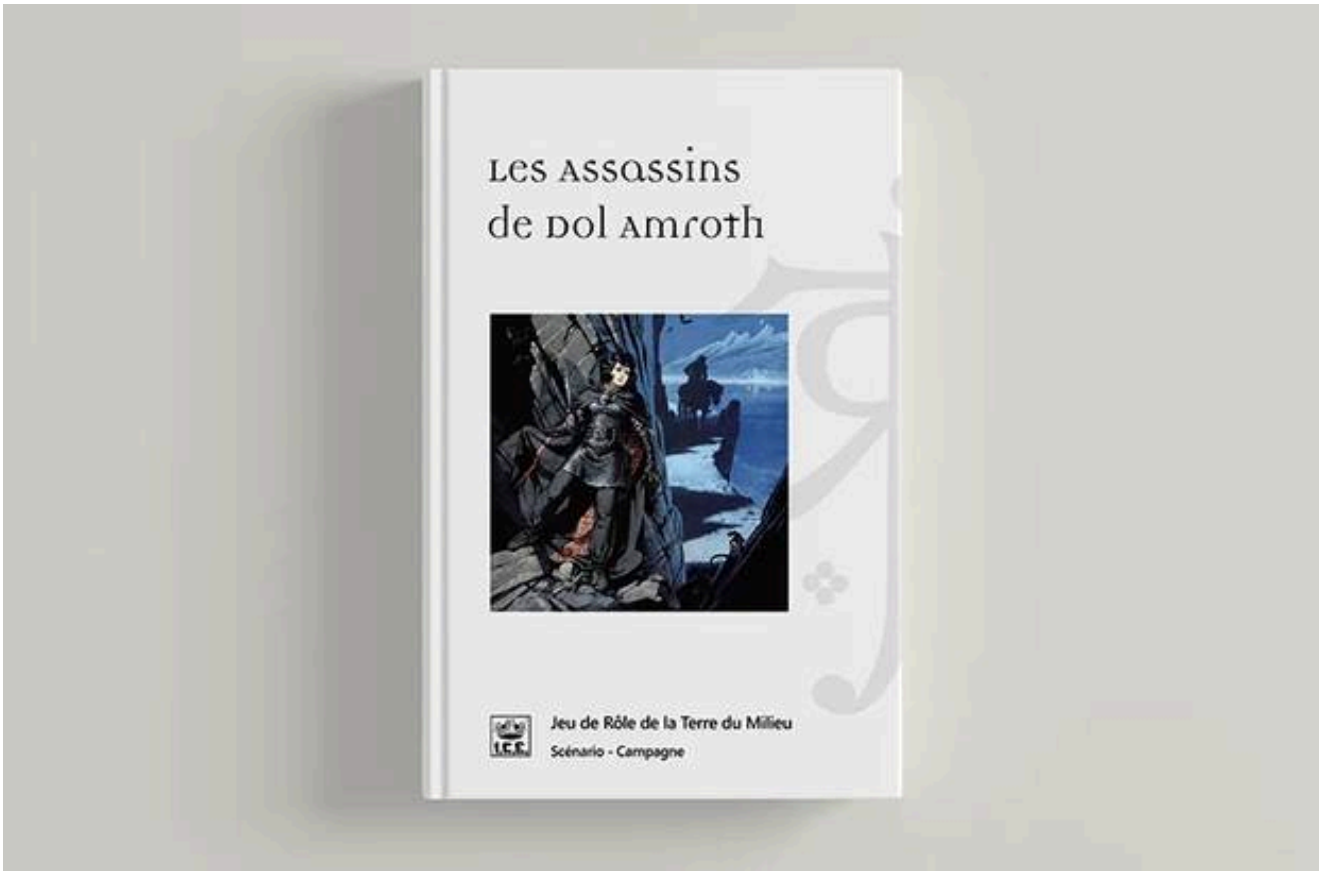
Les Assassins de Dol Amroth



> *Lothuial attendait, silencieuse et immobile comme le rocher contre lequel elle se tenait. Son bien le plus cher, sa dague enchantée, luisait d'une pâle lueur argentée dans la nuit froide. Derrière elle, Dol Amroth étincelait comme un joyau baigné par les rayons de la lune ; la cité portuaire était encore en activité malgré l'heure tardive qui, dans peu de temps, n 'intéresserait plus le voyageur solitaire s'approchant par la route du front de mer.*

> *Le sang de Lothuial battait de plus en plus fort dans ses veines alors que l'anticipation croissait mais elle restait aussi calme que le vent. Son capuchon tomba sur sa nuque, libérant sa belle chevelure noire ; elle n 'osa faire aucun geste pour le remettre en place. « Aucune importance, cela ne me déconcentrera pas. Gontran sera satisfait de mes gains de la nuit » pensa-t-elle, estimant déjà les richesses portées par sa cible insouciante. « Quel fou ! S'il s'imagine que le Prince peut le protéger ! Malheureusement, il ne pourra se soustraire aux Grisons de Dol Amroth ! »*

Crédits

Auteur : Charles Crutchfield.

Correcteur : Terry K. Amthor.

Responsable de la série : Peter C. Fenlon.

Illustrations intérieures : Jeff Menges.

Plans : Elisabeth Preston.

Illustration de couverture : Angus McBride.

Production : Suzanne Young, Jessica M. Ney, John David Ruemmler, Kurt Fischer, Léo LaDell.

Contributions spéciales : Kurt Rasmussen, Deane Begiebing, John Breckenridge, Preston Bennet Eisenhower IV, Olivia Johnston, Coleman Charlton, Karl Borgster, Bill Downs, David Johnson, Bruce Neidlinger, Ernest Lewis, John Ruemmler et le furet Swinkoïde de Mars.

Titre original : Assassins of Dol Amroth.

Traduction/Maquette : Thierry Betty.

Copyright

Copyright © 1987 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING INC., Berkeley, CA., USA.

Les Assassins de Dol Amroth, Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

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

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

Les Assassins de Dol Amroth™

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



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

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.

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

Réf. 00304

EXPLOREZ
LES TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIEN
AVEC LES AVENTURES PRÊTES-À-JOUER
DE IRON CROWN ENTERPRISES



Un chevalier de grand renom est tué devant vos yeux sur les quais de Dol Amroth. Son agresseur, un grand homme vêtu de gris, s'enfuit dans un entrepôt abandonné derrière lui. Serez-vous assez courageux pour venger ce *Meurtre sur les Quais* ?

De mystérieux bandits entièrement vêtus de gris vous prennent en chasse sur un chemin du bord de mer et vous vous réfugiez dans un cottage inhabité. Est-il vraiment abandonné ? Un guerrier fanatique avec une meute de chiens errent dans les pièces couvertes de toiles d'araignées. Survivrez-vous aux dangers de *Fenêtre sur Harngaer* ?

Un raid sur le Quartier du Château de Dol Amroth a coûté la vie à un courtisan malgré ses deux robustes gardes du corps. Les nobles de la Cité désirent voir les tueurs en gris capturés et déférés devant la justice. Oserez-vous pénétrer dans leur place forte sur l'étrange *Colline aux Grisons* ?

La mort rôde dans chaque nappe d'ombre mais la gloire et la fortune l'emportent sur le péril dans ces trois excitantes aventures !

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 sur BILBO LE HOBBIT.

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

© 1995 TOLKIEN ENTERPRISES.
BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA.
Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

Réf. 00304

01 · Indications

Dúnedain · (S. « Edain de l'Ouest » ; sing. : *Dúnadan*) : Ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Núménor vers 2A 32. Les Dúnedain revinrent pour explorer, commercer, coloniser et, plus tard, conquérir de nombreuses régions le long des côtes Ouest, Sud et Est d'Endor, au cours du Deuxième Age. Malheureusement, leur orgueil et leur désir de puissance les conduisirent à tenter une invasion des Terres Éternelles des Valar (Valinor). Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les Fidèles furent sauvés lorsque Núménor s'engloutit ; ils naviguèrent vers l'Est jusqu'aux Terres du Milieu du Nord-Ouest. Là, ils fondèrent les « Royaumes Exilés » : les royaumes d'Arnor et du Gondor. Bien que peu peuplé, l'Arthedain (en Amor) comprend une grande majorité de Fidèles et fait preuve de la plus pure culture Dúnadan de tout l'Endor. De nombreux groupes « d'infidèles » (les Núménoréens Noirs) survécurent également, vivant dans des colonies et en états indépendants tels qu'Umbar. Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérables, une longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'Adûnaic est leur langue natale.

Dunlendings · (D. « *Daen Lintis* ») : une rude race d'Hommes Communs qui, pour la plupart, émigrèrent des Montagnes Blanches au cours du Deuxième Âge. Ce sont les descendants des Daen Coentis. Leur grande concentration est au Pays de Dun, dans l'Enedwaith oriental. Pour la plupart montagnards, ou gardiens de troupeaux amoureux des collines, ils sont connus sous divers noms : Hommes de Dun, Peuple de Dun, Dunéens, Eredrim, Hommes des Collines des Montagnes Blanches, etc.

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

Gondor · (S. « Pays de Pierres ») : Le grand royaume Dúnadan qui s'étend à l'Ouest du Mordor et au Nord de la Baie de Belfalas. Il comprend de nombreuses régions (en partant du Nord dans le sens des aiguilles d'une montre) : le Calenardhon (Rohan après 3A 2510), l'Anórien, l'Ithilien, le Lebennin, la Belfalas, le Lamedon, l'Anfalas et l'Andrast. Osgiliath sur l'Anduin sert de capitale au Gondor jusqu'en 3A 1640, date à laquelle le trône est déplacé à Minas Anor (Minas Tirith).

Montagnes Blanches · (S. « *Ered Nimrais* ») : Des montagnes surmontées de neige, qui courent en se courbant vers l'Est depuis le Cap d'Andrast pour mourir au-dessus de Minas Anor (Minas Tirith), juste à l'Ouest de l'Anduin. Le Chemin des Morts passe sous les Montagnes Blanches entre Harrowdale (au Nord) et Erech (au Sud). De type alpin, les Montagnes Blanches atteignent des altitudes bien supérieures à 3 300 mètres.

02 · Personnages Joueurs

Ces personnages peuvent être utilisés par les joueurs ou par le MJ en tant que PNJ qui pourront aider les PJ. Un profil, optionnel, de la personnalité de chacun d'entre eux est fourni et leurs caractéristiques sont données dans la Table des Personnages Joueurs.

Codes : ce qui suit est l'explication des notations et abréviations utilisées dans la Table des Personnages Joueurs.

PP = Points de Pouvoir : La valeur éventuelle entre parenthèses indique la possession d'un objet à bonus de sorts et son bonus (cf. JRTM sous-section 4.56).

BO Sort = Bonus Offensif quand un sort de base est lancé.

Bonus des Compétences : MM S, MM CS, MM CR, MM CM, MM PL = bonus aux Manœuvres en Mouvement Sans armure, en Cuir Souple, en Cuir Rigide, en Cotte de Mailles, en PLates.

BO 1MT, BO 1MC, BO 2M, BO Lancer, BO Projectiles, BO Hast = Bonus Offensif avec les armes tranchantes à une main, les armes contondantes à une main, les armes à deux mains, les armes de poing lancées, les armes à projectiles et les armes d'hast.

Compétences Secondaires : Ali-Alimentation, Cbt-Culbutes, Cha-Chant, CoP-Construction de Pièges, ElP-Éloquence en Public, ExC-Expression Corporelle, Flè-Flècherie, For-Forge, Jard-Jardinage, Jeu-Jeu, MaC- Maîtrise de la Corde, Mar-Marine, Méd-Méditation, Mét-Météorologie, Mus-Musique, ReE-Repérage aux Étoiles, SNa-Survie dans la Nature, Trg-Trucages, Trp-Troupeaux.

Langages : Adûn-Adûnaic, Apys-Apysaic, Duna-Dunael, Hara-Haradaic, Khuz-Khuzdul, Loga-Logathig, Naha-Nahaiduk, Rohi-Rohirrim, Quen-Quenya, Sind-Sindarin, Sylv-Sylvain, West-Westron.

Listes de Sorts : Alt Vie-Altération de la Vie, Con-Connaissance, Con Son-Contrôle des Sons, GMO-Guérison des Muscles et des Os, Gué Sup-Guérisons Superficielles, Lén Spi-Lénifiants Spirituels, Loi San-Lois du Sang, Maî Ani-Maîtrise Animalière, Maî Esp-Maîtrise des Esprits, Pui Cha-Puissance des Chants, Rév Che-Révélation des Chemins, Voi Eau-Voies de l'Eau, Voi Feu-Voies du Feu, Voi Lum-Voies de la Lumière, Voi Ven-Voies du Vent.

2.1 Table des Personnages Joueurs (PJs)

Nom	PJ 1	PJ 2	PJ 3	PJ 4	PJ 5	PJ 6	PJ 7	PJ 8	PJ 9	PJ 10	PJ 11	PJ 12	PJ 13	PJ 14	PJ 15	PJ 16	PJ 17	PJ 18
Race	Dúnadan	Urbain	Dúnadan	Dúnadan	Hom. Nord	Dúnadan	Nain	Urbain	Rohir	Hom. Nord	Urbain	Dúnadan	Urbain	Sinda	Dúnadan	Rohir	Dorwinadan	Sinda
Taille (m)/Poids (kg)	1,5/81	1,8/68	1,78/72	2/101	1,83/108	1,9/86	1,35/68	1,53/45	1,8/101	1,8/86	1,68/54	1,83/84	1,8/86	1,98/86	2,1/117	1,8/86	1,8/70	1,85/68
Cheveux	noirs	noirs	noirs	gris	roux	noirs	argentés	roux	blonds	blonds	châtain	noirs	châtain	blonds	châtain	blonds	châtain	blonds
Yeux	noirs	verts	bleus	noirs	bleus	noirs	verts	verts	bleus	bleus	marron	noirs	bleus	gris	noirs	bleus	marron	gris
Profession	Guerrier	Scout	Ranger	Animiste	Barde	Mage	Guerrier	Voleur	Ranger	Animiste	Barde	Mage	Guerrier	Scout	Ranger	Animiste	Barde	Mage
Niveau	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5
PdeC	25	22	35	20	16	12	62	38	45	30	27	27	90	43	54	38	37	39
TA(BD)	CM(50)	CS(30)	CS(30)	CR(10)	S(5)	S(25)	PL(40)	CS(35)	S(35)	CR(10)	S(20)	S(15)	CM(40)	CS(35)	CM(15)	CS(25)	S(30)	S(10)
Bouclier	O25	N	O20	N	N	N	O25	N	O25	N	N	N	O25	N	N	O25	N	N
PP	0	0	2	2	3	3	0	0	6(+1)	9(+1)	6	18	0	0	5	30	10(+3)	30
BO SortB	0	0	0	7	5	5	0	0	6	6	6	6	0	0	10	10	5	10
Force	98	71	80	60	98	50	99	52	80	75	63	65	95	90	97	70	65	51
Agilité	91	98	77	90	55	100	56	100	82	68	95	95	90	98	80	73	90	92
Constitution	96	63	57	71	87	62	87	63	63	80	70	63	93	77	76	81	70	80
Intelligence	60	79	63	57	101	101	75	86	61	73	98	100	87	80	67	79	95	98
Intuition	51	76	99	96	70	80	63	80	96	101	74	52	62	76	76	96	82	73
Présence	73	94	72	80	85	85	93	79	84	97	93	83	84	95	84	84	89	88
Apparence	70	60	67	91	56	60	97	70	73	99	51	87	82	93	90	80	60	77
MM S	10	25	15	10	5	25	0	35	15	15	20	20	20	5	25	15	15	20
MM CS	–	5	5	5	–	–	–	10	–	–	–	–	–	5	5	–	–	–
MM CR	–	–	–	5	–	–	–	–	–	5	–	–	–	–	–	5	–	–
MM CM	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	5	–	5	–	–	–
MM PL	–	–	–	–	–	–	5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
BO 1MT	43hh	35ec	40el	–	–	–	94el	68ec	72el	–	22da	25da	–	100el	65ec	45el	–	–
BO 1MC	–	–	–	15ma	–	–	63hh	–	–	40ma	–	–	110ma	–	–	–	–	–
BO 2M	–	–	–	–	20ba	–	–	–	–	–	28ba	–	80ba	–	100dm	–	45ba	20ba
BO Lancer	28hh	–	–	–	–	–	70hh	–	–	30ma	–	25da	–	–	50ec	–	55la	–
BO Projectiles	–	30fr	33al	–	–	–	–	–	21ao	–	–	–	65ar	70al	–	35ao	–	–
BO Haut	–	–	–	–	–	–	–	–	80c	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Escalade	20	30	33	10	5	30	5	78	29	18	23	10	25	60	50	25	25	15
Équitation	5	5	15	5	25	10	5	5	34	28	25	15	30	50	55	60	30	15
Natation	15	10	15	20	–	10	–	20	19	13	8	5	20	25	30	15	10	10
Pistage	0	35	20	11	10	5	15	–	24	13	13	20	20	30	25	25	10	5
Embuscade	0	0	0	0	0	0	1	3	1	0	0	0	1	5	3	0	0	0
Filat./Dissim.	5	60	22	5	10	–	21	30	26	10	30	15	18	55	60	20	30	10
Crochetage	–	–	–	–	–	–	20	21	5	20	–	–	21	35	5	10	40	20
Dés. Pièges	–	20	–	–	–	–	20	21	15	20	–	–	10	35	5	10	40	20
Lect. Runes	–	–	–	11	25	25	–	–	–	18	33	41	–	5	5	30	45	60
Util. Objets	–	–	–	23	25	25	15	–	–	28	30	35	–	–	10	45	45	40
BO Dir. Sorts	–	–	–	–	–	25	–	–	–	21	18	44	–	–	–	25	20	70
Perception	10	20	15	20	10	2	15	36	40	30	28	15	18	60	45	40	30	20
Comp. Sec.	Mar 15	CoP 20	ReE 20	Jard 20	Trp 35	ReE 15	For 85	MaC 25	SNa 40	SNa 35	SNa 30	Méd 30	Jeu 37	SNa 60	SNa 65	ElP 55	Cha 60	ReE 55
Comp. Sec.	Cbt 20	Ali 20	Flè 15	Méd 15	ReE 20	ExC 30	Mus 42	Trg 40	Mét 35	ElP 40	ElP 50	–	–	–	CoP 60	–	–	Cha 60
Langage	Apys 4	West 5	Apys 5	Apys 5	West 5	West 5	Khuz 5	West 5	Rohi 5	Rohi 5	Apys 5	Naha 5	West 5	Sind 5	Apys 5	Rohi 5	Loga 5	Sind 5
Langage	West 5	–	West 5	West 5	Rohi 4	Apys 5	West 5	–	West 5	West 5	West 5	West 5	Apys 3	West 5	West 5	West 5	West 5	West 5
Langage	–	–	–	Quen 3	–	Quen 4	–	–	Apys 3	–	Hara 4	Apys 3	–	Sylv 4	Quen 3	Duna 3	Sylv 4	Quen 5
Langage	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Quen3	–	–	Rohi 5	Adûn 4
Liste Sorts	–	–	Rév Che	Gué Sup	Pui Cha	Mal Esp	–	–	Lén Spi	Gué Sup	–	Voi Feu	–	–	–	Loi San	Pui Cha	Voi Ven
Liste Sorts	–	–	–	Loi San	–	Voi Lum	–	–	–	Loi San	–	Voi Ven	–	–	–	Gué Sup	Con	Voi Feu
Liste Sorts	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Lén Spi	–	Voi Lum	–	–	–	GMO	Con Son	Voi Lum
Liste Sorts	–	–	–	–	–	–	–	–	–	GMO	–	Mal Esp	–	–	–	Lén Spi	Mal Esp	Alt Vie
Liste Sorts	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Alt Vie	–	–	–	Mal Ani	–	Voi Eau

2.2 PJs pour « Meurtre sur les quais »

PJ 1 · Petit Poddit

Il se peut que la seule raison qui ait poussé Poddit à choisir la profession de Guerrier soit sa petite taille. Dans sa jeunesse, il compensait la grande taille de ses amis en leur faisant mordre la poussière. Il s'est quelque peu adouci depuis et son tempérament est celui de quelqu'un d'amical mais il est prompt à s'énerver lorsque sa taille est mise en cause. Bien qu'il soit désormais adulte, il ne mesure qu'un mètre cinquante. Ces cent cinquante centimètres sont cependant constitués de muscles tendus comme des ressorts. Lorsqu'il part au combat, il porte une chemise de mailles et un casque en métal. Il combat avec une hache à manche court et porte un bouclier rond fait en cuir de bœuf tendu sur une armature en fer.

PJ 2 · Fougère

Une légende circule au pavillon de chasse du Prince : un jeune garçon, élevé par sa mère-célibataire dans l'arrière- cuisine, fut pris en charge par le Garde-Chasse ; il apprit à vivre dans les bois aussi facilement que quelqu'un d'autre aurait appris à connaître les rues de son village. Ce talent inné était tel que, toujours d'après la légende, il pouvait vivre dans la forêt tout comme la fougère peut y croître. Le garçon s'appelait Kint Karninson mais ses compétences lui valurent le surnom de Fougère. Il quitta le pavillon il y a quelques mois pour retrouver sa mère qui avait disparu, emportée par une

bête sauvage ou par des brigands. Depuis son départ, il a cherché en vain, n'ayant trouvé que les marques, lui a-t-il semblé, d'un combat sur un des chemins qu'elle avait l'habitude d'emprunter et, sur l'un des arbres proches, le résidu d'une fine poudre qui ressemblait à de la cendre et qui sentait le goudron et la fumée. Il a fini par abandonner ses recherches et erre, en ville, de taverne en taverne à la recherche de quelqu'un qui pourrait lui faire oublier son chagrin. Il est grand et mince ; ses cheveux noirs tombent sur ses épaules et il porte une veste en cuir. À sa taille, il porte une épée courte et une fronde dont il se sert assez bien.

PJ 3 · Jin Aubépine

D'ascendance noble, Jin s'est retrouvée, pour son seizième anniversaire, à la tête d'une lignée de nobles dont elle est la seule héritière. Elle est la propriétaire d'un empire maritime et d'une entreprise commerciale en plus du grand domaine de terres arables au sein duquel le manoir familial se dresse. Tout cela ne signifie, cependant, pas grand-chose à ses yeux. Elle a grandi parmi le luxe que la richesse apporte et considère les privilèges apportés par sa condition plutôt lassants et ennuyeux. Pour les oublier, elle a décidé de mener une vie d'aventures. Elle a été entraînée par le Garde-Chasse du Prince et s'est révélée être une élève assidue. Son professeur a trouvé qu'il était tant qu'elle agisse maintenant un peu par elle-même. Elle s'est achetée un excellent équipement et une bonne armure ainsi qu'une épée large bien équilibrée qui est à considérer comme étant +5 grâce à la qualité de sa fabrication.

PJ 4 · Meladom

Tout comme son père, ce jeune Dúnadan s'occupe du cimetière de Dol Amroth. Durant ses heures de repos, il rêve d'une vie quelque peu plus aventureuse. Il est plus grand que la moyenne ; ses cheveux sont noirs et ses yeux gris-vert. De sa personnalité émane le calme qui est la règle parmi les membres de sa profession, qui a été bien formée pour rappeler à ceux qui ont perdu un être cher que la mort est le cadeau d'Eru aux Humains et non une punition. Il a beaucoup travaillé dans l'étude des sorts et s'est vu récompensé par une liste supplémentaire. Il est vêtu d'une robe vert foncé, comme les traditions le dictent, mais, lorsqu'il n'est pas dans le Jardin des Tombes, il est revêtu d'une armure de cuir et porte un bâton en chêne ferré (à considérer comme une masse). Il porte à la taille une bourse à herbes médicinales qui abrite actuellement deux baies de Mirenna et une dose de racine d'Anserke.

PJ 5 · Brach ne Bratach

Ce jeune Barde est venu en Dor-en-Ernil en provenance du Pays Sauvage à l'Ouest de Mirkwood. En tant qu'Homme du Nord habitué aux traditions des Hommes du Nord, il a trouvé que l'ambiance de la cité était une source sans fin de merveilles et de confusion. De plus, il s'est rendu compte que les tavernes de la cité sont comme les autres tavernes et a donc décidé de gagner sa vie en y racontant les légendes de son peuple. Brach est un grand costaud au gros ventre ; il est aussi fort que l'un des kines de son père. Il a bon caractère, est amical, sourit rapidement et est toujours un allié de poids quand le moment s'en fait sentir. Ses cheveux sont roux et sa fine barbe s'épaissira avec les années. Dans les rues, ce conteur est vêtu d'une tunique en peau de renne et d'un ceinturon fait d'anneaux en

bronze. Il manie le bâton et a toujours avec lui celui que son père lui a offert en guise de cadeau de départ du village où il est né ; ce bâton est sculpté de boucles de corde entremêlées.

PJ 6 · Tensidir deLinhir

Ce jeune Dúnadan est venu de Linhir à la Cité du Prince à la recherche d'un nouveau professeur pour parfaire son éducation. Il a quitté sa ville natale après que son vieil instructeur ait subi le contrecoup d'un sort qui a eu pour résultat de lui faire perdre la raison. Tensidir fit le meilleur choix qui se posait alors : partir vers une plus grande ville à la recherche d'une communauté de meilleurs érudits. À ce jour, il arpente les rues de la cité, rempli de frustration car il n'a pas encore été accepté. Les jours s'égrènent avec lenteur car il est dans l'attente de réponses d'ici une à deux semaines. Il est grand et mince et donne l'air d'être un vieil homme malgré son âge plutôt jeune. Il drape sa grande carcasse anguleuse dans une volumineuse cape rouge foncée et porte un drôle de chapeau rouge et blanc rejeté en arrière. Il ne porte aucune arme et considère le combat physique comme inepte pour un utilisateur de magie, raison pour laquelle il n'a développé aucune compétence en armes.

2.3 PJs pour « Fenêtre sur Haragaer »

PJ 7 · Throdin, fils de Thorod

Ce coriace guerrier est bougon, même chez les Nains ! Il est rare qu'il s'exprime par plus de deux mots à la fois lorsqu'il donne son avis ; il préfère au langage parler le langage des mains. Quand il est chez lui, là où il passe l'hiver à chaque fois qu'il le peut, il est réputé être le meilleur travailleur de métaux de son clan. Quand il n'est pas chez lui, il est réputé être un guerrier renommé. Son habileté à travailler le métal peut être constatée grâce à l'équipement qu'il porte. Il est armé d'une hache forgée dans un des plus fins aciers et d'ornementation simple et élégante (considérée comme +10 car très bien équilibrée). Ses plastron, heaume et protections bras/jambes sont d'un acier sombre gravés d'un motif délicat serti de cuivre. Sous le plastron, il est vêtu d'un molleton pourpre vif, qui est enchanté pour augmenter son BD de 15. Tout cela est rehaussé par sa barbe argentée bifide qu'il glisse sous son large ceinturon en cuir ouvragé. Sa compétence en armes est représentée par un grand nombre d'anneaux en laiton accrochés à la partie inférieure de son ceinturon, chacun d'entre eux représentant un opposant vaincu.

PJ 8 · Lessith la Monte-en-l'air

Dans la ville de Linhir, un mandat d'amener a été lancé concernant une fine jeune fille aux cheveux roux, suspectée de vol et de meurtre. Elle a choisi de rejoindre Dol Amroth pour cette raison. Le vol a bien été commis par elle, elle l'admettra, mais pas le meurtre ; celui-ci a été perpétré par le propriétaire de la maison, un vieux marchand qui vit là une opportunité de se séparer de sa maîtresse compromettante. Il lui coupa la gorge puis appela la garde. À ce jour, Lessith ne cherche qu'à passer du bon temps avec l'argent du marchand dans une ville plus sûre. Elle est assez amicale mais pas trop. Elle passe le plus clair de son temps dans les tavernes de la cité cherchant à s'amuser. Du haut de son mètre cinquante-trois, elle est petite pour une Dúnadan mais son tempérament irascible la fait passer pour quelqu'un de pas commode en période d'accalmie. Sous son pourpoint en cuir

souple, suspendue la poignée vers le bas dans un fourreau habilement fabriqué, elle porte une épée courte digne d'intérêt. Bien qu'elle soit sans décorations et qu'elle semble avoir été mal forgée, cette arme est une petite merveille. Elle a été enchantée (+5 au combat) et, de plus, peut se lancer avec les portées d'un arc court.

PJ 9 · Ellollen



Une mission pour un chef Rohir a mené ce grand Homme des Chevaux en dehors des terres qu'il connaît. Maintenant que le message a été délivré, ce Cavalier au long cours a décidé de passer un peu de temps à faire connaissance avec cet étrange peuple citadin. Blond et portant la barbe, pesant 102 kg pour une taille de 1,80 m, son imposante apparence se fait remarquer alors qu'il déambule parmi la population de teinte plus foncée de la cité. Cette personne grégaire a déjà fait la connaissance de plusieurs piliers de comptoir dans les tavernes visitées. Il transporte l'équipement typique des gens de son peuple, une épée large et un bouclier frappé du blason du cheval blanc sur champ vert. Il porte des vêtements de monte en peau de renne sous un tabard en lin vert et rouge. Il possède aussi une longue lance qui est déposée à côté de son cheval dans l'écurie de la Taverne des Blancs Brisants (cf. « *Havens of Gondor* », sous-section 11.36). L'épée qu'il manie est magique : elle est +5 en temps normal et +15 contre les Orques et les Semi-Orques. Il porte une petite boucle à l'oreille qui est un additionneur de sort +1.

PJ 10 · Rello de la Masse

Le patron de cet Animiste Homme du Nord est Fejjil Cheveux-d'Or, un héros d'une ancienne légende. Le totem de ses adorateurs est la masse d'armes qu'ils utilisent au combat. Rello voyage, comme le faisait son héros, à travers le Pays Sauvage. C'est un être joyeux qui apporte la bonne fortune aux villageois auxquels il rend visite - c'est du moins ce que ces derniers estiment. Ses cheveux blonds portés en tresses et ses traits rudes mais pétris de bonté rappellent à la mémoire le héros de jadis. Il est vêtu d'une armure en cuir rigide sous une cape bleu ciel. Toute sa masse est en acier poli ; elle lui offre un modificateur de +15 au BO et agit comme un additionneur de sort +1.

PJ 11 · Kinda la Conteuse

Les légendes et chants du Royaume Méridional rendent heureuse la vie de Kinda. Elle chante et déclame dans les tavernes et les cours dans tout le pays et, quel que soit son auditoire, elle est très appréciée. Elle a une apparence quelconque mais son charme lui gagne souvent des amis. Ses vêtements de voyage sont simples et de couleur marron et rouge ; son bâton est orné de rubans dont les couleurs rappellent ces teintes. Elle porte à la taille une longue dague mais combat de préférence avec son bâton. Ce dernier est une arme magique qui s'enflamme sur commandement ; ces flammes ne l'affectent pas et, en plus du coup critique normal infligé, délivre un coup critique de chaleur de même sévérité. Dans une poche de sa robe, elle abrite une souris qui est son familier ; elle l'a nommée Huan et l'aime beaucoup.

PJ 12 · Tiralgar de la Forêt

À l'âge de sept ans environ, Tiralgar sortit de la forêt pour déboucher dans un village d'Hommes des Bois ne connaissant que son propre nom. Le Mage du village l'accueillit et l'éduqua ; depuis, il a grandi mais ses origines demeurent toujours inconnues. Actuellement, il a quitté le village à la recherche de ses parents. Il semble être d'origine Dúnadan, raison pour laquelle il erre dans les villes du Gondor recherchant des renseignements sur ses origines.

C'est un jeune homme bien de sa personne qui sait rapidement se faire des amis et qui se nourrit grâce aux petits travaux qu'il réalise par la magie dans les lieux où il s'arrête. Ses vêtements de voyage sont verts et rouille et il est coiffé d'un chapeau rouge agrémenté d'une plume d'oiseau des bois. Cette plume est un cadeau de son maître Homme des Bois et agit comme multiplicateur de points de pouvoir x2. Il possède aussi une dague +15 grâce à sa fine qualité de fabrication.

2.4 PJs pour « La Colline aux Grisons »

PJ 13 · Perdido

Dol Amroth a toujours été le lieu d'habitation de ce jeune guerrier. Perdido est d'origine mixte mais a juré loyauté aux Dúnedain. Il s'enrôle dans la troupe de la cité quand la mobilisation est proclamée mais gagne son pain quotidien en tant que sergent de la garde dans la Maison en Fer de la Cité (cf. « *Havens of Gondor* », sous-section 11.34). La paie qu'il touche est suffisante pour ses besoins mais il désire une vie meilleure. Ce désir lui vient des récits d'un vieil oncle qui voyageait beaucoup ; cet oncle laissa à son neveu favori son équipement de bataille et ses affaires de voyage. Dans ce cadeau figure une lourde masse en fer de la poignée à la tête ; cette masse est magique car elle peut être maniée comme si elle pesait le poids d'une masse normale. Elle procure un modificateur de +15 au BO. Il porte aussi une cotte de mailles qui fut fabriqué jadis par les Nains de la Moria ; elle n'est pas magique mais sa qualité est telle qu'elle confère un bonus de 10 au BD. Ses affaires de voyage sont aussi de grande qualité et consistent en une longue cape en cuir bleu nuit qu'il porte par-dessus la cotte de mailles et d'une ceinture magique qui lui permet d'escalader et de courir sur les collines et montagnes rocailleuses comme un bouquetin (+20 aux MM qui impliquent un déplacement sur des terrains escarpés).

PJ 14 · Glorinadan

Elfe d'Edhellond, ce scout a passé sa vie à apprendre à connaître les terres boisées et les plaines qui entourent sa demeure. Il connaît assez bien Dol Amroth car il lui a souvent été demandé d'y porter des messages. Qu'il soit en voyage dans sa simple tunique ou qu'il parte au combat dans son armure de cuir, la couleur préférée de ses vêtements est le vert clair. Son armure est renforcée par le pouvoir d'une bague qu'il porte et qui lui confère un bonus de 15 au BD ; de plus, cet anneau lui porte chance dans la mesure où, une fois par jour, il bénéficiera d'un bonus de +10 à un jet de dé. Il combat avec une épée large et possède un arc long. L'épée est magique et confère un bonus de +20 contre tous ceux qui servent l'Ennemi.

PJ 15 · Opperith

Toutes les terres du Royaume Méridional sont le lieu de villégiature de ce calme Dúnadan. Il va de place en place dans son combat personnel et subtile contre les forces du Mal. Sa barbe épaisse (inhabituelle pour un Dúnadan) et sa cape fourrée lui ont valu le surnom de « L'Ours » parmi les villageois auxquels il rend visite et ceux qui l'ont vu combattre attestent que ce surnom lui va bien. Il s'est fait de nombreux amis dans les villes et villages et est populaire grâce aux histoires qu'il raconte au coin du feu dans les tavernes tard dans la nuit. Sous sa grande cape, il porte une cotte de mailles non métallique qui ne l'empêche pas de lancer des sorts ; elle est magique (+10 au BD) et ne peut être transpercée par les flèches (une flèche n'inflige que 2 PdeC à moins qu'un Critique soit obtenu à un avant-bras, à une jambe, à la tête ou au cou auquel cas les dommages sont ceux indiqués). Une grande épée à deux mains +15 est suspendue dans son dos ; à la taille, il porte une épée courte +15, qui peut être lancée comme une dague et qui revient si elle a raté sa cible. Dans une bourse, il garde deux nodules de Rewk, une dose d'Harfy et une feuille de Degiik.

PJ 16 · Ulno

Cet Animiste a décidé de voir le monde extérieur au Rohan. Son casque en cuir portant des bois révèle que c'est un prêtre du Culte du Cerf. Il voyage dans le pays à la recherche de l'aventure tout en officiant lors des festivals religieux avec les gens qu'il rencontre partageant ses croyances. Tout comme bon nombre des siens, il a de longs cheveux blonds tressés. Son épaisse barbe rousse est tressée avec des anneaux en cuivre et en or qui, lorsqu'il se déplace, s'entrechoquent et tintent légèrement ; ces anneaux agissent comme un multiplicateur de points de pouvoir x3 et lui portent chance (sous la forme d'un bonus de +5 conféré à trois jets de dé par jour). Une armure en cuir rigide et un bouclier rond portant le blason d'un cerf blanc sur champ vert assurent sa défense. Il manie une épée large +10 ou un arc court à double courbure pour lequel il dispose de 5 flèches +10 qui sont aussi +15 contre les Orques.

PJ 17 · Behhrin Behhornson

Les aubergistes du Royaume Méridional sont heureux d'accueillir dans leur établissement ce grand conteur d'histoires aux cheveux châtain foncé. Il est logé et nourri partout dans le pays. En voyage, il porte une cape grise et un chapeau bleu ciel aux larges bords. Il est sans armure mais porte un

anneau qui lui confère un bonus de 20 au BD et qui agit comme un additionneur de sorts +3. Il se sert d'une lance magique +15 comme bâton ; elle peut être lancée au double des portées normales. Comme tout Dorwinadan, ce Barde est chaleureux et amical, d'autant plus si une célébration et un verre lui sont offerts et encore plus s'il lui est donné l'occasion de raconter une de ses histoires grâce auxquelles il gagne sa vie.

PJ 18 · Larrithin

Elfe de la Lórien, ce Mage parcourt le monde en tant qu'agent occasionnel de Dame Galadriel. La plupart du temps, il est libre d'aller et venir à sa guise mais, parfois, elle le contacte pour lui confier une mission. Il est vêtu d'une robe grise ceinte à la taille d'une cordelette en argent et son front est orné d'un bandeau en argent. Ce bandeau est un multiplicateur de points de pouvoir x3 et protège aussi sa tête comme s'il portait un casque armet. Il se bat avec un bâton +10 en frêne mais fera tout pour éviter la mêlée ; il préfère la plus grande subtilité de la magie. Pour un Sinda, il est quelque peu insouciant et tend à être amical et loquace, même vis-à-vis d'étrangers. Dans l'une des poches de sa robe, se trouve une petite statuette de pinson en cristal ; cette statuette a le pouvoir de charmer les oiseaux et les créatures ailées ; la cible obéira à des commandements simples tant que de tels ordres ne seront pas trop étrangers à la nature de l'animal.

03 · Meurtre sur les quais

La région autour de Dol Amroth, la Dor-en-Ernil, est une région vallonnée plaisante au climat doux. Depuis la fin du Premier Âge, cette terre accueillante a été habitée par différents peuples, Elfes et Humains. Une nouvelle ère a vu le jour à travers les Terres du Milieu avec la fondation du Gondor et cela s'est traduit le long de la côte Sud par l'établissement d'une principauté dépendant de la Maison Edhelion. Depuis ce temps, les terres côtières ont été dirigées par des princes amis du Gondor. En temps de paix, ces gens sont aussi calmes que leur pays mais, lorsque les trompes de bataille se font entendre, aucune autre armée du Royaume Méridional ne combat avec plus de détermination.

3.1 La légende de Tiranir le Ranger

Tiranir est à la fin d'une carrière impressionnante au service de son prince. Il a été honoré de nombreuses fois à la cour de Dol Amroth pour sa bravoure et sa force morale. À ce jour, à soixante-et-un ans, il vit retiré dans sa propriété familiale, un petit manoir en pierre peu éloigné de la cité et connu sous le nom du Fort des Bois. Il passe ses jours à enseigner la Chevalerie à son jeune fils et à apprécier les loisirs qu'il a si difficilement gagnés.

Plus jeune, il était connu comme le plus grand chasseur de Dor-en-Ernil. Il s'est forgé un nom l'année qui a suivi l'Invasion des Corsaires de 3A 2758 en pourchassant les dernières troupes des armées des Gens du Sud. À cette époque il n'avait que vingt-et-un ans mais avait été amené à prendre la direction de sa famille à la mort de son père durant l'attaque initiale des envahisseurs. Régulièrement depuis, il a été rappelé pour rechercher des criminels dans le pays et pour diriger des escarmouches lors de bataille. Tout le monde dans Dol Amroth sait qu'il fait cela et il jouit d'une grande popularité parmi les citadins.



Il a prévu d'organiser une fête pour le treizième anniversaire de son fils, le seul être cher qu'il lui reste depuis la mort de sa femme il y a quelques années. Le matin de la célébration, il est parti chasser un sanglier et sa recherche l'a mené dans une zone qu'il n'avait pas parcourue depuis des années. Il s'est retrouvé à portée de vue d'une butte rocheuse (cf. chapitre 5.0) voilée d'une brume inhabituelle maléfique. N'étant équipé que d'un épieu à sanglier et d'un couteau à longue lame, il préféra remettre à plus tard l'investigation de ce site. Il continua sa chasse et finit par ramener un sanglier qu'il donna à préparer à la cuisine. Un peu plus tard, il parla à son fils de ce tertre sans mentionner la brume étrange, qui lui semblait bien moins importante maintenant que lorsqu'il l'avait vue. Il oublia cela au profit de la préparation de la fête. Il ne lui restait plus qu'une seule chose à faire : une course rapide en ville pour chercher le cadeau qu'il ferait à son fils. Il avait commandé une belle cape à l'un des tisserands du quartier du Nouveau Port près des quais.

3.2 Les PNJ

Un seul Personnage Non Joueur de note est impliqué dans cette aventure, l'assassin Joraal. Ses bonnes compétences couplées aux embûches rencontrées dans la cachette devraient procurer suffisamment de tracas aux PJ. Pour plus de renseignements sur les Grisons, ce cercle d'assassins qui ont de sinistres plans pour les citoyens de Dol Amroth, référez-vous au chapitre 5.0.

Le Grison Joraal Épée d'Ombre

Vêtu de gris, comme tous les Grisons, cet humain est imposant. Son visage est recouvert d'un foulard et ses mains sont gantées. Une épée large légère est passée en bandoulière dans son dos et sa ceinture porte six dagues de lancer. Il transporte six mètres de fine corde avec grappin enroulée sur une épaule et un nécessaire d'outils de crochetage dans une bourse passée à la ceinture. Deux petites boules en cristal, soigneusement protégées, sont également dans la bourse ; son maître a placé dans chacune d'elle le sort Étourdissement (niv. 3) qui affectera quiconque dans 3 mR, à l'exception du porteur, en provoquant un Étourdissement de 1 rd/5 points d'échec au JR. Sa robe est également magique et permet à un adorateur du culte de devenir invisible une fois par jour. Cette invisibilité est limitée dans le fait que le sujet ne peut pas bouger du tout. De plus, il possède, rangée avec les outils et les boules, une potion qui lui permet de voir parfaitement bien dans l'obscurité même totale ; elle ne lui permet pas de voir à travers la brume ou la fumée.

Joraal est coriace et rusé. Son sens de l'honneur est fort, ce qui l'empêchera de se rendre peu importe les circonstances ; néanmoins, cela ne le privera pas d'utiliser des méthodes discutables pour harasser ses poursuivants. Son apprentissage l'a conduit à traiter par le mépris tout ceux n'étant pas de son ordre mais il y a peu de chances qu'il sous-estime plus d'une fois son adversaire.

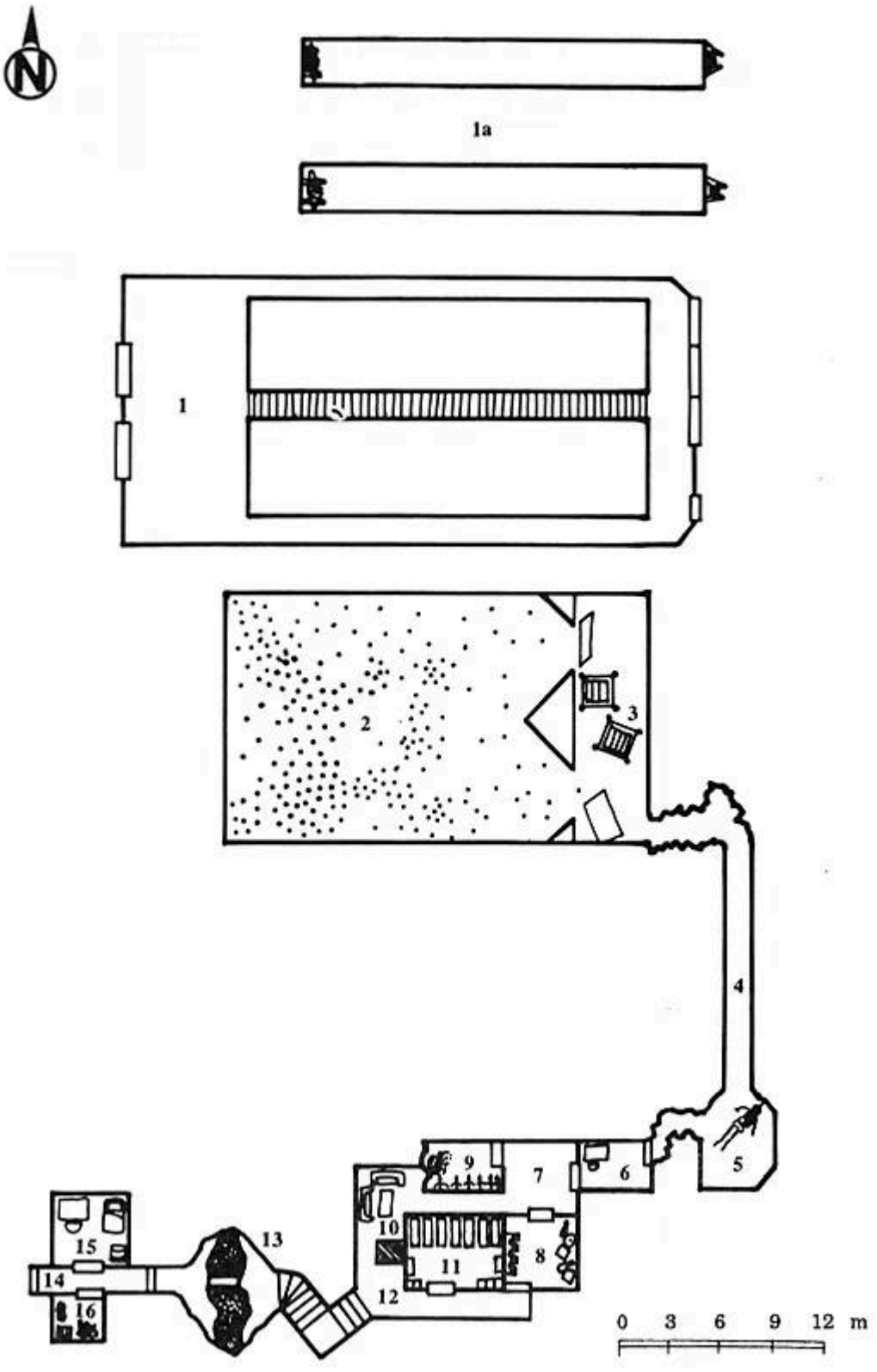
Compétences notables : Désarmement de Pièges 30, Dissimulation 50, Embuscade 8, Escalade 60, Filature 50, Natation 35, Perception 35, (dans RM, rajoutez Mouvements Adrénaux : Bond 35, Équilibre 30, Réception 35, Vitesse 35). Langages : Westron 5, Dunael 3.

3.3 Le lieu

Dans le quartier du Nouveau Port de Dol Amroth, encadré par des bâtiments où l'activité y est plus forte, se tient l'entrepôt abandonné de Fordis le Marchand de Grains. Des années de commerce florissant se sont rapidement terminées pour Fordis lorsque, dans le même mois, ses deux fils et sept vaisseaux sont tombés aux mains des pirates dans la baie. Le pauvre homme s'est métamorphosé en ermite et a laissé le reste de ses biens à l'abandon. Cet entrepôt fait partie du peu qu'il lui reste mais il n'a rien fait depuis des années pour le rendre utilisable. Il ne sert qu'à abriter parfois quelques vagabonds.

L'entrepôt

Lorsqu'il était en activité, cet entrepôt était considéré comme la meilleure installation de la région. Grand et bien aéré, il était parfait pour les grandes cargaisons de grains du marchand. En contrebas du sol, se trouve le lieu de stockage pouvant contenir plusieurs tonnes de grains. Au- dessus se trouve le compliqué mécanisme de cordes et de poulies avec deux longues plates-formes vers lesquelles les mules allaient et venaient, tirant les wagons vers le lieu de stockage et hissant les conteneurs vers les navires. La plupart de ce matériel est encore présent à ce jour mais, après des années d'inactivité, il est inutilisable.



1) Rez-de-chaussée · Ce niveau est constitué d'une grande salle. L'entrée s'y fait par deux grandes doubles portes donnant sur la rue ; dans la porte gauche de chaque double porte a été aménagée une porte normale. À l'opposé, côté mer, une autre porte normale se tient à droite alors que la plus grande partie du mur a été remplacée par une gigantesque porte coulissante. Toutes ces portes, jadis, étaient fermées à clé mais les différents locataires illégaux étant passés par cet entrepôt abandonné

ont eu vite fait de se débarrasser des verrous gênants. Les portes, les murs et le plancher sont en planches épaisses de chêne fixées par des clous en fer et renforcés de métal par endroits. La plus grande partie du sol donne en contrebas dans la zone de stockage. Cette cavité est protégée par une palissade de 90 cm de haut et, en son milieu dans le sens de la longueur, une passerelle en bois avec rambarde a été placée. Pour éviter de gêner les ouvriers dans la zone de stockage, aucun pilier n'a été mis pour supporter la passerelle ; elle repose sur deux cordes épaisses fixées à leurs extrémités. Elles ont été relativement bien tendues et confèrent à l'ensemble une surprenante rigidité. Malgré cette apparente stabilité, c'est un pont quand même dangereux. Une famille de souris s'est faite les dents sur les cordes côté mer et elles sont sur le point de lâcher. Une personne peut emprunter sans risque la passerelle d'un bout à l'autre mais sous le poids conjugué de cinq à six personnes elle ne résistera pas, les faisant chuter dans la zone de stockage en contrebas. Si cela se produit, les deux cordes ne casseront pas en même temps ; mais, il est probable que les gens tomberont avant que l'ensemble de la passerelle ne s'écroule à son tour. Cela évitera quelques dommages supplémentaires car avec une seule corde de soutien l'édifice résistera tant que personne d'autre ne marchera dessus. Si quelqu'un décide de retenir la structure alors qu'elle est sur le point de lâcher, il pourra maintenir sa prise plusieurs minutes et la deuxième corde finira par lâcher l'entraînant vers le fond avec l'ensemble de la passerelle.

1a) Soupente · Des crochets et des poulies y sont suspendus çà et là ; des cordes pendent dans le vide sur toute la longueur de l'entrepôt et se réunissent autour de grosses roues juste à côté des deux plates-formes. Y sont attachés les harnais pour plusieurs mules. Les plates-formes sont très solides et sont reliées au plafond par d'épais madriers. L'accès aux plates-formes se fait par des échelles côté mer.

2) Silo à grains · Situé à 7,50 m en contrebas du niveau de la rue, cette cavité servait de zone de stockage au grain attendant d'être chargé sur des navires. Les murs et le sol sont recouverts de cuivre pour empêcher la vermine et pour faciliter la manutention du grain dans les conteneurs. Des années d'inactivité ont permis aux souris et rats de s'y frayer un chemin. Le silo est rempli au tiers de sa capacité de grain laissé par le propriétaire. Il est, bien sûr, moisi et servira de coussin à ceux qui chuteront depuis la passerelle. L'odeur qui y règne est loin d'être plaisante et l'idée de rester en bas est loin d'être réjouissante car les murs sont lisses et aucune échelle n'est présente. Une personne en bonne santé ne se fera aucun mal en chutant sur le grain. Se déplacer dans le grain se fera à la moitié du déplacement normal ; plus on se déplace vers l'Ouest, plus le grain se fait rare. Deux passages se trouvent dans le mur Ouest. Jadis, il devait y avoir deux portes car elles gisent, cassées, sur le sol en 3.

3) Pièce de chargement · Dans cette pièce, des caisses munies de roues étaient remplies de grain puis hissées par les mules pour être dirigées vers les navires. Il reste encore deux de ces conteneurs cubiques aux petites roues et munis à chaque angle d'un trou pour y passer les crochets. Aucune échelle ne permet de remonter mais dans l'angle Sud-Ouest de la pièce se trouve un passage qui a été creusé à travers les planches en chêne du mur. Ce passage débouche dans un court tunnel obscur qui lui-même mène dans un passage humide semblant être creusé dans la maçonnerie du quai donnant sur la mer.

4) Passage · Lors de la construction des fondations du quai, les ouvriers ont utilisé d'épaisses pierres pour servir de parois puis ont rempli la zone entre ces pierres de terre battue plutôt que de pierres plus petites. Cela donna pratiquement autant de résistance à la construction mais permit d'économiser du temps et de l'argent. En quelques endroits de sa longueur, cela a été exploité par des personnes en marge de la loi. La terre a été retirée et des brèches ont été pratiquées dans la paroi donnant vers la cité à partir des celliers et des sous-sols désaffectés des maisons adjacentes. Un certain nombre de caches ont été ainsi aménagées tout au long du front de mer qui sont pratiquement impossibles à détecter. Ce lieu en fait partie, creusé peu de temps après la fermeture de l'entrepôt par une bande de petits brigands ; ceux-ci ne s'en servent plus car ils ont dû affronter plus forts qu'eux … Les murs et le plafond sont faits dans l'épaisse pierre noire ayant servi à bâtir les

fondations du quai. Si l'on tend l'oreille, on peut entendre venant de l'Ouest le bruit de la mer. Depuis son début côté entrepôt, ce passage part vers le Sud sur une trentaine de mètres puis s'élargit pour former une sorte de grotte.

5) Grotte · Cette « grotte » s'est formée là où la paroi côté mer s'écarte de son chemin pour former une petite salle de garde. Des voleurs y ont affiché leur marque de propriété par le célèbre : « Défense d'entrer ». Le squelette d'un grand homme est suspendu du plafond ; dans sa main droite, il tient une épée et une autre lui a été enfoncée dans l'orbite droite et ressort par la base du crâne. La chaîne à laquelle il est suspendu s'enfonce dans le plafond et bouge au rythme que lui confère la barque à laquelle elle est reliée dans le port ; la vue de ce squelette se balançant « tout seul » est quelque peu perturbante. Il n'y rien d'autre dans cette grotte ; les deux épées n'ont rien de particulier si ce n'est qu'elles sont rouillées. Un court passage quitte les fondations et s'enfonce côté cité par une pente assez abrupte à travers de la terre battue.

6) Poste de veille · Une porte grossière a été installée pour bloquer la fin du passage ; elle n'a pas de poignée et n'est pas très solide. Au-delà se trouve une pièce habitable qui, jadis, servait de bureau. La bâtisse au-dessus a été achetée il y a quelques années par un marchand de poulets qui avait besoin de place pour ses volatiles. C'est un entrepôt dont la partie administrative était située en dessous et où la partie stockage était au-dessus. Le nouveau propriétaire ne désirait que l'espace du dessus et a donc condamné le sous-sol car il ne lui servait pas. Il n'y est jamais venu et le sous-sol a fini par tomber dans l'oubli. La première pièce a été récemment utilisée par des brigands comme poste de veille. Elle contient un bureau simple et une chaise dans le prolongement de la porte Ouest ; sur le bureau ont été posés une arbalète lourde et plusieurs carreaux. Les murs en pierre et le sol sont sales et le plafond est recouvert de toiles d'araignée. Dans l'un des tiroirs du bureau, une corne en- laiton terni a été rangée ; elle servait d'alarme aux précédents occupants. Elle n'a aucune propriété particulière ; si elle est nettoyée, sa fine décoration sera révélée et produira un joli son si quelqu'un s'en sert. Sur le marché, elle pourra être vendue pour dix pièces d'argent.

7) Hall · La porte Ouest du poste de veille débouche dans un hall. Une épaisse brume magique remplit cette pièce limitant la visibilité à trente centimètres. Cette brume s'illumine fréquemment de petits éclairs brillants qui remplissent l'air de craquements sonores. Malgré le danger latent, ce n'est rien de plus que de l'intimidation pour décourager les intrus, tout comme le squelette en 5. Cette pièce procure une excellente opportunité d'embuscade. La brume s'éclaircit au fur et à mesure que l'on se dirige vers le couloir à l'Ouest.

8) Quartiers des Voleurs · C'est dans cette pièce que les hors-la-loi pratiquaient leur métier, avec dagues et épées courtes, ou se reposaient entre deux exactions. Le long des murs Nord et Ouest, des coussins en lambeaux jonchent le sol ainsi que quelques bouteilles de vin vides. Un recherche méticuleuse révélera que l'un des coussins abrite parmi son rembourrage une bourse contenant trente pièces de bronze et sept pièces d'argent. Un râtelier d'armes contient trois épées courtes et deux longues ainsi que deux bâtons et deux épées en bois d'entraînement. Rien de cela n'a de grande valeur si ce n'est une des épées courtes qui est de haute facture ; de plus, elle possède un compartiment secret (-15 à détecter quand il est fermé) dans sa poignée, qui est ouvert actuellement, et qui peut contenir un parchemin bien serré ou un nécessaire d'outils de crochetage de voleur. Un mannequin en bois atteste par ses nombreuses cicatrices de l'entraînement des voleurs.

9) Faux Trésor · Cette pièce servait aussi jadis de bureau et tout son mobilier est entassé dans l'angle Nord-Est. Leur aspect a néanmoins été altéré par un puissant sort. Ce tas semble être du butin plutôt qu'une cape, un bureau cassé ou une chaise. Le trésor consiste en un coffre ouvert rempli de pièces d'argent et de gemmes, d'un trône en or et d'une armure de plates étincelante. Ce trésor n'est pas sans protection et elle est plutôt réelle ! Dans un vaisselier contre le mur Nord ont été installées six arbalètes miniatures, chacune d'entre elles armée d'un carreau empoisonné. Parmi l'entassement artistement disposé de fausses toiles d'araignées, trois fils métalliques traversent la pièce juste devant la porte. Si l'un d'entre eux est touché (90% de risques que cela se produise par quelqu'un marchant normalement), les six arbalètes décocheront leur carreau (faire des jets d'attaque non

modifiés contre quiconque à moins de 90 cm des fils aura activé le piège). Le poison est connu sous le nom de Lethenis et induira un état catatonique pendant 10 à 20 mn si le JR contre un poison de niv. 3 est raté. Une manœuvre Difficile, -10, en Perception devra être réussie pour détecter les fils ou pour se rendre compte du piège avant de le déclencher. Rien ne sera remarquer si les PJ ne recherchent pas activement des pièges. L'illusion de trésor sera dissipée dès que le trésor sera touché. En lot de consolation, une pièce d'argent sera trouvée dans une des poches de la cape 1 !



10) Antichambre · À l'époque où le sous-sol était en activité, cette pièce servait de salle de séjour. Le mobilier qui meuble cette pièce en atteste. Deux canapés, deux tables basses et un divan sont encore présents. Ce mobilier devait en son temps être de bonne facture. À ce jour, le capitonnage en cuir est moisi ; l'un des canapés est bancal car il a perdu un de ses pieds. Une petite lampe en bronze sculpté repose sur chacune des tables basses ; chaque lampe vaut une douzaine de pièces de bronze. Un autre piège a été tendu dans cette pièce. Un petit rubis a été placé par terre au centre de la pièce ; il est enchanté et, si quelqu'un s'en approche à moins de 1,50 m, il émettra une puissante Boule de Feu +10, remplissant toute la pièce de flammes. Une telle déflagration enflammera le mobilier mais l'incendie ne durera pas longtemps grâce aux moisissures recouvrant le capitonnage des sièges. Ce piège se réarme tout seul au bout de trente secondes et renferme sept charges (il est à plein). Tant que le rubis contiendra des charges, il sera très chaud au toucher, suffisamment chaud pour faire roussir du tissu, voire le faire s'enflammer. Cela le rend difficile à prendre. La génération d'une Boule de Feu toutes les trente secondes si quelqu'un reste à moins de 1,50 m devrait fortement décourager tout PJ avare.

11) Dortoir · C'est là que les voleurs dormaient. Jadis, cette pièce servait d'infirmerie ; le mobilier est composé de sept solides lits de camp, de plusieurs étagères et commodes, d'une table et d'une chaise à dossier droit. Les précédents occupants n'étaient pas des modèles en terme de propreté et cela se constate. Les lits sont en désordre et infestés de puces. Sous chacun d'entre eux sont entassées les

possessions des voleurs ; la plupart de ces tas ne sont rien de plus qu'une pile de vêtements avec en plus, pour l'un, un grappin ou, pour un autre, un pied de biche. Le lit le plus éloigné de la porte est un peu moins désordonné que les autres et les possessions ont été rangées dans deux sacs marins. Le plus petit renferme un autre sac, en cuir, qui contient une corde soigneusement enroulée et un grappin ; corde et grappin sont enchantés et confèrent un bonus de +30 à son utilisateur ; de plus, le grappin assurera deux fois mieux sa prise. Dans l'une des commodes se trouve un sac en toile de jute qui renferme 95 pièces de bronze.

12) Hall · La porte dans l'angle Sud-Ouest s'ouvre sur une volée de marches menant à l'étage. Cette porte en chêne massif est renforcée de métal et une plaque en bronze a été fixée dessus. La plaque fait partie d'une serrure magique qui maintient la porte fermée ; une énigme a été gracieusement gravée dessus :

> *Chasseur félin et féline proie Réunis dans un combat sans fin Poursuite féroce, fuite éperdue Sauvage bataille et jeu à la fois*

Quand la réponse - *Un chaton pourchassant sa queue* - est donnée à haute voix, la porte s'ouvrira, révélant l'escalier montant.

13) Pièce au Pont · Au sommet de l'escalier se trouve une pièce là où les terrassiers creusant le sous-sol ont rencontré un petit bras de mer en provenance du port. Alimentée par un canal étroit et profond, ce plan d'eau relativement calme est à quelques dizaines de centimètres du niveau du sol. Jadis, un pont en bois permettait de passer d'un bord à l'autre ; les voleurs l'ont remplacé par un dispositif beaucoup moins sûr. Ils ont mis à la place un pont de cordes constitué de trois longueurs de corde fixées aux restes du pont en bois ; une des cordes est au niveau du sol, tendue comme un câble et les deux autres sont écartées, à environ 90 cm plus haut, servant de rambardes pour les mains. Il n'est pas trop difficile de traverser : à pas lents, il faudra réussir une manœuvre Facile alors, qu'en courant, elle sera Difficile. Le plan d'eau en contrebas réserve une surprise désagréable pour quiconque y sera tombé. En effet, des centaines de Tjrticants y ont élu domicile ; ces poissons aveugles sont originaires des grottes sous-marines de la Baie de Belfalas et se nourrissent de petits organismes qu'ils trouvent dans l'eau. Leur nom leur vient d'une propriété de leur peau ; comme la méduse, leur peau exsude un poison bénin qui étourdit leur proie. Sur les gens, cela se caractérise par une irritation violente de la peau ; quiconque tombé dans l'eau verra son corps se couvrir de vives démangeaisons. La victime subira un malus de -15 à tout ce qu'elle entreprendra pendant plusieurs jours. Les démangeaisons pourront être apaisées temporairement en appliquant une lotion appropriée ou disparaîtront si le sort Soulagement des Brûlures / Gelures est utilisé.

14) Couloir · Au fin fond de ce couloir se trouve une porte qui s'ouvre sur un escalier montant vers l'entrepôt. Devant elle et la bloquant, a été placé un gros coffre en chêne bardé de métal. Il fut mis là par les voleurs pour empêcher quiconque de l'autre côté de pénétrer chez eux. Il est rempli de pierres et maintenu fermé à clef par une serrure dont le mécanisme intérieur a été cassé ; il ne peut donc pas s'ouvrir. Il pèse dans les quatre cents kilos et une seule personne ne pourra pas le déplacer. Au sommet de l'escalier se trouve une autre porte qui a été condamnée de l'autre côté par des planches. Une fois ouverte cette porte permet de déboucher dans l'entrepôt à poulets. Quiconque sortira par cette porte sera accueilli avec surprise et méfiance ; le gérant est une personne bonne et digne de confiance et ne devrait pas poser trop de problèmes aux PJ s'ils lui racontent la vérité. Par contre, lui

mentir serait peu sage car, s'il s'en rend compte, le mot sera passé que les PJ sont presque certainement des voleurs et des meurtriers, réputation qu'il n'est pas bon d'avoir dans Dol Amroth à ce jour.

15) Chambre à coucher du chef des brigands · Le chef des voleurs était à peine plus cultivé que ses hommes. Sa chambre est sale et sent l'alcool. Le mobilier se compose d'un lit drapé de soies criardes et dégoûtantes, d'un bureau recouvert de papiers, d'une chaise et d'un coffre en bois. Le bureau ne contient rien d'intéressant ; sur certaines feuilles de papier ont été tracés les plans de différents bâtiments de la cité. Le coffre contient un lourd sac avec quatre-vingts pièces de bronze et quinze d'argent, un tube à parchemin et une épée soigneusement enroulée de chiffons. Le tube à parchemin est vide et magique : il protège son contenu de tout dommage physique. L'épée est également magique conférant un bonus de +10 au BO du porteur. Le coffre est fermé à clé grâce à une serrure compliquée : elle est Très Difficile (-20) à crocheter, est piégée avec une aiguille empoisonnée (poison extrême de niv. 2) Difficile (-10) à détecter et Très Difficile (-20) à désamorcer ; l'échec à la détection, au désamorçage ou à l'ouverture sans désamorçage déclenche le piège.

16) Pièce au Trésor · C'est là que les brigands entreposaient leur butin dans l'attente d'un receleur. Un coffre contient vingt pièces d'argent et soixante de bronze. Une cotte de mailles +5 grâce à son matériau est roulée dans un coin sur le sol. À côté d'elle, un bâton en bois rouge est debout contre le mur ; il n'est pas magique mais a été conçu pour être réceptif à l'Essence et peut stocker un sort (niv. 10 maximum) qui lui est lancé dessus. Ce sort peut être lancé plus tard sans dépense de Points de Pouvoir. Les Points de Pouvoir sont dépensés lorsque le sort est lancé en vue du stockage. Sur une petite table dans le coin Sud-Est, se trouve un gros livre qui peut s'avérer intéressant. Son titre est : Les Pièges et Protections de Lithnantir. C'est de ce grimoire qu'ont été tirés les différents pièges installés dans le repaire des voleurs. Certains, comme le piège en 9, ne sont que de simples mécanismes ; d'autres, comme le piège en 10 et le gardien de cette pièce, sont magiques et ont été mis en œuvre par une série de sorts de niv. 7. Toute la magie décrite dans ce grimoire ne peut servir qu'à protéger et à défendre des objets ou des lieux. Sa valeur marchande dépend du marché en cours lors de la vente ; il devrait pouvoir se vendre dans les cinquante pièces d'or, voire plus. Le trésor est gardé de telle manière qu'il ne sera pas facile de s'en rendre possesseur. Debout au milieu de la pièce se tient ce qui semble être une armure de plates vide tenant une hache à large lame. Si quelqu'un pénètre dans la pièce sans avoir prononcer le mot de passe des voleurs (« Bien Mal Acquis »), elle s'animera pour attaquer. Elle combat et subit des dommages comme un Guerrier niv. 2 normal (BO 56, BD 15, PdeC 47) mais ne sera pas affecté par les Étourdissements, ni par les PdeC/rd, ni par les sorts qui affectent le mental. Une fois défait, ce faux guerrier retournera à son état normal non magique ; par terre, il n'y aura qu'une armure vide rouillée et une hache ébréchée.

3.4 La tâche



L'objectif des PJ sera simple une fois les acteurs mis en place. Il s'agit de survivre au combat contre l'assassin. Il leur faudra aussi trouver le moyen de ressortir à l'air libre. S'ils sont moralement motivés, ils devraient probablement ressentir le besoin de venger le meurtre dont ils ont été témoin.

Personnages Joueurs

Il ne sera pas trop difficile d'incorporer les PJ à cette aventure. N'importe quelle raison aura pu les conduire dans le quartier du Nouveau Port et, alors, le bon moment de les faire entrer dans l'histoire dépendra du MJ. Néanmoins, si le groupe a une certaine tendance à l'insensibilité ou à rechercher l'inaction, le MJ devra établir une connexion préalable entre les PJ et le Ranger pour les motiver un peu plus, du style :

> *«Alors que le vieux Ranger tourne la tête pour répondre à votre salut, un personnage tout vêtu de gris se détache de l'ombre créée par un petit hangar et se précipite vers lui.»*

Aides

En dehors de leurs propres talents et compétences, les PJ ne peuvent s'attendre à aucune aide particulière. Si les rencontres et événements présentés sont bien gérés et si les PJ agissent avec méthode, cela devrait être suffisant pour qu'ils s'en sortent vivant et un peu plus riches.

Obstacles

Il n'est pas nécessaire de rajouter des obstacles à ceux déjà décrits. Les protections et pièges installés par les voleurs ainsi que la cruelle ruse de Joraal devraient être suffisants pour que le groupe d'aventuriers novices soit comblé. Il faut rappeler que les PJ, en simple ballade en ville, auront leurs armes et armures, voire une torche pour un éventuel retour de nuit dans leur logement, mais n'auront pas avec eux des objets tels que corde, lanterne, provisions, etc.

Récompenses

En plus de la satisfaction morale d'avoir pu amener un criminel face à la justice, cette aventure recèle aussi de substantielles récompenses. Les objets laissés par les voleurs constituent un généreux butin pour une bande de jeunes. Il se pourrait aussi que la population acclame les aventuriers qui ont vengé la mort d'une personne aussi populaire que Tiranir.

3.5 Les rencontres

Cette aventure suit un enchaînement structuré d'événements. Le MJ pourra bien entendu le modifier mais il devra faire attention à ce que les PJ ne soient pas submergés ou exaspérés par les compétences supérieures de Joraal. Les différentes rencontres proposées suggèrent que l'aventure se déroule comme suit :

1) · Après avoir fait passer Tiranir de vie à trépas, Joraal voit qu'il y a eu des témoins et s'enfuit dans l'entrepôt. Mentionnez aux PJ que Joraal disparaît dans un nuage huileux de fumée sentant le goudron. Il utilise ensuite la passerelle au-dessus de la cavité servant de stockage au grain et, alors que les PJ le suivent, il lance son grappin vers les madriers, espérant s'échapper grâce aux ombres obscurcissant le plafond. Alors qu'il s'apprête à le faire, la passerelle lâche sous lui et, surpris, il lâche sa corde. Après avoir rapidement récupéré, il se rend compte qu'il ne peut remonter et s'enfuit vers la sortie à l'Ouest.
2) · Les tentatives d'intimidation en 5 et 7 ne le retardent pas longtemps : il fonce à travers. En 7, il s'arrête et tend une embuscade dans la brume. Après avoir tenté une embuscade ou après s'être rendu compte d'après la conversation des PJ qu'il n'a aucune chance d'en tendre une, il se dirige vers 10. Sa façon de foncer tête baissée se retourne contre lui ; alors qu'il se presse pour passer, une Boule de Feu le touche lui infligeant dix-sept Points de Coup.
3) · En arrivant en 12, Joraal se rend compte qu'il n'est pas d'humeur à résoudre l'énigme et s'assoit, se rend invisible et attend que les PJ le fassent pour lui. Une fois la devinette résolue, il bondit tout en jetant par terre une de ses deux petites boules en cristal, espérant que la confusion qui s'ensuit lui permette de s'enfuir par l'escalier.
4) · L'assassin n'a aucun problème avec le pont de cordes en 13 et prend le temps de ralentir les PJ. Il coupe la corde du bas rendant le franchissement difficile et lent. Il attend ensuite dans l'ombre du

couloir juste après la pièce, ses dagues de lancer prêtes, histoire de rendre la traversée encore plus difficile aux PJ. Si des projectiles lui sont lancés, il s'en va.
5) · La confrontation finale avec l'assassin se produit près de la porte Ouest en 14. Ayant constaté qu'aucune des portes se faisant face ne peut lui permettre de s'échapper et n'ayant pu bouger le coffre plein de pierres, Joraal sort ses outils de crochetage et s'attaque à la serrure. Cette vaine tentative le maintient suffisamment occupé jusqu'à ce que les PJ le rattrapent pour l'ultime affrontement.

04 · Fenêtre sur Haragaer

Après l'assassinat de Tiranir le Ranger, les Grisons sont devenus plus entreprenants -dans leurs activités, attaquant les passants sur les routes aux alentours de Dol Amroth afin d'affûter leurs compétences en préparation à l'éventuelle exécution des plans élaborés par leur chef (cf. 5.1). L'aventure Fenêtre sur Haragaer est basée sur une embuscade. Si les PJ sont ceux qui ont participé à l'aventure Meurtre sur les Quais, cette attaque pourra être considérée comme un acte de vengeance pour la mort de Joraal. Si ce ne sont pas les mêmes, cela pourra être expliqué comme étant une pure coïncidence faisant partie de l'entraînement des Grisons. Cette aventure propose plusieurs tests aux PJ aux cours desquels leur moralité et leur esprit seront mis en valeur, ainsi que leurs compétences au combat.

La riche terre autour de Dol Amroth est truffée de petits manoirs appartenant aux hommes les plus influents de la région, aux chevaliers de la couronne, à certains riches marchands et aux dirigeants de quelques guildes d'artisans. En fin d'après-midi, les propriétaires de ces demeures s'y détendent en y organisant des réceptions pour leurs voisins ; alors que la nuit tombe, les routes reliant ces demeures voient passer des groupes de personnes heureuses et bavardes, à pied ou à cheval, se rendant à une réception.

L'aventure Fenêtre sur Haragaer débute en fin de journée avec les PJ en chemin vers une telle fête. Ils déambulent joyeusement vers la demeure d'un riche négociant en vins, qui est réputé pour ses festivités, prêts à passer une agréable soirée.

4.1 L’histoire de Gabbon, l’hymne funeste des Trolls



En 3A 2745, les Grallow appartenaient à la petite noblesse de Dol Amroth depuis des générations. Son dirigeant cette année était Abrin le Grand qui avait deux fils aussi différents l’un de l’autre que peuvent l’être le jour et la nuit. L’aîné, Abris, était un homme bon et calme alors que son frère, Gabbon, était connu comme un être rude au tempérament prompt à s’enflammer. Abris eut la possibilité d’étudier les arts alors que Gabbon n’avait passion que pour les armes. En 2745, Gabbon, à l’âge de quarante-cinq ans, était fatigué de la vie trop tranquille de Dol Amroth ; il s’équipa de ses armes et partit à l’aventure vers les terres au Sud et à l’Est. Il prit un bateau en secret et s’en alla seul, en laissant seulement un message disant qu’il reviendrait un jour après s’être fait un nom. Son père et son frère ne devraient plus jamais entendre parler de lui ; son père tomba malade et mourut l’année d’après alors que son frère fut mortellement blessé lors de la guerre de 2758. En fait, depuis ce jour, plus personne dans la Cité du Prince n’entendit parler de ce jeune frère. Après avoir été blessé par les Corsaires, Abris, sur son lit de mort et sans héritier, désira que le manoir ancestral revienne à son frère errant, insistant sur le fait qu’il finirait par revenir, et que le manoir lui soit donc gardé. Depuis ce temps, le manoir a été entretenu, à intervalles assez irréguliers, par les serviteurs des différents amis de la famille ; aucun d’entre eux ne pense réellement que Gabbon va revenir et c’est uniquement pour respecter sa dernière volonté qu’il n’a pas été vendu.

Après son départ, Gabbon s'est évidemment fait un nom. Dans les terres du lointain Est, il combattit avec une bande de mercenaires et se découvrit une haine profonde envers les Trolls. Cette haine naquit, paraît-il, alors qu'il était l'invité d'un groupe de Trolls dont l'hospitalité était épouvantablement mauvaise. Après une courageuse évasion, il revint leur donner une leçon d'étiquette à laquelle aucun d'entre eux ne survécut. Cela lui valut, au sein de ses associés, le surnom d'Hymne Funeste des Trolls. De nombreuses années passèrent avant que le guerrier, miné par l'âge et par une mémoire vacillante, ne reprit le chemin le menant vers les terres de sa naissance pour rendre visite à son père et à son frère. C'est ainsi, qu'enfin en 2800, il arriva chez lui mais la fatigue liée à son voyage et la réalisation que personne n'était là pour l'accueillir lui firent définitivement perdre l'esprit. Il habite dorénavant dans son manoir mais y vit comme s'il continuait à vivre en terre sauvage. Il n'a revu personne de la cité et personne ne sait qu'il est revenu. Il campe dans les superbes pièces de son manoir comme s'il était seul sur les terres de l'Ennemi. Quelques rapports récents ont fait état de lumières vues à travers les fenêtres de la bâtisse mais ils ne font que renforcer les histoires de fantômes qui courent sur la propriété depuis ces quarante dernières années.

4.2 Les PNJ

Les PNJ de cette aventure sont peu nombreux. Il y a huit Grisons de niveau 2 dont les caractéristiques sont données dans la Table des Principaux PNJ en fin de livret. Il y a aussi Gabbon dont les caractéristiques se trouvent dans la même Table et qui est décrit en détail ci-après.

Gabbon, l'hymne funeste des Trolls



Le dernier fils Grallow est un homme impressionnant : il mesure 2 m pour 150 kg. Il porte de longs cheveux poivre et sel et une barbe grise autour d'un fier visage ; il est sale et négligé et ressemble plus à un homme sauvage ou à un ermite qu'à un noble de Dor-en-Ernil. C'est un Guerrier de niv. 10 mais son âge, d'environ 100 ans, lui pèse ; sa force et ses compétences s'amenuisent. Tout comme sa raison. Il a reconnu ce lieu comme étant chez lui mais n'en sait pas plus. Il rêve souvent qu'il revoit son père et son frère mais ne réalise pas, qu'à une courte distance d'ici, il pourrait savoir chez un voisin où son père et son frère sont partis.

Le vieux guerrier erre dans le manoir et campe dans l'ancienne chambre de son père. Son équipement de combat est rangé dans la pièce attenante ; sur lui, il ne porte qu'un lourd gourdin en chêne et un sac avec des os pour ses chiens. Il porte autour du cou un sifflet en argent accroché à une chaîne dont il se servira pour appeler ses chiens ; le son qu'émet ce sifflet est inaudible pour un être humain. Les os donneront un bonus de 20 pour tenter de calmer les chiens du guerrier.

Tout intrus dans la maison sera considéré par Gabbon comme un voleur et aucune tentative de lui faire croire le contraire ne réussira à percer le voile de démence qui lui obscurcit le cerveau.

Pour cette raison, il attaquera à vue tout visiteur, maudissant tous les voleurs et plus particulièrement ceux dans sa maison. Bien qu'il écoutera les explications données, il ne sera

satisfait que lorsque les intrus seront morts ou s'ils s'enfuient de chez lui. Ses chiens adopteront la même attitude mais, bien qu'ils soient énormes, l'âge les a rendus moins féroces.

Compétences notables : Construction de Pièges 60, Survie dans la Nature 100, Marine 80. Langages : Westron 5, Logathig 4, Adûnaic 3.

Les Grisons

Le groupe d'assassins est constitué de huit Grisons de niv. 2. Tous sont habillés dans le costume de leur culte, des vêtements couvrant tout le corps avec un capuchon, un foulard et des gants, l'ensemble en toile de coton gris. Ils manient l'épée large, dont le fourreau est en bandoulière en travers du dos, et portent cinq dagues de lancer dans leur fourreau à la ceinture. Chacun d'entre eux portent un sifflet au son strident à une chaîne autour du cou qu'ils utilisent pour faire venir du renfort lors d'une mise à mort.

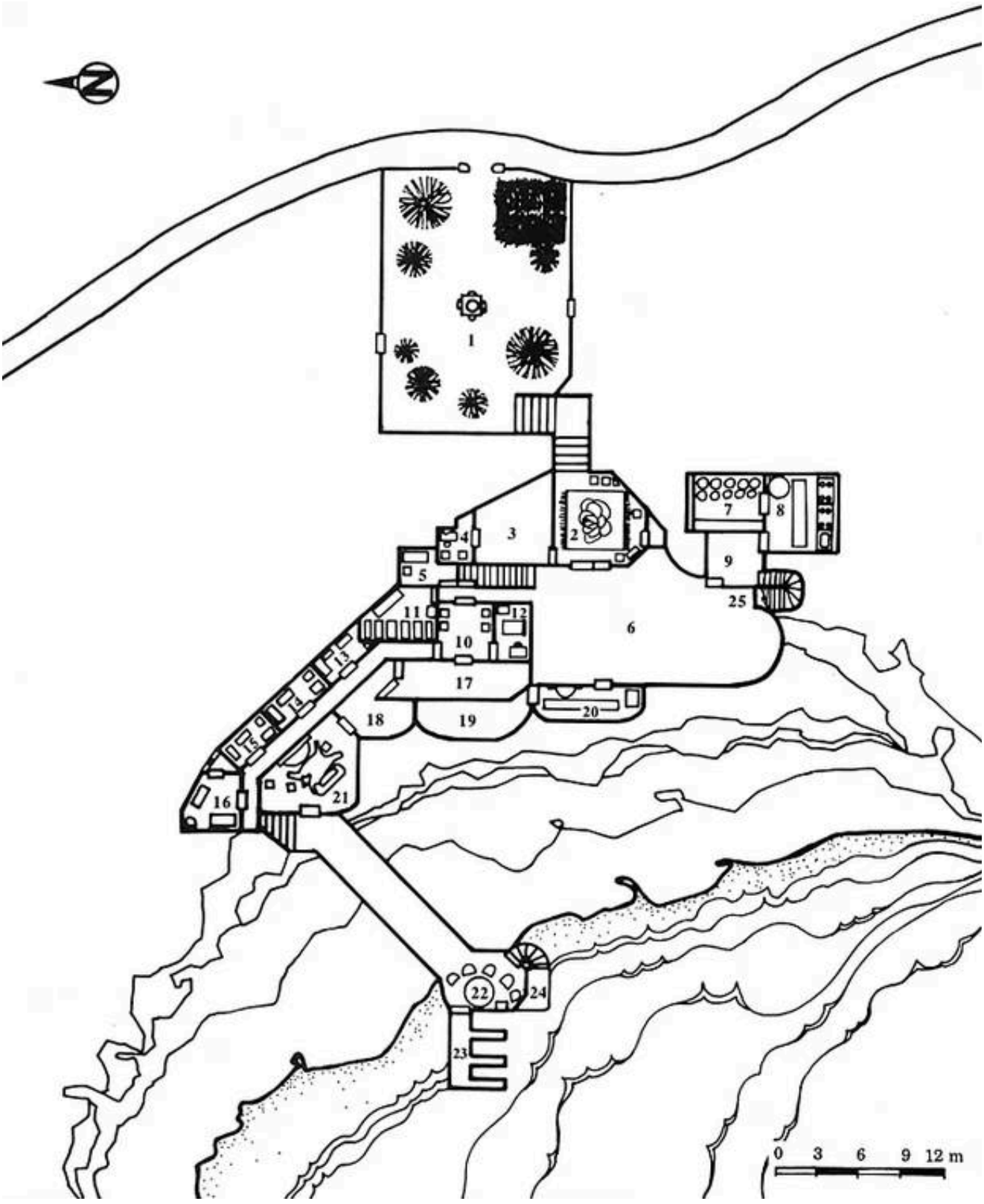
Compétences notables : Filature 42, Embuscade 4. Langages : Westron 5, Morbeth 2.

4.3 Le Manoir Ranoran

Pas très loin de Dol Amroth et donnant sur la mer, le Manoir Ranoran, demeure familiale des Grallow, est accessible par une route où la circulation est moyennement importante. Située dans un petit bois de hauts pins sombres, la propriété est entourée par un mur en pierre haut de trois mètres dont l'accès se fait par un portail en chêne donnant sur la route.

À l'intérieur de la propriété, le sous-bois est constitué de mauvaises herbes et de ronces rendant le passage bruyant et difficile. La cour est cependant restée propre et la maison quant à elle a été entretenue par les serviteurs des amis de la famille qui jouent le rôle de gardiens jusqu'au retour de Gabbon.

Le manoir est construit à flanc de falaise et le toit de l'étage le plus haut est de niveau avec le sol menant au chemin. En quelques marches, la maison subit un tel dénivelé que le plancher du niveau le plus bas n'est qu'à quelques dizaines de centimètres de la limite de marée haute. Le toit est en tuiles d'argile rouge érodées par le temps ; par temps sec, elles offrent une bonne adhérence mais, lorsqu'il pleut ou sous l'effet des embruns, elles sont aussi glissantes que du verre. Les murs donnant sur la mer sous tous percés ou remplacés par endroits de fenêtres au verre épais pour pouvoir bénéficier du magnifique coucher de soleil sur l'Haragaer. Le chambranle des fenêtres est en marbre gris non sculpté. Là où la mer rencontre la maison, à son extrémité Nord, une jetée, couverte, en pierre se termine par une pièce qui sert de solarium où les murs sont en verre ; un quai y a été également aménagé pour les bateaux.



1) Cour · Un mur de deux mètres dix de haut bâti dans le même marbre gris rencontré dans la maison se sépare de la maison pour former cette grande cour. Elle est recouverte de gravier blanc parsemé des aiguilles des pins voisins. En son centre, un poteau y a été planté sur chaque côté duquel un visage en marbre sculpté tient entre ses dents un anneau en fer permettant d'y attacher des chevaux, le tout étant entouré d'un abreuvoir en pierre sculptée. Dans l'angle Sud-Est, se tient une écurie dont les murs sont en bois strié de veines sombres et au toit en chaume. Elle n'abrite aucun cheval, ni harnais car tout a été emmené par les gardiens pour éviter le vol. Il y a quatre issues dans la cour : le

portail à double vantail à l'Est, une petite porte dans le mur Nord et Sud (fermées à clef avec la clef dans la serrure côté cour) et un large escalier dans l'angle Sud-Ouest qui mène à l'entrée (en 2) de la maison en contrebas.
2) Entrée · Les abondantes décorations de cette pièce sont depuis longtemps ternies par l'âge mais leur qualité et style sont encore impressionnants. La plus grande partie du sol en pierre est recouverte d'un beau tapis ; son superbe motif reproduit les pétales d'une rose en train d'éclore. Aux murs sont accrochés des portraits et des tapisseries qui représentent les fondateurs de la famille Grallow en tenue de combat et à la mer. Entre ces représentations, des candélabres muraux sont disposés mais ils sont vides de bougie. Contre les murs, sont placés plusieurs confortables fauteuils ainsi que deux tables basses ; aucun bibelot n'est présent. Dans le mur Sud, une porte en bois s'ouvre sur un placard vide. Dans le mur Nord, une porte en bois verni mène au salon (en 3). Dans le mur Ouest, une grande double porte, à la peinture rouge et or écaillée, donne sur la grande salle de danse (en 6).
3) Salon · Cette pièce est, comme l'entrée, finement meublée mais son mobilier est encore plus confortable. D'épaisses tapisseries représentant du gros gibier de la région, sanglier et cerf entre autres, sont tendues sur les murs. Les dalles en pierre nue noires et grises forment un damier. Plusieurs couches basses sont richement brodées en des motifs intriqués. Trois petites tables en bois artistement poli sont disposées à côté des couches ; elles sont à ce jour devenues ternes. Sur l'une d'entre elles, une petite boîte en argent contenant cinq noix brunes est posée ; chaque noix est un stimulant léger qui, une fois mangée, soigne cinq Points de Coup de dommages non Critiques. La boîte seule vaut dans les trente-sept pièces de bronze. Les deux portes sont en bois verni ; celle du Nord mène au bureau (en 4) alors que celle du Sud mène dans l'entrée (en 2).
4) Bureau · Beaucoup plus fonctionnelle que les pièces 2 et 3, cette pièce servant de bureau n'est décorée que par un bas-relief gravé dans la pierre grise du mur Nord représentant les armoiries de la famille : un bouclier portant une tête d'ours. Juste devant la sculpture, se trouve un bureau en chêne massif noir et un lourd fauteuil ; lui faisant face, deux plus petits fauteuils en bois sculpté ont été disposés. Une fouille des tiroirs, non fermés à clef, du bureau ne rapportera que quelques vieilles feuilles de papier jauni. Sous le plateau du bureau, là où le fauteuil peut être poussé, se trouve un petit objet oblong en métal (2,5 x 2,5 x 15 cm) ; cet objet possède un trou à l'un des bouts dans lequel passe une lanière de cuir suspendue à un clou planté dans le bureau. Il renferme une version différente du sort Étourdissement (liste Lénifiants Spirituels ; pour RM, liste Transferts) ; tous ceux dans 3 mR sauf le porteur en seront affectés. Le sort est activé en tenant l'objet dans son poing ; il faut noter que le fait de le décrocher activera le sort. Une seule charge peut être placée dedans ; pour le recharger, il suffit de relancer dessus le sort Étourdissement. Si par hasard l'objet en main est vide lorsque son porteur est la cible d'un sort directif, l'objet absorbera l'attaque et il sera à nouveau chargé. La seule issue en dehors de la porte d'entrée est un escalier circulaire en pierre dans l'angle Nord-Ouest qui mène dans la Salle de Garde (en 5) du niveau inférieur.
5) Salle de garde · Spartiate par son mobilier, cette pièce abritait le lieutenant de la garde qui avait charge de surveiller le bureau au-dessus. Elle contient juste un lit de camp contre le mur Est et un bureau contre le mur Ouest. Les tiroirs du bureau sont vides et le lit est nu. Au centre de la pièce, une épaisse carpette marron et rouge est déroulée. La pièce donne vers le Hall (en 10) par une porte et vers le bureau (en 4) par l'escalier circulaire dans l'angle Sud-Est. Aucune de ces deux issues ne peut être vue par l'autre.
6) Salle de danse · Cette immense salle est dominée par une profusion de vitres qui occupent tout le mur Ouest et la moitié du plafond. Une grande portion de l'océan peut être contemplée et la vue est superbe malgré quelques baies cassées ou fêlées. Dans une alcôve à l'Est se trouve une basse estrade avec quelques marches y menant côté Sud. Un lustre massif est suspendu du plafond au-dessus de la piste de danse ; il est bien entendu éteint. Il existe trois portes dans cette salle : une au Nord et deux à l'Est. Une des deux à l'Est est une double porte peinte en rouge et or et mène dans l'entrée (en 2) du manoir alors que la deuxième porte, peinte, pour se confondre avec le mur, donne dans la partie

du manoir réservée aux cuisines et dépendances. La porte Nord, également peinte en rouge et or, s'ouvre sur un escalier menant aux pièces du niveau inférieur. À côté d'elle, sur le mur, se trouve une boîte en bois, elle aussi rouge et or. Son couvercle est ouvert et à l'intérieur deux petits sacs en cuir y sont rangés. Dans chaque sac a été placé un petit bâtonnet en métal. Après examen, ces bâtonnets ont été fabriqués pour éclairer comme une torche normale mais sans chaleur. Cette magie est permanente et la lumière qui en émane ne peut être masquée qu'en les recouvrant.

7) Cellier · L'air y sent le moisi et le vinaigre. Des étagères en bois couvrent les murs Nord et Ouest ; le long du mur Est une double rangée de fûts est stockée, chacun d'entre eux est estampillé de la marque d'un négociant en vins local réputé. Chaque fût ne contient plus que de la lie de vin depuis longtemps transformée en vinaigre. Parallèles aux fûts, des crochets sont suspendus au plafond, certains d'entre eux portant encore quelques herbes et légumes desséchés. Il n'y a qu'une seule porte dans cette pièce, qui mène à la cuisine (en 8).

8) Cuisine · Depuis les portes fermées menant dans cette pièce, un faible gémissement se fait entendre. Bien qu'il ressemble aux plaintes émises par les esprits condamnés à errer sur terre après leur mort, ce n'est rien de plus que le bruit du vent s'engouffrant par les cheminées des trois grands fours situés contre le mur Sud. Ces fours sont en briques réfractaires et sont fermés par des portes à glissière en fer forgé. Devant eux, une longue table de travail occupe presque toute la largeur de la pièce ; la zone de découpe de la viande montre qu'elle a souvent été utilisée. Sous elle, sont rangés les différents ustensiles que l'on s'attend à rencontrer dans une cuisine : depuis la batterie de cuisine jusqu'aux couteaux en passant par les broches. Un foyer circulaire, coiffé d'une hotte reliée à l'une des cheminées des fours, est situé dans l'angle Nord-Est de la pièce. Un groupe de petits oiseaux sombres s'est niché dans le four le plus à l'Ouest, la cheminée leur ayant servi de moyen d'accès. Quelqu'un se donnant la peine d'écouter précautionneusement pourra les entendre aller et venir après la tombée du jour. Si la porte du four est ouverte, ils jailliront dans la pièce en une furie de battements d'ailes et de pépiements bruyants, provoquant plus de peur que de mal.

9) Salle des serviteurs · Cette pièce vide servait jadis d'endroit où les serviteurs attendaient les plats venant de la cuisine afin de les servir aux invités les jours de fête. Elle ne contient que de la poussière et résonne d'un faible écho. Une porte en bois mène vers la salle de danse (en 6) et une autre à la cuisine (en 8). La troisième porte s'ouvre sur un escalier qui débouche sur un couloir Nord-Sud passant sous la salle de danse.

10) Hall · Les murs de cette pièce sont recouverts de tapisseries, représentant des scènes de bataille, entre lesquelles sont fixées des torchères. Dans chaque mur se trouve une porte en chêne aux garnitures en bronze. Deux fauteuils rembourrés au large dossier sont poussés contre les murs Nord et Sud. Le sol est garni d'un épais tapis marron.

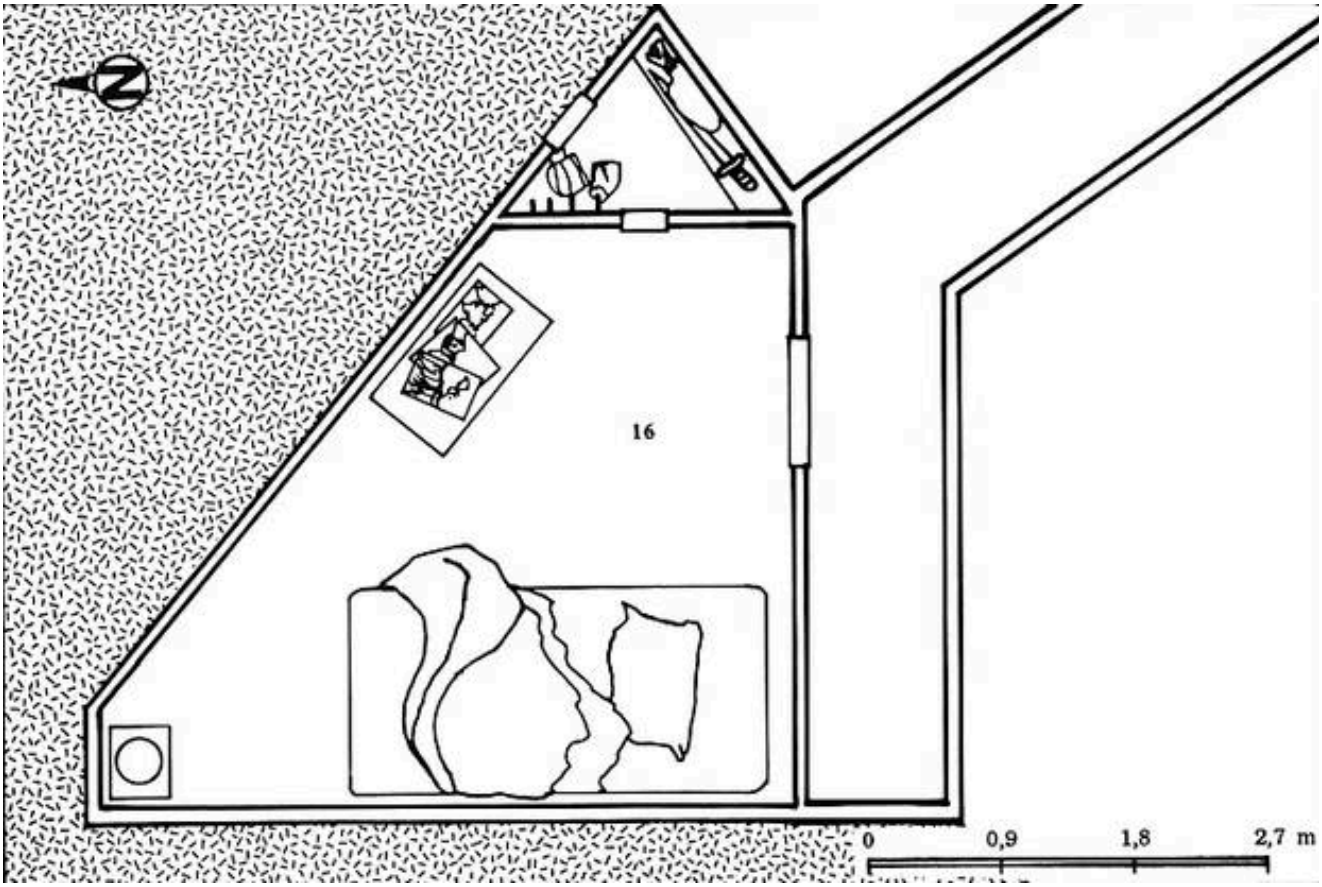
11) Quartiers des serviteurs · Six lits simples sans literie sont alignés contre le mur Ouest. Sous chacun d'entre eux se trouve un petit tiroir vide. Près de la porte en bois se trouve une table de toilette avec une cuvette en laiton, corrodée et verdâtre, et un broc en argile. Une grande armoire est appuyée contre le mur Nord-Est et contenait jadis les vêtements des serviteurs ; les termites l'ont transformée en un piège redoutable. Ils se sont nourris de la partie avant de sa base et l'ont tellement amoindrie que quiconque touchant à peine l'armoire la fera basculer vers l'avant sur tout infortuné à moins d'un mètre quatre-vingt d'elle ; quiconque concerné ayant raté un Jet de Manœuvre subira un Coup Critique B de Contusion. La chute de l'armoire produira un faible bruit. Il n'y aura malheureusement aucun lot de consolation pour les victimes car elle est complètement vide.

12) Quartiers de l'intendant · Cette pièce confortable se trouvant au Sud du hall (en 10) était celle jadis de l'intendant de la maison. Sol et murs sont respectivement recouverts d'un tapis et de tentures aux couleurs lumineuses. Dans l'angle Sud-Ouest se trouve un bureau et une chaise ; il ne renferme rien d'autre que des papiers portant sur l'entretien du manoir. À côté, se tient un lit au dossier richement sculpté pour représenter des vignes en Heurs sur lesquelles des oiseaux chanteurs sont posés. Dans l'angle Nord-Est, une armoire assortie au lit porte une sculpture, à la base, d'un

chat lorgnant l'un des oiseaux. Dans l'armoire, deux livrées, aux couleurs marron et rouge familiales, sont suspendues ; derrière elles, contre le fond de l'armoire, un trousseau des clefs du manoir est suspendu à un clou.

Note : Sauf indication contraire, toutes les portes du manoir ont des serrures ouvertes.

13) Chambre d'hôtes · Des peintures champêtres agréables baignent cette pièce d'une douce atmosphère ; jadis elle servait de chambre à coucher aux hôtes de la famille. Elle est meublée avec goût de meubles tout simplement en bois. Une commode et un lit sont placés contre le mur Nord-Est et, à l'opposé, une armoire est appuyée au mur. Contre le mur Nord-Est se tient une coiffeuse en bois de rose surmontée d'un grand miroir circulaire. Un bureau a été placé dans une niche à droite de la porte. Les différents tiroirs de la commode et du bureau sont vides. Une petite boîte en laiton, style boîte à bijoux, est posée sur la coiffeuse. Elle est vide et piégée ; elle infligera à quiconque la touche sans précaution un sort de douleur magique. Cela résultera dans la perte de 1-1() PdeC pour 2 heures après lesquelles les Points de Coup seront restaurés. Ce dommage ne peut être soigné magiquement, ni par des herbes mais le sort lui-même peut être dissipe normalement. Le piège est +5 à détecter et +10 à désarmer ; il faut abaisser un petit levier sur le côté pour empêcher la magie d'être activée. La boîte seule vaut en ville dans les cinquante pièces d'argent.
14) Chambre à coucher · Un peu plus loin dans le couloir venant du hall (en 10), cette pièce était celle de Gabbon avant qu'il ne parte. Son mobilier est constitué d'un lit, d'un bureau, d'une commode et d'une armoire, le tout de haute qualité et fabriqué dans un bois précieux et décoré de laiton et de nacre de perle. À la différence des autres pièces du Sud du manoir, le lit y est en désordre. Les draps sont sales et sentent le chien mouillé. La commode et l'armoire sont vides, à l'exception des souris qui ont envahi le bas de l'armoire. Une peinture particulièrement réaliste d'un homme âgé travaillant dans un jardin d'herbes médicinales est accrochée contre le mur au-dessus du lit. Quiconque observant le tableau avec attention aura 66% de risques de tomber dans une profonde transe. Une fois la magie du tableau activée, la victime passera 5 + 1-10 rd à étudier les plantes médicinales avec le vieil homme alors qu'elle pensera simplement contempler l'espace. Si l'élève passe les cinq premiers rounds sans interruption à étudier, il gagnera deux degrés de maîtrise en Savoir en Herbes. Il ne pourra sortir de sa transe que s'il est physiquement blessé pour au moins 1 PdeC. Le pouvoir du tableau ne peut être invoqué qu'une fois par mois ; le tableau ne peut être décroché du mur sans briser le sort.
15) Chambre à coucher · Cette pièce fait plus penser à un chenil qu'à une chambre à coucher ; une forte odeur de chien y règne et il y a de bonnes chances pour qu'elle soit occupée par l'un d'entre eux. Le mobilier, identique à celui de la pièce 14, et l'épaisse carpette qui recouvre le sol sont jonchés de poils de chien et de rembourrage de coussins déchiquetés. Dans le tiroir supérieur du bureau, dans l'angle Nord-Est, est rangée une amulette en corne représentant une étoile à cinq branches fixée à une lanière en cuir. Cette pièce était jadis celle du frère aîné de Gabbon, Abris, qui portait un intérêt tout particulier dans l'Essence mais qui avait de bien piètres talents dans ce domaine. L'amulette augmentait ses pouvoirs limités en lui per mettant de lancer un sort supplémentaire par jour d'un niveau connu. De plus, dans la commode dans l'angle Sud-Ouest, une robe bleue plutôt usagée renferme aussi de l'Essence ; elle permet au porteur de devenir invisible une fois par jour. L'enchantement dure une heure maximum ou moins si la magie est dissipée par une action violente telle que faire une chute, asséner un coup, etc. Le porteur se verra comme d'habitude et n'aura pas de problèmes de coordination ail-main mais saura qu'il est toujours invisible tant que personne ne le remarquera.



16) Chambre à coucher du Maître · L'odeur qui y règne est celle d'un être humain ne se lavant pas, pratiquement masquée par une forte odeur de chien. Elle était jadis meublée par des meubles en bois sculpté agrémenté de garnitures en acier. En plus des odeurs récentes, elle montre des signes récents d'occupation. Le lit atteste qu'il a été utilisé récemment ; un broc contenant de l'eau se trouve sur le lavabo dans l'angle Nord-Ouest. Un imposant bureau est poussé contre le mur Nord-Est au-dessus duquel est accroché au mur une peinture d'une tour en bord de mer subissant une terrible tempête ; des éclairs entourent de toutes parts le sommet de la tour, là où une frêle jeune fille contemple les vagues. Le plateau du bureau est recouvert de feuilles de papier jauni sur lesquelles ont été dessinés d'effrayants paysages et de rudes portraits d'Orques et de Trolls. Le travail artistique est moyen et ne vaut rien. Une porte dans le mur Est donne dans une pièce de rangement ; des patères sont plantées dans les murs et une haute étagère est fixée contre le mur Sud-Est. Une cape marron est accrochée à l'une des patères et une armure en cuir rigide est tombée par terre. Cette armure était jadis magique mais, après avoir été abîmée, elle a perdu son enchantement ; le cuir peut être réparé auprès d'un peaussier plutôt compétent. Sur l'étagère, placée si haut que même une très grande personne ne pourra voir sans monter sur un tabouret, sont déposés une épée à deux mains et un sac marin moisi. Dans le sac marin, ont été rangés un sac de couchage, une bourse avec quinze gemmes (30 pb chacune) et ce qui semble être un bracelet fait avec des os de doigts d'Orques. L'épée est très spéciale ; il est écrit sur la lame qu'elle porte le même nom que son maître, l'Hymne Funeste des Trolls, car, quand elle est tirée du fourreau, elle émet un chant funéraire grave qui parle sans dire les mots de la tranquillité de la terre à partir de laquelle les Trolls sont faits. Elle est +5 au BO du porteur en temps normal et +25 contre les Trolls. L'épée est le réceptacle d'une âme semi-intelligente qui ne peut pas communiquer mais qui insuffle lentement dans celui qui revendique l'épée une haine inextinguible vis-à-vis de la race qu'elle désire détruire. Le bracelet d'os détient aussi du pouvoir ; il confère à son porteur la capacité à prendre la forme, l'équipement et le langage des Orques Inférieurs. La forme pourra être maintenue pendant une heure, deux fois par jour ; il faut noter,

cependant, que si le porteur ne sait pas parler le langage Orque sans le bracelet il ne le parlera que quand il sera sous les effets du pouvoir du bracelet, c'est-à-dire une heure deux fois par jour.



17) Hall · Cette pièce est rendue remarquable grâce aux arcades du mur Ouest qui donnent sur la mer. Les graciles arcs en pierre taillée sont sculptés pour représenter un motif complexe de feuilles et sont supportés par de minces piliers en marbre ; sur chacun de ces piliers a été gravée une vigne vierge descendante très feuillue. Le travail de la pierre ainsi réalisé est excellent. Ce hall est la plus belle œuvre de toute la propriété. Les années ont néanmoins marqué ce lieu. Des mauvaises herbes et des plantes grimpantes ont réussi à se frayer un chemin parmi les arches et jonchent le sol çà et là, ajoutant une certaine décoration à la maçonnerie. Cette végétation apporte un cachet supplémentaire à cet endroit, lui donnant l'apparence d'une ancienne ruine, pleine de légendes et de mystères. Gabbon n'a rien noté de tout cela ; il s'est uniquement rendu compte que le sol pouvait être utilisé comme piège. Il a placé un piège à ours sous la végétation du sol. Quiconque passe sans précaution dans cette pièce aura 80% de chances de le déclencher car l'habile Gabbon l'a placé en plein milieu du chemin le plus facile à travers la végétation. Si quelqu'un regarde activement le sol, il aura 20% de chances de remarquer le piège avant de le déclencher (le bonus en Perception pourrait être ajouté à ce jet). Le piège a un peu perdu de sa force à cause de la rouille sur les pièces métalliques ; la victime se tordra quand même la cheville. Son déplacement sera réduit de moitié pendant trois à quatre jours ; elle subira un malus de -15 au combat en mêlée et à toute Manœuvre en Mouvement utilisant la jambe touchée. La douleur sera telle que lors des lancements de sorts un malus de -5 devra être pris en compte. Si la victime porte des bottes montantes en cuir rigide, les effets du piège seront diminués de moitié, tant en durée qu'en intensité.
18) Hall · Une certaine pénombre envahit cette pièce. Bien que le mur Ouest soit percés par quelques fenêtres, le style de cette pièce est différent de celui des autres pièces donnant côté mer. Il y a moins de vitres, plus de maçonnerie et une multitude de petites fenêtres plutôt que des grandes. Cette

disposition a permis aux mauvaises herbes et plantes grimpantes de mieux s'implanter dans la pièce. La majorité des vitres en est recouverte. La décoration intérieure alourdit l'atmosphère que les fenêtres ont créée. Cette décoration est faite de lourds lambris noirs richement sculptés ; sur les lambris côté terre ont été accrochés de petits miroirs. Leur disposition a créé un jeu d'ombres et de lumière à travers toute la pièce. À côté de la porte Est, se trouve un rebord, situé à un mètre cinquante du sol et accessible par quelques marches ; jadis était posé dessus un grand pot à eau décoré qui depuis longtemps sert d'ornementation chez l'un des gardiens du manoir. Ce rebord peut servir maintenant de lieu d'embuscade idéal pour un assassin.

19) Salle à manger · Par nuit de tempête, les vagues se brisent sur les fenêtres aux lourds vantaux de cette pièce. À l'époque où le père de Gabbon était encore le maître, la longue table a accueilli de nombreux soupers tardifs alors que les éléments étaient déchaînés ; il aimait la mer et passait de longues heures dans cette pièce, lisant ou conversant avec ses fils après la fin du repas. La table est en pin blanc et recouverte d'un épais vernis ; une carte y a été fixée. Elle représente les terres et la côte autour du manoir sur plusieurs kilomètres. Les courants y sont représentés et quiconque lisant l'Adûnaic pourra dire, si cela le passionne, qu'un bateau sortant en mer depuis cette crique sera porté vers Dol Amroth pratiquement en ligne droite. Cette salle à manger contient aussi un buffet appuyé contre le mur Est. Ses tiroirs sont vides mais sur son sommet ont été placé deux chandeliers en argent, fabriqués avec art pour s'enrouler autour de la haute bougie qu'il est prévu d'y placer. Le haut des chandeliers se terminent par des feuilles qui captent la lumière, ce qui fait ressembler l'ensemble à une lumineuse fleur épanouie. Chaque chandelier peut être revendu pour quinze pièces d'argent.

20) Cuisine · Prévue uniquement pour les repas légers de la famille ou de quelques amis, cette cuisine est moins équipée que l'autre (en 8). Elle ne renferme qu'un seul four et un petit être, les deux situés contre le mur intérieur et donnant dans la même cheminée qui serpente dans la maçonnerie entre deux fenêtres du mur Nord-Ouest de la salle de danse. Une table de travail occupe toute la longueur de la pièce et des ustensiles de cuisine sont entreposés dessous suspendus à des crochets et rangés dans trois profonds tiroirs. La porte au Nord donne dans la salle à manger (en 19) ; celle à l'Est s'ouvre sur un couloir qui chemine sous la salle de danse et qui rejoint les quartiers des serviteurs (en 11) et l'escalier menant à la salle des serviteurs (en 9).

21) Salle de séjour · La peau d'un gigantesque ours recouvre la plus grande partie du sol de cette pièce. Sur le reste du sol, reposent trois sièges en cuir et un canapé miteux qui font face à une cheminée dans le mur Nord-Est. Au-dessus du manteau, un grand arc composite est accroché au mur. C'est un arc composite +15 ; pour le bander, il faut néanmoins avoir une force de cent et mesurer au moins un mètre quatre-vingt-cinq. Dans un petit sac, posé sur le manteau, se trouve une corde d'arc qui a été enduite de cire pour la protéger. Les murs Nord et Ouest portent des étagères sur lesquelles de nombreuses curiosités, des rouleaux de parchemin aux rubans ternis et des livres d'histoire et sur la mer ont été placés. Rien de tout cela ne vaut grand- chose si ce n'est une carafe en verre taillé qui accroche l'ail ; elle contient un liquide orange à la douce odeur qui a la propriété de préserver le cuir souple. Elle n'a pas mauvais goût et n'est pas empoisonnée ; néanmoins, si quelqu'un boit ce liquide, cela aura pour effet d'agir comme s'il avait bu une bonne lampée d'huile de ricin.

22) Solarium · La meilleure vue que l'on puisse admirer du manoir est bien pâle en comparaison de celle qui peut être observée de ce belvédère tout en vitre. On y accède par une jetée couverte en pierre aux fenêtres sans vitre. Au bout de la jetée, on entre à travers une porte en verre dans le solarium dont le mobilier est composé de cinq solides chaises longues et d'une table ronde, le tout en bois de teck poli agrémenté de garnitures corrodées en laiton. Un coffre se tient près de la porte Ouest, dans lequel se trouvent l'équipement nécessaire pour le bateau qui peut être vu par la fenêtre en train de se bercer sur les vagues et les instruments de pilote, lesquels ont un bonus magique de +40 pour la navigation en mer. Ils vaudraient une cinquantaine de pièces d'or à condition de rencontrer le capitaine-marchand qui aurait une telle fortune sur lui.



23) Quai · Un quai en pierre fait suite au solarium qui peut contenir trois bateaux. Dans l'emplacement le plus proche, se trouve le bateau qui ramena Gabbon chez lui. Il a une forme étrange mais tient bien la mer. Il mesure sept mètre quatre-vingts de long, possède une petite cabine et un seul mât sur lequel peuvent être hissés une grand-voile et un foc. Naviguer avec ne sera réservé qu'à des marins compétents ; si les voiles sont envoyées et qu'il est poussé hors du quai, le courant, comme précisé en 19, l'emportera dans le Nouveau Port de la Cité du Prince en quelques heures.
24) Pont · Le bois de cette structure est pourri ; quiconque marchant dessus a 60% de chances de chuter à travers et de tomber dans la mer soixante à cent cinquante centimètres plus bas suivant la marée. En hiver, cette chute dans l'eau peut être mortelle car l'eau est si froide qu'elle tuera en quelques minutes ; sortir de l'eau sera difficile. Dès que le pont aura été percé, le reste de sa surface sera si affaibli qu'il aura 80% de chances de s'effondrer. De plus, il sera glissant et humide à tel point que les chances de grimper dessus seront faibles ; pour arriver à se hisser dessus depuis la mer nécessite une manœuvre Très Difficile (-20) dont le résultat devra au moins être de 60 (i.e. un jet modifié de 96 ou plus). Bien sûr, avant de se hisser, le PJ aura dû réussir à nager dans une mer agitée et survivre aux requins …
25) Escalier principal · Cet escalier vient de la salle des serviteurs (en 9) et passe sous la salle de danse. Ses murs sont dénudés et portent des torchères vides ; les marches sont en pierre lisse. Gabbon les a enduites de graisse contre les intrus. Cela sera noté à temps si quelqu'un observe le sol et réussit un Jet de Perception +20. En sachant qu'il y a de la graisse sur les marches, utiliser l'escalier sera une manœuvre Facile ; dans le cas contraire, la manœuvre est Très Difficile et, en cas d'échec à la manœuvre, un malus de +15 devra être ajouté au jet d'échec de manœuvre. Si la victime passe en courant, la manœuvre devient Pure Folie mais le malus n'augmente pas.

4.4 La tâche

En ce début de soirée, la tâche des aventuriers est des plus limpides : il faut qu'ils survivent. Ils sont attaqués et poursuivis ; ils devront se défendre par la force tout en utilisant la ruse. Les PJ peuvent se trouver de nouveaux objectifs en tentant de capturer un de leurs agresseurs, en essayant de comprendre le mystère qui entoure le vieil homme ou tout simplement en recherchant du butin ; c'est à eux de choisir. Pour rendre la partie équilibrée, il faudra que leur but principal soit de rester vivant.

Personnages Joueurs

Ils pourront être amenés dans cette aventure de différentes manières. Ils pourront avoir été invités à une soirée, être en train de se rendre d'une région à une autre sans but particulier ou être en train d'accomplir une mission qui les amène sur le site de l'aventure. Le seul facteur important est de faire en sorte qu'ils soient sur la route qui passe près de la propriété vers vingt heures un jour où le vent souffle en rafales et où il fait froid ; à partir de ce moment-là, les choses iront d'elles-mêmes. Alors qu'ils chemineront le long de la propriété des Grallow, une embuscade qui leur a été tendue échouera.

Pour une raison quelconque, huit Grisons les attendent mais leur attaque sera mal déclenchée de telle manière que les PJ auront l'opportunité de se glisser dans la propriété. À partir de cet instant, la chasse est ouverte. Deux paires d'attaquants feront le tour de la propriété pour rechercher d'autres issues pour pénétrer dans le domaine (il n'y en a pas d'autres) afin de couper la route aux PJ ; ceux-ci n'interviendront pas sauf si le MJ le juge utile. Ils resteront à l'extérieur jusqu'au petit matin puis s'en iront de peur d'être découverts. Les quatre autres suivront les PJ dans la propriété par le portail ou en escaladant le mur si les aventuriers barrent l'entrée.

Aides

Il ne faudra pas trop compter dessus pour cette aventure. Tous les PNJ impliqués ne veulent pas du bien aux PJ, ils n'auront donc aucune aide. La seule aide réelle éventuelle viendra de Gabbon dans la mesure où il n'aime pas plus les Grisons que n'importe quel autre intrus ; ses chiens réagiront comme lui.

Une aide indirecte pourra se produire lorsque l'un des assassins sera la victime d'un des pièges tendus par Gabbon ; par exemple, celui dans les marches en 25 où le malheureux tombera nez à nez avec Gabbon en bas de l'escalier. Le corps sans vie de l'intrus sera retrouvé manifestement ayant été victime d'une chute… L'effet n'en sera que renforcé auprès des PJ si ces derniers trouvent le corps avant d'avoir appris que Gabbon est de retour chez lui.

Obstacles

Le principal obstacle reste bien sûr ce groupe d'assassins vêtus de gris. Vu leur entraînement, le MJ pourra opposer à ses joueurs une certaine adversité agrémentée, s'il le souhaite, de renforts, venus de

l'extérieur. De plus, il y aura Gabbon, ses chiens (leur nombre est laissé à l'appréciation du MJ) et les pièges tendus dans la maison. Tout cela devrait permettre aux PJ de passer une bonne soirée !

Récompenses

Pour les PJ qui considèrent que la vie n'est pas une récompense suffisante, une petite quantité de richesse se trouve dans le manoir. Rien que le mobilier devrait les satisfaire, sans compter les biens personnels de Gabbon. Une certaine renommée pourrait être acquise par les premières personnes révélant l'existence d'un groupe organisé d'assassins dont la base est si proche de Dol Amroth. Certaines personnes pourraient être ravies d'apprendre le retour de Gabbon. Si le vieil homme meurt, il serait préférable que Dol Amroth apprenne qu'il a été tué par un des Grisons ; dans ce cas, malheureusement, gloire et fortune n'iront pas ensemble. Les aventuriers colportant le récit d'assassins vaincus dans le Manoir Ranoran feraient bien de ne pas y vendre les biens de la famille Grallow. Les aventuriers pourront en tirer renommée ou richesse mais pas les deux.

4.5 Les rencontres

Le MJ devra bien gérer les rencontres et les prévoir quand elles lui semblent appropriées. S'il préfère s'en remettre au hasard, suggestion lui est faite de **lancer 1d100 toutes les vingt minutes de temps de jeu** et de se référer au résultat obtenu.

01-60 : Aucune rencontre.
61-75 : Une rencontre avec un Grison peut se produire de plusieurs manières. Un jet de surprise devra être réalisé avec un certain avantage pour le Grison grâce à son entraînement. La circonstance spécifique influencera l'importance de cet avantage. Une fois les deux parties en présence, le Grison utilisera son sifflet. Cela aura pour effet d'attirer un autre Grison tous les deux à cinq rounds. Les chiens de Gabbon arriveront sur les lieux de la rencontre au bout de huit rounds et Gabbon en personne au bout de dix rounds.
76-84 : Un Grison dans l'attente des PJ mènera à une rencontre similaire à 61-75. Le début du combat sera différent. L'assassin choisira une cachette avec soin et compétence ; par exemple, le rebord à côté des marches dans le hall en 18. Il ne se dévoilera que pour déclencher son attaque. Après l'avoir initiée, il tâchera d'utiliser son sifflet et l'arrivée d'intervenants se produira comme pour 61-75.
85-93 : Une rencontre avec un ou plusieurs chiens peut se révéler intéressante. Ces bêtes sont méfiantes de nature ; quiconque s'y connaissant dans les chiens aura des chances de s'en faire des amis. Des moyens magiques pourront aussi les calmer mais n'arriveront pas à leur faire oublier les ordres spécifiques qu'ils ont reçus de leur maître. Si un combat s'engage contre les chiens, les aboiements attireront les autres chiens en deux rounds. Les Grisons n'arriveront qu'au bout de quatre rounds et Gabbon au bout de huit rounds.
94-00 : L'éventuelle rencontre avec Gabbon est décrite à la section 4.2. S'il choisit d'attaquer, ce qui est probable, il n'appellera ses chiens que s'il est en danger ; néanmoins, le bruit d'un combat les fera arriver au bout de cinq rounds. Un premier Grison arrivera au bout de six rounds, les autres arriveront, ensuite, un par un tous les trois rounds ; ils n'interviendront probablement pas tout de suite, attendant que les belligérants se soient le plus possible affaiblis, voire entre-tués. Ils se serviront de toute occasion leur étant offerte pour tendre des embuscades ou décocher des projectiles.

Note : dans chacune de ces rencontres, le MJ pourra modifier le rythme d'arrivée des intervenants. Faire se rencontrer tous les protagonistes en une seule fois peut s'avérer frustrant pour les joueurs, que leur personnage soit vainqueur ou pas.

05 · La Colline aux Grisons

Dans une clairière assez reculée sur les terres du Fort des Bois se tient une petite colline basse. Les ruines d'un cottage et d'une tour de guet incendiées y attestent des dommages infligés par les Corsaires en Dor-en-Ernil. Depuis peu, cette colline s'est voilée d'une brume froide même lors des jours les plus clairs. L'air y est chargé à tel point que les cheveux d'une personne se dressent sur sa tête et qu'un cheval normalement calme sera difficile à contrôler. Le lieu de rendez-vous des Grisons de Dol Amroth se trouve caché par cette brume.

Les murs en pierre et les contours de la colline forment un labyrinthe de ravines et de dépressions sombres. Entre les rochers pousse de la mauvaise herbe ; les chemins restent libres de toute végétation et le passage y est normal. Dans ce qui tenait lieu jadis de cour au cottage, le culte y a établi un lieu de célébration des Ténèbres ; sur toute l'étendue de cette colline, dans des recoins que les rayons du soleil ne peuvent atteindre, ont été établis de petits autels où les objets du culte ont été placés. Ces dix talismans en fer forgé procurent leur pouvoir aux Grisons. Ils permettent à leur chef de créer divers objets magiques qui les aideront dans leurs exploits. Tant que les talismans ne sont pas exposés au soleil, leur pouvoir augmente ; ce culte grandira un peu comme Sauron, sous le déguisement du Nécromancien, bâtit sa force dans Mirkwood en pleines Terres du Milieu.

5.1 L'histoire de la Colline aux Grisons

Dix ans après l'attaque de Dol Amroth par les armées du Sud, un jeune homme du nom de Gontran, orphelin d'un père soldat de la garde du Prince, était devenu aigri par son triste sort. Après la mort de son père au combat, il avait hérité d'une petite somme d'argent, une sorte d'allocation venant du Prince. Cet argent partit rapidement en fumée et le garçon amer n'avait pas fait grand-chose pour améliorer sa vie. Dans sa médiocrité, il tenait le Prince responsable de sa mauvaise fortune mais ne pouvait rien faire de plus, vu sa position, que de se plaindre à qui voudrait bien l'écouter ; un groupe d'amis d'enfance rapidement se constitua.



Les choses commencèrent à changer lorsque le jeune homme, à la recherche de nourriture dans la forêt, tomba par pure chance, alors qu'il était à la poursuite d'un écureuil noir, sur un petit sac caché sous des herbes contenant des objets cabalistiques en fer. Ces objets d'un ancien temple de Sauron captèrent son attention et lui firent développer de nouvelles idées. Notamment comment se venger de la malveillance, pensait-il, que le Prince avait à son égard. Il eut l'idée de disperser les objets parmi des ruines sur les terres du Fort des Bois, chaque objet étant disposé en un lieu d'ombre permanente. Une fois tous ainsi placés, leur pouvoir se libéra ; la personnalité de Gontran changea. Il devint charismatique et de plus en plus énergique. Il se retirade la compagnie des êtres humains, vivant seul sur sa colline tout en se renforçant. Quand son Maître sentit que le moment était venu, Gontran se mit à recruter. Il rechercha des êtres influençables et les domina grâce à sa propre volonté altérée. Il leur enseigna les compétences que lui-même avait acquises des talismans : comment être discret et rusé pour devenir un parfait assassin. Il avait étudié seul pendant une trentaine d'années car son apprentissage sans professeur avait été lent. Grâce à son aide, ses élèves progressèrent beaucoup plus rapidement. Au fur et à mesure qu'il attirait des ouailles à son culte, le pouvoir des talismans grandissait. Une brume maléfique se forma autour de la colline et un sentiment croissant d'espérance envahit ses hommes.

Il commença à compléter leur enseignement par de l'équipement et des sorts ; il les envoya mettre en pratique ce qu'ils avaient appris sur des fermiers locaux, selon un plan soigné d'instauration d'un

règne de terreur sur la cité. Gontran sentit que ce plan le rembourserait des injustices subies mais il est, à ce jour, lié à la volonté du Seigneur Ténébreux et à ses plans contre Minas Tirith.

La découverte de la Colline aux Grisons par Tiranir força les assassins à agir plus tôt que prévu ; leur premier coup contre une personne réputée semble avoir été prématuré. Néanmoins, le succès de cette mission a convaincu Gontran des capacités de son culte, ses ouailles sont devenues de plus en plus entreprenantes dans les mois qui ont suivi cette attaque. Il pense que ses forces sont pratiquement prêtes maintenant, après le raid qui a pris la vie d'un des nobles les mieux protégés de Dol Amroth. En ville, les notables ont décidé que les choses sont allées trop loin. Un petit groupe, les PJ, a été formé pour enquêter sur la recrudescence récente des meurtres. Aucun lien particulier n'a été remarqué entre les différents assassinats mais certains disent que Tiranir, la première personne importante ayant été tuée, a dû découvrir quelque chose qui a déclenché cette violence. Ces mêmes personnes ont suggéré que les enquêteurs aillent interroger son fils.

5.2 Les PNJ

Il est improbable que les PJ apprennent à connaître les Grisons ailleurs qu'au combat. C'est la raison pour laquelle la plupart d'entre eux sont détaillés dans la Table des Principaux PNJ du chapitre 6.0. Le chef des assassins, son fidèle lieutenant et le fils de Tiranir, Tinindil, sont par contre décrits ci-après.

Gontran le Grison



Suite à ce qu'il en est dit en 5.1, Gontran est quelqu'un d'abject. Sa vie a été difficile mais c'est lui qui a choisi de suivre le chemin qui l'a mené vers les ténèbres. Sa nature n'a pas été transformée par les talismans ; elle a plutôt été renforcée par la volonté de son Maître. Sa jeunesse fut pleine de colère et de frustration mais, à la tête de sa bande de tueurs, il a pu s'assumer pleinement. H se sent investi dans la réalisation d'un grand but et cela le ravit.

Son long apprentissage sous la tutelle des talismans lui a conféré quelques compétences inhabituelles. Il a appris le rituel requis pour créer des objets enchantés et les techniques de fabrication d'objets non magiques très efficaces (cf. dans la section 5.3 la pièce de stockage en 9). Il a appris l'art de la discrétion et de la ruse indispensable aux assassins et l'a enseigné à ses élèves. Il lui a été octroyé de lancer des sorts inconnus des Humains non ensorcelés par le Seigneur Ténébreux ; ils font partie du royaume de l'Essence et sont décrits ci-dessous.

3 · Bond/Réception. Ce sort permet au bénéficiaire d'effectuer des bonds et de se recevoir sans problème à trois la norme (si un homme peut sauter 3 m, avec ce sort il peut sauter 9 m ; s'il tombe, la distance de chute sera réduite de deux tiers pour le calcul des dommages). Les effets durent 10 mn/niv. du lanceur.

4 · Furtivité. Le bénéficiaire se déplace en silence total. Ce sort ne permet pas de supprimer les sons mais donne une plus grande compétence dans le déplacement furtif : +100 en Filature. Ce sort

n'empêchera pas son bénéficiaire de faire du bruit s'il le désire, ni d'en faire si le Jet en Filature est raté. Les effets durent 10 mn/niv. du lanceur.

5 · L'Ombre. Ce sort permet au lanceur de devenir sa propre ombre pour une période préalablement définie (maximum 10 mn/niv. du lanceur). Sous cette apparence, il pourra percevoir l'environnement d'une manière générale (i.e. ressentir la forme et la taille d'une pièce ou la présence d'un être vivant mais sans voir les couleurs ou sans identifier qui). Sous les effets de ce sort, le lanceur sera limité à une seule forme de mouvement : il pourra se fondre aux ombres existantes et se déplacera avec elles lors de leur mouvement qui est fonction des rayons lumineux frappant le corps opaque qui les crée.

6 · Venin. L'assassin peut créer une dose de poison mortel (niveau d'attaque égal à la moitié du niveau du lanceur) sur n'importe quel objet. Le poison ainsi enduit, que ce soit sur une épée, une assiette ou autre, restera actif pendant 10 mn/niv. du lanceur. Le poison créé doit pénétrer la victime par voie orale ou par blessure. La mort qui s'ensuit est lente et terriblement douloureuse (en 2-20 rd) et les effets ne peuvent être supprimés que par magie.

8 · Ombre Mouvante. Comme le sort de niv. 5 mais l'assassin peut se déplacer à sa guise à une allure de marche ; la durée doit aussi être préalablement définie et elle est au maximum de 10 mn/niv. du lanceur.

10 · Disparition. Grâce à ce sort, le lanceur retourne instantanément à un endroit préalablement désigné ; ce lieu spécifique doit géographiquement être à moins de 16 kmR/niv. du lanceur au moment où il lance le sort. Uniquement le corps du lanceur est ainsi transporté et un objet connu de lui doit se trouver à l'endroit d'arrivée.

Le chef des Grisons peut lancer chacun de ces sorts et il possède 24 Points de Pouvoir par jour pour les lancer qui lui sont fournis grâce au pouvoir des talismans. Si RM est utilisé, pour pouvoir lancer le sort Disparition, Gontran devra effectuer un Jet d'Échec Extraordinaire (Manuel des Sorts, section 10.9) ou il pourra le détenir d'un objet.

Dans ses rapports avec ses recrues, Gontran est inflexible et rude ; il est dynamique et leur sert d'inspiration, ce qui est le signe d'un grand chef. Il détient ses compétences de son Maître et il s'en sert avec brio. Ses hommes lui sont très dévoués ainsi qu'à sa cause. Chacun d'entre eux se plaignait ou avait des raisons d'en vouloir au Prince. En tant que chef, Gontran a été aidé par le savoir reçu. Au combat, il est froid et lucide. Il dirige ses troupes avec maîtrise et intelligence grâce à des injonctions et des signaux bien répétés. Il combat lui-même plutôt bien et fait preuve de ruses et tours redoutables. Il aura cette attitude tant qu'il pensera être victorieux ; s'il est confronté à l'échec ou à la mort, le désespoir l'envahira très vite et sa capacité d'analyse des événements lui fera défaut. Il est probable, en fin de compte, que sa raison le laisse choir le réduisant à l'état de bête acculée.

Compétences notables : Crochetage 58, Désarmement de Pièges 55, Embuscade 9, Escalade 70, Filature/ Dissimulation 65, Acrobaties 70, Communication par Signaux 79, Construction de Pièges 65, Contorsionnisme 55, Rituel (permet, dans sa chapelle, l'enchantement de certains objets) 85. Langages : Westron 5, Morbeth 2. Liste de Sorts : spécial.

Balthrod

Tout comme son mentor, Balthrod nourrit depuis longtemps une haine tenace envers le Prince de Dol Amroth. Son père servait aussi dans l'armée de la cité mais n'était jamais très fiable dans son

travail. Il trouva la mort lors d'un duel après avoir tenté de faire chanter un de ses supérieurs. Comme l'officier n'était pas puni, Balthrod crut à l'existence d'un complot contre sa famille. Cette idée était irrationnelle et ses amis surent lui dire. À vingt-cinq ans, son opinion était forgée et le bon sens de ces camarades n'y changea rien. Un soir, dans une taverne, ses propos incohérents trouvèrent une oreille compatissante. Cet homme plus âgé comprenait ce qu'il disait, ressentait ce qu'il éprouvait ; ainsi naquit l'amitié entre Gontran et Balthrod.

Le jeune homme se révéla être un élève attentif au destin prometteur. Sa ferveur collait à celle de son professeur et il devint rapidement le second de ce groupe d'insatisfaits. Il est devenu un assassin compétent. Il ne possède pas le charisme de Gontran et ne pourra pas diriger la bande mais il n'a pas une telle aspiration. Il est fanatiquement loyal et mourrait pour Gontran si un tel ordre lui était donné. Au combat, c'est un solitaire ; en tant qu'élève, son seul échec est de ne pas avoir retenu les tactiques de combat en groupe et de ne pas maîtriser le travail d'équipe. Épée en main, il est redoutable ; seul, il peut accomplir ce qu'un groupe de personnes effectuerait.

Il est également le seul à avoir appris, parmi les ouailles de Gontran, à lancer les sorts du culte. Il les connaît jusqu'à son niveau (6) et dispose de ses propres 12 Points de Pouvoir.

Compétences notables : Crochetage 42, Désarmement de Pièges 37, Embuscade 6, Escalade 50, Filature / Dissimulation 42, Pistage 20, Acrobaties 45. Langages : Westron 5, Morbeth 1. Liste de Sorts : spécial

Tinindil



Ce jeune homme n'est pas disposé à suivre les traces de son père. En pleine puberté, il montre des signes de maturité qui en feront certainement un courtisan à la faible volonté. Il a été élevé depuis la mort de sa mère par une tante qui n'a pas arrêté de le dorloter. C'est un enfant gâté capricieux. Après avoir passé plusieurs minutes à douter des chances de quiconque à retrouver les assassins de son père, il se calmera et écoutera les questions qui lui seront posées. Si des questions correctement prononcées lui sont adressées (i.e. « Ton père t'a-t-il dit ou a-t-il fait quelque chose de particulier le jour de sa mort ? »), il se rappellera l'étrange récit que Tiranir lui a fait au sujet d'une brume recouvrant une butte rocheuse. Il se souviendra vaguement de la localisation du lieu, étant allé une fois avec son père près de l'endroit en question il y a plusieurs années alors que tout deux chassaient. Hormis ces révélations, il ne sera d'aucun autre intérêt et sa tante aura tendance à congédier les PJ. Elle ne porte aucun intérêt dans la violence, que ce soit pour une bonne cause ou non, et fera tout pour préserver son petit Tinni de tout dommage… et merci beaucoup !

5.3 Le lieu

La direction indiquée par Tinindil s'avérera suffisamment exacte. La colline en question est située dans une vallée créée par deux collines plus hautes recouvertes de hauts hêtres. De l'orée de cette forêt, il est difficile de déterminer quoi que ce soit concernant le repaire des assassins à cause de

l’épaisse brume qui le recouvre. La seule chose pouvant être distinguée est le sommet de l’ancienne tour de guet qui émerge du brouillard grisâtre.

Une surveillance des lieux d’accès à leur repaire est toujours assurée par les assassins depuis plusieurs cachettes très bien camouflées. Il est improbable que les PJ puissent parvenir au pied de la colline sans être vus : 80% de chances d’être vus s’ils s’avancent normalement, 50% s’ils prennent le soin de masquer leur approche si chacun d’entre eux réussi un Jet en Filature/Dissimulation. Au moment de leur visite, une bonne partie des élèves seront absents, dans la mesure où un bon nombre d’entre eux doivent assurer leur vie quotidienne en tant que citoyens normaux. Ceux présents dans le repaire n’auront pas beaucoup de temps pour se préparer mais pourront rejoindre leurs positions défensives. Elles diffèrent de celles que l’on peut s’attendre à rencontrer dans un camp de soldats. Ces hommes sont entraînés à surprendre et non pas à effectuer un assaut frontal. -Leur chef est sûr qu’ils pourront, grâce à ses tactiques, défaire un aussi faible groupe - celui des PJ ! C’est pourquoi les assassins attaqueront par un ou par deux depuis leurs cachettes sous le pont ou derrière les murs. Leurs efforts seront coordonnés mais aucune bataille rangée ne sera menée si tout autre alternative se présente.

Les lieux sont occupés comme suit. Gontran et Balthrod sont tout le temps présents ; ils sont les seuls enseignants tant que le règne de terreur n’a pas encore débuté. Seront aussi présents quatre membres du culte de niv. 4, huit de niv. 2 et onze de niv. 1. Ils seront embusqués dans les ruines dans diverses cachettes, prêts à jaillir pour frapper les intrus. Si par le plus pur des hasards les PJ arrivent à l’improviste, ils seront moins dispersés en train de vaquer à leurs occupations dans leur campement. Aux premiers signes de troubles, ils se dirigeront vers leur cachette aussi vite que possible.

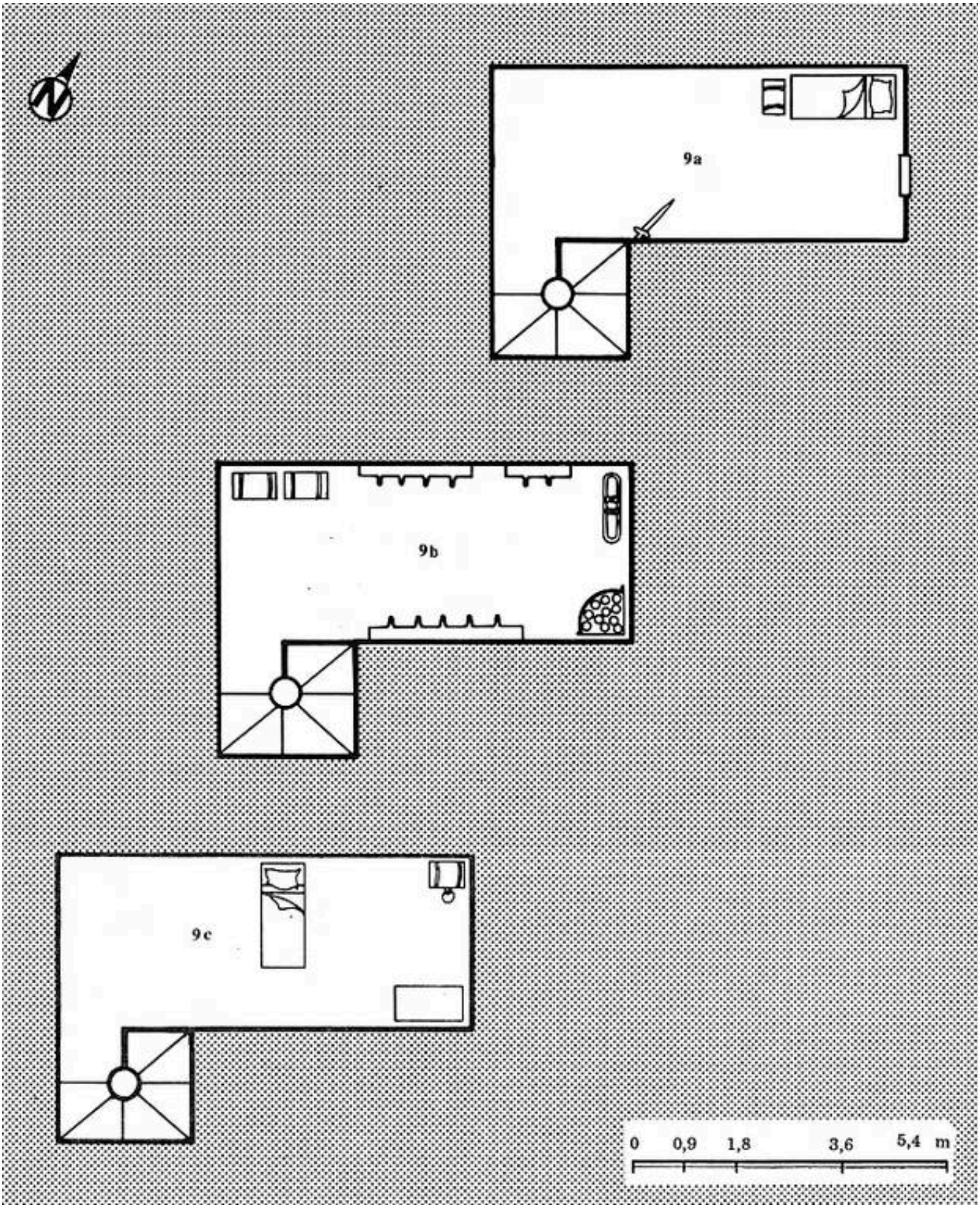
Note : le MJ devra tenir compte de la composition du groupe de PJ ainsi que de leur manière de jouer pour effectuer des ajustements afin de maintenir l'équilibre de cette aventure. Le MJ devra considérer les compétences, les possessions et les limitations des PJ pour ajuster, si nécessaire, le nombre des Grisons à la hausse ou à la baisse.



1) Sellerie · Cette pièce servait jadis de rangement pour l'écurie en 2. Contre les deux murs restants peuvent être vus des patères et des étagères pour les selles et divers équipements nécessaire pour monter à cheval. Depuis longtemps l'équipement a disparu et les râteliers de rangement sont pour la plupart brisés et inutiles. Dans l'angle au Sud, une petite partie d'étagère a été réparée. Dans un trou de 10 cm de diamètre sur 15 cm de profondeur se trouve un curieux morceau de fer forgé. Sa forme ne représente rien de particulier mais dérange l'ail. C'est bien sûr l'un des dix talismans servant de focus au culte. Si un PJ examine les murs ou s'il cherche activement un objet en fer forgé, celui- ci sera facilement trouvé ; sinon, un Jet en Perception devra être réussi pour le trouver.

2) Écurie · La large porte de ce bâtiment gît sur le sol en planches de chêne ; l'angle entier du mur Nord a été entraîné avec elle. Quelques madriers carbonisés jaillissent du sommet des murs restants et du sol là où les stalles avaient été construites. Le reste du bois a servi à alimenter le feu lors des cérémonies en 4. Dans les angles Est et Ouest de vieilles poutres servent de support à des cascades de plantes grimpantes bien fournies qui tombent jusqu'au sol. Elles ont été soigneusement entretenues par les assassins. Derrière chaque rideau de végétation, un espace peut servir de cachette. Trois Grisons y sont embusqués : deux novices dans celle à l'Est et un adepte dans celle à l'Ouest. Leur plan de bataille est le suivant : les deux novices déclenchent leur attaque en premier alors que l'adepte essaie de profiter de la confusion qui s'ensuit pour frapper à son tour. Dans l'angle au Sud, une petite anfractuosité a été creusée entre plusieurs pierres du mur ; dedans se trouve un deuxième talisman semblable au premier. Pour le découvrir, les mêmes directives s'appliquent que pour celui dans la sellerie en L.
3) Dortoir · De tous les bâtiments qui composent ce cottage, celui-ci est le seul que les Grisons ont complètement reconstruit. Le toit de bardeaux en cèdre, une petite partie de la maçonnerie et toutes les fenêtres - trois sur chaque façade - sont relativement neuves. Cette bâtisse abrite vingt lits à une personne et sans tiroirs dessous. Les matelas et les draps sont simples et de qualité normale. Dans la partie Sud se trouve une grande table sur laquelle ils prennent leurs repas. Cette pièce est propre et rien n'y traîne. Les novices seraient punis s'ils ne l'entretenaient pas soigneusement. Cela fait partie de leur entraînement et il n'est pas pris à la légère. Si les PJ ont été remarqués lors de leur approche, le dortoir sera vide. Si les PJ les surprennent et s'ils entrent dans le dortoir sans trop de bruit ou sans que les assassins aient eu le temps de prévenir ceux qui dorment, un adepte, deux initiés et trois novices seront en train de dormir. Ils ont le sommeil léger mais comme la porte n'est pas fermée à clef les PJ auront de bonnes chances d'en éliminer quelques-uns avant qu'ils ne se réveillent.
4) Cour · Cette zone est le point central servant de chapelle au culte des assassins. La brume et la sensation étrange y sont très pesantes à tel point que tout animal non entraîné à être confronté à la Noire Magie refusera de pénétrer dans ce lieu ; s'il y est contraint, il ruera, hennira et tentera de s'enfuir. Un foyer peu profond a été aménagé dans le sol en retirant les dalles et en enlevant la terre. Gontran s'en sert d'autel pour son culte voué au Mal. Au- dessus des cendres, la brume y est tellement épaisse qu'elle est pratiquement opaque, ressemblant à un nuage de lait boueux. En son sein, des formes sombres troublantes vont et viennent. Une forte impression de menace plane dans l'atmosphère. Le Mal y est très puissant et quiconque assez fou pour le prendre à la légère paiera lourdement sa témérité. Les vapeurs au-dessus du foyer entourent le centre des forces qui sont générées par les talismans éparpillés sur la colline. L'imprudent en ce lieu subira les mêmes effets que ceux qui ont emprisonnés Gontran la première fois. Les forces tenteront de prendre contrôle des esprits consentants ou non protégés ; bien que les effets soient ou non tout de suite actifs, elles essaieront d'influencer quiconque s'approche de l'autel. Dans l'hypothèse où des gens avertis s'avanceraient pour détruire l'autel, leur pouvoir n'aura que très peu de chances de pénétrer la garde de leurs victimes. Par contre, quiconque s'aventurant avant que tous les talismans n'aient reçu la lumière du soleil sera en péril. L'attaque correspond à une attaque d'un sort de Théurgie de niv. 4 ; ses effets, bien que subtils au début, seront très forts : ils révèlent chez la victime une haine enfouie et la nourrissent pour la transformer en une obsession pervertie au service de leur Maître. Si les talismans risquent d'être exposés, cette attaque sera plus puissante et les résultats se feront sentir plus rapidement. Le PJ qui ratera son JR se rangera aux côtés des Ténèbres ; il se retournera contre toute personne désirant détruire l'autel, par tous les moyens dont il dispose. Il est peu probable que sa santé mentale survive. La seule possibilité de vaincre la possession est de détruire les talismans mais cela ne restaurera pas le mental endommagé de ceux qui auront succombé ; de puissants sorts de soins seront nécessaires pour y parvenir. Le chef des assassins a interdit à ses ouailles de combattre dans la cour ; il n'y aura donc aucune attaque de menée contre les PJ s'y trouvant. Une surveillance serrée sera effectuée sur quiconque y entre ; toute action entreprise par les PJ ne fera que renforcer leur colère. Les murs de cette zone sont dans la même pierre grise que les autres

ruines. Deux portes permettent d'y entrer ; elles sont en chêne massif renforcées de plaques de fer. Bien que leurs serrures apparaissent en assez bon état, le mécanisme intérieur est rouillé et elles ne peuvent être ouvertes.
5) Escalier · Cet escalier en bois a été remis à neuf ainsi que le bâtiment vers lequel il mène. Il est doté d'une rampe de chaque côté et un palier est situé à mi-distance là où il fait un angle. Sous ce palier se tient un espace d'environ 1,20 m de haut et d'une surface au sol de 90 x 60 cm. Cette place sert de lieu d'embuscade. Si des intrus sont annoncés, deux initiés et un adepte s'y cacheront, observant l'autel dans l'attente d'une chance de frapper. Également sous l'escalier se trouve un levier qui, actionné, fera lâcher les supports des marches. Une corde de 12 m de long a été accrochée au levier afin que celui qui tire dessus puisse actionner le piège à distance sans se prendre les marches sur lui. Quiconque se trouvant dans la partie haute de l'escalier ou sur le palier lorsque le piège est déclenché subira les dommages occasionnés par une chute de 3 m avec 20% de chances de subir des Coups Critiques de Perforation au lieu de Contusion, suite à l'éclatement du bois.
6) Pont · Ces trois ponts couverts ont été remis d'aplomb par les membres du culte. Ils sont faits avec d'épaisses poutres renforcées par des supports et des clous en fer. Celui du Nord-Est est souvent utilisé, dans les deux sens, de la tour en 9 jusqu'au poste de garde en 15. Dans les chevrons qui supportent le toit de bardeaux se trouve un autre poste d'embuscade. À peu près à mi-distance, deux Grisons, un novice et un initié, attendent de frapper. Leur position est masquée par des cloisons espacées de 2,40 m placées sur toute la longueur. En plus de leur équipement normal (cf. chapitre 6.0), chacun d'entre eux à un rouleau de corde qui leur permettra de rejoindre le sol s'ils décident d'attaquer les intrus passant sous eux.
7) Salle des trophées · C'est dans cette pièce que les chasseurs avaient l'habitude d'accrocher leurs trophées, ainsi que d'y dépecer les bêtes et laver les peaux. Le bâtiment est en pierre avec une simple porte en bois sans poignée. Il y a deux fenêtres dans chaque mur, sauf le mur Nord qui n'en possède qu'une ; toutes portent des volets fermés et sont barrées de l'intérieur. Le mobilier est composé de grandes tables dont la surface porte les marques anciennes de couteaux et tranchoirs. Pas loin d'elles se trouvent des cadres en bois servant à y tendre les peaux. Des crochets en corne sont fixés au mur et au plafond bas pour y suspendre la viande. Dans l'angle Sud-Est de la pièce, les produits pour tanner les peaux et préserver la viande peuvent être entreposés dans un grenier étroit. Y sont stockés trois tonnelets de sel et une boîte en bois contenant un onguent pour tanner les peaux. Ce produit est encore efficace ; si une armure en cuir est traitée avec, elle deviendra souple et procurera à son porteur un bonus de +10 au BD en plus des bonus qu'elle pourrait déjà avoir. Il en reste suffisamment pour entretenir une armure en cuir pendant six mois à raison d'une application tous les mois. Dans l'alcôve du Sud-Est, une petite niche a été creusée dans le mur au niveau du sol ; elle abrite un talisman dont les mêmes règles qu'en 1 s'appliqueront pour le découvrir. Directement au- dessus, dans le coin le plus sombre du grenier, une autre niche a été aménagée ; elle ne sera découverte que si le grenier est visité avec une source de lumière, tâche difficile car la hauteur sous plafond n'est que de soixante-quinze centimètres. Ce bâtiment n'est jamais occupé et n'a plus été habité depuis que le cottage a été abandonné il y a de nombreuses années. Tout ce qu'il reste en plus du mobilier est une collection variée d'ossements desséchés des bêtes tuées laissées sur les tables.
8) Pont · Ce pont n'est jamais utilisé par les membres du culte. Il a été astucieusement piégé pour décourager les intrus qui n'auraient pas constaté que la salle des trophées est inutilisée. Quiconque heurte l'un des trois fils tendus dans la largeur du milieu du pont fera s'effondrer le plancher ; la chute sera de sept mètres cinquante. Les déclencheurs sont cachés dans les planches ; il y a 70% de chances de déclencher le piège en le traversant normalement et 50% en courant. Le piège est Très Difficile (-20) à détecter.
9) Tour · Cette structure en pierre abrite trois pièces, de dimensions identiques, une par étage, reliées entre elles par un étroit escalier en colimaçon dans l'alcôve de l'angle Sud- Est.



9a) Les quartiers de Balthrod occupent le rez-de-chaussée. Le mobilier est peu fourni et la pièce est toujours propre. Une simple paillasse se trouve dans l'angle Nord. Un coffre est disposé au pied du lit ; il contient les quelques possessions de Balthrod, une tenue supplémentaire de vêtements gris et des vêtements normaux. Son entraînement lui appris a détenir rien de plus que le strict nécessaire car un assassin ne doit pas être encombré. Le seul autre bien de l'assassin est une deuxième épée longue rangée dans son fourreau de cuir gris ; elle est normale et est posée près de l'escalier.

9b) Le premier étage sert de pièce de stockage aux objets du culte. Plusieurs casiers abritent différents objets communs : deux épées, plusieurs cordes avec grappin, une échelle pliante et d'autres ustensiles. Sur une table dans l'angle Est est posé un casier contenant onze boules en cristal. Gontran les a fabriquées grâce au pouvoir des talismans ; chacune d'entre elles renferme un sort. Bien que les boules en cristal aient nécessité le royaume de la Théurgie pour leur fabrication, les sorts sont du royaume de l'Essence. Ces sorts sont : trois fois Étourdissement (cf. 3.2), deux fois Ouverture I de la liste Lois de l'Ouverture, une fois Sommeil X de la liste Maîtrise des Esprits, deux fois Lumière Soudaine de la liste Voies de la Lumière, une fois Ombrage de la liste Voies de la Lumière, une fois Vide de la liste Voies du Vent et une fois Boule de Feu de la liste Voies du Feu. Sous la table dans un coffret - sur lequel une version permanente du sort Venin a été placé -, est rangée une tenue grise qui porte deux enchantements. Elle lance Furtivité et Ombre Mouvante, deux fois par jour chacun, dont les durées sont basées sur un lanceur de niv. 8. Le coffret peut être ouvert sans danger avec une dague ou en portant des gants ; le toucher de la peau nue le fait agir (cette version crée un poison contact qui n'a pas besoin de pénétrer dans l'organisme). Dans deux autres coffres sont rangées une trentaine de tenues grises de toutes les tailles pour les nouvelles recrues.



9c) Gontran s'est réservé le deuxième étage. Comme ses ouailles, le maître des assassins entretient cette pièce. Le mobilier est composé d'un lit, d'un bureau et d'un coffre. Le lit est simple et fonctionnel avec un oreiller, deux draps et une couverture. Le grand coffre en chêne bardé de fer possède une serrure Très Difficile (-20) à crocheter. Gontran garde la clef sur une chaîne qu'il porte autour du cou. S'il est cassé ou crocheté, un piège magique se déclenchera : le coffre se téléportera sur le toit plat de la tour, accessible par une petite trappe dans le plafond à quatre mètres cinquante plus haut. Remplaçant le coffre, un superbe vase en argent apparaît. C'est un piège particulièrement soigné qui propulse un grand nombre d'éclats coupants comme des rasoirs dès que quiconque touche le vase, même légèrement. Les fragments de métal infligent 5-50 PdeC dans 3 mR, la moitié pour les

porteurs d'armure métallique, avec un Coup Critique C de Taille par tranche entière de 10 PdeC infligés. Si le coffre est ouvert, seront découverts deux tenues grises, trois tenues de vêtements normaux et, au fond, un sac plein à craquer de pièces d'or. Gontran appelle ces pièces « sa pension » ; il les a collectées auprès des victimes du culte et les considère comme une avance sur le tribut que lui paiera le Prince. Le sac contient 357 po. La surface du bureau, dans l'angle Est, est nue et il est doté d'un tiroir. Un grand livre recouvert de cuir y est rangé, ainsi qu'une bouteille d'encre, une plume et plusieurs feuilles de parchemin. Le livre est le journal du culte où les entrées les plus récentes décrivent les événements des deux précédentes aventures de ce livret et il décrit également d'autres affaires, l'ensemble faisant partie d'un règne de terreur que les assassins ont l'intention de déclencher contre la cité. Il sera opportun, une fois le journal découvert et lu, de donner aux PJ les informations de la section 5.1 en omettant de mentionner qu'il s'agit du Seigneur Ténébreux. Ce pauvre Gontran n'a aucune idée de la puissance qui se cache derrière les talismans qu'il vénère. Ses termes pour la nommer sont « l'ancienne force » et la « force vengeresse ». Comme beaucoup d'autres personnes, l'assassin a succombé à la tentation du grand fourbe.

10) Petit escalier · Ne s'élevant que de trois mètres, cet escalier en bois est assez raide. Il n'est pas utilisé par les Grisons qui pratiquent l'escalade sur cette petite butte. Il est en piètre condition et est plutôt dangereux. Bien que le bois semble résistant, les dernières marches sont pratiquement toutes pourries. Cela peut être considéré comme un piège et nécessitera un Jet en Perception réussi pour s'en rendre compte. Quiconque pose le pied sur les marches six à dix devra réussir une manœuvre Difficile (-10) pour ne pas perdre l'équilibre alors qu'il est en train de passer à travers elles. La chute en résultant se fera sur une hauteur de trois mètres pour tomber sur un lit de ronces et de rocaille. Le Grison de garde en 17 ne se gênera pas d'utiliser son arc suite à la confusion qui en résultera.

11) Source · Ce bas édifice est en pierre, toit et murs, avec une porte en bois fermée par un crochet en bronze. L'extérieur est recouvert de mousse et il semble faire partie de la colline. L'intérieur est plongé dans l'obscurité et il y fait frais. Le seul bruit émanant de cette bâtisse est le son de l'eau tombant goutte à goutte. L'eau provient d'un affleurement de roche et se déverse dans un bassin naturel en pierre puis le quitte pour s'engouffrer dans le sol en terre par un trou dans l'angle Sud. Différents légumes sont conservés dans l'eau par les Grisons pour agrémenter leurs repas. Là où l'obscurité est la plus profonde, près du trou par où s'échappe l'eau, se trouve une petite anfractuosité. Elle abrite un autre talisman. Pour le découvrir, les PJ devront agir comme pour le premier en 1 mais avec un malus supplémentaire de -10 s'ils n'ont pas de source de lumière.

12) Cuisine · Le feu a pris dans cette bâtisse lors d'un raid des Corsaires. Le toit n'est plus qu'une masse enchevêtrée de poutres carbonisées et affaissées reliées à quelques madriers branlants en cèdre. La vieille cheminée est encore debout dans l'angle Sud. Une table est cassée sous laquelle quelques ustensiles de cuisine rouillés sont éparpillés. Les restes calcinés d'une armoire en bois où étaient rangés les épices et la nourriture sont visibles contre le mur Sud-Est à droite de la porte. Sous les éboulis dans l'angle Nord, un vaisselier gît par terre ; de nombreux morceaux de poterie sont répandus sur le sol ; quiconque tombant par terre a 15% de chances de subir un Coup Critique A de Perforation. La cheminée servait à la fois de four à briques et d'âtre ; dans ce dernier, dans l'obscurité de son fond, un autre talisman a été placé. Pour le découvrir, procédez comme en L En période de troubles, deux Grisons, un initié et un novice, y seront cachés. Us se serviront de la protection offerte par la massive armoire et la table pour se dissimuler afin de surprendre quiconque entre par la porte. Les PJ pénétrant par le pan de mur abattu auront 50%.de surprendre les deux assassins s'ils réussissent à parvenir jusqu'à l'entrée sans faire de bruit ; si leur arrivée par le Nord a été remarquée, ils ne pourront tenter de les surprendre. Néanmoins, la terre meuble les aidera en leur conférant un bonus de +25 en Filature mais le garde en 17 ne devra pas être oublié ! Il pourrait signaler leur présence (par un cri d'oiseau par exemple).

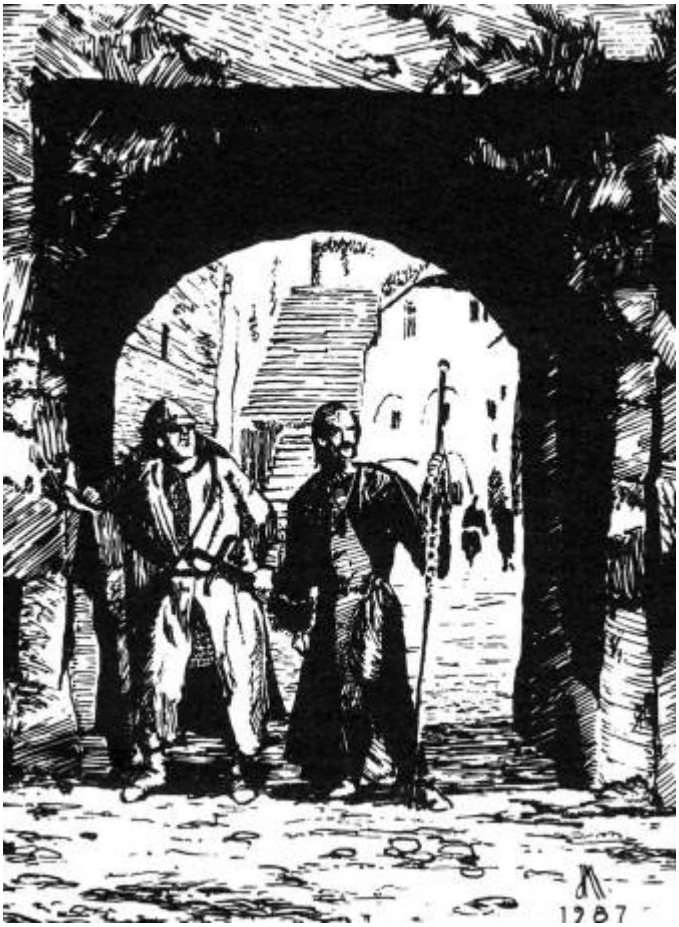
13) Dépression · Dans la paroi Sud d'une étroite gorge, une dépression d'un mètre vingt de profondeur s'est formée naturellement. Gontran y a installé une petite étagère sur laquelle il a placé un autre talisman. Une fois dans la gorge, il sera facile de le découvrir, selon la procédure détaillée en

L Malheureusement cette gorge est difficilement visible ; il est peu probable de la découvrir par hasard. Si un PJ se pose la question de savoir où pourrait se trouver suffisamment d'ombre en extérieur pour y cacher un talisman, il pourrait facilement localiser cet endroit.
14) Pont · Ce pont est aussi fait avec des poutres épaisses mais, à la différence des autres ponts, il n'est pas dangereux. Au Nord-Ouest de son extrémité Sud, un buisson feuillu abrite une cachette. Deux Grisons, un initié et un novice, y seront embusqués prêts à frapper tout intrus sur le pont ou en dessous.
15) Poste de garde · À l'extrémité Nord du pont est située une petite clairière avec deux bancs entourée de hautes herbes. Deux Grisons, un initié et un novice, y montent la garde et scrutent principalement vers le Nord. L'approche par le Nord est risquée car le flanc de la colline est escarpé ; si un intrus tente de l'escalader, les gardes auront un bonus de +90 à leur perception, même s'ils ne l'ont pas déjà vu, et un bonus de +30 à leur attaque tant qu'il sera en train de grimper. Si des troubles se produisent dans le camp, ils tourneront leur attention vers le campement et réagiront selon le même plan que les assassins en 14.
16) Poste de garde · Ce poste est camouflé parmi un groupe d'affleurements de roche. Il est composé comme celui en 15 mais il est plus facile d'y parvenir et les gardes ne bénéficieront pas des bonus à la perception et à l'attaque. L'initié possède une arme de meilleure qualité ; elle est +10 au combat grâce à son fil des plus aiguisés. Sa qualité réside aussi dans ses décorations et ornementations en laiton travaillé.
17) Poste de garde · Deux Grisons, un initié et un novice, y montent la garde en scrutant vers l'Ouest. Eux aussi sont assis sur des bancs et, comme en 15, ils sont entourés par de hautes herbes ; pour les atteindre, l'escalade sera difficile. L'initié se défend assez bien à l'arc (BO +45) et il en porte toujours un avec lui ; il possède aussi vingt flèches normales et cinq flèches +5.
18) Poste de garde · Ce poste bien camouflé donne une bonne visibilité sur la route la plus pratique en provenance de la cité et du Fort des Bois. Les deux gardes sont assis sur des bancs dans un petit fossé creusé dans le sol rocailleux. Un adepte et un initié s'y tiennent ; ils sont en bonne position pour jaillir sur quiconque en train de passer dans le camp en contrebas. L'adepte possède une paire de dagues de lancer qui sont enchantées ; elles fonctionnent comme des carreaux d'arbalète légère et reviennent dans la main de leur possesseur un round après le lancer. Ainsi, avec ses deux dagues, il peut en lancer une par round indéfiniment.

5.4 La tâche

La tâche des PJ est assez simple : trouver et détruire les assassins. Grâce à un comportement prudent, les PJ se verront proposer d'évoluer entre puissance et péril et finiront par l'emporter sur les Grisons.

Personnages Joueurs



L'introduction des PJ pourra se faire de plusieurs manières. Ils pourraient chercher à se venger si l'un des leurs s'est fait tuer par les hommes de Gontran. Ils pourraient simplement être en train de se promener dans la forêt et tomber par hasard sur la colline à l'étrange brume. L'idée suggérée en 5.1 peut être une autre façon de recruter les PJ : les notables en ont plus qu'assez de cette épine plantée dans leur pied et, bien qu'ils soient réticents à mettre la garnison sur ce qui pourrait se transformer en une partie de campagne, ils sont décidés à faire quelque chose. Ils proposeront une certaine somme en pièces d'or aux aventuriers ou essaieront de jouer avec la corde sensible des PJ s'ils sont loyaux envers le Prince. Les PJ devront se voir offrir une récompense acceptable mais, s'ils marchandent à la hausse, cela déplaira à leurs potentiels employeurs.

Aides

Toute l'aide que les aventuriers sont en droit d'attendre se produira avant que l'aventure proprement dite ne commence. S'ils sont employés par la cité, ils recevront toute l'aide possible raisonnable en équipement normal et, si le MJ l'autorise, quelques doses d'herbes médicinales. Il leur sera indiqué où habite Tinindil, le fils de Tiranir, s'ils désirent le voir. Autrement, il leur sera possible de pister un Grison après un récent meurtre. De plus, s'il le juge nécessaire, le MJ pourra donner quelques informations sur la nature des talismans. Cela pourrait se présenter sous la forme d'une prédiction donnée par une diseuse de bonne aventure et qui pourrait se présenter comme suit :

> *La moitié de vingt fétiches Mènent les épées de la nuit Brouillard sur leur demeure Nuages de froid effroi Abrités par des pierres Cachés de la lumière Le sombre les soulage Le clair les accable*

Obstacles

Une force impressionnante se tient en opposition au groupe. L'obstacle principal sera le groupe de Grisons ayant élu résidence sur la colline. De plus, à moins que les PJ puissent s'approcher de la colline sans être détectés par les différents postes de garde, le garde qui les remarquera enverra un signal (par exemple en allant en un endroit préalablement défini en vue d'autres gardes au sein du campement et en leur adressant un signal d'alerte) puis ira avertir les trois autres postes de garde. Ceux qui ne sont pas de garde serviront en tant que renforts si le besoin s'en fait sentir. Le MJ peut à tout moment décider de les faire intervenir ou non. L'entraînement des assassins, la compétence de Balthrod à l'épée et la ruse maléfique de Gontran devraient rendre l'aventure mouvementée.

Récompenses

Le gain matériel de cette aventure est peu important. L'or que Gontran a amassé, les objets magiques de la pièce de stockage dans la tour et les rares objets de valeur sur les assassins constituent un faible butin. Si les joueurs tendent vers un certain matérialisme, le MJ pourrait faire en sorte que le Prince les récompense. En plus des gains pécuniaires, la gloire et la réputation pourraient leur échoir après avoir éradiqué cette menace de la cité. La paix de l'esprit après avoir accompli une juste cause peut aussi servir de récompense.

5.5 Les rencontres

Comme dans «Fenêtre sur Haragaer», les rencontres de cette aventure devront être soigneusement maniées. Les postes d'embuscade donnent une idée des tactiques de combat des assassins et leurs méthodes de combat sont souples. Gontran redéploiera ses hommes si le besoin s'en fait sentir et s'il le peut. Cette souplesse permettra de maintenir le jeu équilibré. Les Grisons pourraient ne pas exploiter un avantage obtenu si les PJ sont en voie d'extinction. Gontran et Balthrod pourront aller d'un bout à l'autre du camp pour donner les ordres ou combattront selon les cas.

Les gardes des postes de garde ne devront pas être oubliés. S'ils participent au combat, ils rôderont dans le camp selon leur gré sauf ordre contraire. En règle générale pour toutes les rencontres, les Grisons sont prédisposés à utiliser la Filature/Dissimulation. Même si une attaque directe serait bien meilleure, ils préféreront, mais pas toujours, attaquer par surprise plus tard.

06 · Notes pour le MJ



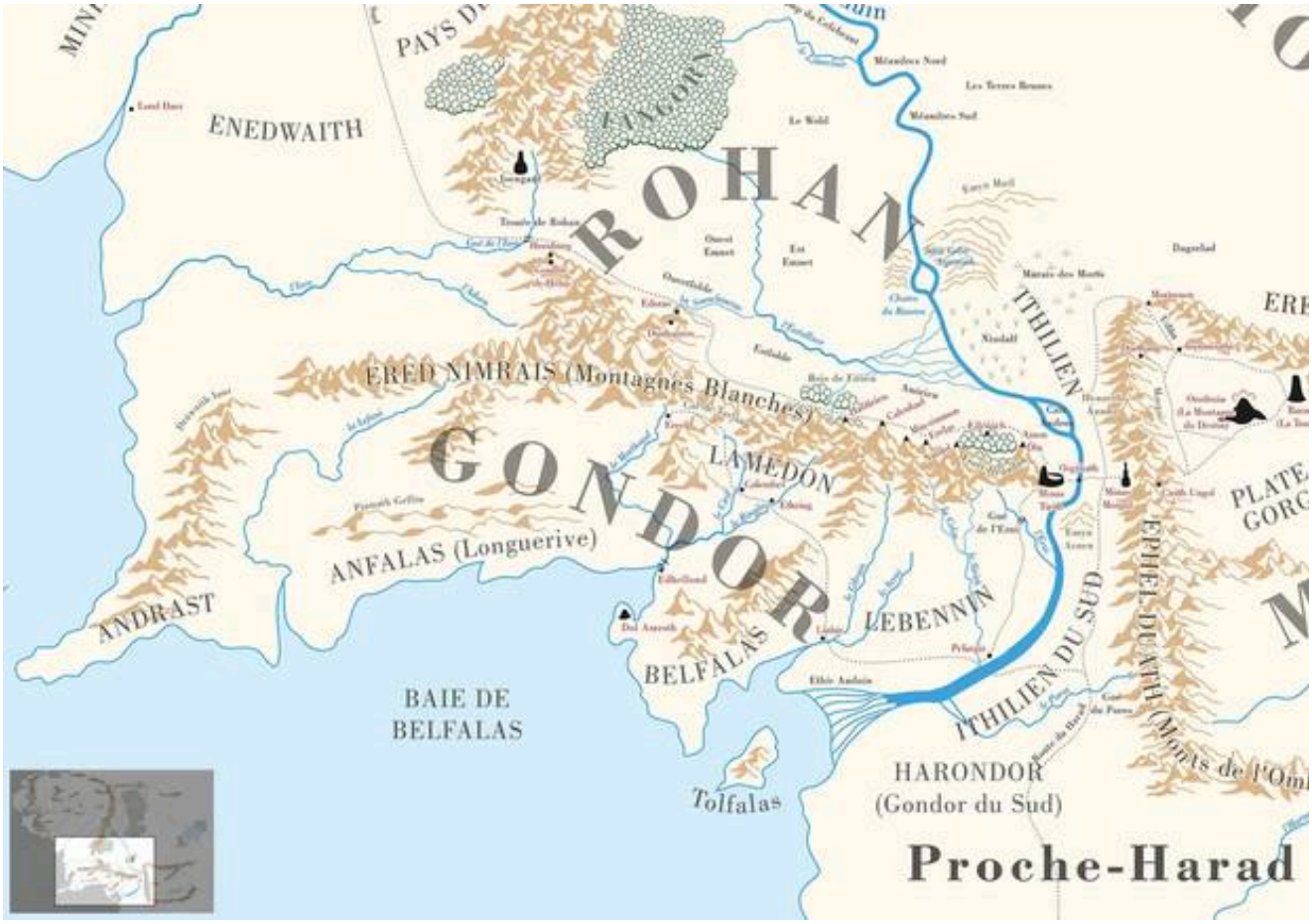
1. En plus des objets trouvés dans le repaire des voleurs, le contenu du livre de la première aventure, pièce 16, est laissé à l'entière appréciation du MJ. Il peut en ajouter d'autres s'il souhaite mieux équilibrer le jeu.
2. Au chapitre 5.0, il est important que le MJ porte son attention sur la faculté des joueurs à déduire les choses. Les talismans seront au premier abord un mystère ; il ne tient qu'au MJ dans ses descriptions des pièces de guider les PJ vers le but ultime. Si la prédiction donnée en 5.42 n'est pas utilisée, le fait que les talismans perdront leur pouvoir s'ils sont exposés au soleil devra leur être suggéré par leur placement dans une zone d'ombre permanente. Cela devra être fait de la manière la plus subtile possible en mentionnant, par exemple, que toutes les cachettes font face au Nord, qu'ils ont été placés dans des endroits que dans l'hémisphère Nord le soleil n'éclaire pas ou en devenant de plus en plus précis si nécessaire. À nouveau si la prédiction n'est pas utilisée, le nombre des talismans pourra être supputé en leur disant que lors du déplacement de chaque talisman, la brume a tendance à se dissiper mais ne disparaîtra totalement que lorsque les dix auront été retrouvés.

3. L'équipement normal d'un Grison se compose d'une tenue grise en toile de coton avec des gants et un foulard pour masquer le visage, d'une épée longue (portée dans un fourreau en bandoulière dans le dos), d'au moins cinq dagues de lancer, de bottes grises en cuir souple et un petit sac pour le transport de tout équipement particulier. De plus, certains peuvent détenir des objets spéciaux, allant des outils de crochetage au grappin en passant par des sorts implantés dans des boules de cristal, en fonction de la spécificité et de l'importance de la tâche à accomplir.

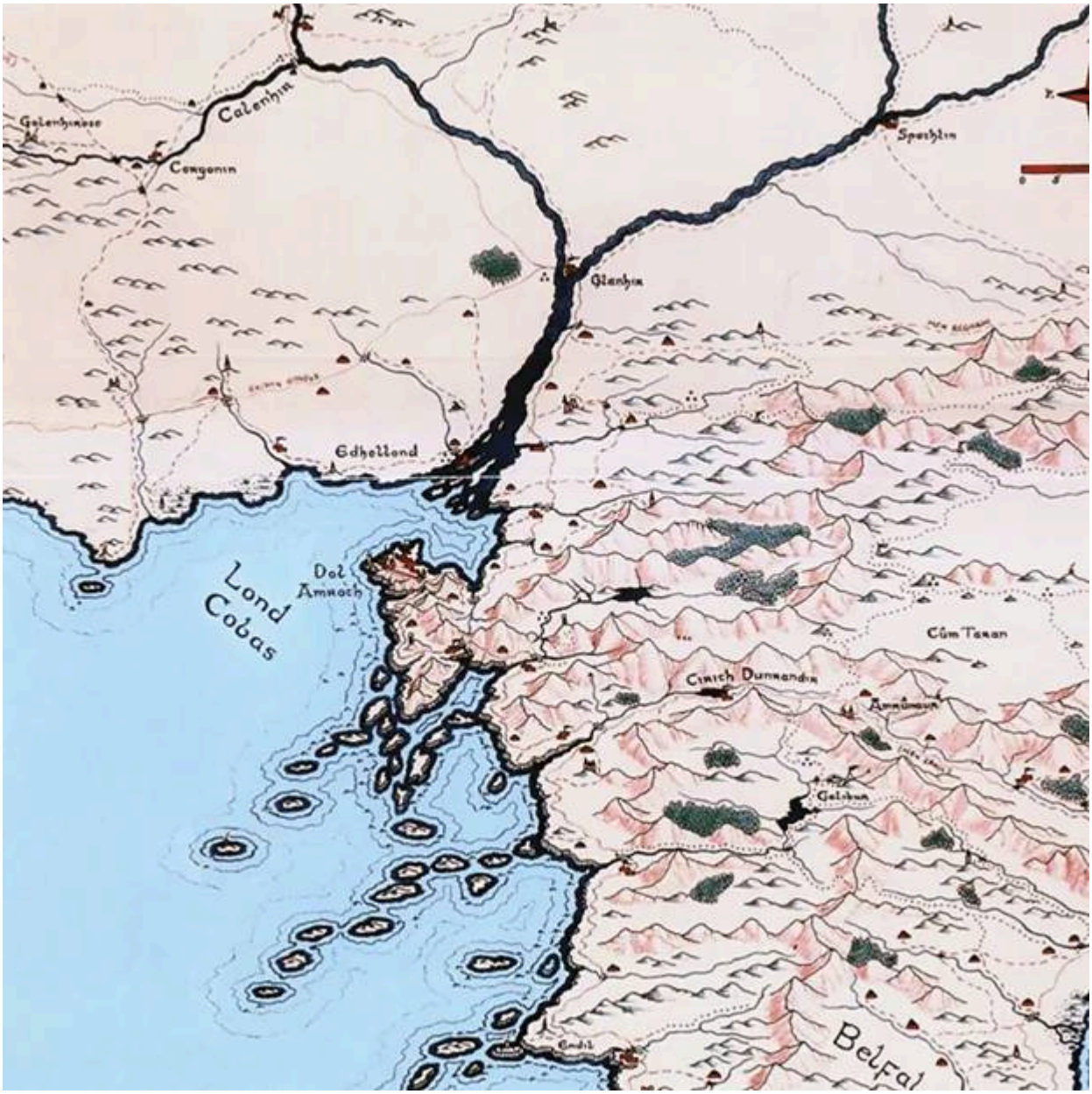
6.1 Table des principaux PNJ

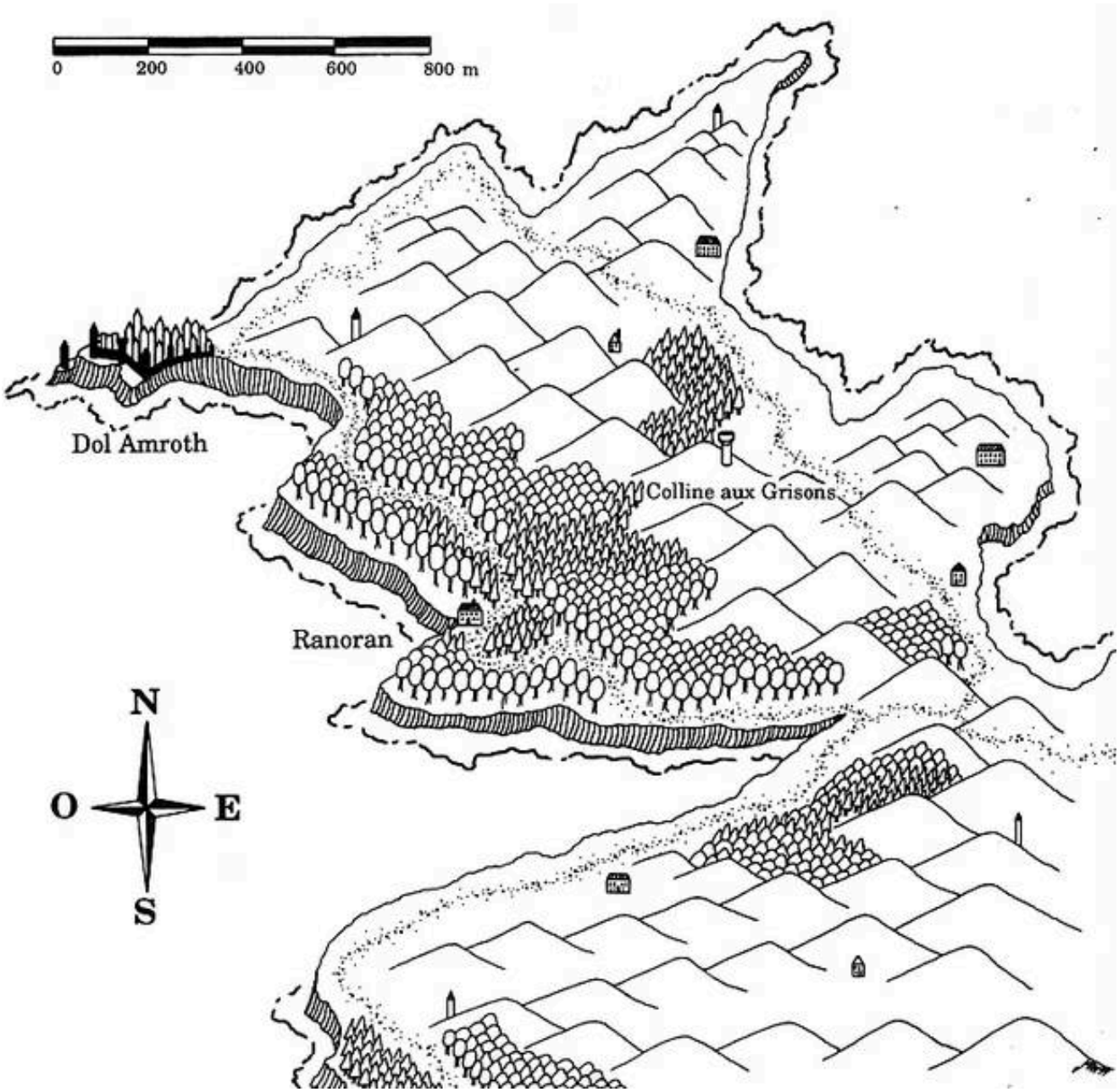
Nom/Rang	Niv.	PdeC	TA	BD	Be	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Joraal	4	63	S	15	N	N	80	45	15	Assassin Urbain
Gabbon	10	90	S	10	N	N	70	—	5	Guerrier Dúnadan
Gontran	8	110	S	20	N	N	110	80	25	Assassin Dúnadan
Balthrod	6	87	S	20	N	N	135	42	15	Assassin Urbain
Adepte	4	70	S	15	N	N	80	45	15	Assassin Urbain
Initié	2	40	S	5	N	N	55	35	10	Assassin Urbain
Novice	1	35	S	5	N	N	43	28	5	Assassin Urbain

6.2 Cartes pour le MJ




Edoras
Dunharrow
ERED NIMRAIS (Montagnes Blanches)
Halifirien
Calenhad
Ered
GONDOR
LAMEDON
Calembel
Ethring
ANFALAS (Longuerive)
Edhellond
Dol Amroth
Linhir
BELFALAS
LEBE
BAIE DE
BELFALAS
Tolfalas
HA
(Gon
P


Calenhir
Congenin
Glenhir
Spaehlin
Edhelland
Lond
Cobas
Dol
Amnoth
Cûm Tarân
Cirith Dumnandir
Belfal


0
200
400
600
800 m
Dol Amroth
Colline aux Grisons
Ranoran
N
O
E
S



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 ».