que peu d'approvisionnements, puisque peu de personnes vivent à ce niveau.

60) Cellules · Quatre cellules de 3 m x 3 m, semblables à celles décrites en 17, mais rarement utilisées.

61) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

Troisième Degré Niveau 8



62) Casernements · Comme en 19, inoccupés, sans trésor et visiblement désaffectés depuis longtemps.

63) Casernements · Comme en 19, inoccupés, sans trésor et depuis longtemps inutilisés.

64) Petites Cuisines · Une seule grande cheminée occupe un des murs de cette pièce ; elle est équipée d'un four encastré. Un office de taille réduite contient diverses espèces d'herbes aromatiques. Cet endroit est utilisé pour préparer les repas lorsque le Capitaine ou la Mage reçoivent, ainsi les plats n'ont pas le temps de refroidir comme dans le cas où on devrait les monter depuis le 1er niveau.

65) Quartiers du Capitaine · C'est ici que logent le Capitaine de la Tour, Veantur, son écuyer et son valet. Sans aucun doute, c'est la suite la plus spacieuse et la plus richement meublée. Le Capitaine et sa suite sont présents ici 70 % du temps ; dans le cas contraire les appartements sont verrouillés.

- **A) Chambre à Coucher** : la chaleur est fournie par un être. Le sol est carrelé et de riches tapisseries couvrent les murs lisses. L'ameublement comporte un lit massif recouvert d'un baldaquin bleu, un lit moins imposant et un petit lit, un placard, trois coffres et trois cuvettes de toilette (celle du Capitaine est en argent). Deux des coffres ont des serrures Moyennes (+0) ; celui du valet contient 1-5 pa et 11-20 pb, celui de l'écuyer renferme 16-20 pa et 10-100 pb. Le coffre du Capitaine, en bois de lebethron cerclé de fer et équipé d'une serrure Très Difficile (-20) à crocheter, contient 30 po, 200 pa et un gobelet en or valant 100 po, mais ce trésor n'est là que pour distraire les éventuels voleurs de quelque chose de bien plus important, caché … ailleurs.
- **B) Salle à Manger** : un large foyer, avec un manteau de cheminée en marbre noir et orné de décorations géométriques gravées, trône à une des extrémités de la pièce, qui bénéficie également d'un sol carrelé. La grande table d'acajou poli est au centre de la pièce, entourée de 12 chaises aux hauts dossiers, parmi lesquelles celle du Capitaine, en lebethron avec des accoudoirs figurant des têtes de dragon. Sur le côté, se trouve un buffet de service et au-dessus de la table est suspendu un lustre en argent.
- **C) Garde-Robe** : ce grand placard, meublé d'une penderie et d'étagères est rempli des vêtements précieux du Capitaine.
- **D) Bureau** : un petit être chauffe cette pièce, qui est meublée d'un grand bureau en chêne, d'une chaise rembourrée et de divers placards contenant des livres et les registres de la Tour. Tandis que

les registres sont pour la plupart des décomptes terre-à-terre d'approvisionnements, une heure passée à chercher dans les livres permettra de découvrir un plan complet de la Tour et de ses pièges. Dans leur totalité, il y a 125 volumes traitant d'histoire, de politique et de tactique militaire (chacun valant 10 po) et 10 volumes traitant de la connaissance de l'Essence (d'une valeur unitaire de 100 po).

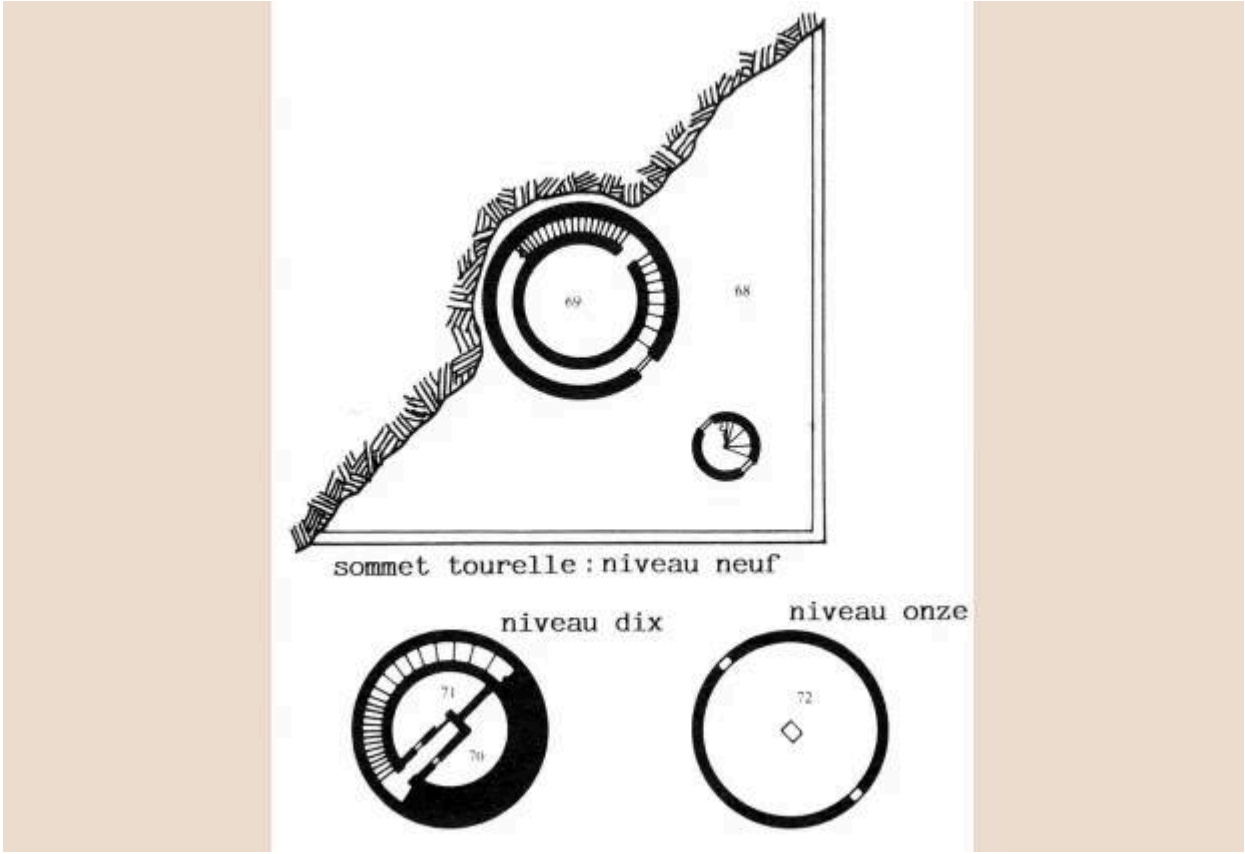
- **E) Pièce Secrète** : Pure Folie (-50) à trouver, cette pièce est protégée par un piège, également Pure Folie (-50) à détecter et à désamorcer. Le piège consiste en une trappe qui laisse tomber les intrus, se trouvant dans un carré de 3 m de côté face à la porte, 7,5 m plus bas dans une des cellules du niveau 7. Alors la trappe se referme vivement. La salle renferme, dans un coffre en fer Très Difficile (-20) à ouvrir, le livre de sorts du Capitaine, d'une valeur de 1600 po, ainsi que 20 pm, 1200 po, 2000 pa, 20 gemmes (valent chacune 100 po) et l'écrin de l'Anneau d'Axardil. Le Capitaine y range également son épée, Gildagor, et son armure de mithril, ainsi sur son bouclier.

66) Chapelle · D'ordinaire, les Dúnedain célèbrent leurs rites dans des cadres naturels mais, vu le manque de sites adaptés dans le Mordor, cette chapelle a été construite à l'intérieur de la Tour. Elle est de forme circulaire, avec deux gradins descendant jusqu'à un espace ouvert au centre, éclairé par un lustre en or. L'ameublement en est austère - rien que deux rangées de bancs ordinaires sur les gradins. Le sol est carrelé et les tapisseries sur les murs montrent les quatorze Valar dans leur forme matérielle. Il n'y a, bien sûr, aucune représentation d'Eru, car ce serait un sacrilège. Il y a ici 10 % du temps quelqu'un méditant sur le divin.

67) Lieu d'Aisance · Comme en 18.

68) Terrasse · Six soldats, parmi lesquels deux archers, sont de garde ici. Ils essaieront d'arrêter tout attaquant dans la pièce du dôme de 9 m2 (3 m x 3 m) couvrant la cage d'escalier. S'ils échouent, les archers se réfugieront dans la tourelle. Dans tous les cas, ils s'assureront de sonner la cloche d'alarme sur le rebord du parapet, et, ainsi, alerteront la Tour entière.

Tourelle Niveau 9



69) Dortoir de Repli · Cet étage de la tourelle consiste en une simple salle circulaire sans fenêtre, de 15 m de diamètre, verrouillée en permanence. Elle est destinée à servir de refuge pour la garnison dans le cas où les étages inférieurs seraient pris. Elle est meublée de 10 petits lits en bois, d'une grande table et de bancs, il s'y trouve également un lieu d'aisance pour une personne. Le dortoir se trouve, en fait, à 3 m au-dessus de la base de la tourelle. Dans l'espace intermédiaire se trouve un réservoir rempli par un aqueduc, venant des montagnes, et accessible grâce à une trappe au centre de la pièce.

Niveau 10

70) Resserre · Des denrées séchées, des barriques d'ale, des torches, de l'huile et d'autres approvisionnements, suffisants pour permettre à 20 hommes de défendre la tourelle pendant un mois, sont rangés ici. De plus, il y a une réserve de 500 flèches, 100 billes de fronde et 20 javelots. La porte est toujours verrouillée. Une échelle, pour accéder à la Chambre Haute, est également rangée dans cette pièce.
71) Trésor · La porte en bois, de ce côté du passage, ne peut être ouverte, car elle est fausse. Une tentative pour la forcer entraînera le glissement d'une plaque d'acier hors du mur dans l'escalier, ayant pour conséquence de condamner toute issue de passage. De l'extérieur, cette plaque peut être rouverte en faisant pivoter le support de la torche sur le palier. La porte véritable est 3 m plus loin ; elle est secrète et c'est de la Pure Folie (-50) pour la détecter. Si elle est ouverte sans se protéger les yeux, un Signe Paralysant de niveau 10, inscrit sur le mur opposé, à l'intérieur de la pièce, affectera l'intégralité de la vision de celui qui échouera à un Jet de Résistance. Le trésor est composé de 5 coffres en fer fermés à clé. Extrêmement Difficile (-30) à ouvrir, contenant respectivement : 200 po, 5000 pa et 3000 pb, 4000 po en gemmes et 4 lingots de mithril.

Niveau 11

72) Chambre Haute · Cette chambre circulaire de 15 m de diamètre à sa base est hémisphérique et ne peut être atteinte que par l'intermédiaire d'une trappe secrète au centre du plafond du passage de l'étage inférieur. La porte secrète est Extrêmement Difficile (-30) à localiser. Elle est meublée avec une simple lampe au plafond, une table octogonale, accompagnée de huit chaises aux hauts dossiers, une paillasse et une paire de menottes. Les menottes sont recouvertes d'un placage de fer, mais sont en fait constituées de l'alliage doré Kregora, qui draine les Points de Pouvoir de quiconque les porte, et ainsi empêche tout sort ou tout objet enchanté porteur de sort de fonctionner.

PNJ de la TOUR de Cirith Ungol en 3A 1640

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc.	PROT	BO Mêlée	BO Proj.	MM	NOTES
Veantur	16	85	CM/19	85	O20	B/J	90el	50ac	25	Guerrier Dúnadan. Haubert de mailles en Mithril; bouclier en Mithril; Gildagor; Anneau d'Axardil; 48 PP; 6 listes (sans armure on lançant des sorts).
Athugavia	12	100	CR/10	60	O	B/J	110el	80al	30	Ranger Homme du Nord. Armure de cuir (noire/enchantée); Mundwine; arc +10; cape d'elfe; 12 PP; 3 listes.
Calime	10	35	NON/2	45	N	-	35da	-25	5	Mage Semi-Elfe. Bracelets +30 au BD; dague +10;Bâtonnet de Geliad; Cristal des Souvenirs; cape d'Elfe.
Balur	6	80	CM/13	50	O	B/J	105hh	85ar	-5	Guerrier Nain. Chemise de mailles et bouclier +10; marteau +15 (+25 vs Dragons)
Gamin	9	40	CM/13	10	N	-	60ba	-25	-5	Animiste Dúnadan (Soigneur). Chemise de mailles +15; bâton +10; anneau x2 PP, stocke 3 sorts; 36 PP; 8 listes.
Herumor	12	40	NON/2	35	N	-	45ba	-25	5	Mage Núménoréen Noir (Astrologue). Bâton x3 PP, +30 aux JR et BD; robe +20 en Dissimulation; 72 PP; 11 listes.

Type	Race	Nb	Niv	PdeC	TA	BD	BOUC	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Ecuyers	Dúnedain	6	4	55	CM/14	40	O5	B/J	80el	45pl	10	Armure et bouclier +5. Possèdent des chevaux de guerre moyens.
Chevaux de guerre moyens		6	3	140	CS/3	15	-	-	50MPi	-	20	-
Hommes d'armes	Dúnedain	20	3	45	CM/14	35	O	B/J	75el	50pl	5	Première Ligne, de l'Ithilien du Sud.
Hommes d'armes	Dúnedain	20	3	45	CM/14	30	O	J	65el	40pl	0	Deuxième Ligne de l'Ithilien du Sud.
Hommes d'armes	Dunlending	20	3	40	CM/14	5	N	J	65hb	50fr	0	Troisième Ligne, de Lossarnach; Escalade à +10.
Hommes d'armes	Dúnedain	20	3	45	CM/13	5	N	-	77ec	60al	5	Quatrième Ligne, de l'Ithilien du Nord; arcs longs +5; flèches +5; Filature/ Dissimulation +10.
Forgerons	Dúnedain	2	2	30	CR/9	25	O	-	55mg	40da	0	Non-combattants; ne combattront qu'attaqués.
Guérisseurs	Dúnedain	2	3	20	NON/1	10	N	-	35ba	-25	10	Non-combattants; ne se battront qu'attaqués; 6 PP (anneaux x2) et 7 listes de soins d'Animistes.
Serviteurs	Dúnedain	20	1	20	NON/1	5	N	-	45go	25da	5	Non-combattants; ne se battront qu'attaqués.

CODES ET COMMENTAIRES
a) Les boucliers valent 20 ou 25.
b) Notez que les bonus défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité ("O5" signifie "Oui, un bouclier +5"). Les combattants sans entraînement dans un type d'arme (par ex. des Orques non entraînés dans le combat aux projectiles) souffrent d'une pénalité d'attaque de -25%. Les bonus offensifs en mêlée et aux projectiles comprennent la meilleure arme dans cette catégorie.
c) Abréviations des noms d'armes suivent les BO : ec = épée courte, el = épée large, ci = cimeterre, dm = épée à deux mains, ma = masse, hh = hache, mg = marteau de guerre, hb = hache de bataille, pg = pioche de guerre, go = gourdin, ba = bâton, da = dague, la = lance, lc = lance de cavalerie, ah = arme d'hast, fr = fronde, ac = arc composite, ao = arc court, al = arc long, ar = arbalète, bo = bola, fa = falchion. Les attaques des animaux sont abrégées suivant le tableau TSC-2 des statistiques des animaux du JRTM.
d) Les nombres après le Type d'Armure déterminent l'armure exacte des personnages. Les nombres s'appliquent à la classe d'armure correspondante de ROLEMASTER. "B" et "J" indiquent respectivement protections de Bras et de Jambes. Tous les personnages en armure sont censés porter des haumes (à part s'ils sont vraiment idiots).

Mouvements et rencontres dans la Tour

Les mouvements dans la Tour se font normalement, mais des intrus tentant de tenir leur présence secrète ou impliqués dans un combat doivent effectuer un Jet de Manœuvre à chaque tour pour déterminer la vitesse du groupe, en prenant compte des facteurs tels que l'éclairage. Toutes les 5 minutes, un jet de dé doit être fait sur la Table de Rencontres, jusqu'à ce que les intrus soient découverts (et dans ce cas la Tour entière est alertée).

Jet	Rencontre
1-40	Aucune
41-55	1-2 serviteurs (i.e. Valets ou marmitons). Ils éviteront le combat et donneront l'alarme.
56-65	1-6 Soldats ; ils reviennent de leurs postes ou ils y vont, entièrement armés. Déterminez aléatoirement à quelle ligne ils appartiennent.
66-85	1-4 soldats au repos ; ils n'ont pas d'armure mais ont une arme. Déterminez aléatoirement à quelle ligne ils appartiennent.
86-95	Otharin avec son écuyer en patrouille. Déterminez aléatoirement duquel il s'agit.
96-00	Capitaine ou Lieutenant, accompagné de son écuyer. Déterminez aléatoirement duquel il s'agit.

6.2 Chasse à l'homme

Lieu : Tour de Cirith Ungol ; intérieur du Mordor Participants requis : un groupe de bas niveau, composé d'aventuriers entre le 1er et le 4ème niveau, devrait être suffisant s'ils sont au moins 5 ou 6. Des groupes comportant moins d'aventuriers nécessitent d'être d'un niveau légèrement supérieur. Étant donné que les personnages de bas niveau peuvent trouver qu'il est difficile de s'aventurer dans le Mordor sans aide, ce scénario est une introduction possible à cette région.

Aides : cartes de la zone du Morgai, rumeurs sur les habitants de Nazog et une idée vague d'une possible cachette.

Un magnifique matin à Minas Ithil, alors que les aventuriers se réveillent après une nuit de réjouissances, ils trouvent ce mot écrit sur un rouleau de parchemin, accroché sur le manteau de la cheminée de leur auberge :

> *« Votre attention, loyaux sujets du prince Ohrondil ! Pour ses vols et ses meurtres commis contre l'armée de l'Ithilien, le hors-la-loi Nazog est condamné à mort ! Également connu comme l'Éclaireur, on dit que Nazog réside dans la marche frontalière du Morgai. Pour la personne de Nazog ou une preuve véridique de sa mort, le prince offre à tout sujet ou à tout étranger la somme de 500 pièces d'or. Se renseigner plus en détail à la Tour de Cirith Ungol. »*

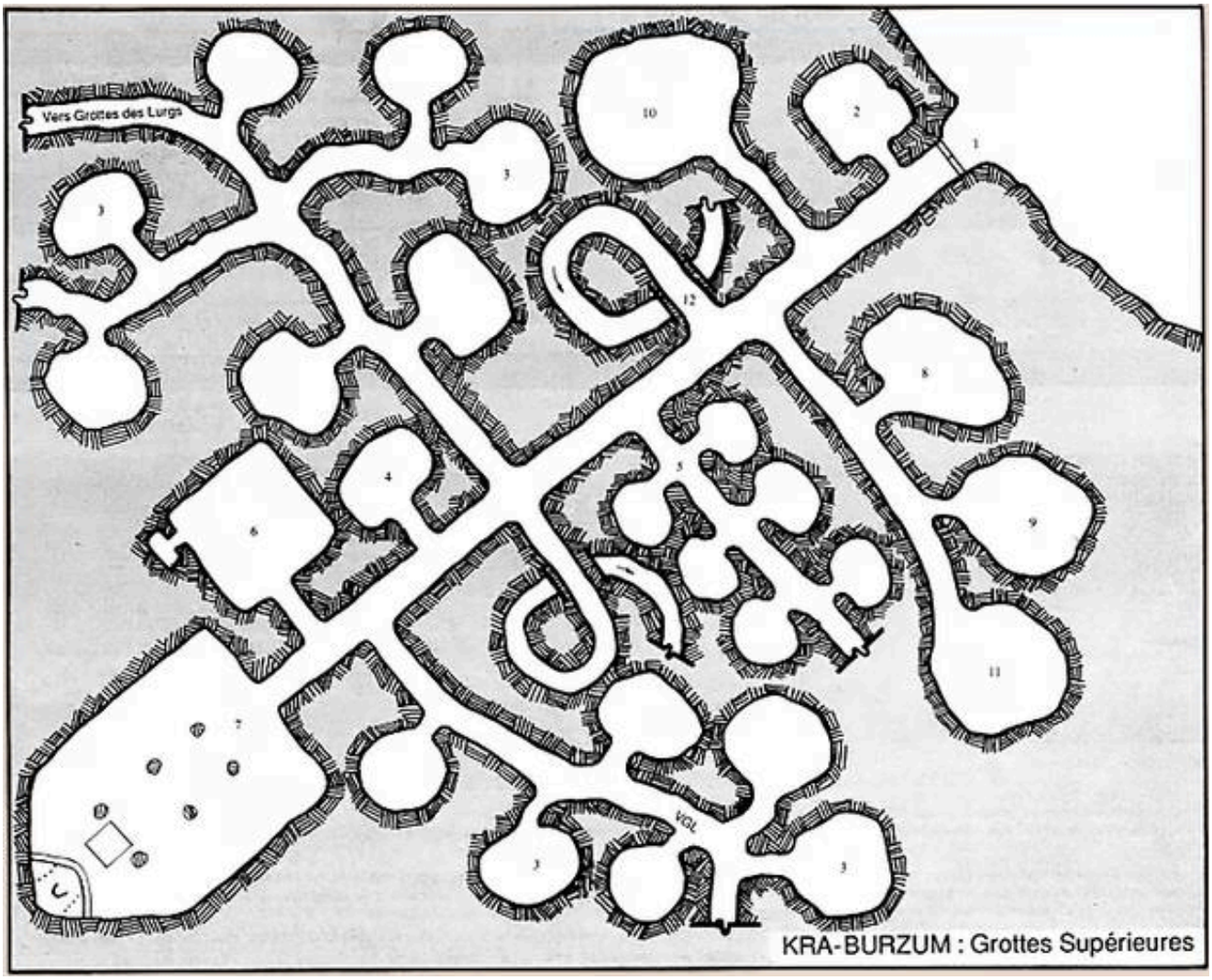
Les aventuriers sont libres de prendre la route sûre de Cirith Ungol jusqu'à la Tour, et de se servir de celle-ci comme base pour leur chasse à l'homme. Le lieutenant Athugavia, familier des chemins du Morgai, pourra les renseigner sur la piste approximative de Nazog. L'espionnage des tribus Orques pourra rapporter plus d'informations. Nazog est une proie fuyante, nécessitant plusieurs expéditions pour l'attraper, si l'on peut le trouver du moins. Entre ces expéditions, les Personnages Joueurs devront lier conversation avec les Personnages Non Joueurs de la Tour.

Une aventure parallèle, pour des niveaux légèrement supérieurs, peut être constituée par un raid sur un repaire de l'une des deux tribus Orques, par exemple pour secourir un officier de la Tour captif, voire Athugavia lui-même. Si le groupe semble être de trop faible niveau, deux « volontaires » de la garnison de la Tour pourront accompagner le groupe.

Repaires Orques : Les passages dans les repaires Orques sont typiquement larges de 3 m et hauts de 3 m. Les grottes sont hautes de 4,5 m et de tailles irrégulières. Il y a peu de portes ; la plupart existent pour fermer des zones importantes. Elles sont hautes de 1,8 m à 2,4 m et larges de 12 m. Elles sont faites de planches en bois grossières, épaisses de 5 cm, et renforcées par du fer. Elles ont des serrures de difficultés Moyenne (+0). Quand elles sont occupées, les grottes sont éclairées par des torches dans des niches murales et par des braseros, mais les ténèbres pesantes prévalent toujours, dues à la fumée. L'air intérieur est lourd et vicié, et il charrie en tout endroit l'odeur des déchets et de la pourriture. Ces grottes sont de toute évidence artificielles, taillées dans la roche volcanique. Les couloirs en pente sont indiqués par des flèches.

Kra-Burzûm

Grottes Supérieures

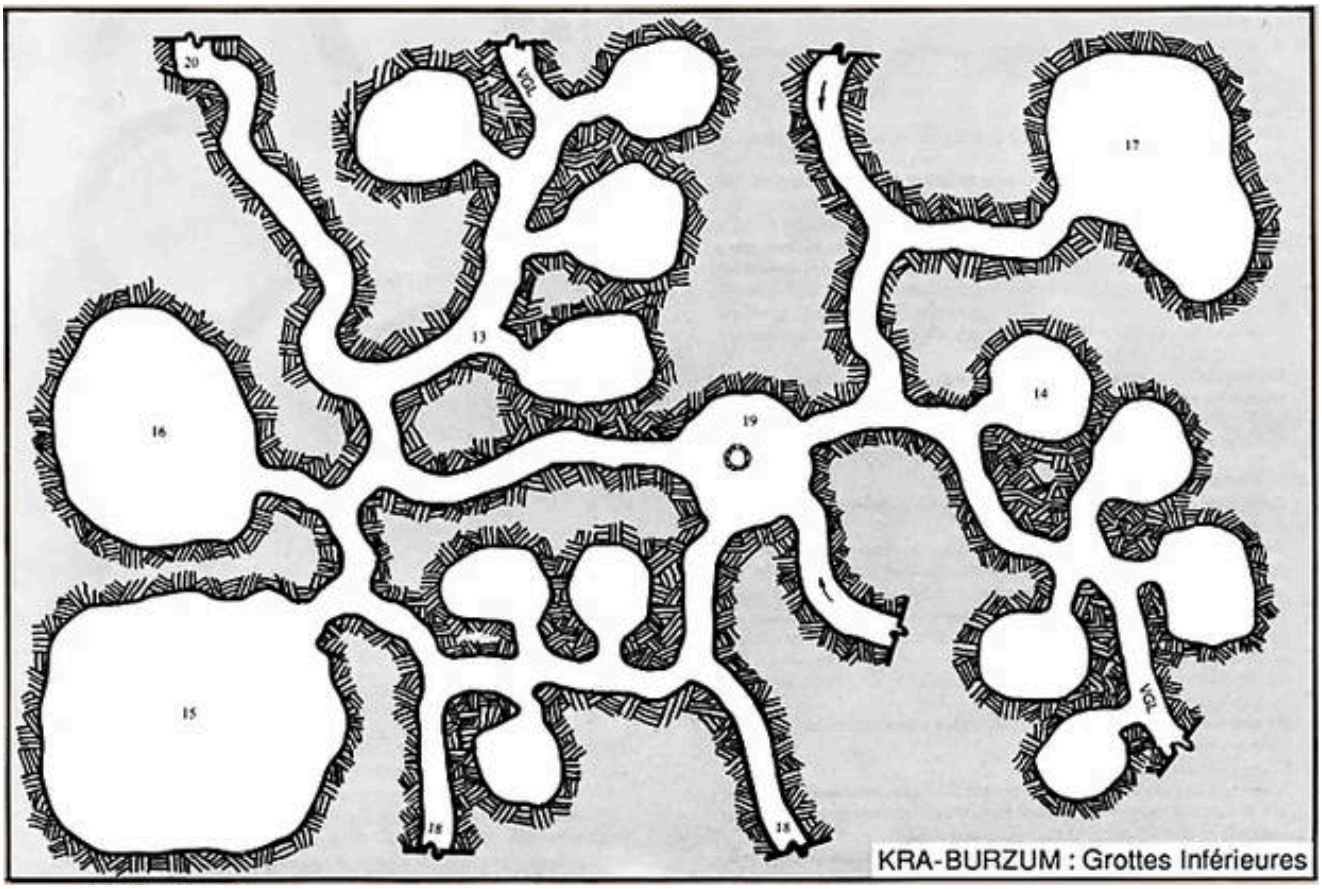


1) Porte Principale · Ces deux vantaux en pierre, qui sont montés sur des pivots de fer, sont larges de 3 m, hauts de 4,5 m et épais de 5 cm. Ils s'ouvrent vers l'intérieur et sont fermés par des barres de fer, glissées en travers de leur milieu. Deux Orques sont nécessaires pour pousser chaque vantail.
2) Salle de Garde · Un Lurg de 11-15 Orques est stationné ici en permanence, juste après la porte. La zone alentour est équipée de sièges en pierre et d'un baril de liqueur à bon marché.

3) Grottes des Lurgs · Il existe en tout 27 de ces grottes à travers le complexe, 15 se trouvant au niveau supérieur. Chacune sert d'appartement à un Lurg de 11-15 Orques inférieurs. Un Lurg est typiquement formé d'un mélange de guerriers jeunes et adultes, accompagnes d'un chef. Six à neuf femelles Orques résident ici, et sont considérées être la propriété du chef et des guerriers les plus âgés. Des paillasses sont dispersées le long de la paroi, autour d'une table en pierre. Des ossements jonchent le sol. Il y a 50 % de chances que les guerriers du Lurg soient ici présents à n'importe quel moment ; les femelles sont toujours présentes. Les guerriers Orques ont chacun 1-5 pb et 6-10 pc, le chef portant sur lui 6-10 pa et 12-30 pb.
4) Grotte de la Garde du Corps · La demeure des gardes du corps Uruk-Hai n'est pas moins malodorante que les quartiers des Lurgs, mais est plus spacieuse, avec un ameublement similaire, des trophées voyants et plusieurs barils de liqueur. 11-15 des gardes seront toujours présents, et il y a 50 % de chances que Groktha, le Capitaine de la Garde, soit ici. La richesse personnelle des gardes se compose par tête de 6-10 po et 16-20 pa.
5) Grottes des Officiers · Chaque officier Uruk possède un repaire privé, fermé par une porte. Chaque grotte privée est meublée d'une table en pierre et d'une plaque en pierre en guise de lit, ainsi que d'un tonnelet de liqueur. Il y a 50 % de chances que l'officier soit chez lui, avec 1-3 femelles Orques à son service. S'il n'y a personne, la porte est verrouillée. Chaque officier possède 11-15 po et 21-25 pa. Il existe neuf grottes de ce type.
6) Repaire du Chef · Le repaire privé de Skargnakh est maintenu verrouillé par une serrure Difficile (-10). L'ameublement comprend une table et des chaises en pierre, une plaque en pierre surélevée en guise de lit, des tonnelets de liqueur et un assortiment de 8 gobelets faits dans des crânes parés de bijoux, d'une valeur de 10 po chacun. Une porte secrète en pierre, Extrêmement Difficile (-30) à détecter, dévoile un placard dans le mur. La porte est munie d'un piège, Très Difficile (-20) à localiser et à désamorcer, qui entraîne la chute d'un bloc de pierre depuis le plafond, sur un carré de 3 m de côté, devant la porte (infligeant un Coup Critique d'impact de classe E). Dans le repaire se trouvent des sacs emplis du butin tribal : 800 po, 2000 pa, 3000 pb, 550 po en gemmes. L'Ongrum est également rangé ici quand le chef n'en a pas l'usage. Skargnakh est présent ici 60 % du temps, avec 6-10 femelles Orques à son service. Neuf gardes Uruk-Hai sont de faction derrière la porte, lorsqu'il n'est pas en usage, le repaire est verrouillé.
7) Salle du Trône · Une caverne haute de 12 m et longue de 36 m. Cette salle est l'abrégé de la magnificence Orque. Elle est éclairée par des braseros et est supportée par des piliers en pierre, sculptés de scènes de bataille. Des détritus recouvrent la majeure partie du sol. Le trône en basalte du Chef, qui est posé sur une estrade basse et entouré des crânes de ses victimes, empalés sur des pieux, se tient à l'extrémité la plus lointaine de l'entrée. Skargnakh est susceptible d'être ici 40 % du temps (avec l'Ongrum) et est protégé par 9 gardes Uruk-Hai, présidant de haut les réjouissances chaotiques et souvent sanglantes de ses sujets ou observant le spectacle de la torture d'un captif. Juste devant l'estrade, se trouve une trappe secrète, de 6 m de côté ; baisser un levier en fer sur l'accoudoir gauche du trône amène l'ouverture des deux vantaux, laissant tomber l'hôte indésirable dans la tanière des loups, 12 m plus bas.
8) Grotte des Animistes · Occupée par les trois Animistes tribaux, cette grotte pue de la préparation des médecines Orques, qui bouillonnent dans es chaudrons au-dessus d'un brasero. Au minimum un des Animistes est présent 90 % du temps.
9) Grotte du Chamane · À la vérité un antre du bizarre, la demeure du Chamane/Animiste est encombrée de masques aux regards lubriques, de lugubres couteaux de sacrifice ébréchés, de plantes et de racines empoisonnées qui pendent en bouquets du plafond. Le Chamane est susceptible d'être ici 90 % du temps.
10) Brasserie · Ici les Orques brassent et entreposent leurs liqueurs ardentes. La porte d'accès à cette grotte est toujours verrouillée.
11) Armurerie · 20 vestes de cuir partiellement renforcées, 4 cottes de mailles, 40 boucliers, 30 cimeterres, 50 lances, 12 haches et 9 arcs courts sans corde, ainsi que 1000 flèches. La porte est en

permanence verrouillée.
12) Couloirs Descendants · Ces deux couloirs tortueux mènent aux grottes inférieures.

Grottes inférieures



13) Grottes des Lurgs · Comme en 3. Il y a 12 grottes de cette sorte à ce niveau.
14) Puits aux Esclaves · Les esclaves sont jetés dans ce puits sans lumière lorsque leurs maîtres n'ont pas de meilleur usage à faire d'eux. 11-20 esclaves peuvent être trouvés ici. La porte est bloquée de l'extérieur, verrouillée et gardée.
15) Tanière des Loups · Les loups de Kra-Burzûm sont mieux traités que les esclaves et ont la liberté d'errer dans le repaire, lis bénéficient d'un apport occasionnel de nourriture vivante, tombant depuis la salle du trône au-dessus. 11-20 loups se trouvent ici ; la plupart donnent un sens nouveau au mot « affamé ».
16) Harem · Soixante femelles Orques, les plus désirables (c'est-à-dire les moins repoussantes) sont parquées ici pour le plaisir privé du Chef et de ses Uruk-Hai. Deux gardes Uruk-Hai, salivants, sont toujours de faction devant la porte verrouillée.
17) Nurserie · Aucun ordre n'existe dans cette masse hurlante, jurante et belliqueuse de 180 Orques. La plaisanterie est que des gamins homicides soient gardés par une douzaine de femelles Orques qui espèrent réduire les accidents au maximum.
18) Puits des Mines · Ces tunnels descendent profondément dans le Morgai d'où les Orques extraient le fer et étendent leur repaire.
19) Puits · Un puits en pierre descend de 30 m vers un cours d'eau souterrain. Au-dessus du puits, sont accrochés un treuil grossier et un seau.
20) Sortie Secrète · Un passage, long de 1,6 km, conduit à un vallon plus au nord. Il est fermé par une porte secrète en pierre, Très Difficile (-20) à détecter.

Tribus Orques dans le Morgai : 3A 1640

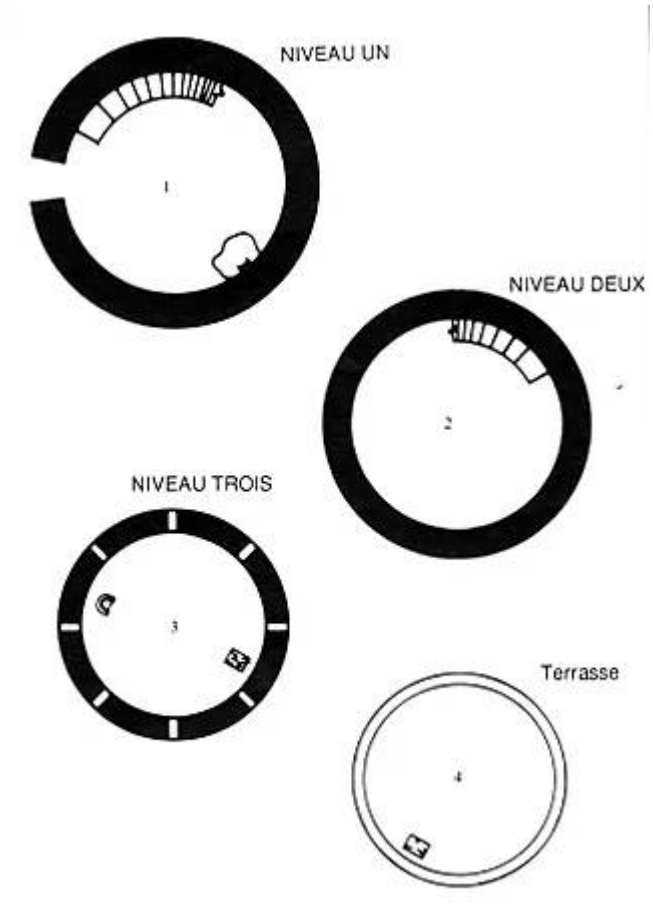
Type	Race	Nb	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prof.	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Uruk-Ongrum												
Officiers	Uruk-Hai	9	8	100	CM/14	40	O5	B/J	90el	90al	10	Armure et bouclier +5. Utilisent le poison Asgurath sur les armes.
Gardes	Uruk-Hai	27	6	75	CM/13	30	O	-	75ah	80al	5	Prennent les têtes de leurs ennemis comme trophées pour leur chef.
Chefs de Lurg	Orques com.	27	5	65	CR/7	25	O	-	60ci	60ao	0	Montent des Loups de guerre.
Guerriers adultes	Orques com.	185	2	35	CR/7	25	O	-	50ci	35ao	0	Quelques-uns utilisent des haches (hh)
Guerriers jeunes	Orques com.	170	1	25	CR/7	20	O	-	40ci	25ao	-5	Quelques-uns utilisent des gourdins (go). Orques "Snaga".
Aides soignants	Uruk-Hai	3	4	25	CR/9	30	O	-	35ci	-25	5	PP 8 (bâton x2); 5 listes de sorts de soins.
Animiste	Uruk-Hai	1	5	35	CR/9	25	O	-	40ci	5da	0	PP 10 (bâton x2); 5 listes de sorts.
Loups de guerre	Grand Loup	30	4	100	CS/3	30	-	-	75GMo	-	30	Très rapide; rapide si monté.
Uruk-Ghashvir												
Officiers	Uruk-Hai	7	9	105	CM/14	45	O5	B/J	100em	100al	10	Armure et bouclier +5. Utilisent le poison Asgurath sur les armes.
Gardes	Uruk-Hai	18	7	95	CM/13	30	O	-	80ah	90al	5	Marquent au fer rouge leurs ennemis tombés d'une Etoile Enflammée.
Chefs de Lurg	Orques com.	19	5	65	CR/7	25	O	-	60ci	60ao	5	Quelques-uns utilisent des fouets.
Guerriers adultes	Orques com.	110	1	25	CR/7	25	O	-	50ci	35ao	5	Quelques-uns utilisent des haches.
Guerriers jeunes	Orques com.	110	1	25	CR/7	20	O	-	40ci	25ao	0	Quelques-uns utilisent des gourdins. Orques "Snaga".
Aides soignants	Uruk-Hai	2	4	25	CR/9	25	O	-	35ci	-25	5	PP 8 (bâton x2); 4 listes de sorts de soins.
Animiste	Uruk-Hai	1	6	40	CR/9	25	O	-	45ci	5da	5	PP 12 (bâton x2); 6 listes de sorts.
Garde Troll	Troll des coll.	5	12	150	CR/11	25	N	(B/J)	140ma	110GGr	5	-

Note Générale : Les Orques communs voient leurs bonus offensifs diminués de moitié en pleine lumière; les Trolls combattent à -100 en pleine lumière. Les Uruk-Hai ne sont pas affectés.

Codes : Voir JRTM, TS-2 p.93 pour une description détaillée. Les codes d'attaque commencent avec les BO. La première lettre indique la taille et la sévérité de l'attaque. T =Minuscule (toute petite); P = Petite; G = Grande; E = Gigantesque (Enorme). Les deux dernières lettres indiquent le type d'attaque : Bo = Coup de boutoir, Mo = Morsure, Gr = Griffe, Ch = Chute, Écrasement, Sa = Saisir, Co = Corne, Pi = Piétinement, Am = Arme. Par exemple "50PGr" = "+50, Petite attaque, Griffe."

Lugshar

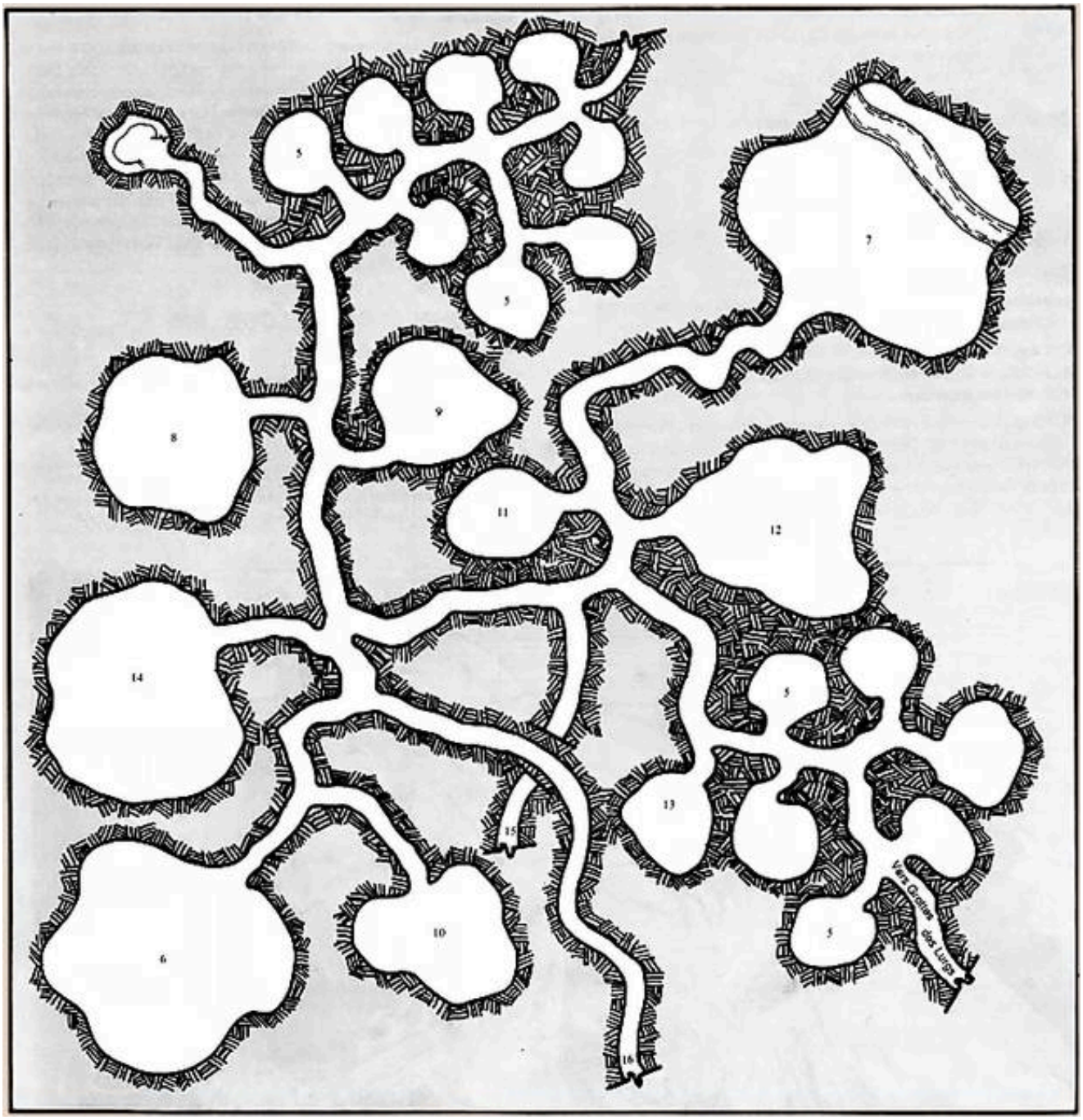
La Tour



LUGSHAR : TOUR

1) Niveau Un · La porte en fer de ce niveau est barrée de l'intérieur. Une seule salle de 18 m de diamètre et haute de 6 m occupe la totalité du sol de la tour et elle n'a pas de fenêtres. Dans la salle sont empilés des tas de nourritures et de butin, prêts à être distribués. Tout est de faible valeur. À l'intérieur, un Lurg de 11-15 Orques veille, prêt à accourir à la rescousse des Orques défendant le mur extérieur. Un escalier en spirale, monte le long du mur, vers le deuxième niveau de la tour. Un puits descend aux grottes inférieures.
2) Niveau Deux · C'est ici que vivent les officiers Uruk-Hai et les gardes du corps. Des paillasses sur des plaques en pierre, une grande table en pierre, des trophées constitués d'armes et d'armures capturées et des barils de liqueur constituent le mobilier, 6-10 gardes et 2-4 officiers sont présents, chacun ayant 6-10 po et 21-30 pa. Le niveau suivant est accessible par une trappe dans le plafond, à travers laquelle est descendue une échelle.
3) Niveau Trois · Uklurg, Crocs-de-Fer y a établi ses quartiers et son trône. Des fenêtres, il peut surveiller la vallée entière. Le trône du Chef est un robuste bloc d'obsidienne taillée, orné d'effrayants dessins de tortures. Une plaque en pierre, avec une paillasse dessus gît contre le mur. Dans un grand coffre en fer se trouve le butin du chef : 600 po, 1500 pa, 200 pb, 20 gemmes de 10 po chaque et une corne pour boire en bronze incrusté de gemmes, valant 120 po. Le coffre est Très Difficile (-20) à ouvrir et est piégé avec une aiguille à la pointe empoisonnée d'un venin mortel d'araignée, Extrêmement Difficile (-30) à désamorcer. Uklurg se sert du coffre comme tabouret. Il y a 80 % de chances qu'Uklurg soit là, et, si c'est le cas, six gardes du corps se trouvent aussi dans la salle. Au moins un garde du corps reste ici en permanence pour monter et descendre l'échelle. La collection de poisons d'Uklurg est cachée dans un compartiment secret du mur et est Difficile (-10) à localiser.
4) Toit · Un officier Uruk à l'œil perçant est toujours de faction ici, prêt à sonner d'une corne si quiconque s'approche de la tour. Le toit est accessible par une échelle de corde (pendant à travers un trou) du troisième niveau. Le trou est fermé par un bouchon de bois, qui s'enclenche de l'intérieur.

Grottes inférieures



5) Grottes des Lurgs · 19 de ces grottes se trouvent en dessous de la tour. Voir 6.21, §3, pour une description plus détaillée.
6) Trou des Trolls · Fermé par une porte en fer, se trouve ici la tanière de Krob et de ses cinq gardes Trolls des Collines, qui y sont présent 80 % du temps. Au moins un Troll est toujours là. L'odeur répugnante de ce trou fait honte aux Orques. Le mobilier se compose de paillasses moisies, d'une table en pierre, d'un brasero avec un gargantuesque chaudron en fer et de barils de liqueur. Placés secrètement parmi les paillasses moisies se trouvent les sacs contenant le butin des Trolls : 400 po, 900 pa, 200 pa en gemmes et six cornes pour boire en bronze incrusté de gemmes, valant 100 po chaque.
7) Grotte du Cours d'Eau · Une rivière souterraine fait surface ici, que les Orques ont endiguée pour en faire un vivier.

8) Grotte des Animistes · Voir 6.21, §8. Habitée par deux Animistes.
9) Grotte du Chamane · Voir 621, §9.
10) Brasserie · Voir 621, §10.
11) Armurerie · 15 armures de cuir souple, 3 cottes de mailles, 25 boucliers, 20 cimeterres, 45 lances et 10 arcs courts sans corde, avec 1200 flèches. 5 % des objets sont de qualité +5. La porte est toujours verrouillée.
12) Harem · Voir 6.21, §16, pour une description plus détaillée. Ce harem abrite 40 femelles Orques.
13) Nurserie · Voir 6.21, §17 ; cette nurserie comprend 120 gamins Orques.
14) Puits aux Esclaves · Voir 6.21, §14, pour une description plus détaillée. Ce puits contient 10-12 esclaves. D'entre toutes les choses d'ici, les esclaves sont les plus surchargés de travail et les plus misérables.
15) Puits de Mines · Voir 6.21, §18, pour une description plus détaillée.
16) Issue Secrète · Après avoir parcouru 3,2 km, ce tunnel ascendant accède à une haute saillie dans le Morgai. La sortie y est masquée par une porte secrète en pierre, Extrêmement Difficile (-30) à détecter.

PNJ dans les tannières Orques

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
URUK-ONGRUM										
Skargnakh	14	150	CM/14	30	O	B/J	130ma	120ao	10	Guerrier Uruk. Haubert de mailles +10; bouclier +5; épée +15; l'Ongrum
Nazog	8	60	CM/13	60	O	B/J	100el	80ar	20	Voleur Uruk/Variag. Epée large +10; cotte de maille +5; anneau d'invisibilité, 1x par semaine.
URUK-GASHUIR										
Uklurg Crocs-de-Fer	13	110	CM/14	40	O	B/J	120ci	-25	10	Guerrier Uruk. Cotte de maille +15; hache de bataille +10; dague +5; arc long +5; bottes de rapidité +20.
Krob le Démon.	16	180	CR/11	30	N	B/J	180ma	-25	0	Troll des collines.

Mouvements et rencontres

Les mouvements dans les repaires Orques se font à la vitesse normale, mais un Jet de Manœuvre doit être fait à chaque tour pour déterminer la vitesse actuelle, en supposant que le groupe soit essaie de garder le silence, soit est engagé dans une mêlée. Les ajustements pour l'obscurité, l'encombrement et la relative difficulté des passages s'échelonnent entre Aisée (-20) et Très Difficile (-20), selon les contours et les angles Tous les 5 tours, un Jet de Rencontre devra être fait jusqu'à ce que les Orques soient conscients qu'ils sont agressés :

Jet	Rencontre
1-30	Aucune
31-40	1-10 femelles orques, non combattantes
41-45	1-10 gamins orques, non combattants
46-70	1-10 guerriers orques
71-80	11-20 guerriers orques avec un chef de Lurg
81-85	1-2 loups ou 1-5 trolls, selon le repaire
86-90	1-10 esclaves Ils acceptent avec joie leur libération et toute arme offerte
91-95	1-5 gardes du corps Uruk-Hai (75%) ou officiers (25%)
96-97	Capitaine de la Garde avec 3 gardes, ou Chef des Trolls, avec 2 Trolls, selon le repaire
98-99	Le Chef avec 9 (Kra-Burzûm) ou 6 (Lugshar) gardes du corps
100	Nazog (75%) ou Herumor (25%)

6.3 Mission de secours à la Tour

Lieu : l'Antre de Shelob ; Tour de Cirith Ungol.

Participants requis : un groupe d'aventuriers de niveau moyen (2ème au 7eme), neutres ou maléfiques.

Aides : des plans de la Tour pourront facilement être obtenus à Minas Ithil, ainsi qu'un guide ou des indications pour traverser le Torech Ungol (si les aventuriers sont circonspects).



De mauvaises nouvelles sont parvenues au Nécromancien. Son agent, a été capturé par les soldats Dúnedain et est emprisonne dans la Tour. Il doit être secouru, ou tué dans le cas où il serait impossible de le délivrer avant qu'il ait pu révéler les secrets du Nécromancien. Les PJ qui sembleraient convenir pour cette mission (c'est-à-dire, de tendance maléfique ou neutre) sont recrutés pour la remplir - discrètement - par un espion servant le Nécromancien à Minas Ithil. La

récompense promise est pour le moins alléchante (si quelqu'un peut faire confiance au maître de la duperie et de la tricherie) - 1000 po pour chaque survivant, et le double si Herumor est ramené en vie.

Puisqu'un assaut frontal contre la Tour serait suicidaire (encore que les PJ peuvent toujours essayer), le Nécromancien joue sa carte maîtresse : Athugavia. Contraint par les menaces de torture qui pèsent sur sa bien-aimée, Athugavia a accepté de désactiver le piège de la Porte Basse et d'expédier ailleurs à minuit, les gardes un jour préalablement convenu. Les PJ devront voyager à travers le Torech Ungol pour atteindre la Porte Basse, et, s'ils manquent leur rendez-vous, le piège sera de nouveau activé et les gardes à leurs postes. Athugavia n'aidera pas les intrus plus loin déclarant que son absence pourrait être remarquée. En fait, il filera le parti, et si les PJ n'adoptent pas un comportement prudent et traversent en rage la Tour, il pourrait avoir un revirement de sentiments et retrouver sa loyauté pour le Gondor, organisant une riposte contre le groupe.

Herumor est dans la Chambre Haute ; ses possessions magiques sont enfermées dans le Trésor. Il ne serait pas disposé à partir sans les avoir récupérées. Les PJ n'ont pas la moindre connaissance de l'endroit où peuvent être le captif ou ses possessions. La meilleure méthode pour s'échapper de la Tour (une fois que la Tourelle a été atteinte) serait que quelqu'un fournisse a Herumor des Points de Pouvoir, ou un additionneur de sort, ce qui lui permettrait d'invoquer sa Féroce Ailée (ses propres Points de Pouvoir ont été drainés par les menottes en Kregora). Évidemment, si les aventuriers ne sont pas sur leurs garces, Herumor tentera, dans la plus pure maniéré déloyale, de s'enfuir sur sa Féroce Ailée et de laisser en plan les PJ sur le toit, haut au-dessus d'une Tour en alerte, économisant ainsi à son maître la récompense.

6.4 A l'assaut de l'Antre de Shelob

Lieu : Torech Ungol.

Participants requis : ne vous ennuyez pas avec des aventuriers en dessous du 5ème ou du 6ème niveau (au moins).



Aides : des sources variées à Minas Ithil et dans la Tour seront capables de fournir quelques informations sur le plan de l'Antre. Note : le MJ doit garder à l'esprit que ce scénario peut être joué à n'importe quelle époque, puisque Shelob survit jusqu'à la fin du Troisième Âge au moins, survivant à Sauron lui-même.

Inévitablement, certains joueurs insisteront pour avoir une chance de détruire l'un des monstres légendaires des Terres du Milieu. Seuls des personnages de haut niveau ou très expérimentés peuvent considérer sérieusement cette tentative, car si elle est jouée correctement Shelob est un ennemi à peu près invincible.

Des Personnages Joueurs de tout alignement - Peuples libres, neutres ou maléfiques - peuvent entreprendre l'expédition, car Shelob n'a pas d'alliés. Plusieurs motifs peuvent justifier cette expédition : l'espoir de secourir un captif, la simple cupidité ou un désir de gloire. Cirith Ungol est le chemin le plus court pour accéder à l'Antre, toutefois les PJ peuvent choisir de prendre par le Mordor à travers Cirith Ithil, et de pénétrer dans l'Antre par le côté oriental.

Les pouvoirs mentaux de Shelob, lui feront se rendre compte de la présence d'ennemis dans son repaire, à moins qu'une forme quelconque de magie soit employée pour masquer les intrus. Elle n'engagera pas, toutefois, le combat avec les assaillants tout de suite, préférant laisser d'autres rencontres les affaiblir. En créature sage, elle attaquera les PJ lorsqu'ils seront les plus vulnérables. Si

c'est nécessaire, elle laissera les PJ s'aventurer dans le puits, et alors leur tendra une embuscade sur le chemin de la sortie, lorsque ces idiots seront lourdement chargés de trésors.

Torech Ungol

Les tunnels de Torech Ungol, à moins que le contraire ne soit spécifié ailleurs, sont approximativement larges de 4,5 m et hauts de 3,6 m, juste assez hauts pour permettre à un Troll de se déplacer aisément et tout juste assez larges pour Shelob, qui rencontre quelques problèmes pour se retourner dans certains couloirs. Les grottes de Torech Ungol sont de tailles variées et sont en général hautes de 4 5 m à 6 m. En règle générale, ces grottes ne sont pas nées de I érosion ; la plupart sont des cavités naturelles, et d'autres ont été creusées. Par conséquent, elles sont assez sèches et manquent de stalactites et d'autres traits communs aux cavernes des régions calcaires.

Plusieurs couloirs conduisent du repaire central aux sorties. Trop longs pour être complètement dessinés, ils sont notés par des ruptures d'échelle. Les distances sont spécifiées. Les couloirs en croisant d'autres en les évitant par le dessus sont marqués d'un symbole représentant un pont. De nombreux couloirs sont inclinés, des flèches indiquant les montées et les descentes.

Partout dans l'Antre, la complète obscurité est la condition naturelle.

Mouvements et rencontres

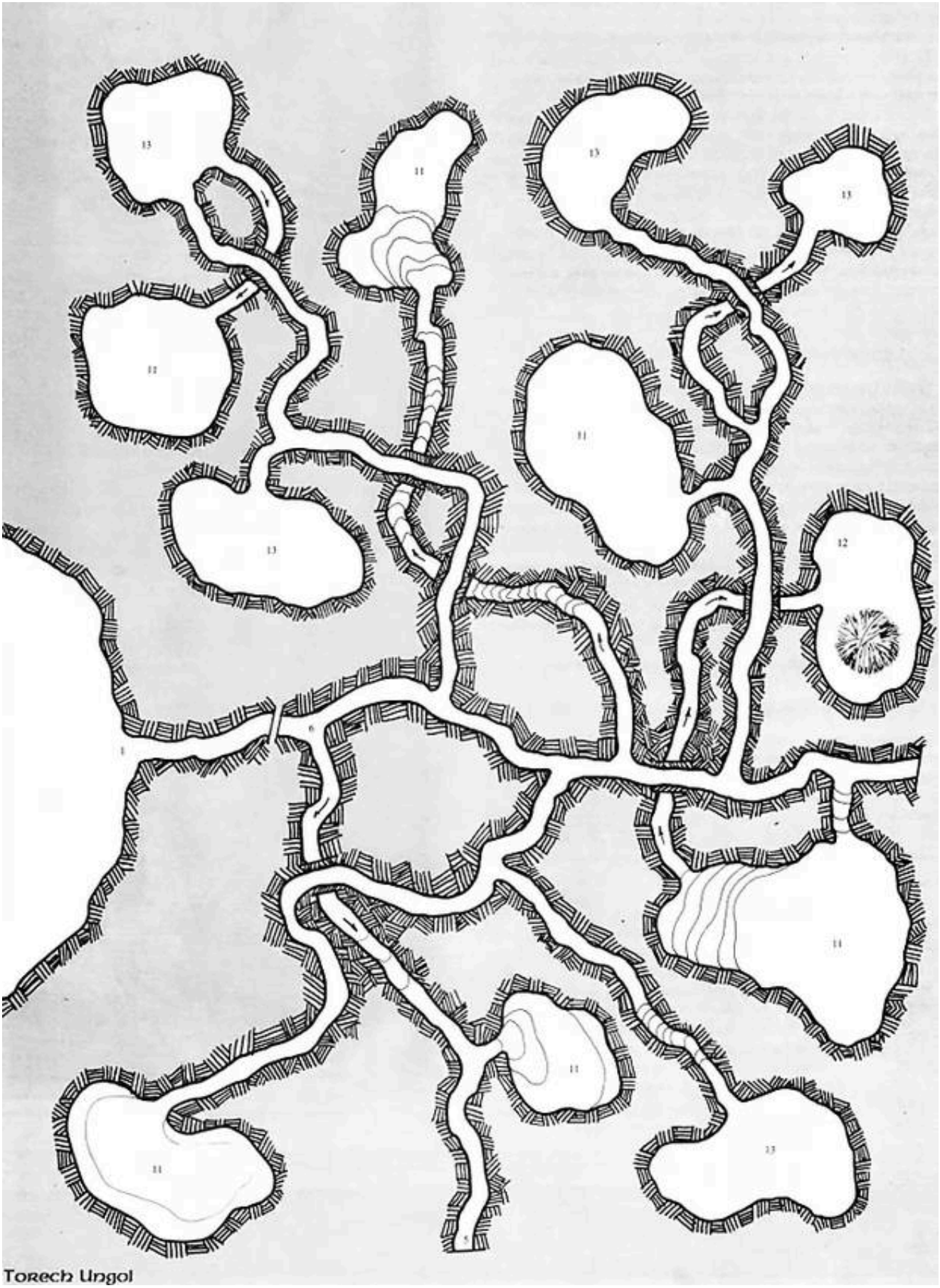
Toutes les deux heures, dans Torech Ungol, les aventuriers doivent faire un Jet de Manœuvre pour déterminer la vitesse du groupe, en prenant en compte les conditions d'éclairage, l'encombrement et la familiarité à l'Antre. Au premier voyage, le couloir principal est d'une difficulté Moyenne (+0) ; le reste de l'Antre est de difficulté Difficile (-10). Un guide (ou la familiarité avec l'antre) réduira de façon appropriée les niveaux de difficulté. De plus, toutes les deux heures une rencontre devra être tirée au hasard :

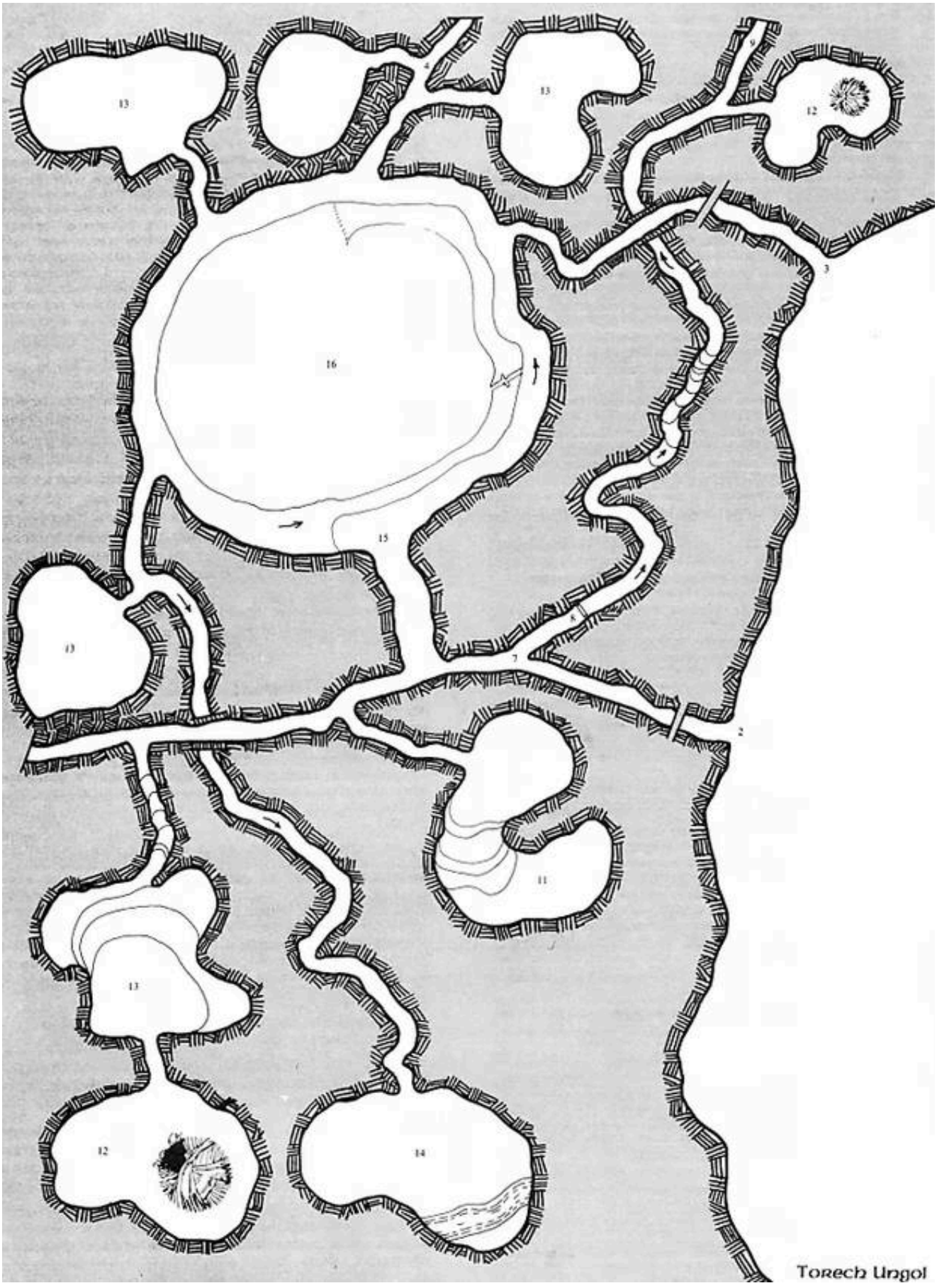
Jet	Rencontre
1-20	Aucune
21-40	Des fragments de toile d'araignées pas d'effet
41-50	Toile intacte : 10-15 fils doivent être coupés pour s'en détacher
51-65	5-10 bébés araignées
66-80	1-3 araignées géantes
81-90	10-15 Orques (un mélange de premier et de deuxième niveau, accompagné d'un chef du 5e niveau). 10% de chances qu'il y ait un officier Uruk
91-95	1-3 messagers Dúnedain, tels qu'écuyers, guerriers à pied du 4eme niveau
96-99	1-2 Trolls des collines
100	Vous rencontrez Shelob (« Oh ! Non… »)

Habitants de Torech Ungol

Type	Race	Nb	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prot.	Attaques (Primaire/Secondaire/Tertiaire)	MM	Notes
SHELOB	Araignée	1	50	500	PL/20	80	N	(B/J)	120EBe/100ECo/120EMo	50	Voir 3.4 pour plus de détails
Bébé araignée	Araignée	1-10	10	120	CR/11	60	N	(B/J)	75ECo/60GSa	20	Utilisez la table des coups critiques pour les Grandes créatures

Plan de l'Antre





1) Sortie Occidentale · C'est ici la porte principale de l'antre. Elle se situe à l'extrémité occidentale du couloir principal, après une longueur ininterrompue de 3 2 km de tunnel. Elle débouche à la base

d'une falaise et elfe est large de 6 m.
2) Sortie Orientale · À l'extrémité est du couloir principal, cette ouverture est à 1,6 km de la fourche dans ledit couloir finalement à la crevasse finale de Cirith Ungol. Elle est large de 6 m, et il y a 50 % de chances qu'elle soit obstruée par des toiles d'araignée.
3) Fente de Shelob · Quatre cents mètres à l'est et un peu plus haut que la crevasse de la sortie orientale, cette sortie est large de 2,4 m, un goulot très étroit pour Shelob. Son nom reflète l'humour grossier des Orques qui l'ont ainsi qualifié. Si la sortie orientale est bouchée par les toiles, celle-ci est laissée ouverte et vice-versa.
4) Sortie Septentrionale · À 2,4 km du repaire central. Cette issue conduit à une corniche dans les montagnes, haut dans l'Ephel Dúath. Elle est large de 3,6 m et est encombrée de toiles 50 % du temps.
5) Sortie Méridionale · Après une descente de 3,2 km dans une direction sud-est. On atteint une ouverture large de 3 m, qu'mène dans le précipice entre l'Ephel Dúath et le Morgai. Cette sortie est couverte de toiles d'araignée à 50 % du temps.
6) Couloir Principal · Large de 6 m et haut de 4,5 m, le couloir principal suit un cheminement rectiligne d'ouest en est à travers l'antre, un voyage périlleux de huit kilomètres.
7) Fourche · Ici, au seul point de dédoublement du passage principal, celui-ci se divise en une branche nord-est et en une branche sud-est, approximativement de la même taille. La branche sud-est mène en direction de la sortie est tandis que celle du nord-est, qui se rétrécit graduellement à la taille d'un passage normal, file en direction de la Porte Basse.
8) Porte Secrète · À cet endroit, le passage nord-est de la fourche mène à un entonnoir, bloqué par une dalle en pierre, large de 1,5 m, épaisse de 60 cm et haute de 1,95 m. Seul quelqu'un de la taille d'un Hobbit peut se faufiler entre le haut de la dalle et la voûte du passage, c'est une construction bien ajustée. La porte est montée sur un pivot en fer et est munie d'un mécanisme ; chaque côté peut être ouvert par une pression sur la séquence correcte de pierres et d'aspérités du mur. Avec un lent roulement sourd, la porte tourne à angle droit et, après 5 rounds, se referme en un bruit sourd. Le mécanisme d'ouverture est Pure Folie (-50) à détecter et ne peut être trouvé qu'avec de la chance, ou en se référant à un plan précis et complet de l'antre, ce qui est un rare privilège. Des heures d'essais et d'erreurs n'accroîtront pas les chances de ceux qui cherchent. La porte est à 800 m de la fourche nord du passage principal.
9) Voie Basse · Ce passage tortueux descend graduellement vers la Porte Basse de la Tour, située a 2,4 km de la Porte Secrète.
10) Porte Basse · Ce court passage rectiligne montant vers l'est se termine à la Porte Basse de la Tour (voir 6.12, §7).
11) Garde-Manger · 8 de ces grottes sont dispersées un peu partout dans l'antre. Leur fonction est de stocker les proies que Shelob n'est pas prête à consommer tout de suite. Les victimes sont ligotées dans les fils.de Shelob et sont suspendues aux plafonds des greffes. Elles sont gardées en vie bien que réduites à l'impuissance, et il y a 80 % de chances qu'elles soient conscientes.** · Le contenu d'un garde-manger est déterminé de la façon suivante :

Jet	Contenu
1-50	Aucune victime découverte, il n'y a que des restes de toiles (trop tard !)
51-80	1-5 orques
81-90	1-5 hommes, le plus souvent des soldats Dúnedain
91-95	Un unique Troll des collines
96-100	Autres (par ex. : un Elfe, un Nain ou un Hobbit)

Note : nombre de captifs portent encore leur armure et leurs biens.

12) Couveuses · 3 de ces grottes sont localisées dans des endroits très éloignés de l'Antre. Les chances sont de 30 % pour que la grotte ne contienne que les gigantesques fragments d'un paquet d'œufs. Elles sont de 20 % pour qu'il y ait un paquet d'œufs, une masse imposante de soie remplissant la moitié de la grotte, qui ne sont pas encore éclos. Il y a 50 % de chances que le paquet vient d'éclore, déversant dans la grotte 10 à 30 bébés araignées grouillantes et affamées.

13) Puits à Déchets · Neuf grottes dans l'Antre offrent des dépressions naturelles et délimitées que Shelob utilise pour se débarrasser des os et des possessions de ses victimes. Une recherche en profondeur dans cette masse de détritus permet de découvrir nombre de choses de valeur et un lot de débris dégoûtants, comprenant :

- Objets enfouis dans les Puits à Déchets :
- **A)** 10-100 pièces de diverse dénominations, totalisant 30 po.
- **B)** Des tas de vieux vêtements puants, d'os et de nombreuses gemmes, armures et armes cachées. Il y a 10 % de chances de découvrir, tous les dix tours d'une recherche individuelle attentive, une gemme d'une valeur entre 10 et 50 po, ou bien une armure, un bouclier ou une épée, +5 ou +10. Inversement, chaque fouilleur court le risque, à 5 %, de contracter une maladie mortelle.** · Finalement, il y a 20 % de chances que les détritus cachent un piège posé par Shelob, qui s'amuse ainsi méchamment de la propension qu'ont les aventuriers à tourner autour de ses tas de déchets. Des fragments d'armures, des armes dispersées et quelque menue monnaie placée en évidence sont la couverture d'un filet de toiles gluantes, qui immobilisera quiconque plaçant ses pieds sur les déchets retenant le fou jusqu'à ce que ses amis le détachent, ou jusqu'à ce que Shelob arrive pour dîner.

14) Grotte de Laen · Unique dans l'Antre, cette grotte est due à l'érosion d'une rivière souterraine, qui a exposé un fantastique dépôt de Laen noir, une roche volcanique de grande valeur et extrêmement dure. Ici gît la fortune pour quiconque a le talent et les nerfs pour y ouvrir une mine. Une rivière passe dans la grotte, donnant une eau, mais potable.

15) Gueule du Gouffre · Signalé par une odeur nauséabonde, ce passage large de 9 m mène directement du couloir principal au puits de Shelob.

16) Puits de Shelob · Cette cavité immense, 150 m de diamètre à soi, sommet et 90 m au fond, 400 m plus bas, est la demeure de Shelob. Il y a 85 % de chances de la trouver ici, quel que soit le moment. Sur les parois intérieures du puits, une saillie en pierre, large de 4,5 m, monte en tournant une douzaine de fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La saillie ne possède pas de garde-fou et quiconque glisserait de sa surface rebondirait tout au long jusqu'au fond, à moins de saisir le bord d'une partie inférieure de la saillie, une manœuvre Extrêmement Difficile (-30). Bien entendu, Shelob tentera d'amener n'importe qui d'assez irréfléchi à l'attaquer depuis la saillie, ses griffes assurant une démarche sûre. De nombreuses failles et ouvertures apparaissent dans les parois du puits, le long de la saillie, à l'évidence les catacombes d'un peuple oublié, antérieur à Shelob. Ces gens n'ont laissé aucune inscription. Leurs os sont tombés en poussière.
Disséminées au travers de ces catacombes se trouvent les **Tablettes du Savoir Ténébreux**, cachées ici il y a longtemps par un Animiste Maléfique.
Au fond du puits gît une masse d'os, d'objets, de chairs pourrissantes et d'immondices suffisamment infecte pour faire chanceler l'imagination et pour amener quiconque, ayant une constitution inférieure à 90, à subir une crise de violents haut-le-cœur. Noyée dans cet amas, se trouve une

fortune de plus de 50 000 po, constituée de pièces, de gemmes et de bijoux, ainsi que des centaines d'armes et d'armures +5 et +15 et un grand nombre d'objets de pouvoir importants, parmi lesquels le **Cambeleg**, le **Corantir** et la **Maleithel**.
Tout au fond de cette bouillie, Shelob a enseveli l'épée **Ungolrist** dans l'intention qu'elle ne revoit plus jamais la lumière du jour.
Après y avoir passé trois jours de recherches, des aventuriers pourront trouver quelques objets de valeur dans cet entassement, mais ils courront le risque à 50 % de contracter une maladie à l'issue fatale au bout du compte. Bien sûr les pillards débutants ne termineront jamais leurs recherches si Shelob trouve quelque chose à y redire.

Garnison de la Tour sous le contrôle de SAURON

Type	Race	Nb	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Officiers	Uruk-Hai	18	12	110	CM/14	45	O5	B/J	130em	120al	10	Armes et armures +10
Gardes	Uruk-Hai	30	8	100	CM/14	35	O	B/J	100ci	95ao	+5	Armure +5
Chefs de Lurg	Orques com.	50	5	65	CR/7	25	O	-	60ci	60ao	5	Certains ont des haches
Guerriers Adultes	Orques com.	110	1	25	CR/7	25	O	-	50ci	35ao	5	Certains ont des haches

Note générale : Les bonus Offensifs des Orques communs sont réduits de moitié en pleine lumière; les Trolls combattent à -100 en pleine lumière. Les Uruk-Hai ne sont pas affectés. Il existe également la possibilité de visite d'une troupe de Minas Morgul; elle peut être extrapolée à partir de ce tableau. Gardez à l'esprit la possible existence de "querelles" entre groupes.

Cirith Ungol sous Sauron.

Nom	Niv.	PdeC	TA	BD	Bouc.	Prot.	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Shagrat	10	130	CM/14	50	O	B/J	140el	120ac	10	Guerrier Orque, Capitaine de la Garde à Cirith Ungol. Armure et armes à +10.
Gorbag	8	110	CM/13	35	O	-	120el	90ao	10	Guerrier Orque, un sergent de la garnison de Minas Morgul. C'est un visiteur habituel de Cirith Ungol.

6.5 La Tour de Cirith Ungol à d'autres époques

À la fin du second millénaire du Troisième Âge, la Surveillance du Mordor fut abandonnée et la Tour de Cirith Ungol fut laissée inhabitée. Il ne se passa pas longtemps avant que Sauron garnisse à nouveau la Tour de ses troupes macabres personnelles. En 3A 2000, l'armée d'Orques du Roi-Sorcier et ses hommes maléfiques traversèrent Cirith Ungol, amenant Shelob à se cacher au plus profond de son puits. Débordés et surpris, les Dúnedain furent assiégés dans Minas Ithil avant que la garnison puisse être renforcée. Les défenseurs résistèrent vaillamment pendant deux ans, mais à la fin, en 3A 2002, les hordes des Ténèbres enfoncèrent leurs défenses, et la loyale Minas Ithil devint Minas Morgul, la Tour de la Sombre Sorcellerie.

Pour ces aventures, les plans de la Tour peuvent être utilisés tels quels, ou à peu près, car une grande partie des trésors, bien sûr, sera partie au loin, ou bien déplacée en un autre endroit à l'intérieur même de la Tour. Pendant le reste de cet âge, la Tour est occupée par des troupes Orques, vêtues de noir marqué de l'Œil Rouge de Sauron (à la différence du symbole porté par les troupes dans l'épouvantable Minas Morgul : une lune défigurée accompagnée d'un fantomatique visage de mort).

L'anneau d'Axardil

Naturellement, il est hautement improbable que n'importe quel groupe d'aventuriers puisse détruire la garnison entière et mettre la Tour à sac. Une quête particulière est suggérée, comme de retrouver un souvenir de famille perdu par l'un des anciens habitants du Gondor, l'anneau d'Axardil, par exemple. Il se peut que l'un des PJ soit le descendant du dernier possesseur de l'objet.

Lieu : Tour de Cirith Ungol.

Participants requis : bien que le pouvoir de Sauron soit grand, la Tour est au moins aussi bien gardée que durant les jours du déclin de la surveillance du Gondor. Les Orques, cependant, ne sont pas aussi astucieux et entraînés que les Dúnedain, et peuvent être plus facilement évités par un groupe discret. Cette aventure ne pourra cependant être tentée avec des aventuriers inférieurs au 4ème ou 5ème niveau.

Aides : une fois encore, les plans de la Tour pourront être disponibles, cependant peut-être pas aussi facilement que lorsque le Gondor la détenait. Le col de Torech Ungol pourrait être devenu seulement légendaire ainsi que la Porte Basse. L'Antre de Shelob peut aussi faire partie intégrante de cette aventure, car il est resté, dans l'essentiel, inchangé à travers les âges.

Dans l'ensemble, la structure essentielle de la Tour est demeurée inchangée depuis l'époque où les Dúnedain la tinrent pour la dernière fois, il y a un millénaire de cela, car elle n'a subi que peu de dommages lors de sa prise en 3A 2000. Désormais, comme alors, son objet principal est d'empêcher toute évasion depuis le Mordor, car Sauron, sagement, n'accorde que peu de confiance à ses esclaves. Les portes du mur d'enceinte, détruites lors de l'assaut, ont été remplacées par les Gardiens Silencieux. Ce sont deux grandes statues trônant de chaque côté de la voûte de la porte principale. Chacune possède un triple corps et trois visages de vautour, faisant face vers l'extérieur, vers l'intérieur et vers le chemin d'accès, en direction de la statue opposée. Leurs mains griffues reposent sur leurs grands genoux. Ces figures de cauchemars possèdent des yeux faits de gemmes noires qui brillent à l'approche d'ennemis. Animées non pas physiquement, mais mentalement, les statues détecteront n'importe quel ennemi de Sauron et dresseront contre l'intrus une formidable barrière de force mentale brute : un invisible mur de pouvoir. Un second sort vocal est implanté dans les Gardiens, et ils pousseront un hurlement strident et perçant si des ennemis arrivent à forcer l'entrée, qui aura pour effet de faire retentir la cloche d'alarme sur le toit du troisième degré de la Tour. Seuls ceux réussissant un JR du 20ème niveau - ou les serviteurs de Sauron - pourront passer les Gardiens - et même ceux ayant réussi leur JR actionneront l'alarme. Dans la pleine lumière du jour (rare dans le Mordor) ou avec l'aide d'un autre enchantement - Sam et Frodo passèrent de justesse grâce à l'aide de la Fiole de Galadriel - le JR est réduit au 10ème niveau.

À l'intérieur, la Tour est devenue un repaire puant d'Orques. Les pièces inoccupées sont emplies de détritus et de rongeurs. Une garnison, constituée d'à peu près 120 Uruk-Hai et Orques inférieurs, tient la Tour, commandée par Shagrat, un guerrier Uruk du 14ème niveau, à l'évidence choisi plus pour sa loyauté envers Sauron que pour son intelligence.

La Tour après la chute de Sauron : une aventure du Quatrième Âge

Lieu : comme ci-dessus

Participants requis : un groupe de niveau relativement faible devrait pouvoir mener à bien cette aventure. Même un groupe de niveau 1-3 devrait probablement pouvoir se glisser au travers de la Tour en ruine sans de trop grandes difficultés - bien qu'évidemment il puisse toujours y avoir des bandes d'Orques traînant et survivant ici après la chute de leur Sombre Maître. Un groupe plus puissant ou plus nombreux pourrait être envoyé ici comme force de « nettoyage ».

Aides : dans le dernier cas décrit ci-dessus, le nouveau Roi du Gondor, Aragorn II, pourrait offrir une compensation à ceux qui nettoieraient la Tour, et peut-être, également, envoyer quelques soldats afin d'aider le groupe.

Pour la première fois depuis la construction de la Tour, à savoir 3 000 ans plus tôt, Cirith Ungol et Quelles que soient les fortunes qu'elle renferme git sans grande défense. La porte voûtée est en ruine, sans surveillance depuis que la volonté des Gardiens a été brisée. Les trésors attendent l'audacieux !

07 · Tables & objets notables

7.1 Objets notables

Les objets qui suivent sont les plus intéressants que l'on puisse trouver dans la région de Cirith Ungol. Beaucoup ont une localisation spécifique, notée dans le texte.

Objets les plus puissants

Tablettes du Savoir Ténébreux

Possesseur : Shelob

Localisation : Torech Ungol

Cachées secrètement dans l'Antre de Shelob par un serviteur de Sauron, fuyant la défaite de son maître à la fin du Deuxième Âge, les Tablettes du Savoir Ténébreux sont d'une rare puissance. Chacune des quatre tablettes est une feuille de laen noir (une substance indestructible semblable au verre), longue de 45 cm, large de 30 cm et épaisse de 30 cm, sur laquelle est inscrite en Noir Parler, une des 4 listes de sorts de base d'Animiste, à la différence que ce sont les sorts réversibles (Neutralisation des Maladies devient Contamination, Restauration de Muscle devient Endommagement de Muscle, etc. Pour RM, les tablettes sont au nombre de 5, chacune portant une liste de sorts de base de Clerc Maléfique jusqu'au 30ème niveau). Pour l'observateur non averti, les feuilles paraissent être vierges et font frissonner au toucher. Grâce à une concentration (pendant un tour), l'inscription peut apparaître en lignes de feu tourmentées. Simultanément, la feuille sur laquelle quelqu'un se concentre devient extrêmement chaude. Quiconque, non loyal au Seigneur Ténébreux, la touchant subira un Coup Critique de chaleur de classe C à chaque round de contact. Une heure après que la concentration ait cessé, les lettres s'estompent et la tablette refroidit. Chacun des sorts de la tablette peut être lancé une fois par jour sans dépense de Point de Pouvoir, directement à partir de l'objet. Quiconque n'étant pas déjà un servant de Sauron doit réussir un Jet de Résistance par rapport à un niveau 20 chaque fois qu'il ou elle lance un sort d'une tablette ou deviendra un esclave du Seigneur Ténébreux, désirant le servir pour toujours. Les sorts de destruction, lancés contre une tablette, rebondissent pour affecter contre le lanceur. Seuls le feu d'un volcan ou le souffle d'un dragon peuvent détruire les Tablettes du Savoir Ténébreux, qui irradient une forte aura de puissance maléfique.

Anneau d'Axardil

Possesseur : Veantur

Localisation : Tour de Cirith Ungol

Le plus grand souvenir de famille de la noble Maison Dúnadan des Axardil, l'Anneau d'Axardil est une bague de mithril ornée d'un saphir d'un bleu profond. Une inscription en Quenya à l'intérieur de la bague dit :

> *« La vraie gloire de l'homme ne réside pas dans le pouvoir sur le monde matériel mais dans la maîtrise de ses propres pensées les plus profondes, car à celui qui gouverne son propre esprit rien ne peut être refusé ».*

L'Anneau est un multiplicateur x 3 de Points de Pouvoir de Barde, et ajoute +20 à toutes les attaques de barde. Il génère en permanence un cercle de protection autour de son porteur, -10 face à toutes les attaques élémentales, +10 à tous les JR contre les sorts. Trois fois par jour, le porteur peut lancer une Étude (liste de base de Barde), et une fois par jour le porteur de l'Anneau peut lancer une Transposition Libre (liste de base de Mage) sans qu'il lui en coûte de Points de Pouvoir. L'Anneau peut emmagasiner jusqu'à trois sorts essentiels, jusqu'au 10ème niveau pour chacun. L'Anneau est accompagné, d'un écrin d'argent doublé de velours ; le possesseur légitime de l'Anneau peut à tout moment désirer que l'Anneau rejoigne son écrin, permettant ainsi de le retrouver si jamais il est capturé ou dérobé - si l'écrin a été mis à l'abri.

(L'Anneau et l'Écrin furent perdus dans la prise de la Tour en 3A 2000 lorsque Veantur, alors âgé, fut assassiné.)

Ungolrist

(S. « Fendoir d'Araignées »)

Possesseur : Shelob

Localisation : Torech Ungol

Pendant le Deuxième Âge, les Elfes de l'Ithilien, souffrant des déprédations de Shelob, supplièrent le grand Celebrimbor d'Eregion de leur forger une épée capable de repousser l'Araignée. Ensemble, les Elfes de la guilde d'Alchimie (Mirdain) et les Nains de la Moria créèrent Ungolrist, une merveilleuse épée longue en Galvorn, le brillant alliage noir elfique, flexible et pourtant plus résistant que le plus fort acier Nain. Malheureusement, le héros Elfe choisi pour brandir Ungolrist, tomba, victime des pouvoirs psychiques de Shelob, avant qu'il ait pu saisir l'épée pour frapper et, depuis de nombreuses années, Ungolrist gît sans maître dans Torech Ungol. L'épée frappe à +30, et un enchantement de tueuse d'araignées est gravé sur sa lame avec les runes d'Ithildin, un lettrage d'argent visible uniquement sous la lumière de la lune. Quelque araignée que ce soit, touchée par Ungolrist, subit, en sus d'un Coup Critique normal, un second Coup Critique, qui est tiré sur la table des Coups Critiques physiques pour Grandes Créatures (JRTM table TC-10 p80) à +20 dû à l'effet destructeur. Ungolrist est très intelligente, et au commandement, projettera un sort de lumière d'un rayon de 15 m, trois fois par jour. Une fois par jour, elle peut également projeter un Éclair Foudroyant d'une portée de 30 m. Si des araignées maléfiques se trouvent à moins de 15 m, l'épée s'enveloppe d'une aura argentée. Par malheur, l'intelligence de l'épée a échappé à tout contrôle et est devenue une sorte de malédiction Ungolrist est excessivement empressée de remplir son devoir et forcera n'importe qui la brandissant, qui n'aura pas réussi un JR contre l'Essence à -50, à combattre toutes les araignées en vue, quels que soient les risques.

Objets puissants

Gildagor

(S. « Etoile de la Bataille »)

Possesseur : Veantur

Localisation : Tour de Cirith Ungol

Il est dit que Gildagor fut donnée à la maison d'Axardil par Isildur lui-même. Forgée en pur mithril, Gildagor est une épée large d'une rare beauté avec sa poignée gainée de nacre et son pommeau incrusté d'un rubis. De plus, c'est une arme enchantée +20. Elle possède une intelligence moyenne et peut lancer un sort de Déflexions (sort d'Essence) trois fois par jour (-100 à l'attaque d'un seul projectile dirigé sur le porteur de Gildagor). Enfin, l'Épée peut effectuer une Détection de l'invisible sur des ennemis (comme le sort d'Essence) trois fois par jour sur un commandement du porteur.

Le Bâtonnet de Geliad

Possesseur : Calime Semi-Elfe

Localisation : Tour de Cirith Ungol

Le Bâtonnet en ivoire, surmonté d'un diamant, fut tout d'abord la fierté du magicien Sindarin Geliad de Lindon, le grand-père maternel de Calime. Il mesure 75 cm de long et fonctionne comme un multiplicateur x3 des Points de Pouvoir d'Essence, ajoutant également +25 à toutes les attaques d'Essence Elémentales. Le Bâtonnet lancera les sorts de Fantasmagorie I, Lumière Soudaine et Dissipation-Essence à volonté jusqu'à un maximum de 30 PP par jour en sus des PP augmentés de I utilisateur.

Cristal des Souvenirs

(S. « *Mirrin* »)

Possesseur : Calime Semi-Elfe

Localisation : Tour de Cirith Ungol

Objet sphérique à facettes multiples, translucide d'environ 23 cm de diamètre, le Cristal est un don fait à Calime par sa mère Elfe avant que celle-ci ne parte pour les Terres Éternelles. À première vue, il est vide, mais, en se concentrant dessus, une image de la mère de Calime peut être amenée à apparaître prenant une forme holographique à moins de 1,5 m du Cristal. En plus de sa valeur sentimentale, le Cristal a une valeur considérable pour un utilisateur de l'Essence, qui peut amener l'image à parler, donnant des instructions sur tout sort d'Essence général ou sur tout sort de base de Mage, jusqu'au 10ème niveau {RM 20ème niveau). En fait, c'est une bibliothèque portable magique. Le Cristal peut absorber 100 points de dommages avant de se fracasser et est de TA 20.

Ongrum

(NP. « Crâne de Fer »)

Possesseur : Skargnakh

Localisation : Kra-Burzûm

Pillé dans les ruines de Barad-Dûr et monté sur un bâton hérissé de pointes d'acier supérieur Orque forgé, long de 2,4 m, l'Ongrum est un crâne humanoïde de fer sombre, de 30 cm de diamètre. Ses orbites sont ornées de rubis. Il est utilisé comme une masse +10 enchantée, et inflige le double des Points de Coup. Le porteur de l'Ongrum reçoit également +20 à son bonus défensif. Bien que les Orques ne le réalisent pas, l'Ongrum est aussi un additionneur +4 de sorts, et peut contenir jusqu'à 3 sorts Théurgiques, chacun jusqu'au 10ème niveau. Ses yeux peuvent être utilisés par un utilisateur du pouvoir pour projeter un Éclair de Feu deux fois par jour (les yeux font feu ensemble, leurs rayons se combinant pour constituer un Éclair de Feu de dommages doublés). Sous son aspect actuel, l'Ongrum demande une force de 96 ou plus pour être utilisé en mêlée.

Cambeleg

(S. « Main de Pouvoir »)

Possesseur : Shelob

Localisation : Torech Ungol

Gantelet d'acier finement ouvragé par les Nains, le Cambeleg ajustera instantanément sa taille pour recouvrir n'importe quelle main. Il ajoute +10 à toutes les attaques de mêlée utilisant des armes. Cependant, il montre son plus grand pouvoir dans le combat sans arme, conférant un bonus de +20 et il permet à la main du porteur d'être considérée comme un objet magique, frappant de la même façon qu'une masse.

Corantir

(S. « Cercle de Vision Lointaine »)

Possesseur : Shelob

Localisation : Torech Ungol

De travail elfique, ce petit cercle d'argent se comporte comme un additionneur +4 aux PP de Théurgie lorsqu'il est porté comme un serre-tête, ajustant de lui-même sa taille à celle du crâne du porteur. À volonté, une fois par jour, un utilisateur de la Théurgie peut utiliser les sorts intuitions V et Rêves III (RM Intuition Vraie et Vision depuis 10 ans/niv. liste de base Liaisons Temporelles d'Astrologue). Le serre-tête protège la tête du porteur comme un heaume. S'il est porté par quelqu'un de disposition maléfique, le cercle se resserre, infligeant un Coup Critique E de contusion à la tête.

Objets magiques de moindre puissance

Mundwine

(Rh. « Gardien-Ami »)

Possesseur : Athugavia

Localisation : Tour de Cirith Ungol

Souvenir de famille de la maison d'Athugavia, cette arme passée de père en fils depuis le règne du Roi Eldacar. Il est dit qu'elle fut prise dans le trésor d'un dragon. Mundwine est une épée large faite en alliage d'acier Nain, enchantée +15. Elle peut lancer un sort de Dissipation-Théurgie et un sort de Lumière V, chacun deux fois par jour.

Résidence Enchantée d'Azaer

Possesseur : Herumor

Localisation : Variable

Cet utile appareil se découvre sous l'aspect modeste d'un cube en bronze de 5 cm d'arête. En prononçant le mot « *Edro* » (« Ouvrir » en Sindarin), il « se déplie » immédiatement en une tente grise de 4,5 m de diamètre, entièrement meublée à l'intérieur et entourée d'un champ de force hémisphérique magique de 9 m de diamètre, qui doit être dissipé pour l'entrée de tout étranger. Celui qui possède le cube peut passer à travers librement. La commande « *Telo* » (« Fin » en Sindarin) provoquera le retour de la tente à l'aspect du cube initial, si elle est prononcée par le possesseur du cube. Il faut noter que si quelqu'un oublie de sortir de la tente, il sera comme replié et sera emprisonné dans le cube dans un état d'animation suspendue. Tout objet inorganique, laissé dans latente (non porté par une personne et n'appartenant pas au mobilier propre à la tente) se retrouvera à l'extérieur quand elle se repliera.

Maleithel

(S. « Source Dorée »)

Possesseur : Shelob

Localisation : Torech Ungol

Flasque dorée, contenant 1 litre environ, close avec un bouchon d'argent et portant la rune Elfique pour « Eau », la Maleithel est une source intarissable d'un liquide rafraîchissant. Chaque fois que le bouchon est remis en place, la flasque se remplit d'une eau claire et limpide. Pour ceux de tendance maléfique, le contenu de la flasque aura un goût infecte et sera pollué.

7.2 Table des poisons et matières en décomposition

TABLE 7.2 POISONS ET MATIERES EN DECOMPOSITION

NOM	TYPE	ORIGINE	FORME	APPARENCE	EFFET	NIVEAU	FREQUENCE
ASGURATH	poison	venin de serpent	pâte	brun / rouge	paralysie	3	modérée
DIN FUINEN	poison	mousse	huile	vert	amnésie	8	modérée
JEGGA	poison	venin de chauve-souris	liquide	brun	1-100 P de C	10	rare
NIMNAUR	solvant	sécrétion d'araignée	jus	blanc laiteux	liquéfaction lente	2	modérée
ONDOHITHUI	poison	lichen des roches	pâte	bleu / gris	deshydratation fatale	9	très rare
ONDOKAMBA	poison	venin de chauve-souris	jus	vert	transforme 1-2 mains/pieds en pierre	7	très rare
PHOROZ	poison	fleur	pollen	liquide clair	paralysie lente et mort	4	commune
VENIN D'ARAIGNEE	poison	grande araignée	venin	pâte	mort / paralysie (2 types)	10	rare

7.3 Table des substances enchantées ou puissantes herbes de l'Ithilien et du Mordor

TABLE 7.3 SUBSTANCES ENCHANTEES OU PUISSANTES HERBES DE L'ITHILIEN ET DU MORDOR

Codes des climats	a=aride ; s=semi-aride ; h=humide et chaud ; d=tempéré-doux ; t=tempéré-froid ; f=froid ; g=glacial ; e=froid éternel.
Codes des terrains	G=glacier-champ de glace ; A=alpin ; M=montagne ; B=broussailles-bruyère/garrigue ; Z=forêts de conifères (feuillage persistant) ; F=forêt diversifiée d'arbres à feuilles caduques ; J=jungle-forêt tropicale humide ; C=herbe courte ; H=herbe haute ; O=oueds-failles ; T=terres incultes ; D=désert ; E=berges-côtes (eau douce) ; L=littoral mer-océan ; V=volcan ; S=souterrains (cavernes, etc).
Fréquence	Fondée sur une échelle de 1 à 100 (100 signifiant très commun, 1 très rare). Ces nombres sont significatifs de la disponibilité dans les régions sauvages. Les prix montrent la disponibilité dans les villes et autres "sites commerçants".
Code de localisation	Ce dernier code indique la région principale du continent où l'herbe est indigène, ou la plus commune. U=universel ; M=continent moyen.
Codes de préparation	Bo=bouilli ; Inf=infusion ; Ma=mâché ; Br=broyé ; Bu=boire ; Ing=ingestion ; Inh=inhalé ; Ca=cataplasme ; So=solution.

NOM	CODES	FORME	PREP.	COUT	EFFET
ENCHANTEMENT DES SENS					
Bonherbe Piedémi	dE39O	graines	so-bu	195 po	Pour "bon", inspire la confiance, la primordialité du but (+25%) pour 1-4 rounds.
Grappe de fleurs de magnolia	dF10N-O	nectar	bu	7 po	Intoxication, rêves et nourriture pour une journée.
Panier d'Elben	tC10N-O	racine	bo-bu	10 po	Stimulant cardiaque ; Double la vitesse pour un round par heure.
Sulimquelote (Q. fleur de souffle)	dF30O	fleur	frottée-inh	5 po	Couvre les odeurs de l'air environnant par une douce senteur, à usage individuel, durée 1-4 heures.
Yeux bleus brillants	dC5O	fleur	bo-bu	15 po	Accroit la vision (x3 et infravision moyenne pour 3 heures).
Zulzendura (M)	aS10U	champignon	ing	70 po	Hâte (3 rounds).
GUERISON DES POINTS DE COUP					
Arlan	tH82N-O	feuille	ca	13 pa	Restaure 4 à 9 P de C, la variété sauvage restaure 1-6.
Garlig (M)	sF35U	cactus	sève-bu	55 po	Restaure 30 PC.
Moutarde sans souci	dZ70N-O	feuille	ca	10 po	Restaure tous les points de coup en une heure.
Rewk	tF65U	nodule	br-inf-ma	7 po	Restaure 2-20 PC.
Thurl	tF80U	gousse	inf-bu	2 pa	Restaure 1-4 PC.
ANTIDOTES ET SOINS DES MALADIES					
Herbe à vipères	dB10U	racine	bo-bu	15 po	Antidote de l'Asgurath
SOINS SPECIFIQUES					
Aloès	tB5U	feuille	pommade	5 pb	Double la vitesse de guérison des brûlures et des coupures mineures ; restaure 5 PC s'ils résultent de brûlures.
Arpusar	tE15U	tige	bo-ing	30 po	Soulage les dommages musculaires.
Aruhya	dC45U	racine	inf-bu	2pb	Cause le sommeil et une inconscience rapide ; une heure de sommeil en vaut 4 ; assuétude si utilisée plus de 2 j. consécutifs.
Athélas	tZ5N	feuille	bo-inh	300 po	Capable de soigner n'importe quoi tant que le patient est encore en vie, mais le traitement n'est plus pas plus effectif que le guériseur ; ne donne son plein effet qu'entre les mains d'un roi couronné.
Attanar	tE10U	mousse	ca	8 po	Fébrifuge.
Kelventari	tH30U	baie	friction	19 po	Restaure les brûlures des 1° et 2° degrés, 1-10 points de coup résultant de la chaleur.
Suranie	tE45U	baie	br-inh	2 po	Soulage les étourdissements (1 round).
Yaran	tC60O	pollen	inh	9 pa	Affine l'odorat et le goût (1 heure).
ALIMENTATION					
Faine	dZ20N-O	noix	brou-ing	5 pb	Nourriture pour 1 jour.
Gland de chêne soyeux	dZ45N	noix	ing	3 pb/30	Nourriture pour 1 jour.
Sarah-sort-la-tête	dZ95N-O	racine	portée-ing	5 po	Vieillie d'un mois, fournit la nourriture de trois semaines.

Note : (M) indique que l'herbe est indigène au Mordor ; autrement, elle se trouve en Ithilien.



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 ».