Les Ents de Fangorn



Tandis que l'orée obscure de td forêt se profilait devant lui, Vrak se retourna pour surveiller la plaine. Le Ranger Dúnadan pouvait voir au loin les Uruk-Hai poursuivants approcher rapidement.

«Elor, ils arrivent vite!» dit-il, tout en courant pour rattraper le Barde Semi-Elfe qui portail toujours le Scout Hobbit blessé.

Elor ralentit un instant pour haleter «Druggo ne peut pas en supporter plus Si nous ne nous arrêtons pas bientôt, il mourra au bout de son sang.»

«Et si nous ralentissons, nous serons tous saignés à mort par les flèches Orques! Continue d'avancer : peut-être prêteront-ils garde à leurs légendes sur les Arbres Démons et nous laisseront-ils aller.»

> *Les aventuriers continuaient d'avancer, aussi vite que le permettait la forêt sombre et enchevêtrée, vers le Sud, de plus en plus profondément au cœur de Fangorn. Derrière eux, dans la forêt sombre et enchevêtrée, ils pouvaient entendre les bruits de la poursuite des Orques proches : ils se rapprochaient toujours !*

> *Soudain le bruit changea et s'accrut lorsque les Orques commencèrent à crier et s'appeler les uns les autres. Vrak et Elor s'arrêtèrent surpris et se retournèrent pour faire face aux bruits de bataille, qui cessèrent presque aussi brusquement qu'ils avaient commencé. Pendant qu'un étrange silence s'installait dans la forêt, les deux fugitifs se tenaient immobiles, osant à peine respirer.*

> *« Ils vous ont presque eu mais un bosquet de Huorns, Noirs est plus que de force à lutter avec un lurg d'Orques », dit une étrange voix grave derrière eux. Une gigantesque main noueuse, se posa sur l'épaule de chacun, d'entre eux et leur fit faire demi-tour, de sorte qu'ils fassent face à une silhouette humanoïde haute de quatre mètres vingt, très vigoureuse, dotée d'une écorce verte et grise, d'une tête allongée et de presque pas de cou.*

> *Lorsque la créature dit « Hrum, Hoom, que faire de ces deux-là et du petit ? Que faire ? » Vrak et Elor surent qu'il ne pouvait s'agir que d'une chose : l'Arbre Démon des Orques, un légendaire Ent de la Forêt de Fangorn.*

Crédits

Auteur-concepteur : Randell E. Doty.

Correcteur : Coleman Charlton.

Responsable de la série : Peter C. Fenlon. Illustrations : Liz Danforth.

Plans : Carolyn Savoy, Steve Sullivan.

Dessin de couverture : Angus McBride.

Production : Robert Bell, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Jessica M. Ney, John David Rucmmler. Contributions Rédactionnelles : Terry Amthor, Kurt Fischer, Jessica Ney, Rick Britton, John Ruemmler, Rob Bell.

Contributions spéciales : Terry Amthor, Deane Begiebing, John Breckenridge, Kathleen Conner, Bill Covert, Bill Downs, Bruce R. Neidlinger, Kurt Rasmussen, Larry Taylor, Stirling Williams, Swink.

Remerciements et contributions particulières : Dwight Hayes, Becky Hayes, Barry Edwards, William Wilson, Gavin Gossett, Richard Clark, Joyce Broyles et un remerciement tout spécial à ma femme Donna qui connaît l'orthographe, car visiblement pas moi.

Titre original : *« Ents of Fangorn »*.

Traduction : NERGAL Productions.

Correcteur-réviseur : Thierry Betty.

Maquette : NERGAL Productions.

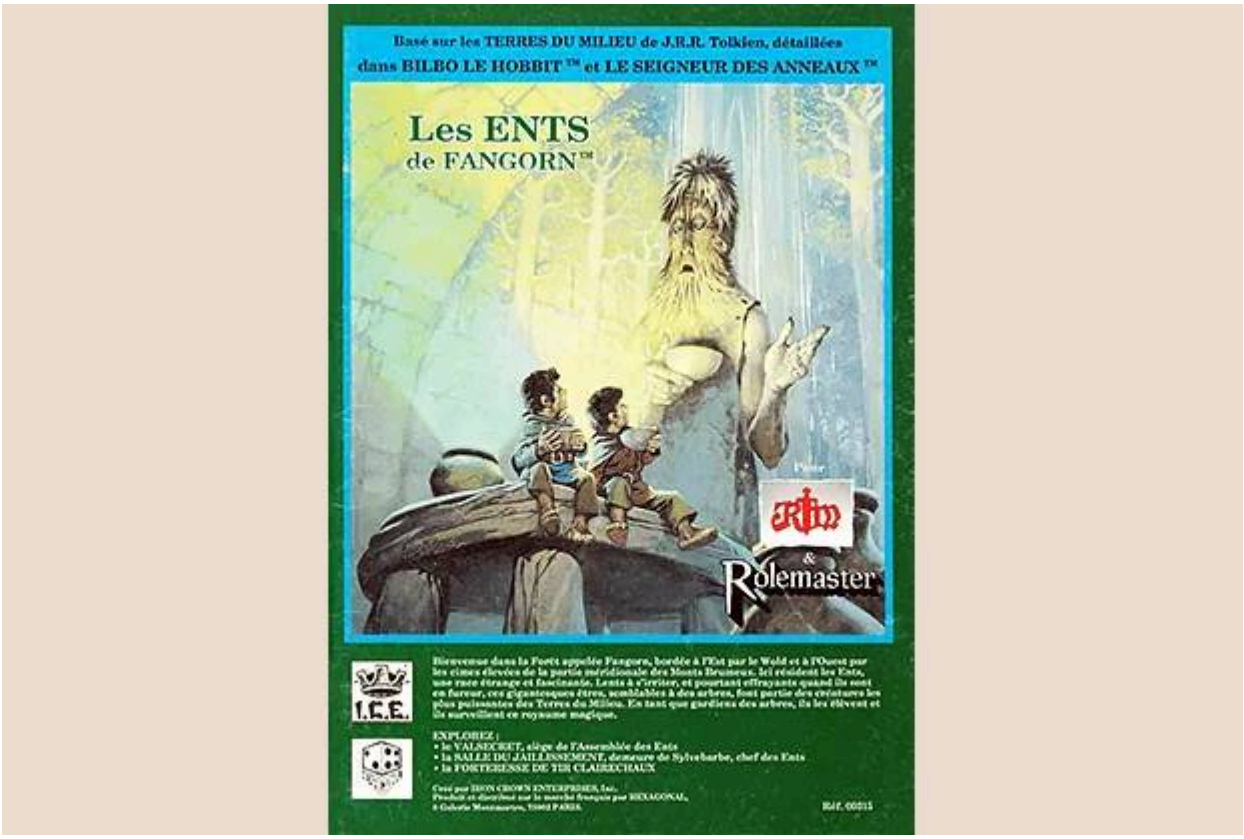
Copyright

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

Les Ents de Fangorn, Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES Inc.

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



Les ENTS de FANGORN™

Fangorn est une terre protégée renfermant une société isolée, enracinée dans une atmosphère ancienne. Son environnement mystérieux convient bien aux myriades d'arbres qui y résident, sous les yeux attentifs de leurs gardiens Ents. Comme l'Ancienne Forêt d'Eriador, Fangorn est un reste de la Forêt qui couvrait autrefois les Terres du Milieu.

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





Dans les ENTS de FANGORN, vous trouverez :

- **LA FAGUE EN COULEURS** : une carte sur 2 pages englobant Fangorn, les Monts Brumeux environnants et le Pays de Dun, plus une vue sur 2 pages de la région à l'Ouest comprenant le Wold et la région de Dol Guldur, ainsi qu'une carte de LOTHLÓRIEN, qui s'étend au Sud.
- **PLANS PRÉCIS AUX** : la Halle des Assemblées, les Chênes de la Forêt, la ville et la forteresse de Dol Guldur, ainsi que les Cimetières de la Dunland.
- **Les ENTS DE FANGORN**, les puissants gardiens des arbres.
- **Les HAUTS TERRAINS** : une suite d'écrans qui montrent les rencontres dans le Wold.

Créé par Iron Crown Enterprises,
Produit et distribué sur le marché
français par HEXAGONAL, 6 Galerie
Montmartre, 75002 PARIS.

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

© 1988 TOLKIEN ENTERPRISES, BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA. Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

01 · Indications

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 avec, 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 Arnor) 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 · (Du. « *Daen Lintis* ») : Une rude race d'Hommes Communs qui, pour la plupart, émigrèrent des Montagnes Blanches au cours du Deuxième Âge. Les Eredrim de Dor-en-Emil en sont un peuple apparenté. Descendants des Daen Coentis, les Dunlendings sont de corpulence moyenne ou trapue ; leurs cheveux bruns sont clairsemés et leur teint est bronzé ou coloré. Les hommes font en moyenne 1,78 m ; les femmes, environ 1,65 m. 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'Enedwaith.
Gondor · (S. « Pays de Pierres ») : Le grand royaume Dúnadan qui s'étend à l'Ouest du Mordor et au Nord de la Baie de Belfalas. Il comprend de nombreuses régions (en partant du Nord dans le sens des aiguilles d'une montre) : le Calenardhon (Rohan après 3A 2510), l'Anórien, l'Ithilien, le Lebennin, le Belfalas, le Lamedon, l'Anfalas et l'Andrast. Osgiliath sur l'Anduin sert de capitale au Gondor jusqu'en 3A 1640, date à laquelle le trône est déplacé à Minas Anor (Minas Tirith).
Lórien · (S. « Bois Doré ») : Connue également à différentes époques comme *Lothlórien* (S. « Fleur de Rêve »), *Laurelindórenan* (S. « Pays de la Vallée à l'Or Chantant »), *Lórinand*, *Lindórinand* (N. « Pays des Chanteurs ») et *Dwimordene* (R. « Vallée Hantée »). La Forêt d'Or fut établie en premier par Galadriel en 3A 1375, bien qu'un certain nombre d'Elfes Nandor l'y aient précédée.
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.
Moria · (S. « Gouffre Noir ») : Voir *Khazad-Dûm* ci-dessus.

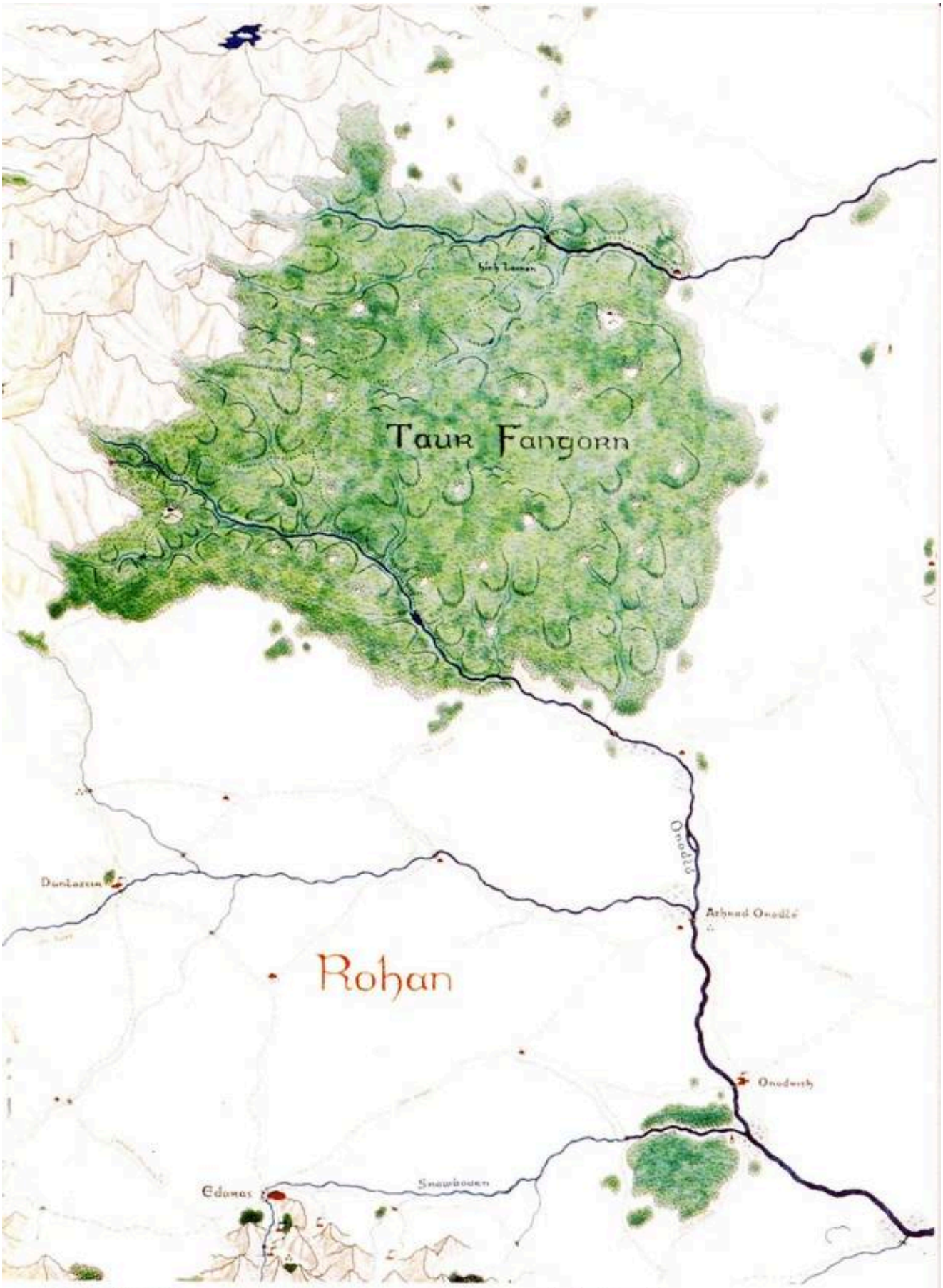
Nimrodel · (S. « Blanche Dame de la Grotte ») : Une belle Elfe Sylvain de la Lórien, fiancée d'Amroth ; c'est aussi une rivière qui coule à travers la Forêt d'Or et doit son nom à l'Elfe.
Noldor · (Q. « Les Sages » ; aussi « Elfes Profonds ») : La Deuxième Lignée des Eldar.
Ost-in-Edhil · (S. « Forteresse des Eldar ») : Capitale et citadelle de l'Eregion. Elle fut habitée jusqu'en 2A 1697, date à laquelle elle fut envahie et saccagée par les armées de Sauron.
Porte Ouest · L'entrée occidentale de *Khazad-Dûm* ; également appelée la Porte de Durin, les Portes de Durin, la Porte Ouest et la Porte Elfique. Flanquée de gigantesques arbres à houx, cette porte s'ouvrait sur une large route qui menait en *Ost-in-Edhil*, la capitale Eldar de l'Eregion.
Sylvain · Tous ceux parmi les Elfes qui ne sont pas Eldar.
Sirannon · (S. « Flot de la Porte ») : La rivière qui descend depuis la Porte Ouest de la Moria.

02 · Introduction

Cet ouvrage se penche sur la gigantesque forêt qui s'étend le long du flanc Sud-Est des Monts Brumeux (S. « *Hithaeglir* »). Ce royaume Sylvain est communément appelé *Fangorn* (S. « Barbe de l'Arbre ») d'après le grand Ent que les Hommes connaissent sous le nom de « Sylvebarbe ». Les Elfes parlent de cette forêt sous la dénomination de *Tauremoma* (Q. « Forêt Noire »), tandis que les Hommes du Rohan l'appellent simplement « Bois des Ents ». *Ambarona* (Q. « Terre du Destin ») est la forme abrégée du nom que les Ents lui donnent.

2.1 Aperçu

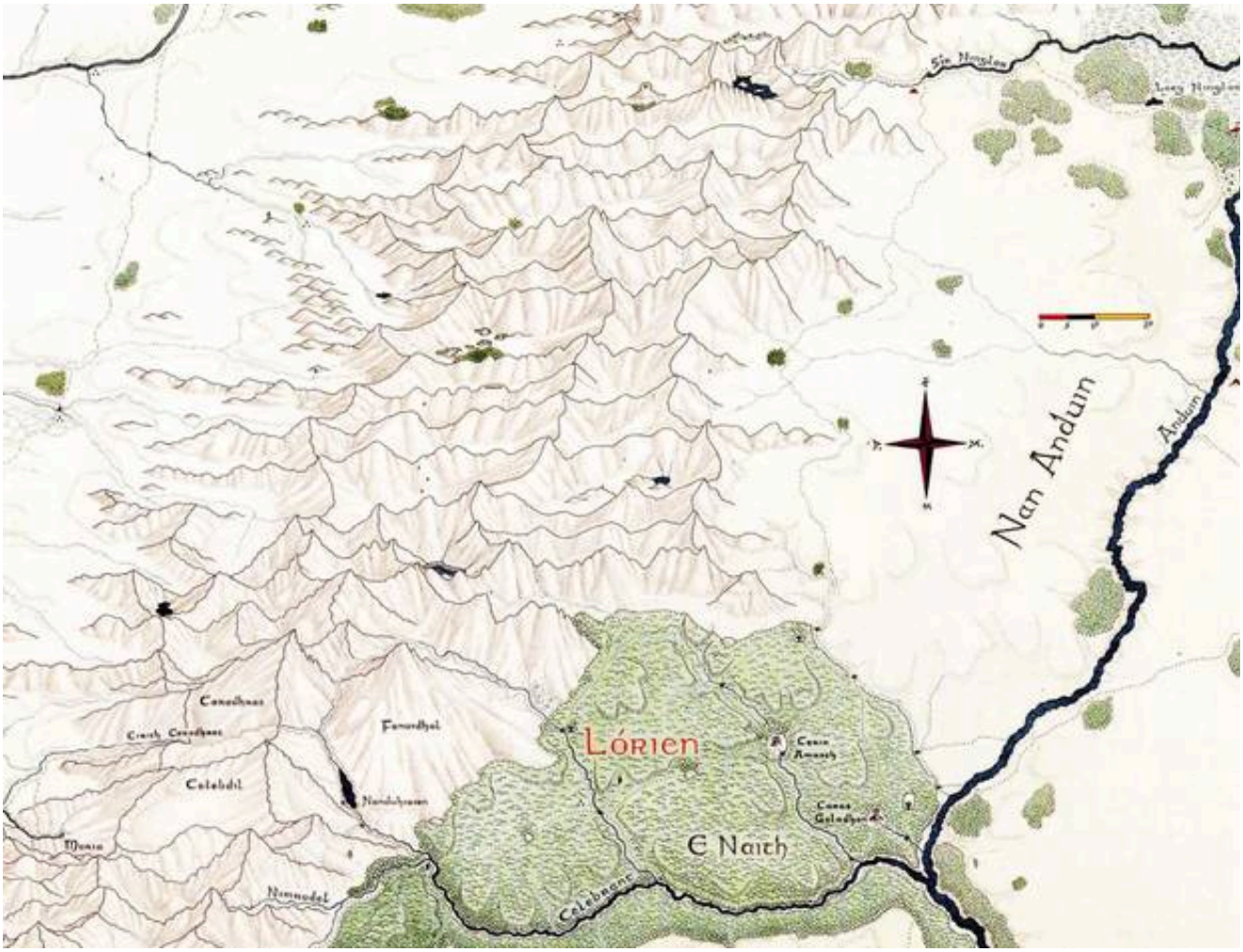
Fangorn est une région abritée qui héberge une société isolée, baignée d'une atmosphère unique. L'écoulement du temps n'est pas le même sous l'épais feuillage des arbres de la forêt ; cette fuite du temps est bien trop lente pour une compréhension humaine. C'est un environnement particulier adapté à la myriade de vieux Olvar qui résident ici sous l'œil attentif de leurs gardiens Ents. Tout comme l'Ancienne Forêt d'Eriador, Fangorn est un reste d'une forêt qui couvrait autrefois la majeure partie des Terres du Milieu occidentales, une forêt presque aussi ancienne qu'Endor lui-même. Chaque plante, chaque cours d'eau, chaque pierre et chaque motte de terre se trouvant entre ses lisières contient en lui cet héritage et semble être anime par une qualité particulière de vie. Rien dans Fangorn n'est inanimé.



Limlaith = Clèrechaux

Echelle : 2,5 cm = 32 km

La Forêt de Fangorn s'allonge sur à peu près deux cents kilomètres à travers une saillie de terres qui domine le Calenardhon (Rohan) du Nord-Ouest. Atteignant environ cent soixante kilomètres en son point le plus large, sa partie occidentale atteint, en s'y glissant, les étroits canyons de la face orientale des Monts Brumeux. La ligne des cimes avance à travers la distante lisière occidentale de Fangorn, de telle façon que la forêt surplombe les basses terres. Même à cet endroit, toutefois, la forêt est protégée par le terrain qui l'entoure. Deux rivières - la Clairechaux au Nord et l'Onodló au Sud - coulent juste à l'intérieur des lisières de Fangorn et les collines sèches et rudes du Wold montent la garde à l'Est.



Fangorn est toujours une constante évidente face à l'agitation qui engloutit les régions environnantes. C'est un lieu enchanté, dont les légendes dissuadent les envahisseurs, voilant la forêt d'une aura inattaquable. Par conséquent, tandis que les régions le long de ses lisières sont en permanence en état d'instabilité, le Bois des Ents demeure un bastion mystérieux. Pendant que les peuples vont et viennent dans les territoires voisins - leurs façons de vivre changeant, leurs villes étant dressées, puis en mines - personne ne dérange le sombre royaume couvert d'arbres. Les routes commerciales évitent la forêt et aucun signe d'établissement permanent ne gâte le paysage de Fangorn. C'est une île étrange et apparemment restée à l'état sauvage parmi les différentes civilisations des Terres du Milieu du Nord-Ouest.



Malgré son isolement, Fangorn occupe, néanmoins, un lieu stratégique. La route Nord-Sud, qui passe entre l'Anduin et les Montagnes Brumeuses, jouxte la frontière orientale de Fangorn alors que la Trouée de l'Isen (Percée du Rohan) n'est pas très loin. Les Gués de l'Isen mettent en relation les meilleures routes entre l'Eriador et le reste d'Endor, donnant une valeur importante à ce passage. La route principale la plus importante du monde civilisé passe à travers cette passe large et herbeuse et relie le puissant Gondor aux terres se trouvant à l'Ouest des Monts Brumeux. Par conséquent, bien que les événements prenant place en Fangorn demeurent en général à l'écart des histoires des autres, la forêt a été le témoin de beaucoup des guerres et migrations les plus significatives autour de l'Hithaeglir méridional. Bien sûr, au cours de la Guerre de l'Anneau qui fit rage pendant les derniers jours du Troisième Âge, les événements conduisirent en réalité les Ents et les Huorns qui dominent la Foret au cour de la grande lutte.

2.2 Chronologie

Le Deuxième Âge

1 · Établissement d'un royaume Noldo au Lindon après la chute de Beleriand, avec Gil-Galad en tant que roi. Les Ents émigrent de Beleriand vers différentes parties des Terres du Milieu.
32 · Fondation de Núménor.
600-1200 · Les Núménoréens explorent une grande partie des Terres du Milieu et entrent en contact avec les *Haladin* (*Daen Coentis*) des Montagnes Blanches. Des ports sont installés sur le Gwathló par Tar-Aldarion à Fond Daer et Tharbad.

750 · Les Noldor fondent l'Eregion et bâtissent Ost-in-Edhil.
1200-1500 · Les Núménoréens entreprennent la construction de forteresses et de havres tout au long de la côte occidentale des Terres du Milieu. Au cours de cette époque, ils commencent à utiliser intensivement les grandes forêts méridionales pour la construction de navires.
1300 · Sylvebarbe vient s'installer dans ce qui deviendra la Forêt de Fangorn est en fait sa résidence permanente, amenant de nombreux Ents et Ents-femmes avec lui.
1500 · Les Elfes d'Eregion commencent à fabriquer les Anneaux de Pouvoir sous la direction de Sauron (sous l'aspect d'Annatar).
1600 · Sauron fabrique l'Anneau Souverain.
1620 · Peaurude emmène une grande partie du peuple Ent vivre dans les parties plus élevées de Fangorn.
1652 · Amon Lind est achevée.
1693-1700 · Sauron entre en guerre contre les Elfes d'Eregion. La plus grande partie de l'Eriador est dévastée par ses armées. De vastes étendues de forêts sont détruites et produisent ce qui sera un jour le Pays de Dun. Sauron est vaincu par les Núménoréens et les Elfes et se retire au Mordor.
1760 · Bouclefeuille ramène son peuple à Fangorn.
1800-2251 · Les Núménoréens accroissent leurs possessions dans les Terres du Milieu. C'est au cours de cette époque que le cercle d'Isengard est égalisé mais la forteresse sera construite plus tard. Sauron commence à envoyer des émissaires aux Daen Coentis afin de subvenir leur religion et de les tourner contre les Núménoréens, dont le nombre supplantera celui des Daen Coentis dans les Montagnes Blanches à la fin de cette période. Les Ents et les Ents-femmes commencent lentement à diverger dans leurs évolutions spirituelles et les Ents-femmes sortent de la forêt jusqu'aux libres plaines auprès de Fangorn.
2500 · Les Ents-femmes traversent l'Anduin et font un jardin paradisiaque de la zone qui sera nommée plus tard les Terres Brunes. Elles en apprennent beaucoup sur l'agriculture aux hommes de cette région.
3315 · Les Drúedain accomplissent la rupture finale avec les Daen Coentis, rupture due à la descente de ces derniers sur la pente du mal. Us établissent leur résidence dans les zones densément boisées des Montagnes Blanches et de l'Enedwaith.
3319 · La Chute de Núménor et la Restructuration des Mers.
3320 · Fondation des Royaumes Exilés. Les Daen Coentis prêtent serment et jurent fidélité à Elendil.
3325-3341 · De nombreux Daen Coentis émigrent au Nord, soit au Pays de Dun, soit au Rhudaur. Les premiers groupes le font pour des raisons de désaccord avec les nouvelles religions ténébreuses. Les autres groupes émigrent pour échapper à la peur causée par la rupture du serment.
3430 · La Dernière Alliance des Elfes et des Hommes est formée pour affronter Sauron.
3434 · L'Alliance fait appel aux Daen Coentis ; ils refusent et, de ce fait, appellent la malédiction des parjures sur leurs têtes.
3435 · La Bataille de Dagorlad fait rage et les Ents-femmes sont perdues.
3441 · Barad-Dûr est pris et Sauron est renversé. Isildur lui tranche le doigt portant l'Anneau Souverain et le garde.

Le Troisième Âge

1 · Construction de la tour d'Orthanc.
2 · Isildur tombe dans une embuscade et meurt sur les Champs aux Iris, alors qu'il faisait route vers l'Arnor. On ne retrouvera jamais l'Anneau sur son corps.
20 · Les Ents découvrent la disparition des Ents-femmes et les recherchent pendant les trois siècles suivants et sporadiquement après cela.
250-850 · Déclin progressif d'Arnor.

250 · Début de l'établissement du Calenardhon le long de la Route Ouest. Les migrations vers le Pays de Dun s'arrêtent à cette époque et le système clanique est rétabli.
312 · Larach Duhnnan devient un site majeur d'échanges du Pays de Dun.
350 · Tolwen rencontre Sylvebarbe et installe sa résidence dans la partie Nord-Est de la forêt.
500-1400 · Le Calenardhon est une province prospère.
1000 · Sauron s'agite de nouveau ; les Istari sont envoyés dans les Terres du Milieu afin de contrebalancer sa présence.
1050 · Des Hobbits émigrent depuis la Vallée de l'Anduin jusqu'en Eriador, en traversant les Monts Brumeux ; certains s'installent au Pays de Dun.
1050 · Le Gondor, au faîte de sa puissance, s'étend et construit de nombreuses forteresses frontalières. Sauron reparaît et gagne Dol Guldur.
1052 · Construction de Tir Clairechaux.
1300-1350 · Le Roi-Sorcier fonde Angmar ; le Rhudaur tombe sous son contrôle. Il commence à projeter la chute du Nord.
1409-1636 · Le Cardolan est envahi et décline lentement. Tharbad devient un port de voleurs et de contrebandiers.
1432-1447 · La Lutte Fratricide déchire le Gondor.
1600 · Des Hobbits s'installent dans la Comté.
1630 · Un grand nombre de Hobbits du Pays de Dun émigrent vers la Comté pour rejoindre les autres membres de leur race qui s'y trouvent déjà.
1636-1637 · La Grande Peste, une accumulation de maladies et de pestilences dévastatrices, balaye le Rhovanion, le Gondor et l'Eriador. Le Calenardhon entame un long déclin de son peuplement. Tharbad perd 80% de sa population. Le Cardolan ne s'en remettra jamais. Les échanges avec le Nord diminuent.
1640 · La capitale du Gondor est déplacée d'Osgiliath à Minas Anor.
1974-1975 · Les armées du Roi-Sorcier envahissent l'Arthedain. Le dernier roi d'Arthedain meurt mais les armées du Roi-Sorcier sont défaites par les armées du Gondor et d'Eriador. Tous les Hobbits migrent hors du Pays de Dun.
1980 · Le Roi-Sorcier retourne au Mordor et y réunit les « Neuf ». Le Balrog de la Moria est libéré.
1981 · Amroth et Nimrodel disparaissent.
2050 · La citadelle d'Orthanc est fermée ; une petite garnison est laissée sur place pour la garder. Le dernier Roi du Gondor meurt sans héritier ; le premier des Intendants Régnants dirige le Gondor.
2063 · Début de la Paix Vigilante. Quelques Dunlendings commencent à s'établir plus loin au Sud du Pays de Dun dans la Marche Occidentale.
2460-2510 · Les Balchoth envahissent le Gondor. Les Éothéod, menés par Eorl le Jeune, viennent à l'aide du Gondor et Cirion l'Intendant leur donne la terre du Calenardhon en guise de récompense.
2710 · Les Dunlendings prennent le contrôle du cercle d'Orthanc.
2754 · Freca est tué par Helm le Marteleur, Roi du Rohan.
2754-2758 · Wulf, le fils de Freca, soulève une armée de Dunlendings pour marcher sur le Rohan.
2758 · Le Long Hiver saisit le pays. Les Easterlings envahissent le Rohan en traversant l'Anduin. Les Haradrim d'Umbar attaquent le Gondor. Voyant sa chance à portée de main, Wulf fait marcher son armée au cour du Rohan, défaisant les Rohirrim dans la neige épaisse des Gués de l'Isen. Les Rohirrim sont assiégés au Gouffre de Helm et à Dunharrow. Helm et ses fils sont tués.
2759 · Freáláf, le neveu d'Helm, surprend les Dunlendings à Edoras et tue Wulf ; il se fait couronner Roi dans le sillage de leur déroute ; c'est le premier de la seconde lignée des Rois du Rohan. Les Dunlendings sont aussi repoussés hors d'Isengard. Les clés d'Orthanc sont données à Saroumane.
2830-2903 · Règne de Folcwine au Rohan. Les Rohirrim repoussent les Dunlendings hors du ValOuest.
2911-2912 · Le Cruel Hiver frappe l'Eriador et le Rhovanion. Les Loups Blancs font une apparition en force jusqu' aussi loin dans le Sud que le Pays de Dun. Le dégel du printemps provoque des crues qui

obligent à abandonner Tharbad. Les Dunlendings des Terres Basses doivent reconstruire.
2941 · Le Conseil Blanc fait sortir Sauron de Dol Guldur.
2953 · Dernière réunion du Conseil Blanc. Saroumane commence à constituer des forces (y compris de Dunlendings) et proclame Orthanc comme étant sa propriété. Les razzias des Orques sur la Forêt de Fangorn deviennent plus courantes après cette époque. Saroumane commence à envoyer des serviteurs fouiller les Champs aux Iris.
3000 · Saroumane utilise le Palantír d'Orthanc et est piégé par Sauron utilisant la pierre d'Ithil.
3018-3019 · La Guerre de l'Anneau. Les Ents attaquent Isengard. Les Dunlendings associés à Saroumane sont battus au Gouffre de Helm mais ils sont autorisés à regagner leur demeure. L'Anneau Unique est détruit et Sauron est chassé. Saroumane disparaît d'Arda.
3021 · Fin du Troisième Âge.

03 · Les Onodrim

La région dont il est question dans cet ouvrage est principalement peuplée par un groupe unique, les Onodrim (ou Ents). Les Ents possèdent une histoire et des structures politique et sociale très individualisées qui doivent être détaillées afin que le lecteur puisse avoir une meilleure compréhension du contenu de ce livret.

Les Onodrim (ou Ents) sont les gardiens des arbres des Terres du Milieu et, soit du fait de leur conception, soit à la suite d'une lente transformation au long des années, ils ressemblent grandement à ceux dont ils ont la charge. Les Onodrim sont l'ainée des races douées de paroles mais ils étaient endormis jusqu'à l'arrivée des Elfes qui leur apprirent à parler. Les Ents diffèrent les uns des autres un peu à la façon dont les arbres diffèrent entre eux, non seulement entre espèces mais aussi en ce qui concerne les marques et motifs de croissance. Un Ent (S. « *Onod* ») ressemblant à un hêtre peut être distingué d'un autre Ent à l'aspect de hêtre aussi facilement qu'on peut distinguer un hêtre d'un autre. Â cause de ces différences, il existe une grande diversité d'apparences entre les Ents. Ils peuvent avoir n'importe quelle taille comprise entre 3 m et 7,50 m et n'importe quel diamètre entre 0,90 m et 1,80 m dans leur plus grande section. Ils peuvent avoir de 2 à 8 doigts à chaque main ou orteils à chaque pied. Leurs peaux sont aussi diversifiées que les écorces des arbres. Les longueurs des jambes et des bras diffèrent également beaucoup au sein de ce groupe. Il est un élément physique pour lequel les Ents sont semblables, il s'agit de leurs yeux. Ils ont tous des yeux bruns profondément enfoncés et rayonnants d'une lumière verte, qui a tendance à donner l'impression, à quiconque les voit, de regarder par une fenêtre donnant au cour de la terre elle-même et de voir son âge.



Les Ents sont très intelligents et observateurs mais ne donnent pas cette sensation au premier abord ; cette fausse idée que l'on peut se faire d'eux vient de leurs prises de position qui leur demandent beaucoup de temps. Ils peuvent réfléchir sur une décision à prendre pendant des jours et des jours. Ils n'aiment pas prendre position rapidement, ni émettre une opinion trop hâtive ; ils préfèrent de très loin que ceux qu'ils rencontrent ne les y poussent pas. Il n'existe rien de semblable au fait de pousser un Ent à une décision rapide car il ignorera purement et simplement l'auteur de cette pression tant qu'il réfléchira. Un Ent n'agit de façon précipitée que lorsqu'il est incroyablement furieux ou blessé. Il ne faudrait pas confondre ces états avec de l'agitation ou de la vexation. Les Ents sont de nature douce et se mettent rarement en colère ; ils sont encore plus rarement furieux. Souvenez-vous que, même lorsque Saroumane était en train de menacer leur forêt au cours de la Guerre et avait déjà attaqué plusieurs fois, il leur fallut presque trois jours pour décider ce qu'ils devaient faire.

Lorsqu'ils sont furieux, les Ents sont parmi les créatures les plus effrayantes des Terres du Milieu. Ils sont extrêmement forts physiquement et peuvent briser la pierre ou l'acier avec leurs mains nues, pierre ou acier dont ils utilisent souvent plus tard des débris comme armes de jet. Au combat, ils utilisent leurs gros poings pour écraser leurs adversaires et leurs pieds semblables à des racines pour les frapper, piétiner, agripper et écraser. S'ils le peuvent, ils empoigneront également un adversaire et le lanceront, tel un projectile.

Leur peau est également très épaisse et rude, ce qui la rend résistante à toutes les lames, sauf les plus acérées (traitez-les comme des Très Grandes Créatures en ce qui concerne les Coups Critiques). Les armes contondantes et les flèches n'infligent que la moitié des Points de Coup indiqués. Les armes

contondantes doivent occasionner un Coup Critique « E » avant d'être autorisées à effectuer un jet de dé sur la table des Coups Critiques aux Grandes Créatures avec un malus de 10 (JRTM) ou sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures (RM). Les armes de feu les affectent normalement tout comme le font les sorts de feu. Beaucoup ne les utiliseraient cependant jamais en combat face à l'un de ces géants car la vue d'un Ent furieux est suffisante pour forcer une personne à résister à un sort de Frayeur du niv. 10. Ceux y échouant de 1 à 50 s'enfuient, ceux y échouant de plus de 50 sont paralysés par la terreur pendant 1-100 rounds.

3.1 Une brève histoire

L'histoire des Ents est presque aussi longue que l'histoire des Terres du Milieu. Elle commence d'une manière incertaine. La véritable histoire de l'origine des Onodrim se perd dans la nuit des temps pour les peuples doués de parole. Seuls les Valar la connaissent. D'après ce qui a été réuni par les historiens Elfes auprès des Istari et des Elfes, Sylvebarbe et les autres Ents sont vivants depuis au moins aussi longtemps que les Elfes et certains prétendent même depuis plus longtemps. Les Grands Elfes disent que les Valar n ' ont pas fait mention des Onodrim dans la musique de la création. Cela impliquerait qu'ils sont le produit d'un seul des Valar et qu'ils auraient été créés après la musique lorsque les Valar mettaient le monde en ordre, un peu comme les Nains furent une création d'Aulë. Cette théorie était aussi soutenue par Galadriel qui nota que lorsque Yavanna découvrit la faveur qu'avait faite Eru à Aulë en accordant la vie à ses Nains faits de pierre, elle demanda à Eru (par l'intermédiaire de Manwë, bien sûr) de donner une vie indépendante ou des « âmes » à certaines de ses créations favorites qui vivaient déjà dans un état inférieur. Il semble qu'Oromë eut aussi une part dans cette requête, du fait que les Onodrim mâles lui vouent une allégeance plus proche, tandis que les femelles sont alignées envers Yavanna. Il reste un point obscur, cependant, c'est celui de savoir s'ils étaient à l'origine des arbres ayant reçu une âme ou s'ils étaient des créatures distinctes qui en vinrent à ressembler à des arbres à cause de leur amour et de leur association étroite avec ceux-ci.

Cependant, cette vision d'une création après coup est une erreur parce que tout ce qui est actuellement présent sur les Terres du Milieu était dans la Musique mais peut ne pas avoir été reconnu par les Valar pour ce qu'il était avant longtemps. Eru a toujours su que les Ents, comme les géants et les aigles, viendraient à la vie à travers le Chant. Ce concept fut expliqué plus tard à Manwë par Eru, en réponse aux requêtes de Yavanna et Oromë. Les Valar chantèrent ce que leur apprit Eru. Ce dernier leur enseigna les parties du Chant qui seraient inconsciemment altérées par leur personnalité propre pour créer ce qui devrait durer.

Au commencement, les Onodrim ne parlaient pas, communiant silencieusement avec les arbres ; les Elfes vinrent et leur apprirent comment s'exprimer avec la voix, une dette dont ils se souviendront toujours. Bien que les Onodrim fussent à jamais amicaux envers les Elfes, ils restèrent à l'écart de ceux-ci, s'occupant plus de la nature et de leur responsabilité envers elle que des agissements des Elfes. Au cours de cette période, les Ents errèrent sur de longues distances, sur des kilomètres et des kilomètres de forêt qui recouvraient presque l'intégralité du continent.

Au cours de la guerre pour les Silmarils pendant le Premier Âge, ils prirent une certaine part dans les affaires des Hommes et des Elfes. Après le sac de Doriath par les Nains de Nogrod, les Elfes d'Ossiriand conduits par Beren allèrent au Nord jusqu'à Sam Athrad où ils tendirent une embuscade

aux Nains revenant de Doriath, lourdement chargés de trésors et aussi en possession du Silmaril serti sur le Nauglamir. L'attaque des Elfes fut couronnée de succès et ils réclamèrent le Nauglamir. Les Nains qui avaient échappé au premier assaut s'enfuirent vers l'Est en direction de leur demeure dans les montagnes mais ils furent interceptés par les Onodrim tandis qu'ils gravissaient le Mont Dolmed. Aucun n'en réchappa. Les motifs de cette attaque sont obscurs. Il se peut que Beren les ait persuadés de l'aider ou il se pourrait qu'ils aient déjà nourri une certaine rancune envers les Nains due aux abattages d'arbres qu'ils entreprenaient dans la région. Depuis cette époque, les Onodrim se méfient des Nains et vice-versa, enfin quand les Nains se souviennent des légendes. La disparité entre les natures de ces deux races avait été prédite par Yavanna avant même qu'elles aient foulé la terre et cette bataille ne semble qu'avoir renforcé l'animosité entre le peuple d'Aulë et les Bergers des Arbres.

Après la chute de Beleriand, les Onodrim pleurèrent la perte des arbres de ce pays mais s'en remirent rapidement et s'éparpillèrent dans les forêts restantes. Au cours du Deuxième Âge, ils errèrent librement à travers les forêts des Terres du Milieu et vinrent rarement en contact avec les Elfes, les Hommes ou les Nains. L'extension de l'abattage des arbres qui se déroulait dans les forêts au Sud et à l'Est des Monts Brumeux à cause de l'industrie de construction de navires des Rois des Vaisseaux Núménoréens était cependant importante pour eux. Depuis les côtes jusqu'à la région appelée Eregion, la contrée resta très boisée jusqu'à ce que les Núménoréens vinssent construire leurs navires. Cela ne plut pas aux Onodrim mais peu d'entre eux réagirent, préférant se retirer dans les denses forêts de l'Ouest et dans ce qui deviendrait Fangorn à l'Est. Certains des Onodrim exercèrent des représailles en écrasant des machines tandis qu'elles n'étaient pas surveillées et en tuant des groupies de travailleurs à l'occasion. La plupart du temps, ces actes furent imputés aux indigènes car les Núménoréens n'étaient pas au courant de l'existence des Onodrim. L'extinction ultime de cette vaste étendue de forêt et de certains des Onodrim qui y vivaient survint toutefois plus tard au cours du Deuxième Âge (1695) lorsque les armées de Sauron traversèrent la région sur leur parcours destructeur vers l'Eregion et Ost-in-Edhil. En cette occasion, les Onodrim restèrent silencieux en voyant que la force qui les passait était trop puissante pour qu'ils la combattent. Ils se retirèrent lentement durant le reste du Deuxième Âge dans des régions de plus en plus petites jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'exclusivement installés dans la région située à l'intérieur et autour de Fangorn vers l'achèvement de cet âge.

Les Ents-Femmes

Un autre facteur important au cours du Deuxième Âge fut la séparation qui s'était lentement préparée entre les mâles et les femelles Onodrim, séparation qui avait commencée à leur création, en raison de leurs différences d'esprit. Ces deux groupies trouvaient beaucoup de plaisir et de fierté dans leur travail, les mâles étant plus intéressés par les arbres et ayant tendance à s'occuper des besoins de ceux-ci, tandis que les femelles étaient plus intéressées par le fait d'utiliser la terre afin de faire pousser les choses qu'elles voulaient voir pousser. Sylvebarbe dit, en parlant à Merry et Pippin :

> *«…nos cœurs ne continuèrent pas à se développer de même façon : Les Ents vouaient leur amour aux choses qu'ils rencontraient dans le monde et les Ents-femmes consacraient leurs pensées aux autres choses, car les Ents aimaient les grands arbres, les forêts sauvages et les pentes des hautes collines ; et ils buvaient aux ruisseaux des montagnes et ils mangeaient seulement les fruits que les arbres laissaient tomber sur leur chemin ; et ils reçurent les enseignements des Elfes et parlèrent avec les Arbres. Mais les Ents-femmes s'intéressaient aux autres arbres et aux prairies ensoleillées au-delà des forêts ; et elles voyaient la prunelle dans le hallier et la floraison du pommier sauvage et du cerisier au printemps et les herbes vertes dans les tourbières en été et les herbes gênantes dans les champs d'automne. Elles n'avaient aucun désir de parler avec ces choses, mais elles voulaient qu'elles entendent ce qu'on leur disait et y obéissent. Les Ents-femmes leur ordonnaient de pousser selon leurs vœux et de porter des feuilles et des fruits à leur goût car les Ents-femmes voulaient l'ordre, l'abondance et la paix (par quoi elles entendaient que les choses devaient rester là où elles les avaient établies).» SdA II, livre HT, chapitre IV.*

Finalement, les femelles créèrent des jardins dans lesquels elles vécurent. Les mâles viendraient jusqu'à elles, à l'occasion, pour leur rendre visite. Les femelles déplacèrent leurs jardins plusieurs fois, allant à chaque fois plus loin des forêts et des mâles. Tout cela fut fait sur le laps de nombreuses années et ne fut pas visible, même pour ceux qui étaient impliqués. Au cours de leur dernier déplacement, elles traversèrent l'Anduin et firent leurs jardins dans ce qui est maintenant appelé les Terres Brunes. Tant qu'elles y vivaient, c'était un bel endroit à voir qui était submergé sous toutes sortes de plantes et de fruits poussant sur ces plantes. Au cours de cette époque les Ents-femmes enseignèrent aux hommes de nombreuses choses à propos de l'agriculture, choses qu'ils ont toujours utilisées depuis lors. Â la fin du Deuxième Âge, la bataille entre les forces de Sauron et la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes fit rage à travers cette région, détruisant les jardins des Ents-femmes et, avec leurs jardins, elles aussi disparurent. Ce qui leur advint a longtemps été un sujet de débat parmi ceux qui étaient au courant de ce fait. Complètement détruites disaient certains, d'autres disent qu'elles se dispersèrent pour se cacher, trop effrayées pour vivre sous le joug de Sauron. D'autres encore disent qu'elles s'enfuirent vers l'Est et que celles qui survécurent furent capturées par Sauron pour procurer de la nourriture à ses armées. Sans savoir ce qu'il s'est réellement passé, on ne sait où les rencontrer et aucun jeune Ent n'existe.

Pendant la plus grande partie du début du Troisième Âge, les Ents errèrent dans les régions libérées des Terres du Milieu à la recherche de leurs compagnes. La quête fut infructueuse et, bien qu'ils reçurent de l'aide de gens qui n'étaient pas des Onodrim, ils ne trouvèrent rien et retournèrent à leur vie de gardiens des arbres. Quelques-uns continuèrent leurs recherches de manière occasionnelle mais la plupart ont perdu tout espoir de jamais revoir leurs bien-aimées. Pour ceux qui y croient encore, et pour ceux qui demeurent sceptiques, la pire des choses est de ne pas savoir.

Pendant le reste du Troisième Âge, et ce jusqu'en 1640, les Onodrim vécurent principalement à l'intérieur et autour de la Forêt de Fangorn, quittant rarement cet abri et vivant leur vie aussi paisiblement que possible.

3.2 Culture et structure sociale

Â partir de 1640, les Ents de Fangorn se sont établis dans une structure sociale qui ne diffère du passé que par l'absence des Ents-femmes, bien que leur souvenir soit toujours présent. Un des autres changements majeurs de leur façon de vivre concerne la zone qu'ils occupent à cet instant. Â partir de 1640, ils ne se promènent plus au-delà des frontières de la Forêt de Fangorn, du moins à des distances significatives. Fangorn à proprement parler, et aussi loin que cela concerne les Ents, s'étend sur 32 kilomètres au Nord de la Clairechaux, à l'Est jusqu'au commencement du Wold, au Sud passé le Bain-des-Ents jusqu'au bout des Monts Brumeux et à l'Ouest au sein des montagnes jusqu'aux élévations de la lisière des arbres, incluant les hautes vallées emplies d'arbres plus haut au Nord et à l'Ouest d'Isengard, où vit un grand nombre de ceux du peuple de Peaurude. Les Ents voyagent rarement au-delà de cette frontière. L'un d'eux marchera occasionnellement jusqu'aux forêts des Montagnes Blanches ou à travers les montagnes jusqu'à l'une des rares étendues de forêt éparpillées dans le Pays de Dun. Cette grande région (approximativement 190 km sur 320 km) permet aux Ents d'avoir beaucoup de place, en considérant leur faible nombre à cette époque. Approximativement 150 Ents vivent dans la Forêt de Fangorn en 1640, y compris ceux qui sont devenus « Arbresques ». Cela offre une région d'environ 410 kilomètres carrés pour chaque Ent et, bien que la forêt ne soit pas ainsi sectionnée, cette vaste surface disponible pour la vie personnelle et le travail permet l'existence d'une structure sociale très lâche.



Comme les Ents sont désormais une communauté adulte, l'esprit de rébellion qui cohabite avec la jeunesse a virtuellement disparu de leurs rangs, s'il n'a même jamais été présent. En raison de cette vérité, la base de la structure sociale et politique des Ents est le respect. Aucun chef n'est élu et personne n'y prétend. Il n'existe pas de code écrit des lois ou sur l'éthique. Toute relation d'Ent à Ent est fondée sur une confiance mutuelle et la conscience de leur responsabilité pour le bien être des arbres dont ils ont la charge et de leurs frères Ents. Même s'il n'y a ni rangs, ni titres officiels, les fondements de cette société placent les aînés d'entre les Ents, en raison de leur grande sagesse, aux positions prééminentes lorsqu'un avis ou une ligne d'action sont recherchés. En ayant cela à l'esprit, les trois Ents les plus âgés, et par conséquent leurs chefs officieux, sont Sylvebarbe, Peaurude et Bouclefeuille. Ils sont les chefs « *ex officio* » de 3 familles d'Ents qui habitent Fangorn. Ces groupes ne sont pas des familles dans le sens où il existerait un lien de parenté et une ressemblance entre les uns et les autres, quoique ce dernier fait se produise dans une certaine mesure. Les groupes se sont accrus pour comprendre des amis et des associés qui se sont rapprochés au cours des années et qui sont restés sous la conduite du ou des chefs de ce groupe. Les lignes de démarcation entre ces familles sont très vagues mais sont reconnues par la plupart des Ents et sont utilisées en tant qu'identifiants ; par exemple : « …il fait partie du peuple de Bouclefeuille, » etc. Ces liens sont plus évidents lorsque des assemblées (réunions d'Ents) sont convoquées, du fait qu'on peut voir un même groupe supporter les vues d'un chef donné à de nombreuses reprises. En 1640, seuls deux des trois chefs mentionnés plus haut assument encore ce rôle de façon active. Bouclefeuille est entré dans une longue somnolence dans l'herbe haute au Nord, juste après la lisière de la forêt, et il ne montre désormais que rarement une inclination à assumer une direction.

N'importe quand, tout Ent peut convoquer une assemblée pour débattre de n'importe quel sujet ayant une importance pour la race entière, ou pour une quelconque fraction de celle-ci. Habituellement, l'Ent qui désire réunir l'assemblée discutera du sujet, brièvement, avec quelques-uns de ses frères pour déterminer s'il est vraiment nécessaire de la convoquer. Si elle est convoquée, le mot en sera répandu de vive voix à tous les Ents disponibles. Souvent le fait de répandre le message de vive voix entraîne des appels sonores sur de longues distances et une grande somme de déplacements. A moins qu'il y ait des raisons pour faire autrement, toutes les assemblées sont tenues au Valsecret méridional. Val- secret est le seul mot non-Ent utilisé pour décrire ces endroits qui sont au nombre de deux. Valsecret est un abrégé de « petite vallée boisée secrète ». On parle habituellement du plus au Sud et du plus grand de ceux-ci sous le nom de « Le Valsecret », parce que le vallon septentrional est près des Chutes de la Brume et en fait partie lorsqu'on parle des chutes. Tous les Ents qui seront présents à l'assemblée arrivent à l'heure fixée et la discussion commence. Du fait que l'Ent est une langue traînant en longueur et que les Ents sont très lents à prendre des décisions lorsqu'ils ne sont pas énervés, ces assemblées peuvent durer pendant des jours, n'étant souvent interrompues que par de courts arrêts pour boire et manger. Il y a aussi des réunions régulières. Ces réunions sont les cérémonies cultuelles des Ents.

3.3 Culte

Le culte des Ents est individuel et quotidien. Il est centré autour de la nature et de la vénération envers Eru et les Valar qui la créèrent. Ils tiennent deux cérémonies par an, au milieu de deux saisons opposées, en alternant chaque année. Par exemple, ils tiendront une année une cérémonie le Jour du

Milieu de l'Hiver et le Jour du Milieu de l'Été. L'année suivante, ces cérémonies auront lieu aux solstices de printemps et d'automne. Il y a différents sites de cérémonies à travers la forêt, réservés aux différentes saisons. Les Ents ne sont en aucune façon contraints de les tenir et elles sont très informelles ; la plupart des Ents éveillés y participent quand même le plus possible.

Au printemps, la cérémonie a lieu dans l'une des nombreuses pépinières éparpillées dans la forêt ; en général, elle se tient dans la plus grande pépinière qui se trouve près du centre de la forêt. Cette cérémonie est appelée la Célébration de la Vie. En été, la cérémonie se déroule au Valsecret du Sud. La célébration estivale dure en général plusieurs semaines et les Ents vont et viennent, la fin de cette célébration intervenant le jour de l'équinoxe.

La cérémonie d'automne est tenue haut dans les montagnes à côté d'un des plus grands « cimetières » d'arbres, où les arbres, et les Ents, morts sont emmenés pour être à nouveau joints dans la chaîne de la vie.

C'est la Célébration de la Mort. Les Ents pensent que, sans mort, il n'y a pas de vie nouvelle. Par conséquent, cette célébration est aussi importante pour les Ents que la célébration du printemps. La célébration hivernale se déroule aux Chutes de la Brume et dans le vallon proche, faisant par ailleurs partie d'une célébration plus longue qui s'achève avec l'équinoxe d'hiver. Les Ents sont particulièrement heureux lorsque les Chutes sont gelées à l'occasion de cette célébration. On ne sait pas quelle peut être la joie qu'ils y trouvent mais cela semble élever leur esprit.

Toutes ces cérémonies se déroulent d'une façon qui semble être inorganisée, avec des Ents isolés qui se balancent et chantent à des moments différents. Lentement, les Ents s'unissent en une seule voix de telle façon qu'à la fin de la cérémonie ils soient tous en train de se balancer et de chanter à l'unisson. Â ce moment, le son de ces cérémonies peut être entendu sur des kilomètres. Nombre des légendes que les hommes rapportent à propos de Fangorn viennent de quelqu'un ayant entendu ces sons puissants tandis qu'il était près des lisières. Les Huorns participent aussi à ces célébrations mais d'ordinaire d'une façon marginale. Ils forment souvent un bosquet dense entourant le site de la cérémonie de telle façon qu'aucun humain puisse y entrer ou en sortir. Si le son produit par les Ents pouvait être filtré par l'auditeur, il pourrait aussi remarquer les douces harmonies des Huorns et, encore plus douces, les douces voix des arbres.

3.4 Vie quotidienne

Dans la vie de tous les jours, les Ents travaillent et vivent assez indépendamment les uns des autres. Ils travaillent à travers la forêt, prenant soin des arbres abîmés et malades, éliminant les arbres morts pour faire de la place aux nouvelles pousses, plantant de nouveaux arbres là où cela est nécessaire. Tous les arbres de la forêt sont traités par les Ents en tant qu'individus ; ils prennent soin d'eux comme des parents le feraient de leurs enfants. Ils pleurent leurs morts et ils sont fiers de leurs victoires sur les épreuves. Tous les arbres qui meurent sont déracinés et emmenés jusqu'à l'un des cimetières situés dans la forêt. Ces endroits sont réservés de façon à ce que l'arbre décomposé puisse être utilisé comme engrais pour ceux qui sont vivants. L'idée d'enterrer un corps dans la pierre, là où il ne pourrait pas nourrir le sol, serait totalement étrangère aux Ents. Si les Ents savaient que les humains le font régulièrement, ils n'approuveraient pas et les trouveraient stupides.

Des pépinières sont aussi maintenues en plusieurs lieux dans la forêt pour faire pousser les jeunes arbres jusqu'à une taille où ils pourront survivre. Les Ents aiment à préserver le cours naturel des choses mais ils ont aussi leurs arbres favoris ; ils font en sorte que de grands bosquets d'arbres dominants ne causent pas une extinction locale d'arbres moins puissants. Ces pépinières sont des merveilles à voir ; un Ent n'amènera jamais un étranger dans l'un de ces endroits à moins qu'il n'y ait à cela une quelconque raison spéciale et inévitable.

Grâce à leur force, leur taille et leurs capacités magiques, les Ents sont capables de déplacer des arbres hauts de 9 mètres sans craindre que l'arbre meure des suites du choc. Ils sont aussi capables de réparer à peu près n'importe quelle blessure qu'un arbre puisse subir, à l'exception d'un abattage achevé, si l'arbre le désire (parfois les Ents savent que l'arbre préférerait ne pas survivre). Ils sont aussi capables de soigner la plupart d'entre les maladies que peuvent contracter les Ents ou les arbres, bien que certaines maladies soient plus difficiles à soigner et s'étendent plus vite.

3.5 Magie

Les Ents n'utilisent la magie que modérément dans leur vie quotidienne mais, d'après ceux qui sont proches d'eux ou qui ont discuté de ce sujet avec eux, ils voient la magie d'une manière différente de celle des gens du monde extérieur. Tolwen, qui resta probablement parmi les Ents plus longtemps que n'importe qui d'autre (voir sous-section 5.15), suggéra ce qui suit dans une conversation avec un Elfe de la Lórien à propos de la vision qu'ont les Ents de la magie :

> *L'utilisation de la magie par les Ents (autant que je puisse en parler) est fondée sur le royaume de la Théurgie mais ils n'apprécient pas l'idée d'utiliser l'énergie d'un des Valar, particulièrement Oromë, qu'ils tiennent en haute estime. Ils ressentent cela comme une attitude quelque peu parasite et, par conséquent, ils trouvent que c'est mal. Sylvebarbe me l'a dit lui-même de cette façon. Il dit qu'il demande à la nature défaire certaines choses pour lui et qu'elle les fait. Il réfute avec véhémence qu'il la force ou la contraigne à faire de choses comme le ferait un magicien de l'Essence. D'après ce que j'ai rassemblé, il considère la nature comme une entité évidente et à part entière qui lui donne librement l'énergie pour accomplir ces choses. Dans notre terminologie, la seule explication qu'il puisse proposer est que la nature lui transmet l'énergie : l'Essence, comme nous la nommerions. Par conséquent, de ce point de vue, Sylvebarbe considère que les Ents sont des Théurgistes de l'Essence, si cela est possible.*

Quels que soient les termes employés, les Ents utilisent la magie normalement pour des petites choses comme les lumières et la fabrication de breuvages et bouillons. Lorsque c'est nécessaire, ils utiliseront la magie pour traiter les arbres mais ils préfèrent arranger ce genre de problèmes avec des moyens normaux, qui sont très avancés comparés à la sylviculture pratiquée chez les humains.

Les Ents préparent trois types de breuvages et bouillons qu'ils utilisent comme nourriture. Ils sont spécifiquement conçus pour leurs besoins mais peuvent être utilisés par d'autres races pendant de courtes périodes avec d'étranges effets secondaires. Ces boissons ne sont pas leurs seules sources de nourriture ; ils mangent aussi des noix, des baies, des racines et des fruits, chacun de ces éléments

étant librement donné par les plantes de la région. Les trois breuvages cités ci-après portent un nom Ent et n'ont pas d'équivalent dans les autres langages. Chaque nom est assez long et détaille les ingrédients et la recette utilisés pour le concocter, pour les Humains, ce ne sont donc que des breuvages Ents. De ce fait, ils doivent en trouver le secret par eux-mêmes.

Breuvage aux Fruits

Ce type de breuvage est une boisson très claire, faite des jus de plusieurs fruits et de l'eau d'une des rivières ou d'un de ses affluents. Ajoutez à cela un soupçon de magie et le résultat est une boisson qui étanchera la soif de n'importe quel Ent après une dure journée de travail, ou un long voyage. Pour un Ent, 2 litres de cette boisson sont équivalents à 20 litres d'eau. Si jamais un être autre qu'un Ent absorbe cette boisson, il sera instantanément rafraîchi, désireux et capable d'entreprendre un nouveau voyage de plusieurs jours. L'effet initial sera une sensation de picotement, couplée au sentiment que les cheveux du buveur se hérissent.



Ce type de rafraîchissement, s'il est régulièrement utilisé par quelqu'un d'autre qu'un Ent, peut causer de graves effets secondaires. Les effets secondaires à court terme sont une pousse rapide des cheveux et des poils associée à une envie irrésistible de racines de Goyan fraîchement déterrées, qui ne peuvent se trouver que dans la partie septentrionale de Fangorn et qui sont légèrement nocives pour les autres races que les Ents mais qui, en dehors de cela, ont très bon goût. Les effets secondaires à long terme comprennent une perte de poids et de muscles dues au métabolisme accru,

bien que la personne soit affamée en permanence. Les yeux de la personne auront aussi tendance à saillir hors des orbites. Si l'absorption de la boisson est interrompue, la personne retournera lentement à la normale sur une période d'un an. Si la personne continue à boire ce breuvage régulièrement, elle mourra d'inanition en 1 à 3 mois selon sa taille et son poids originels, car elle ne pourra consommer assez de nourriture pour répondre à la demande de son métabolisme corporel accru. Cette boisson a tendance à faire dormir les Ents s'ils restent debout après l'avoir absorbée ; par conséquent, ils s'allongent, d'ordinaire, s'ils veulent rester éveillés.

Breuvage aux Noix

Ce breuvage diffère du précédent du fait qu'il est plus épais et contient en fait une mixture de morceaux de différentes noix, racines et équivalent. Cette boisson est la base de la nourriture des Ents. Ce breuvage est de nature magique, tout comme le Breuvage aux Fruits ; une bolée de cette mixture nourrira un Ent pour une longue durée. Un peu comme un Breuvage aux Fruits, ce breuvage peut être pris comme nourriture par des êtres autres que des Ents mais il possède aussi certains effets secondaires.

Même après n'avoir bu qu'une ou deux petites bolées (la limite normale pour plusieurs jours) de ce breuvage, on peut remarquer un effet chez la plupart des individus et, même s'il s'est passé un certain temps, cette petite dose peut en être la cause. Pour les Hobbits et les Nains, on pourra commencer à noter environ 7 semaines après la première ingestion une croissance de 1,25 cm à 2,5 cm de hauteur par bolée, accompagnée d'un gain comparable en masse musculaire, dont le résultat final se montrera de 5 mois à un an après la dernière ingestion. Pour les Hobbits, ce dernier effet se traduit par une augmentation en force et en constitution de 1 point pour deux bolées jusqu'à une augmentation maximale de 5 points de chacune de ces caractéristiques. Les Nains, qui sont naturellement plus forts au départ, gagnent 1 point pour 4 bolées (jusqu'à un maximum de 3 points). Les Humains qui absorbent ce breuvage gagnent aussi en force et en constitution, comme les Nains, mais ils ne gagnent que de 0,6 cm à 1,25 cm, en taille, par bolée. Les Elfes semblent ne pas être affectés par ce breuvage, en dehors du fait qu'ils soient rassasiés et rafraîchis.

Il existe un inconvénient à ce qui pourrait sembler être, pour certains, un miracle ; c'est la possibilité d'effets secondaires augmentant avec la quantité totale absorbée au cours de la vie. Cela dépend, bien sûr, de la résistance individuelle de la personne en absorbant. Normalement, une telle personne doit faire un JR modifié par +25, son bonus de Constitution et son bonus racial contre les poisons tous les six mois. Le niveau de l'attaque est le nombre total de bolées absorbées.

Les effets secondaires de cette boisson sont tels que la personne affectée tombera soudainement dans un coma purgatif une fois que le niveau toxique sera atteint à l'intérieur du corps. Du fait que l'effet du breuvage est constant et non temporaire, l'accumulation jusqu'au niveau toxique est aussi constante de telle façon que le temps écoulé entre deux doses n'affecte pas la possibilité d'effets secondaires. Seul la quantité absorbée durant toute la durée de vie détermine l'effet secondaire. Ce coma durera jusqu'à ce que l'agent toxique soit ôté du corps par magie, ce qui aura pour effet de ramener la personne en un état normal comme si elle n'avait jamais absorbé la substance, c'est-à-dire au niveau de la taille, de la force et de la constitution ou jusqu'à ce que le coma purge le total de ce montant du corps. Si la personne est purgée par l'intermédiaire du processus naturel, la CO et la FO chuteront d'un demi-point par jour jusqu'à ce qu'elles atteignent un état inférieur de 5 points à

leur valeur originelle. Lorsque la personne sortira du coma, elle sera de taille normale, 20% plus légère et incapable de sortir du lit pendant 2 mois.

Breuvage aux Herbes

Ce breuvage est utilisé par les Ents comme substance de guérison. Il est fait d'un mélange d'herbes et d'eau des Chutes de la Brume. Cette solution a un aspect peu appétissant : un peu comme de la mélasse grumeleuse. Il a aussi un goût horrible pour tout palais autre que celui d ' un Ent. Il permet aux Ents de soigner les Points de Coups dix fois plus vite que le taux normal ; il agit comme le sort « Rétention Vitale » pendant 10 jours s'il est administré (à un Ent mourant) en association avec du Breuvage aux Fruits. Bien sûr, cette mixture peut être utilisée par des non-Ents avec des effets similaires, bien que la Rétention Vitale ne fonctionne pas sur des non-Ents. S'il est mélangé à de la boue, utilisé comme onguent et maintenu par un bandage de mousse venant de la forêt, il stoppera instantanément une hémorragie, même due à des Coups Critiques, et il soignera la blessure sans laisser la moindre cicatrice.

Le secret de la fabrication de ces breuvages n'est connu que des Ents et de Tolwen ; ils ne peuvent être préparés que dans Fangorn où les ingrédients sont frais et où les Ents peuvent accomplir toutes les opérations magiques appropriées. Notez aussi que les Ents ne réalisent pas que leur nourriture peut avoir des effets secondaires ; puisque la plupart des gens n'en ont jamais pris plus de 2 ou 3 fois, ces effets secondaires n'ont jamais été constatés par les Ents et n'entrent pas dans le domaine des choses connues. Si un Ent devient l'ami d'un étranger, il partagera avec plaisir sa nourriture car il ne sait pas que ce qu'il offre est dangereux. Néanmoins, il ne lui apprendra pas à concocter lui-même ces breuvages.

3.6 Habitat

Les Ents vivent dans la forêt dans les demeures qu'ils ont eux-mêmes construits, lesquelles ne peuvent pas être différenciées par un étranger de la forêt normale. Il y a trois choses essentielles qui entrent dans la construction d'une maison ou d'une salle d'Ent. La première c'est l'eau, qui vient soit d'une chute, soit d'un ruisseau ou d'un puits. La seconde est la zone de couvert, qui se présente en général sous la forme d'une falaise, d'un surplomb ou d'une grotte, mais n'est parfois rien d'autre qu'une couverture d'arbres dense. Le troisième élément est un lieu pour entreposer la vaisselle et les ustensiles.

Bien que les Ents n'utilisent que peu d'outils, puisque leurs mains peuvent faire la plupart des choses dont ils ont besoin, il leur faut quand même un minimum d'objets pour contenir leurs boissons et autres choses de ce genre. La zone d'entrepôt dans une demeure Ent est utilisée pour mettre ces objets et aussi servir de caches à nourriture. Ces zones peuvent être n'importe quoi, depuis une zone creusée couverte de branchages, jusqu'à une petite caverne fermée par un rocher. Ces zones d'entrepôt Ents abriteront en général un assortiment de jarres contenant des breuvages Ents des trois sortes et un assortiment frais et séché de fruits, de noix et de baies. Il y a bien sûr aussi des bols pour boire.

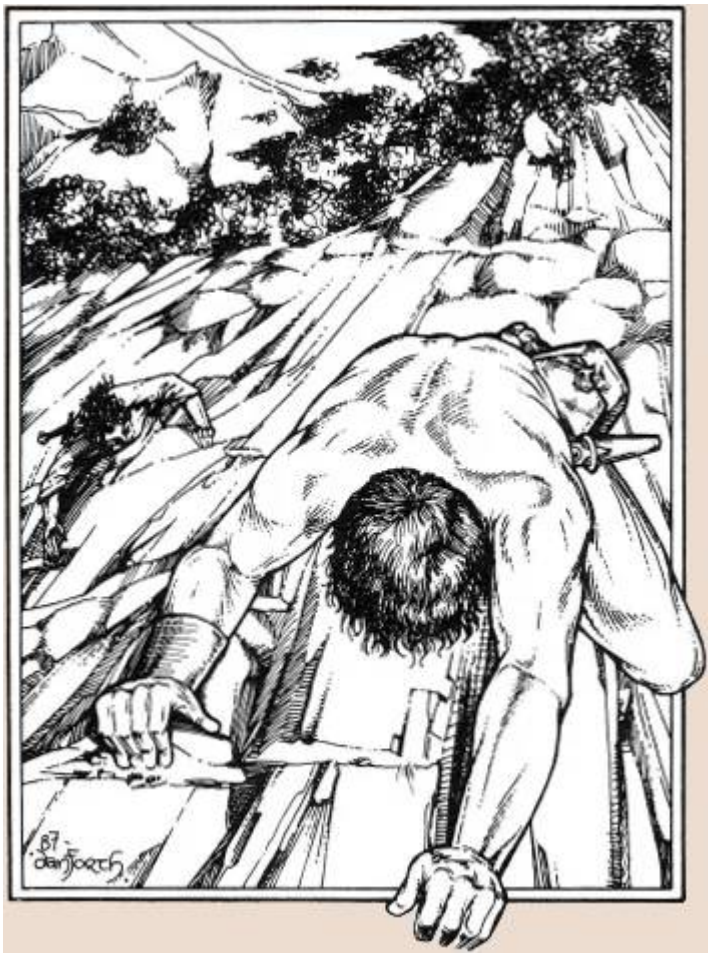
Les Ents ne sont pas une race possessive et sont, dans l'ensemble, prévenants. De ce fait, lorsqu'un Ent est affamé et qu'il se trouve auprès de la demeure d'un autre Ent, il semblerait que ce soit une

pratique courante, aussi bien du point de vue du propriétaire que de l'emprunteur, que l'Ent affamé prenne ce dont il a besoin et le remplace aussitôt qu'il le peut. La seule raison pour laquelle les Ents possèdent des zones d'entrepôt dissimulées dans leur demeure est d'empêcher les animaux curieux d'abîmer ce qui y est entreposé. Individuellement, les Ents possèdent en général plus d'une de ces demeures ou bien ils les partagent avec d'autres Ents de la même zone par commodité. La « Salle du Jaillissement », la demeure de Sylvebarbe, est inhabituelle du fait que Sylvebarbe y a fabriqué une table et un lit. Ce ne sont pas des aménagements normaux ; ils n'existent que parce que Sylvebarbe reçoit plus de visiteurs que les autres Ents et qu'il lui faut un endroit confortable pour eux, s'il entreprend de leur parler. Il y a d'autres demeures d'Ent semblables à la Salle du Jaillissement quant à leur mobilier mais les plus courantes ont un rocher en guise de table et un lit fait de feuilles et de mousse. Souvent, les Ents planteront un bosquet d'arbres ou replanteront quelques-uns de leurs arbres préférés autour de leur demeure.

04 · Le pays

4.1 Fangorn

La forêt du nom de Fangorn est bordée au Nord par une grande plaine qui s'étend de la lisière de la forêt jusqu'au Celebrant, à l'Ouest par les hautes cimes des Monts Brumeux, à l'Est par le Wold et au Sud par les vastes étendues dégagées du Calenardhon. Deux rivières principales coulent à travers la forêt : le Bain-des-Ents (S. « Onodló ») et la Clairechaux, dont le nom a un dérivé chez les Sindar : Clairechaux. Ces deux cours d'eau prennent leur source dans des combes situées dans les Monts Brumeux et reçoivent les eaux de nombreux affluents similaires avant leur sortie de la forêt.



La région à l'ombre des arbres commence, d'Est en Ouest, par des collines inclinées et rocheuses et avance rapidement jusqu'aux versants de la haute montagne après avoir rencontré le bord des Monts Brumeux. Les collines initiales à l'Est étaient faites de calcaire un peu comme le Wold mais avec une assise de roche plus dure comme les coteaux et le Wold. Cela à tendance à créer de petites falaises lorsque ces collines de roc sont érodées par les éléments et les cours d'eau. Le poste de guet de Sylvebarbe, là où les Hobbits Merry et Pippin le rencontrent pour la première fois dans « Les Deux Tours » (SdA II, livre III, chapitre IV), pourrait être un exemple de cet état de fait. Le sol de la forêt est très riche et il est maintenu dans cet état par les Ents bien que, sans leur aide, il serait encore plutôt

fertile. On pourrait penser que, grâce à ce sol, de nombreuses plantes pousseraient ici, y compris un sous-bois abondant, mais, à cause de la couverture massive de la forêt, on ne le voit guère.

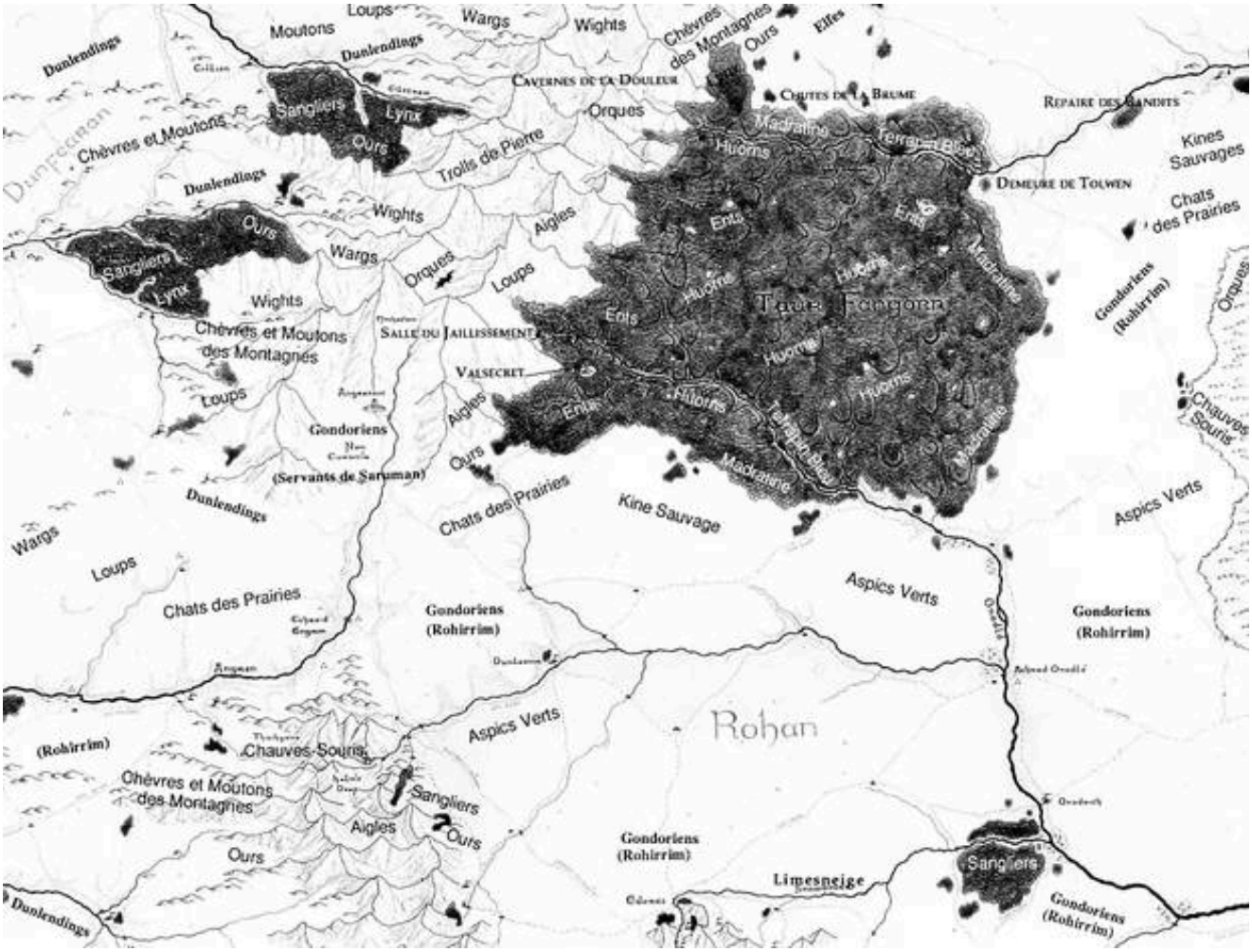
Climat

Le climat de Fangorn est aussi doux que celui des régions qui l'entourent mais pas aussi variable. L'hiver est froid et humide ; les chutes de neige sont normales la plupart du temps. Les légères chutes de neige n'atteindront pas le sol de la forêt, n'étendant leur manteau que sur les cimes des arbres. Des chutes de neige plus importantes peuvent provoquer à Fangorn un effet d'igloo, rendant la température à l'intérieur de la forêt plus élevée que de l'autre côté de sa lisière. C'est une des raisons qui explique que nombre des animaux sauvages des plaines viennent trouver refuge sous les frondaisons de la forêt lors des rudes tempêtes de neige. Le printemps est la plus belle des saisons de Fangorn en raison de l'abondance et de la diversité des fleurs sur les arbres mais c'est aussi la plus variable avec ses orages accompagnés de tonnerre descendants des montagnes en quelques minutes. Encore une fois, la plupart du temps, les effets ne sont guère ressentis à l'abri des arbres mais un violent orage, accompagné de coups de tonnerre, sous un ciel noir, avec des vents furieux et de la foudre, peut paraître des plus effrayants à côté de ces arbres toujours menaçants.

Les mois d'été sont les moins confortables pour les humains dans la forêt. Ces mois sont chauds mais, à cause de la couverture des arbres, la forêt devient humide jusqu'à en être oppressante, un peu comme un grand vivarium. Cependant, les Ents aiment cette saison, car ces conditions sont parfaites pour faire pousser de nouveaux arbres dans les pépinières. L'automne est frais avec des conditions météorologiques assez régulières (voir Table 10.5). De temps en temps, une ramification d'un orage côtier s'engouffrera dans la trouée entre les lignes de crête apportant avec elle de grandes quantités d'eau et de vent dans la région mais c'est rare. Certains considèrent l'automne comme la plus belle saison de Fangorn, en raison du vaste déploiement de teintes d'or, de rouge, de violet et de brun qui couvrent complètement la forêt au cours de cette période.

Flore

La Forêt de Fangorn est unique au monde. Non du fait qu'elle contienne des arbres, des Ents et des Huorns actifs, bien que cela soit très spécial et rare, mais du fait que cette seule forêt ait été entretenue pendant des milliers d'années. Le Bois des Ents est en réalité un jardin géant. Dans d'autres forêts, telles que Mirkwood, la répartition des essences change au fur et à mesure des années par suite des maladies qui n'affectent que telle ou telle essence et par suite de la domination naturelle de certaines essences sur d'autres. Dans la Forêt de Fangorn, ce processus est altéré par la présence des Ents. Grâce à cette altération, la Forêt de Fangorn recèle une plus grande variété d'arbres que n'importe quelle autre forêt des Terres du Milieu ; de ces différents types d'arbres, les représentants les plus imposants des Terres du Milieu sont rencontrés dans la Forêt de Fangorn.



La Forêt de Fangorn est très compartimentée ; cela est dû aux espèces dominantes d'arbres dans les très vieilles forêts partiellement naturelles. L'autre facteur de ce développement est encore une fois la présence des Ents. Ils ont sectorisé la forêt à dessein en plusieurs zones pour permettre à des arbres qui auraient naturellement été étouffés ou rejetés dans l'ombre par les espèces plus fortes de prospérer en leurs propres bosquets.

Une autre influence Ent sur la forêt est l'habitude des Ents d'entourer leurs demeures de leurs arbres préférés. Cet usage produit d'étranges répartitions d'essences autour d'une demeure Ent, puisqu'on peut y voir des arbres de n'importe quelle origine, même s'ils semblent ne pas être à leur place ; par exemple, un petit bosquet de sorbiers ou de trembles à côté de la lisière orientale qui se trouve à peine à 300 m au-dessus du niveau de la mer. Bien évidemment, seuls ceux ayant une quelconque compétence dans ce genre de connaissances pourront remarquer ces différences.

Â peu près toutes les espèces d'arbres vivant dans les Terres du Milieu se trouvent à un endroit ou à un autre de Fangorn, à l'exception du Mallorn, de l'Arbre Blanc du Gondor et de certaines espèces tropicales spécifiques aux régions méridionales des Terres du Milieu. Les zones Centre et Sud de la forêt sont les principales implantations d'arbres à feuilles caduques : les essences prédominantes sont le Chêne, le Hêtre, le Noyer Blanc, l'Orme, etc. Les lisières de la forêt, quant à elles, comportent essentiellement des arbustes fruitiers ou portant des fleurs, tels que le Tulipier, le Prunier, le Pommier, le Poirier, le Cerisier, le Cornouiller et quelques Magnolias. Ces arbres poussent ici non seulement parce que leur croissance y est meilleure que naturellement mais aussi parce que les Ents

les connaissent et plantent un certain nombre d'entre eux pour avoir un joli cadre au printemps et des fruits disponibles pour ceux qui en ont besoin en automne.

Les régions Nord et Nord-Ouest de la forêt voient la densité en conifères augmenter au fur et à mesure que l'on approche, et que l'on monte, les pentes des montagnes. Il y a là de grandes zones de Pins, de Sapins, de Cèdres, ainsi que quelques bosquets de Séquoias géants plus haut dans la montagne. A l'Est, dans les hautes vallées des montagnes, les essences prédominantes sont le Frêne, le Bouleau, le Tremble, le Peuplier, le Sorbier des Oiseaux, etc. La variété des essences est stupéfiante et ajoute à la beauté de la forêt quand vient le printemps.



Si l'un des aspects uniques de Fangorn consiste en sa variété, un des autres propres à la forêt réside dans les tailles qu'atteignent sans exception tous ses arbres. En raison des soins excellents reçus et de l'attention spéciale qui leur est portée, la taille moyenne de n'importe quel arbre de Fangorn est supérieure de 50% à celle d'un même arbre situé à l'extérieur de la forêt. Ainsi, un chêne, qui atteindrait normalement une taille de 10 m et un diamètre de 2 m, aura ici une hauteur de 20 m et un diamètre de 3 m. Ce chêne serait par ailleurs considéré comme petit à Fangorn car nombre d'arbres atteignent à la vérité des mensurations bien plus importantes. Certains Séquoias ont une hauteur de 120 m pour un diamètre de 10 m.

Des quelques plantes qui peuvent pousser sous les arbres, il y en a quelques-unes d'importance, principalement des herbes. Le Reuk et le Thurl se trouvent ici dans de nombreux endroits de la forêt et y sont plus abondants que nulle part ailleurs sur les Terres du Milieu. La Belrama peut aussi y être trouvée en massifs isolés, en particulier vers la lisière orientale, en direction du Wold, au pied de

petits bosquets de Pins ou de Cèdres. On peut aussi trouver de l'Athelas à proximité des lisières de la forêt mais il se fait rare au fur et à mesure que l'on se dirige vers les montagnes. Il y aussi quelques plantes qu'on ne peut trouver qu'à Fangorn et qui sont donc importantes à noter.

Cicino

Cette petite plante feuillue est utilisée par les Ents pour soigner les maladies des plantes. Elle augmente la résistance naturelle des Ents, Huorns et Arbres de telle sorte qu'ils ajoutent 75 à leurs jets de résistance contre la maladie. Pour les humains, l'effet n'est que de +40. Pour profiter du bienfait de cette herbe, il faut la tremper dans l'eau d'une source minérale pendant une période de 10 jours avant qu'elle soit prête à l'usage. Les Ents boivent cette substance lorsqu'ils en ont besoin et la versent au pied des arbres et des Huorns qui nécessitent un traitement.

Eredena

On trouve ce petit arbre semblable à un buisson comme constituant des haies qui bordent les lieux de rassemblement des Ents, tels que les vallons. Ces arbres à feuillage persistant se ramifient presque aussitôt après être sortis de terre et arborent de nombreuses branches couvertes de feuilles luisantes d'un vert sombre et plutôt grandes. Les fruits de ces arbres poussent, tels des bourgeons à partir des grosses branches basses, sur de longues épines qui éclosent en une grande fleur blanche à la période de fin d'hiver ou début de printemps. Les bourgeons de ces arbres sont l'ingrédient actif des breuvages de types 1 et 2 faits par les Ents (voir section 3.2). Ce bourgeon, s'il est mâché ou avalé par un être humain normal, produira une soudaine (au bout de quelques secondes) augmentation du rythme cardiaque, de la respiration, du tonus musculaire, de la finesse et de la vivacité de pensée. L'effet est si puissant sous sa forme pure qu'il faut faire un jet de résistance contre un poison de niveau 20 pour en déterminer les conséquences. Si le jet de résistance est réussi, alors la personne ayant ingéré de cette plante souffrira d'un vertige pendant 5 minutes après lesquelles elle sera capable d'accomplir des exploits stupéfiants dans les domaines de la coordination, de la force et de la déduction pendant 1 heure, après quoi elle devra dormir pendant 48 heures. Si elle a raté son JR de moins de 20, elle perdra connaissance et restera inconsciente pendant 72 heures. Si elle échoue de 20 à 40, alors elle subira une attaque cardiaque de gravité moyenne, dont elle mettra 6 mois à se remettre. Si elle échoue de plus de 40, alors elle mourra instantanément d'une hémorragie cérébrale massive. Les Ents n'utilisent pas cette plante sous cette forme et n'en connaissent pas les effets sur les humains, bien qu'ils aient parfois vu un animal ingérer un bourgeon et ne pas s'en trouver bien.

Harwite

Ce composant médicinal se trouve sous la forme d'une mousse qui forme la couverture du sol de la quasi-totalité du cœur de la forêt mais qui disparaît dans ses avancées. Elle est utilisée par les Ents dans la fabrication de leurs breuvages ainsi que pour les pansements. Elle possède des propriétés curatives seule ou en association qui, lorsqu'on la mâche, soigneront 1-50 Points de Coup. Elle a un goût acide mais néanmoins agréable, contredisant la théorie qui veut que les médicaments doivent avoir mauvais goût pour être efficaces. Elle est utilisée par les Ents en tant que bandage, du fait de son abondance et qu'elle se maintient bien. De plus, les Ents ne font pas de bandages en tissus. La

Harwite augmentera aussi la valeur curative de la pâte que fabriquent les Ents (voir section 3.2). La Harwite est utilisée comme ingrédient et comme filtre dans la procédure de fabrication des breuvages Ents. La mixture bouillante est versée à travers plusieurs couches de cette mousse qui la purifie et lui ajoute certaines des propriétés curatives de la plante.

Faune

La population animale de Fangorn est limitée, principalement du fait de son manque de broussailles. Il y a de petits nombres d'écureuils, de tamias rayés, de lapins et d'autres petites créatures qui sont les proies de renards, de furets, de visons et de ratons-laveurs, aussi bien que de quelques espèces de hiboux et de faucons aux larges ailes. Il y a aussi une petite population de cervidés mais les chances d'en voir sont faibles du fait de leur faible nombre. Plus loin dans les montagnes, il y a quelques ours et des félins plus grands mais ils sont aussi rares et sont en général descendus des régions plus élevées ou de plus loin au Nord à la recherche de nourriture au cours des hivers (ceux qui n'hibernent pas). Certains des animaux des plaines s'aventurent aussi dans la forêt durant l'hiver à la recherche d'un abri et de gibier. Parmi ces animaux, il y a les chats des prairies et les loups des plaines et des montagnes septentrionales. C'est le long des rivières dans la Forêt de Fangorn qu'on trouvera la plus grande partie de la population de reptiles de Fangorn, population qui comprend plusieurs serpents venimeux mais ceux-ci attaquent rarement sans provocation. Les autres reptiles qui vivent aussi auprès de ces sources d'eau sont plusieurs espèces de petits lézards et de tortues. Les poissons de rivière abondent à travers presque toute la forêt mais deviennent plus rares lorsqu'on est plus près des sources des rivières. Parmi les animaux de la forêt, il est important d'en noter certains.

Madratine

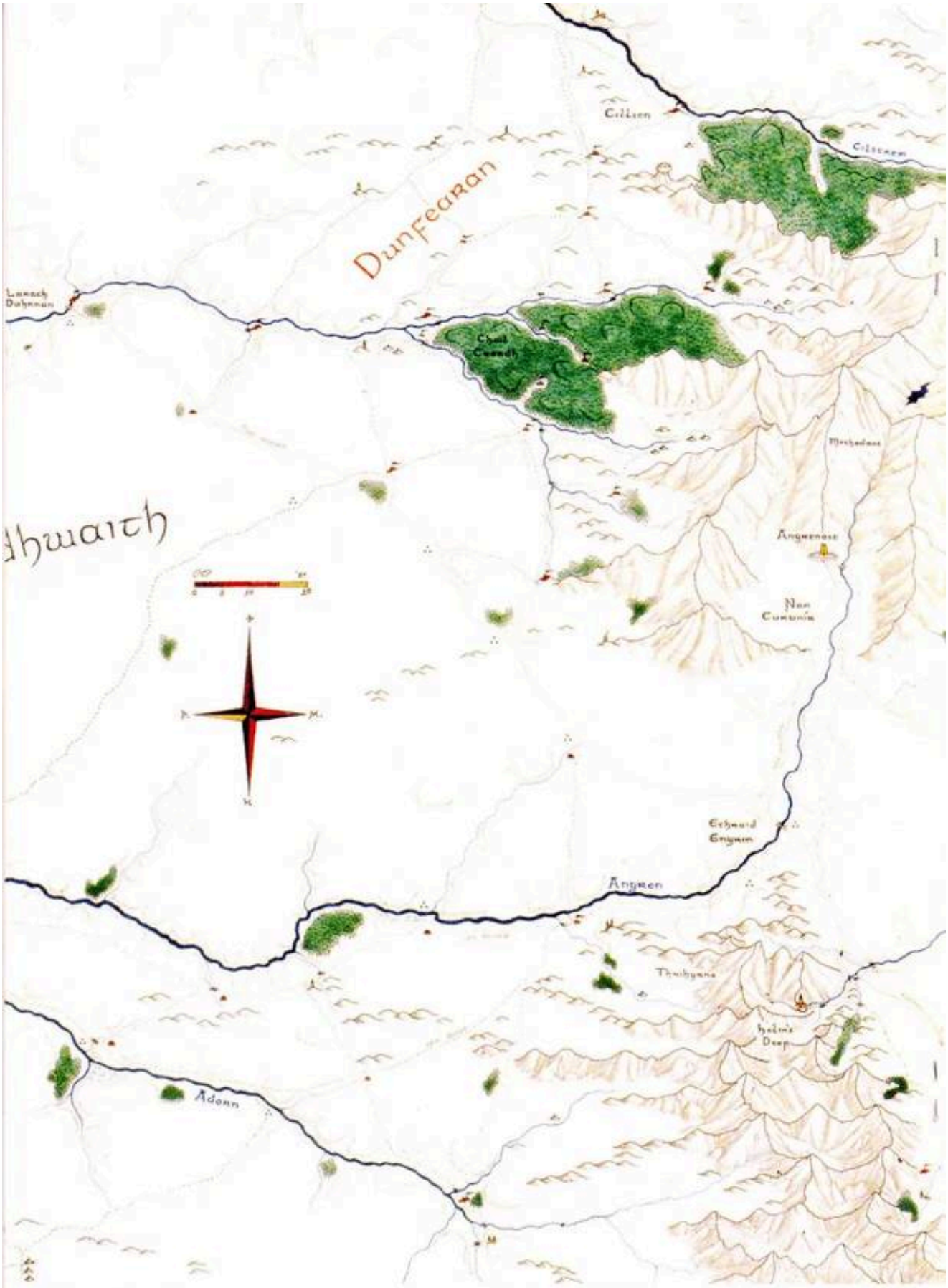
On trouve habituellement cet hybride de chat et de renard dans les régions densément boisées comme Fangorn ; il s'aventure rarement en dehors de celles-ci. Il a un petit corps ressemblant à celui d'un renard, de teinte brun-rouge avec un masque et des oreilles blanches. Il chasse les différents gibiers, oiseaux et rongeurs de petite taille. Récemment, ils ont été recherchés comme animaux familiers, parce qu'ils sont très intelligents et facilement dressés. Parce qu'ils sont rusés et très astucieux, ils sont aussi très difficiles à attraper ou piéger. Cependant, les gens essaient toujours du fait que les prix offerts pour des adultes vivants sont très élevés et le prix pour les petits est encore plus élevé.

Terrapin Bleu

Cette cousine venimeuse de la tortue commune est unique du fait qu'elle est de nature agressive. Son cou, qu'elle peut rentrer intégralement dans sa carapace, atteint jusqu'à 30 centimètres de long chez les plus grands spécimens et peut frapper en jaillissant aussi vite qu'un serpent. Cette comparaison avec un serpent ne s'arrête pas là, puisqu'il est aussi venimeux. Lorsqu'il mord sa proie (ou son ennemi), le poison est injecté dans l'animal par la pointe creuse de sa mâchoire supérieure. Ce poison ne tue pas mais peut paralyser complètement un animal pesant jusqu'à 20 kg. Le poison disparaîtra en 3 heures ; ainsi, si le Terrapin Bleu ne veut pas manger sa victime, celle-ci pourra au

moins s’enfuir. Chez un être humain, le poison du Terrapin Bleu produira une paralysie complète du membre qui aura été mordu et une paralysie partielle de la partie adjacente du corps.

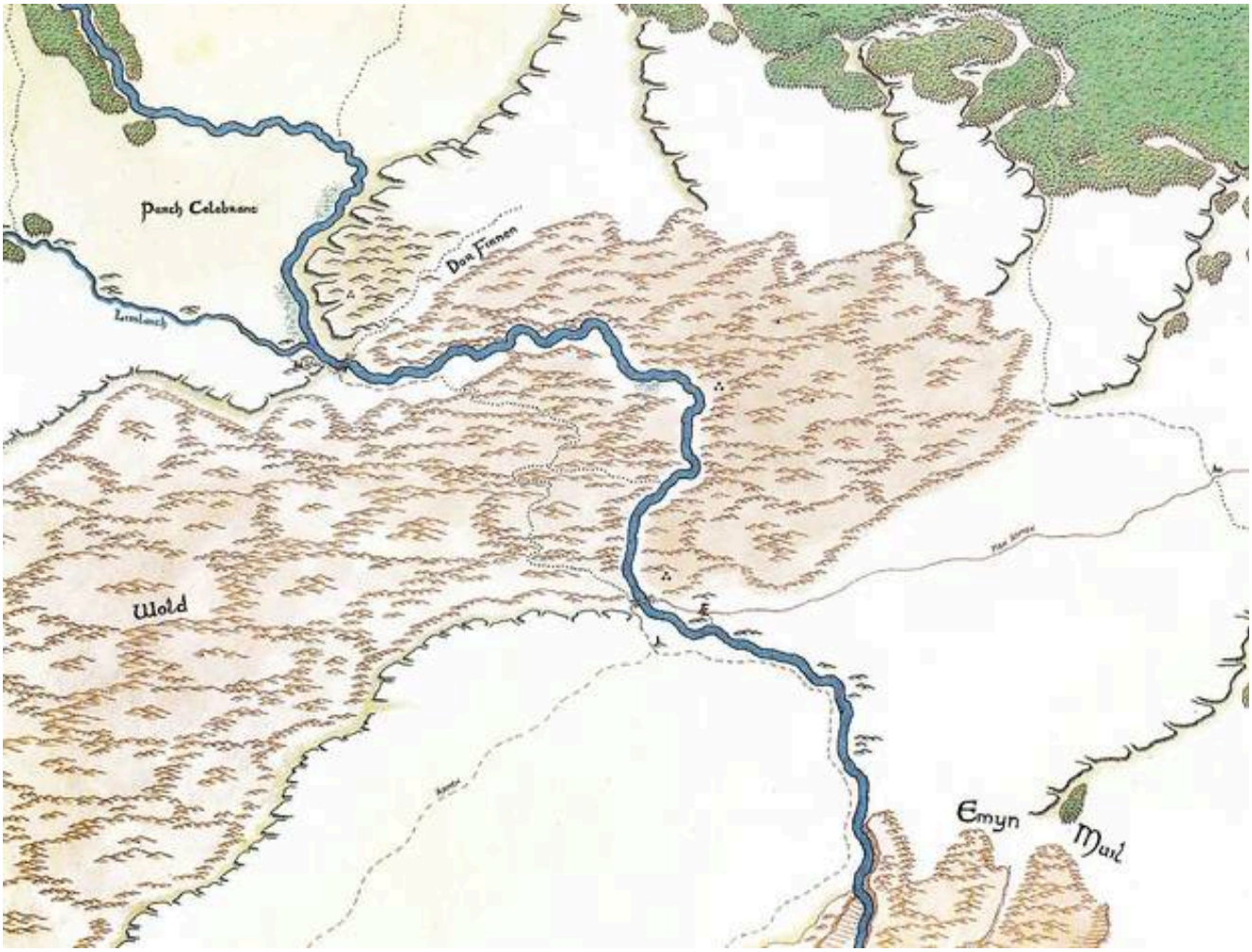
4.2 Les lisières de Fangorn



Snowbourn = Limesneige

Helm's Deep = Gouffre de Helm

Les terres bordant Fangorn dont il est question dans cette partie sont les terres situées entre la Clairechaux et le Celebrant (ci-dessous nommées les Champs Septentrionaux), les Coteaux Septentrionaux, le Wold, les Coteaux Méridionaux et les champs de l'Emnet Est et Ouest, au Sud. Comme pour la Forêt de Fangorn, les principales sources d'eau de ces régions sont la Clairechaux, l'Onodló et, sur les frontières orientales, l'Anduin. Ces rivières et leurs affluents secondaires fournissent l'eau en abondance à toutes ces régions, à part le Wold qui est relativement sec et ne possède que de rares cours d'eau, à cause de la nature de la morphologie rocheuse de cette zone.



La structure rocheuse du Wold et des Coteaux Septentrionaux et Méridionaux est liée au fait que toutes ces régions sont en grande partie constituées de calcaire poreux qui permet à la majeure partie de l'humidité qui tombe sur ces terrains d'être rapidement canalisée à travers le sol jusqu'à la nappe phréatique. Cette piètre capacité de rétention d'eau fait que ces régions sont pauvres pour l'agriculture et ne conviennent qu'à l'élevage de bétail, en particulier celui des chèvres et des moutons, qui sont plus capables de brouter la courte herbe spongieuse. Parmi ces régions, les Coteaux sont plus aptes à cette activité que le Wold et, du fait que d'autres sources d'eau les irriguent, ils peuvent être utilisés comme terres de cultures si l'on prend les précautions appropriées. Cependant, à cause de l'abondance de bonnes terres agricoles dans l'Emnet Ouest, les Coteaux Méridionaux sont rarement utilisés pour quoi que ce soit d'autre que l'élevage des moutons. Au Nord, les meilleures terres agricoles sont au-delà de la Clairechaux dans les Champs Septentrionaux mais la terre des Coteaux Septentrionaux est utilisée comme terre agricole près de la Clairechaux par

souci de commodité. De toutes les terres qui bordent Fangorn, l'Emnet Ouest au Sud, possède la meilleure terre pour tous les types d'activité. La terre superficielle est riche et la région n'est jamais à court d'eau.

Climat

Ces régions, de façon assez semblable à Fangorn, bénéficient d'un climat doux tout au long de l'année. Les hivers sont froids et humides avec des tempêtes de neige régulières, qui entraînent rarement des accumulations supérieures à 30 cm et disparaissent rapidement. Sur le Wold et sur les Coteaux où il y a généralement moins de précipitations, l'hiver est en fait plus froid du fait de la nature générale plus venteuse de ces régions. Au printemps, le climat est admirablement frais et venteux. Les orages fréquents et imprévisibles qui peuvent survenir en été martèlent le sol, s'arrêtant aussi brutalement qu'ils ont commencé ; cela entraîne des crues périodiques dans les régions à collines telles que le Wold et les Coteaux. Dans les plaines, l'été est chaud mais pas suffisamment pour provoquer une fatigue physique supplémentaire, sauf peut-être dans les terres les plus désolées telles que le Wold. Au sommet d'une haute colline et par une journée de début d'été, le ciel paraît plus immense que n'importe où dans les Terres du Milieu. L'automne fait brunir les hautes herbes des Plaines Septentrionales et des Emnets et fait mûrir les cultures des terres agricoles, donnant une teinte rouge doré à toute cette région. Le climat à cette époque est frais et agréable. Les pluies sont en général modérées et prolongées mais bien moins violentes que celles du printemps et de l'été (voir Table 10.5). L'Emnet Ouest ne subit qu'occasionnellement les violents remous des ouragans qui viennent de la mer par le Sud-Ouest.

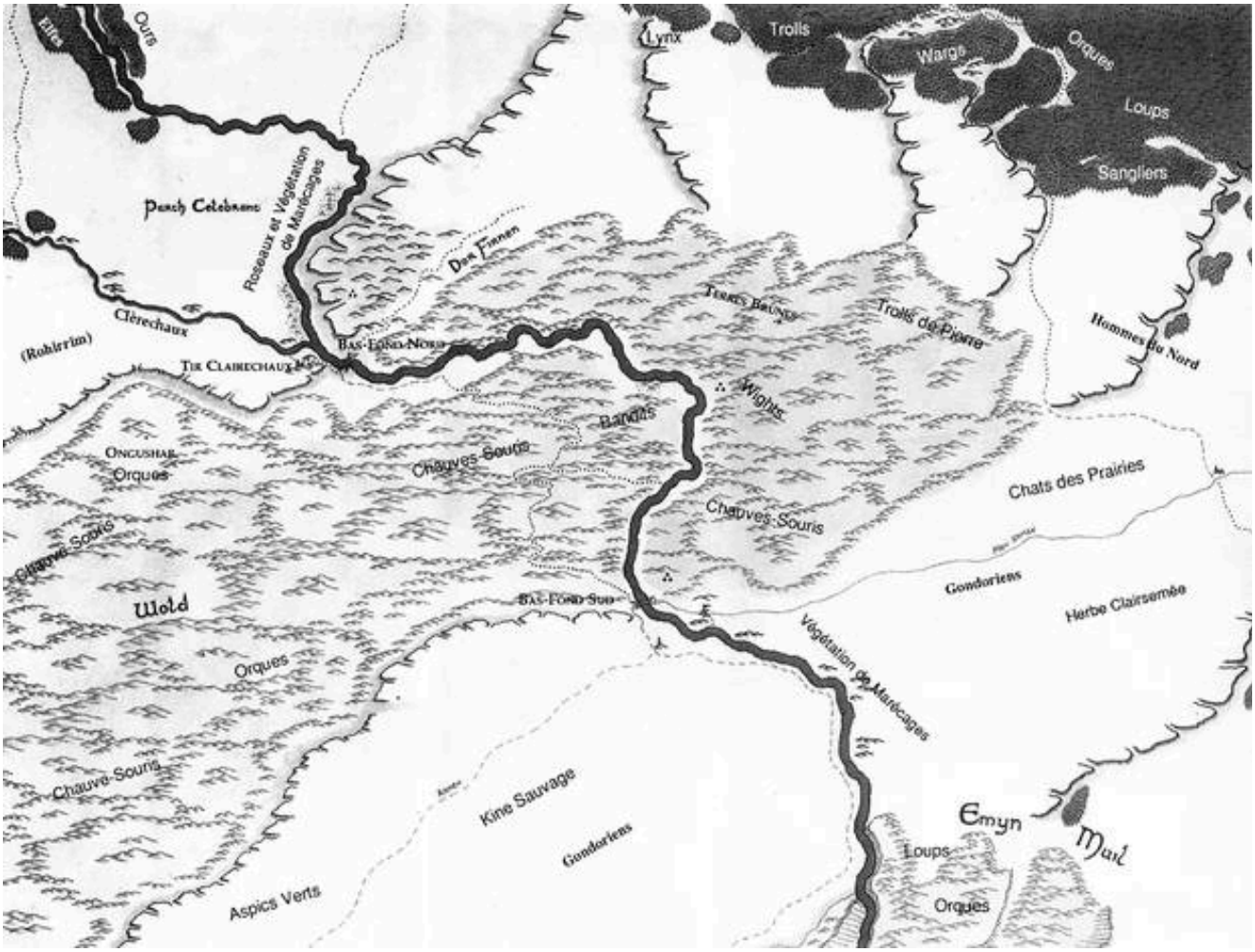
Flore

Les terres autour de Fangorn sont en contraste absolu avec Fangorn elle-même dans le fait que leur population d'arbres s'amenuise rapidement une fois qu'ont été dépassées les lisières de la forêt. Les Champs Septentrionaux sont couverts presque exclusivement d'herbe haute jusqu'aux pieds des montagnes et jusqu'aux lisières de la Lórien avec seulement quelques arbres éparpillés. Les Coteaux et le Wold sont aussi pratiquement sans arbre et ceux qui s'y trouvent sont rabougris et torturés à cause du manque d'eau. L'exception se trouvant auprès de la Clairechaux, au Nord, où la population d'arbres est plus dense et plus saine qu'au long des berges. On trouve en général ces arbres solitaires mais il y a un très petit nombre d'endroits où on peut trouver un petit bosquet d'arbres, d'ordinaire dans une vallée, qui fourniront une certaine couverture à cette région aride. Les terres des Emnets Est et Ouest sont semblables aux Plaines Septentrionales, avec de hautes herbes qui recouvrent les zones non cultivées. Cependant, le nombre d'arbres dans cette région est plus important, du fait que des arbres ont été plantés dans ou autour de la plupart des villages. On peut aussi trouver de petites parcelles de forêt à travers toute cette région ; elles sont composées d'un mélange de diverses essences : principalement des Peupliers, des Chênes et des Hêtres. Les Conifères ne sont pas courants dans cette région ; on peut les trouver plus près des Montagnes Blanches.

Les herbes utiles qu'on trouve dans cette région sont très limitées. On obtient la plupart de ces herbes dans les jardins des herboristes de la région. Cependant, certaines herbes médicinales utiles poussent dans les parties sauvages de ces terres. L'Athelas pousse légèrement à l'écart des routes

principales et dans les parcelles de forêt éparses auprès des villages. Elle a souvent été plantée par les premiers Dúnedain, qui erraient dans ces régions, afin de pouvoir s'approvisionner en cours de voyage. On peut trouver, dans les plaines, des bosquets de Bursthelas et de Kelventari et, occasionnellement dans les zones plus humides, de l'Arunya.

Faune



Les animaux de cette région sont divers et nombreux mais la taille de la région dans laquelle ils vivent les rend rares lorsqu'il s'agit de les repérer. Les groupes de ces animaux les plus représentés sont, bien sûr, ceux qui sont domestiques. Ces animaux domestiques sont les moutons, les chèvres, un peu de bovins et plusieurs troupeaux de Kines Sauvages qui ont été apprivoisés. Dans les plaines nues du Nord, et celles du Sud dans une moindre mesure, des troupeaux d'animaux de plusieurs types errent en liberté. La majorité d'entre eux est constituée de Kines Sauvages - grands bovins à la peau épaisse et aux cornes noires ressemblant à celle d'un buffle d'eau - qui voyageaient autrefois en troupeaux atteignant 1 000 individus mais qui ont désormais commencé à décliner dans cette région du fait de l'irruption des hommes sur leurs terres de pâturage. Les Kines de cette région furent aussi sujets à la peste et plusieurs centaines d'entre eux en moururent une fois que certains des plus grands troupeaux eurent commencé à être infectés. Les antilopes parcourent aussi ces Plaines en troupeaux mais elles ne sont pas aussi nombreuses que celles que l'on trouve au Rhovanion. Les autres animaux vivant en troupeaux dans ces Plaines à cette époque sont les chevaux. Cependant, ces

troupeaux sont petits (plusieurs troupeaux de chevaux sauvages ont été vus dans les plaines septentrionales), si petits que personne n'a tenté de tirer profit de leur capture. Ces régions sont aussi la demeure de nombreux petits animaux et oiseaux, dont certains font une bonne nourriture. Ils peuvent aussi être dangereux du fait que les terriers de ces petits animaux ne sont souvent pas visibles du cavalier avant qu'il soit trop tard et que son cheval ait buté dans un terrier - se cassant la jambe. On devrait prêter attention à certains animaux de cette région.

Aspic Vert

On trouve à peu près n'importe où dans ces régions ces serpents corpulents et au déplacement lent mais ils sont en général plus fréquents en terrain dégagé. Ils vivent en terriers communs, évacués sous la contrainte par des lapins ou des chiens de prairie, en général parce qu'ils ont été mangés par les serpents. Les Aspics Verts se trouvent en général en groupe important à proximité de leur terrier, se chauffant au soleil. Quelquefois, on peut en compter jusqu'à 50 sur le versant d'une colline. Ces serpents peuvent atteindre 90 cm de long et peuvent devenir aussi gros, à mi-corps, qu'un avant-bras humain mais en s'effilant vers la tête et la queue. On sent ces serpents avant de les voir, étant donné qu'ils dégagent une terrible odeur qui ressemble à celle de fraises pourries, ce qui permet leur détection à une trentaine de mètres maximum de distance. La plupart des animaux n'approcheront pas d'une zone où cette odeur persiste et les chevaux seront particulièrement circonspects à cet égard. La réaction typique de ces derniers sera de se détourner et de s'enfuir lorsqu'ils capteront une bouffée de l'odeur de ces serpents. Les sources principales de nourriture de ces serpents ne semblent pas incommodées par cette odeur. La morsure d'un Aspic Vert est très douloureuse, pratiquement handicapante mais rarement fatale. La partie affectée se noircira ; non soignée, elle se nécrosera, laissant l'os exposé. Dans certains cas, l'intégralité du membre sous la morsure tombera ou, plus souvent, devra être amputée pour empêcher que l'infection par la gangrène se propage et tue la victime.

Les Aspics Verts sont aussi remarquables de par la valeur de leurs glandes à poison, qui peuvent être vendues à certains individus contre de grosses sommes d'argent. Les gens du Lointain Harad, et par suite d'autres qui ont été en relation avec eux, croient que ces glandes prises en petite quantité sont un puissant aphrodisiaque. Si elle est prise en doses plus importantes (2 à 3 glandes), cette substance peut être un puissant régénérateur d'organe. Un effet secondaire de ces doses plus fortes, toutefois, réside dans des accès indisciplinés de folie qui peuvent survenir brutalement jusque trois jours après l'ingestion de la dose. La première de ces crises passe rapidement (d'ordinaire en moins d'une heure). Des attaques récurrentes peuvent survenir à n'importe quel moment pendant les quelques jours suivants mais avec des durées et des intensités décroissantes. Récemment, ces propriétés stimulantes ont été utilisées par plusieurs herboristes pour traiter les états de catatonie de certains patients. Les glandes en question sont situées derrière les yeux du serpent et enflent à saillir lorsqu'elles sont pleines. Une fois séchées elles ressemblent à des pois et elles rapporteront chacune 50 pièces d'or, pourvu qu'on puisse montrer une preuve de la mort du serpent, en général sous la forme d'une peau, en guise de marque d'authenticité.

Chat des Prairies



Le Chat des Prairies est le prédateur naturel des Kines Sauvages mais, comme la population de Kines Sauvages a décliné, celle des Chats des Prairies a fait de même. Leur nombre dans les régions méridionales est plutôt bas et ceux qui restent ont commencé à s'attaquer de plus en plus souvent aux animaux domestiques ou même aux êtres humains si l'opportunité se présente. Ces chats sont un peu plus petits qu'un puma et sont normalement de couleur chamois. En été, cependant, ils deviennent vert clair à cause de la masse de pollen d'herbe qui est absorbée par leur fourrure. Ils attaquent leurs proies en leur tendant des embuscades sautant sur le dos de la créature, plantant leurs griffes en elle et la laissant courir jusqu'à ce qu'elle meure d'épuisement. On sait qu'ils ont utilisé la même tactique sur des hommes. Leurs cris peuvent être assez désagréables, spécialement si celui qui les entend est seul la nuit dans les Plaines.

05 · Politique & pouvoir : Fangorn

La politique et le pouvoir dans la forêt de Fangorn sont bien sur dominés par les Ents (décrits en 5.1). Pendant le Troisième Âge, le seul véritable défi à cette prédominance furent les activités de Saroumane de 3A 2759 à 3A 3010. Les sections 5.2 et 5.3 traitent des effets que cela eut sur la Forêt de Fangorn et sur les Ents.

5.1 Les habitants

La Forêt de Fangorn renferme probablement la concentration la plus puissante d'individus des Terres du Milieu. Les Onodrim (Ents), à la différence des Aigles et des Dragons, ne se trouvent que dans cette région et font de cette étendue boisée un élément des plus importants dans la structure du pouvoir dans les Terres du Milieu. En raison de l'écrasante force qu'ils représentent, toute intervention des Onodrim dans les affaires des Hommes et des Elfes est importante. Du reste, ces interventions ne sont guère fréquentes car ils ne sont pas grandement concernés, en tant que groupe social, par les affaires individuelles des autres. Le monde, pris dans sa globalité, ne les concerne que s'il affecte leur forêt ; cependant ils ont tendance à considérer un rien comme important…

Leurs chefs (le terme d'Anciens serait plus approprié) observent en permanence les événements extérieurs pour déterminer si des changements peuvent les affecter. Cette collecte de renseignements est plus passive qu'active et les nouvelles voyagent lentement de part et d'autre de la lisière, ainsi que dans la forêt en elle-même. Les Ents sont, de plus, très lents à décider quels changements sont importants et souvent même fort lents à décider quoi que ce soit. Tous ces éléments doivent être pris en considération avant que les Onodrim ne jouent un rôle significatif. Toute intervention des Ents dans la vie des Humains ou des Elfes, à une échelle supérieure à un contre un, peut déséquilibrer la balance des pouvoirs et les placer au premier plan pour les faire repérer par les forces maléfiques, intervention que la plupart des Ents ne sont pas prêts à réaliser à ce jour.

Sylvebarbe



Sylvebarbe (S. *Fangorn*) est l'être le plus âgé des Terres du Milieu, hormis les Maïar (les Istari, Sauron, Tom Bombadil et le Balrog). Il fut à l'origine de l'installation de la forêt (à présent appelée de son nom Sinda) comme dernier refuge du peuple Ent. Lorsque les forêts des Terres du Milieu commencèrent à voir leur surface se réduire en raison des hommes et de leurs guerres avec Sauron au cours du Deuxième Âge, il décida de résider de manière permanente dans la forêt et commença à y amener le reste de son peuple.

Sylvebarbe est maintenant considéré par les autres Ents comme leur chef, bien qu'il n'y ait pas de titre officiel, et que ses contemporains, Peaurude et Bouclefeuille, dirigent des groupes d'Ents de moindre importance, en des points éloignés de la forêt. Le groupe qui suit directement Sylvebarbe est assez disparate mais la plupart appartiennent aux familles ressemblant aux chênes, aux hêtres, et aux ormes.

Sylvebarbe est en raison de son âge fort sage et reste en contact avec le monde extérieur, alors que nombre des Ents qui le suivent, s'en tiennent éloignés. Il se sent grandement concerné par le fait de savoir si le monde se porte bien et reçoit avec joie toute information venue d'une source amicale. Il est particulièrement intéressé par les affaires des Magiciens car il sait que ce qu'ils font affectera grandement son peuple. C'est un Ent au grand cœur, doté d'une compassion en général excessive, même envers ses ennemis. Il a une aversion particulière dans la vision de créatures vivantes piégées et fera un détour pour leur rendre la liberté.

Sylvebarbe ressemble dans sa structure à un chêne ou à un hêtre. Sa taille est de 4,50 m, et il est bâti en largeur. Sa tête est couverte d'une chevelure broussailleuse vert-gris, semblable à de la mousse, et sa longue barbe est faite d'une matière semblable, étant plus broussailleuse aux racines et devenant plus semblable à de la mousse à ses pointes. Comme tous les Ents, il possède des yeux bruns profondément enfoncés, tachetés de vert, qui semblent refléter la sagesse et l'âge de la terre. Lorsqu'il est énervé, ou en fureur, Sylvebarbe est un des Ents les plus forts et il peut causer des dommages physiques immenses. Ses caractéristiques sont répertoriées ci-dessous.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 115 · **RP** 60 · **PR** 102 · **IT** 100 · **EM** 95 · **CO** 120 · **AG** 80 · **AD** 100 · **ME** 101 · **RS** 90

JRTM : **FO** 115 · **AG** 70 · **CO** 120 · **PR** 102 · **IG** 95 · **IT** 98

Profession : Gardien d'Arbres

Niveau : 55

Points de Coup : 556

BO Mêlée : +210 Gigantesque Enfoncement (2x) / +180 Gigantesque Agripper / +150 Gigantesque Écrasement

BO Projectiles : +140 Grand rocher (ou personne)

Type d'Armure : Plates/TA 19 (-50)

Bonus aux Sorts : Non applicable. La magie n'est jamais utilisée en combat.

Race : Onodrim (Ent)

Points de Pouvoir : 165

Liste de sorts

Sylvebarbe connaît les listes de sorts d'Animiste : Maîtrise des Plantes et Connaissance de la Nature au niv. 50 ainsi que Maîtrise Animalière et Maîtrise en Herbes au niv. 10. Il connaît les Listes Libres de Théurgie au niv. 20 et les Listes Réservées au niv. 10, à l'exception de Lois du Temps, Purifications et Voies de la Nature qu'il connaît au niv. 50. Il peut aussi utiliser les Listes Libres d'Essence : Main Essentielle, Lois de l'Ouverture et Boucliers Élémentaux au niv. 20, ainsi que les Listes Réservées d'Essence : Maîtrise des Esprits et Lois des Dissipations au niv. 10. Sylvebarbe n'utilise que rarement un sort au-dessus du niv. 10 et uniquement dans les cas de besoin exprès. Il n'utilisera jamais la magie en situation de combat lorsqu'il est en colère. S'il se trouve à la périphérie d'un combat, il peut utiliser la magie pour aider et soigner.

Peaurude

Semblable à Sylvebarbe, Peaurude (S. *Fladrif*) est aussi un des Ents de la première ou de la deuxième génération des Terres du Milieu. Il a mené de nombreux Ents avec lui jusqu'à la Forêt de Fangorn, après que Sylvebarbe la lui ait offerte comme lieu de résidence. Son peuple occupe les hauteurs des

crêtes des Monts Brumeux sur leurs flancs orientaux, méridionaux et occidentaux. Cette région comprend les hautes vallées au-dessus d'Orthanc.

Comme Peaurude vit haut dans les montagnes, il ne participe en aucune mesure à la conduite des Ents, au-delà de son groupe. Cependant, il est très respecté pour sa sagesse lorsqu'il assiste aux cérémonies religieuses et aux assemblées.

Le groupe de Peaurude est constitué d'Ents qui ressemblent aux arbres des hauteurs où ils vivent. Il y a beaucoup d'Ents ressemblant à des frênes, à des sorbiers des oiseaux, des bouleaux et des trembles dans cette région. Certains des très grands Ents ressemblant à des sapins lui sont aussi associés.

Peaurude lui-même mesure 5,10 m et ressemble beaucoup à un bouleau blanc. Il est de couleur gris clair avec un feuillage presque blanc en guise de chevelure et une barbe en harmonie. De loin, et sans élément pour souligner la perspective, on pourrait le prendre pour un vieil homme. Ses membres sont longs, tout comme ses doigts et ses orteils, lesquels sont au nombre de cinq à chacune de ses mains et à chacun de ses pieds. Ses caractéristiques sont indiquées ci-dessous.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 110 · **RP** 70 · **PR** 100 · **IT** 100 · **EM** 98 · **CO** 115 · **AG** 80 · **AD** 95 · **ME** 102 · **RS** 85

JRTM : **FO** 110 · **AG** 75 · **CO** 115 · **PR** 100 · **IG** 95 · **IT** 99

Profession : Gardien d'Arbres

Niveau : 45

Points de Coup : 490

BO Mêlée : +200 Gigantesque Enfoncement (2x) / +170 Gigantesque Agripper / +140 Gigantesque Écrasement

BO Projectiles : +150 Grand rocher (ou personne)

Type d'Armure : Plates/TA 19 (-55)

Bonus aux Sorts : Non applicable. La magie n'est jamais utilisée en combat.

Race : Onodrim (Ent)

Points de Pouvoir : 135

Liste de sorts

Peaurude connaît les listes de sorts d'Animiste : Maîtrise des Plantes et Connaissance de la Nature jusqu'au niv. 30, ainsi que Maîtrise Animalière, Maîtrise en Herbes et Protection de la Nature jusqu'au niv. 10. Il connaît toutes les Listes Libres de Théurgie jusqu'au niv. 20 et toutes les Listes Réservées jusqu' au niv. 10, à l'exception des Lois du Temps, Purifications, Soins Superficiels et Voies de la Nature qu'il connaît jusqu'au niv. 30. Il peut aussi utiliser les Listes Libres d'Essence : Main Essentielle, Lois de l'Ouverture et Boucliers Élémentaux jusqu'au niv. 10 ainsi que les Listes Réservées d'Essence : Maîtrise des Esprits et Lois des Dissipations jusqu'au niv. 5. Peaurude, comme la plupart des Ents, utilise rarement la magie.

Bouclefeuille

Bouclefeuille (S. *Finglas*) est le troisième des trois Ents du Premier Âge restant en 1640. Il a, comme Peaurude, emmené son peuple jusqu' à la forêt de Fangorn au cours du milieu du Deuxième Âge. Ils vivaient auparavant loin au Nord-Ouest, dans les forêts des contreforts des Montagnes Bleues. Lorsque Sauron envahit l'Eregion et combattit les Elfes au cours du Deuxième Âge, Bouclefeuille et son peuple se retirèrent dans les montagnes. Lorsque la guerre fut terminée, et que Sauron eut été vaincu, ils décidèrent qu'ils étaient trop peu nombreux pour rester seuls, si jamais ils devaient être menacés. Cela incita Bouclefeuille à quitter les Montagnes Bleues pour chercher d'autres représentants de sa race afin que son peuple vive avec eux. Il trouva peu de temps plus tard la Forêt de Fangorn et il renoua ses liens avec Sylvebarbe et Peaurude.

Le peuple de Bouclefeuille l'a suivi jusqu'à Fangorn et occupe désormais principalement la région septentrionale de la forêt. En tant que chef, Bouclefeuille a, récemment, négligé sa position et la responsabilité de diriger, lorsque c'est nécessaire, est retombée sur certains autres Ents de son groupe, tout autant que sur Sylvebarbe. Il semble qu'après avoir vécu pendant un moment dans Fangorn, Bouclefeuille fut assez satisfait et, lentement au cours des ans, commença à rester pendant des périodes de plus en plus longues sous le soleil estival des prairies, près de la lisière delà forêt. Maintenant, il y passe presque tout l'été et il est parfois resté jusqu'à la moitié de l'automne avant de se réveiller. Bouclefeuille pourrait être réveillé par son peuple, si nécessaire, mais il lui faudrait du temps pour s'éveiller complètement et se rendre compte de ce qui se passe.

Le peuple de Bouclefeuille est de structure diversifiée ; il ne ressemble pas à un groupe ou à une famille d'arbres particulier, bien qu'il y ait un pourcentage plus élevé des grands Ents ressemblant à des pins et des sapins dans son groupe que dans celui de Peaurude ou de Sylvebarbe. Bouclefeuille est plutôt petit, ne mesurant en fait que 3,30 m, et il ressemble à un saule. Il est toutefois assez large et il a de grand bras se terminant par des mains à huit doigts. Il possède une chevelure verte touffue qui descend aussi sur ses bras et son dos. Sa barbe est faite du même feuillage mais elle n'est pas aussi longue que celle de la plupart des autres Ents. Les caractéristiques de Bouclefeuille sont données ci-dessous.

Caractéristiques

Rolemaster : **FO** 112 · **RP** 50 · **PR** 98 · **IT** 101 · **EM** 100 · **CO** 120 · **AG** 65 · **AD** 80 · **ME** 90 · **RS** 80

JRTM : **FO** 112 · **AG** 65 · **CO** 120 · **PR** 98 · **IG** 80 · **IT** 101

Profession : Gardien d'Arbres

Niveau : 42

Points de Coup : 480

BO Mêlée : +190 Gigantesque Enfoncement (2x) / +180 Gigantesque Agripper / +130 Gigantesque Écrasement

BO Projectiles : +120 Grand rocher (ou personne)

Type d'Armure : Plates/TA 19 (-30)

Bonus aux Sorts : Non applicable. La magie n'est jamais utilisée en combat.

Race : Onodrim (Ent)

Points de Pouvoir : 84

Liste de sorts

Bouclefeuille connaît les listes de sorts d'Animiste : Maîtrise des Plantes et Connaissance de la Nature jusqu'au niv. 30, Maîtrise en Herbes jusqu'au niv. 20, ainsi que Maîtrise Animalière et Protection de la Nature jusqu'au niv. 5. Il connaît toutes les Listes Libres de Théurgie jusqu'au niv. 10 et les Listes Réservées jusqu'au niv. 5, à l'exception des Lois du Temps, Purifications et Voies de la Nature qu'il connaît jusqu'au niv. 30. Il peut aussi utiliser la Liste Libre d'Essence Boucliers Élémentaux jusqu'au niv. 10, ainsi que la Liste Réservée d'Essence Maîtrise des Esprits jusqu'au niv. 5. Bouclefeuille, comme la plupart des Ents, utilise rarement la magie mais l'utilisera de manière offensive s'il se sent menacé.

Les Huorns

On ne connaît pas l'origine des Huorns, ou Arbres Esprits comme on les nomme parfois. Plusieurs théories ont été avancées pour expliquer leur naissance. Certains prétendent que ce sont des Ents ayant perdu la trace de leur héritage culturel et s'étant endormis mais pas complètement. D'autres prétendent que ce sont des arbres devenus Entesques, pour ainsi dire. Une explication possible de la façon dont un arbre pourrait devenir semblable à un Ent fut donnée par Radagast le Brun dans une discussion sur ce sujet avec un Elfe de Mirkwood.

> *« Il est possible, si on arrive à l'imaginer, que les Ents se reproduisent de façon assez semblable aux plantes auxquelles ils ressemblent. Si tel était le cas, alors il serait aussi possible qu'un Ent puisse se croiser par pollinisation passive avec un arbre auquel il est semblable dans sa structure et produise des Semi-Ents. Ces Semi-Ents, ou Huorns, pousseraient alors jusqu'à leur maturité et ressembleraient encore plus à des arbres que les Ents. À tel point qu' ils n'apparaîtraient différents qu'à un Ent. Pour un œil inexpérimenté, ce ne seraient que des arbres. »*

Cette explication de Radagast est une pure conjecture fondée sur très peu de faits et ne peut toujours pas être prouvée du fait que personne, en dehors des Ents eux-mêmes, ne connaît les moyens exacts grâce auxquels ils se reproduisent. Les phrases qu'ils utilisent dans les conversations pour parler d'eux-mêmes, ou comme interjections, auraient tendance à soutenir cette explication (sorti d'un gland, racine et brindille, etc.).

Cependant, quelle que soit leur origine, il y a beaucoup plus de Huorns que d'Ents dans Fangorn. Ils obéissent aux Ents lorsque ceux- ci les dirigent, un peu comme un troupeau d'animaux, mais ils possèdent une volonté qui leur est propre et les Ents ne cherchent, ni ne chercheront, à leur imposer leur volonté.

Les Huorns de Fangorn mènent en l'année 3A 1640 des existences assez paisibles, disséminés à travers la forêt, mais une grande proportion d'entre eux vit dans les zones les plus méridionales et dans plusieurs poches plus grandes situées près de la lisière septentrionale. Au cours de cette

époque, ils sont assez dociles puisqu'ils n'ont pas été mis en colère comme ils le seront plus tard, au cours du Troisième Âge. Il y a, cependant plusieurs poches de Huorns au cœur vraiment sombre, tournés vers la destruction. Ces zones sont souvent laissées dans l'isolement même par les Ents, du fait que parfois même eux n'y sont pas les bienvenus. Ces poches sont situées plus fréquemment vers la lisière septentrionale et plus loin dans les montagnes. La moindre offense faite à ces zones par des étrangers entraîne une réponse immédiate des Huorns, réponse dont la sévérité est directement proportionnelle à celle de l'offense. Les intrus seront habituellement dirigés hors de la zone par un réarrangement des chemins, de sorte qu'ils soient toujours conduits dans la direction que les Huorns veulent qu'ils empruntent. Si un dommage est causé à une de ces zones, une attaque sera lancée aussitôt que possible contre le groupe responsable. Les attaques des Huorns se présentent sous la forme d'encerclements, puis d'assauts physiques effectués au moyen des membres, en étranglant, matraquant, aussi bien qu'en piétinant lorsque l'adversaire est à portée. Au fur et à mesure que les raids menés par les Orques dans ces zones de la forêt augmentent, la haine que ressentent ces arbres envers les créatures bipèdes augmente aussi, de telle sorte qu'une intrusion accidentelle d'humanoïdes dans ces zones entraînera une attaque par certains Huorns, apparemment sans provocation. Les autres Huorns de Fangorn ne sont pas aussi hostiles mais ils le deviendront au fur et à mesure que le temps s'écoulera et qu'ils seront de plus en plus menacés.

Tolwen

Pendant le Premier Âge, au cours de la guerre des Silmarils, une jeune femme Sinda fut capturée par les serviteurs de Morgoth et lui fut amenée à Thangorodrim. Son nom était Tolwen. Là, il vit qu'elle pouvait être pervertie et utilisée pour l'aider contre son propre peuple ; par conséquent il transforma son esprit et son corps jusqu'à ce qu'elle lui convint. Il ne la changea que peu dans son apparence physique mais les transformations intérieures la firent devenir ténébreuse et emplie de haine envers ses frères de sang. Le pouvoir qu'il lui donna d'absoudre l'âme d'un être vivant était nourrie par cette haine ; elle utilisa ce pouvoir avec une grande efficacité tout au long de la guerre en s'infiltrant dans la compagnie des Elfes et en tuant ceux qui n'y prenaient garde.



Lorsque les Valar combattirent à nouveau Morgoth lors de la Grande Bataille, Tolwen fut capturée et amenée devant Oromë par certains Vanyar sous ses ordres. Oromë eut pitié d'elle ; bien qu'il ne put éradiquer le noir dessein de Morgoth implanté en elle, il put l'atténuer et la ramener dans sa véritable tournure d'esprit. Après avoir réalisé ce qu'elle avait accompli, elle fut horrifiée et prêta serment de ne pas prendre de repos tant qu'elle n'aurait pas sauvé autant de vies qu'elle en avait prises. Ce jour là, elle remercia Oromë pour son aide et quitta sa compagnie pour aller vers l'Est, par-delà les Montagnes Bleues, assurant qu'elle se souviendrait de sa bonté et de sa compassion en aidant son peuple toutes les fois où cela serait possible.

Pendant des années, elle parcourut les terres entre les Monts Brumeux et les Montagnes Bleues, soignant ceux qu'elle pouvait et en en apprenant plus sur les arts de la guérison. Pendant un temps, elle resta au Lindon ; elle alla à l'Ouest avec la Dernière Alliance, à la fin du Deuxième Âge, pour aider les blessés. Au début du Troisième Âge, tandis qu'elle traversait la partie méridionale du Pays de Dun, elle rencontra un Ent qui avait été envoyé par Sylvebarbe à la recherche des Ents-femmes perdues. Tolwen accepta de l'aider dans sa recherche, en souvenir d'Oromë.

Après une fouille infructueuse des régions côtières du Sud-Ouest, ils regagnèrent Fangorn, où elle et Sylvebarbe eurent une longue discussion à propos de leur perte et du travail de Tolwen. Il accepta de l'aider à se préparer une demeure dans le Nord de Fangorn pour qu'elle l'utilise aussi longtemps qu'elle le voudrait. Il le fit en partie à cause de l'aide qu'elle avait apportée à la recherche et en partie parce qu'il avait perçu qu'elle avait toujours une facette soumise au mal, qui pourrait devenir dominante si les stimuli adéquats étaient appliqués. Il craignait aussi qu'elle puisse un jour, si elle errait, entrer en contact avec un de ces stimuli. Tolwen établit sa résidence dans un petit réseau de

grottes près de l'endroit où la Clairechaux sort de Fangorn et les aménagea à son goût. Sans qu'elle le sache, Sylvebarbe demanda à Bouclefeuille de s'assurer que des Ents vivant dans la région la contrôlent périodiquement, principalement pour sa sauvegarde mais partiellement en guise de précaution.

Au cours des années, elle apprit beaucoup des Ents et les deux parties bénéficièrent de cette relation. Elle est probablement le seul être autre qu'un Ent à connaître le secret de la fabrication des boissons qu'ils utilisent comme nourriture mais elle ne le révélera pas. Elle l'a appris de Sylvebarbe afin qu'elle puisse aider les Ents qui seraient blessés ou ceux qui déclineraient en raison des maladies touchant les végétaux. Elle possède maintenant suffisamment de connaissances sur les arts de la guérison des Ents pour aider ceux qui en ont besoin mais il y a encore beaucoup de choses qu'elle ne connaît pas. Heureusement, les Ents ne tombent pas souvent malades.

En l'an 3A 1640, la seule relation de Tolwen avec le monde extérieur est un Ranger Dúnadan du nom de Dindal qui parcourt le Calenardhon. Ils se sont rencontrés après qu'il ait été attaqué par des Orques et qu'il ait fuit dans la forêt pour s'échapper. Un Ent découvrit Dindal inconscient et l'apporta à la demeure de Tolwen, où elle le veilla jusqu'à ce qu'il recouvre la santé. Il sait que des Ents vivent dans la forêt et il pense en avoir vu un de temps en temps mais il ne sait rien de leurs rapports avec Tolwen. Dindal rend en général visite à Tolwen 2-3 fois par an ; il lui apporte des nouvelles, des patients (si c'est nécessaire), ainsi que des objets qu'elle ne pourrait obtenir de la forêt.

Tolwen mesure 1,87 m et elle est mince. Elle a des cheveux châtain clair aux reflets rouges et dorés, ses yeux sont vert clair. En tant que Guérisseuse, elle est capable de guérir pratiquement n'importe quelle blessure physique. Elle a aussi la capacité d'accomplir, une fois par mois, un Don de la Vie Suprême, réminiscence des jours où elle était dévoreuse d'âmes. Pour être en mesure d'utiliser ce pouvoir, elle a besoin de l'énergie d'une âme vivante offerte volontairement pour alimenter le Don de la Vie Suprême - sacrifice qu'on ne voudrait pas faire même pour sauver un ami. L'autre souvenir de sa profession précédente est son épée Gurthiant. Elle lui est liée de façon magique ; Tolwen ne peut pas se trouver à plus de 60 m d'elle sans ressentir une intense douleur pour finalement mourir au bout de 24 h. Cette nécessité physique a aussi entraîné une dépendance psychologique envers cette épée. Gurthiant était le foyer des pouvoirs de Tolwen durant le Premier Âge et elle ne peut être séparée d'elle, à part dans les Terres Éternelles. Tolwen est impatiente de gagner l'Ouest mais son serment de réparation, et sa peur d'être séparée de Gurthiant, l'ont empêchée jusqu'à présent de quitter les Terres du Milieu. Un jour, lorsqu'elle ne pourra plus supporter la souffrance du monde, Tolwen partira.

5.2 Fangorn : 3A 2759-3019

De 1640 à 2759, Fangorn reste assez semblable à elle-même, sans tenir compte des changements du monde extérieur. En l'an 2759, toutefois, Saroumane le Blanc établit sa résidence dans la Citadelle d'Orthanc et les choses commencent à changer. Avant cela, Saroumane vivait en paix avec les Ents, venant souvent dans la forêt pour se promener et, à l'occasion, parler avec Sylvebarbe. Sylvebarbe se rendit compte après un certain temps que, lorsqu'il parlait à Saroumane, il y en avait toujours un qui donnait plus d'informations qu'il n'en recevait.

Comme Saroumane sombrait lentement vers le mal, il visita Fangorn de moins en moins. Quand il le faisait, il se promenait sans s'arrêter pour parler ou sans en demander la permission. Comme l'époque de la Guerre de l'Anneau approchait et que Saroumane rassemblait ses forces d'Orques et de Semi-Orques, les raids sur les forêts effectués par ces créatures maléfiques devinrent plus nombreux ; beaucoup d'arbres furent perdus sur les lisières de Fangorn. Les parties de la forêt les plus proches d'Isengard furent les plus touchées ; le peuple de Peaurude subit le gros des attaques et se retira finalement plus haut dans les montagnes.

Une autre région d'attaques fréquentes fut la lisière septentrionale de Fangorn où les Orques de la tribu des Barz Thrugrim effectuèrent des raids de plus en plus fréquemment à l'époque où la guerre devint plus proche. Sur cette lisière septentrionale, cependant, les pertes Orques furent plus nombreuses du fait de la population plus importante de Huorns. Â la différence des Ents, les Huorns étaient plus rapides à se mettre en colère et, dans certaines des zones attaquées, il y avait des poches de Huorns au cour toujours ténébreux et qui n'avaient besoin que de peu de provocations pour tuer. Le but de ces attaques n'était pas bien sûr de vaincre les Ents mais plutôt de tester leur force et de voir la facilité avec laquelle ils se seraient mis en colère. En 3A 3015, Saroumane fut convaincu de façon évidente que les Ents ne présenteraient aucune vraie résistance à ses plans ; en effet, ils seraient probablement restés somnolents si soit Sauron, soit Saroumane avait obtenu l'Anneau. Cependant, Saroumane n'avait pas prévu la venue des Hobbits dans les bois, ni la réaction de Sylvebarbe à leur égard ; une réaction qui joua une part importante dans la défaite de Saroumane.

En l'an 2955, pendant l'un de ses nombreux voyages, Gandalf avisa Tolwen qu'il serait préférable, vue sa situation, qu'elle quitte Fangorn et qu'elle cherche protection en Lórien, à Rivendell ou au Lindon, si elle désirait rester dans les Terres du Milieu. Réalisant que Gandalf avait raison, elle partit peu après, n'emportant que les choses qui lui étaient les plus précieuses. Elle alla d'abord en Lórien mais Galadriel lui demanda bientôt de partir, car la présence maléfique de son épée pourrait probablement causer des complications dans les épreuves à venir. Lorsque le passage à travers les montagnes fut libre, elle quitta la Lórien pour Rivendell où elle resta jusqu'en 3014. Elle alla alors au Lindon où elle demeura pendant deux ans avant de définitivement prendre le droit chemin.

Au cours de la Guerre de l'Anneau, les Ents et les Huorns jouèrent un rôle important dans la bataille du Fort Cor et dans la prise d'Isengard, qu'ils gardèrent jusqu'à ce que le roi prenne ses fonctions après la Guerre. Ils furent aussi engagés dans les batailles qui prirent place dans le Wold en même temps que le siège de Minas Tirith. Aucun des vrais combats de ces batailles ne se déroula en Fangorn elle-même, en dehors de petites escarmouches frontalières occasionnelles avec des tribus Orques isolées.

5.3 Fangorn : Après 3A 3019

Après la Guerre, le Cercle d'Orthanc fut abattu par les Ents. Ensuite, des arbres furent replantés en vergers et en rangées partout dans l'enceinte. Un bassin fut creusé autour de la tour et un cours d'eau s'y déversait, et en rejaillissait, pour rejoindre l'Isen. Les clés d'Orthanc furent données au Roi Elessar par Sylvebarbe. La Forêt de Fangorn semblait moins fermée au monde extérieur qu'elle l'avait été avant la guerre, bien que peu y pénétrèrent vraiment pour l'explorer, mis à part certains Elfes Sylvains et, bien sûr, Gimli et Legolas. Il y eut plus de maisons construites auprès de ces bois après la

Guerre qu'il n'y en avait jamais eu à portée de vue avant ; on pouvait parfois voir des Ents marcher à travers les prairies jusqu'à des parcelles de forêt isolées à des kilomètres de là. Les raids qui étaient courants au cours de la Guerre disparurent presque complètement après cela et beaucoup de ceux du peuple de Peaurude descendirent de leurs retraites élevées pour rejoindre leurs frères.

06 · Politique & pouvoir : Les lisières

La plus grande partie de la politique de la région en lisière de Fangorn implique l'interaction entre les Hommes du Calenardhon, les Elfes de la Lórien et les Orques des proches Monts Brumeux. L'absence de pouvoir créée par la Grande Peste de 1636 signifie que la région reste habitée de façon clairsemée et est disputée pendant la plus grande partie de la fin du Troisième Âge (1640-3019).

6.1 Les habitants : 3A 1640

Les gens qui habitent les lisières de Fangorn sont très divers. Â l'Est, se trouvent les Calenardhoniens, occupant les parties septentrionales de la province du même nom. Au Nord, se trouve le royaume Elfique de la Lórien, bien que certains Calenardhoniens vivent dans les terres peu peuplées entre la Clairechaux et le Celebrant. Et à l'Ouest, il y a les Monts Brumeux qui sont un refuge pour plusieurs petites tribus Orques. Au Sud de Fangorn, se trouve la partie la plus densément peuplée du Calenardhon, qui est décrite avec plus de détails dans le module de campagne Isengard et le Gondor du Nord.

Les Calenardhoniens

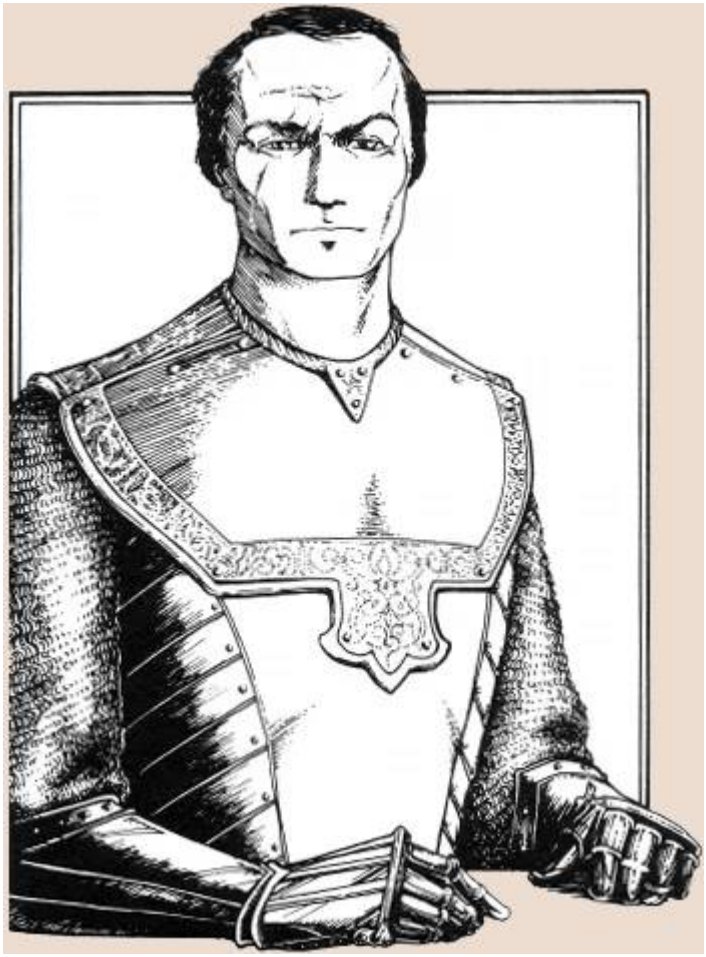
Les Calenardhoniens qui vivent à l'Est et au Sud de Fangorn sont un groupe robuste de gens qui s'étendirent plus loin que leurs concitoyens, de sorte qu'ils purent être libres de vivre tel qu'ils l'entendaient. Cela a eu, dans l'ensemble, pour résultat de donner un pourcentage plus élevé d'excentriques dans la région mais a aussi permis à ces gens de mieux s ' adapter à leur environnement. Cela leur a permis probablement de mieux survivre à la Peste. En l'an 1640, ces gens avaient juste commencé à se remettre de la Grande Peste de 1636. Les régions du Calenardhon les plus durement frappées furent, en général, les centres de plus fort peuplement du Sud, près des contreforts des Montagnes Blanches. Les bourgades fluviales et les villages ruraux du Nord, à quelques exceptions près, ne furent pas, et de loin, autant affectés, ce qui leur permit de se remettre plus vite. Grâce à cette récupération rapide, les toutes premières années suivant la Peste permirent à ces régions plus rurales d'effectuer des exportations accrues vers les régions durement touchées et, par conséquent, apportèrent une prospérité accrue aux petits villages du Calenardhon septentrional.

Beaucoup des fonctions gouvernementales centralisées des grandes villes furent interrompues au cours de cette époque, laissant les villages plus petits se gouverner eux-mêmes et collecter leurs propres taxes, si toutefois elles étaient collectées. Les garnisons stationnées dans certains des petits bourgs gagnèrent aussi un certain degré d'autonomie à cette époque. Les seigneurs, qui auraient dû normalement commander ces garnisons, étaient occupés par d'autres tâches, aussi transférèrent-ils l'autorité locale aux capitaines de garnisons. Du fait que la plupart de ces garnisons étaient pauvres en hommes, peu d'entre eux servaient de messagers, ce qui eut pour résultat de couper presque toutes les lignes de communication, à l'exception de patrouilles fluviales irrégulières et l'utilisation de civils en tant que messagers. Ce manque de communications avec les institutions policières ajouté à la faible économie des régions du Sud, conduisit à une augmentation du nombre de bandits dans certaines régions du Calenardhon, autant qu'à une tendance des Orques des montagnes à devenir

plus hardis dans leurs raids contre les habitants de cette région. Officiellement, cependant, les régions septentrionales du Calenardhon, y compris Tir Clairechaux, sont toujours sous le commandement direct du gouverneur à Tir Anduin.

À Tir Clairechaux

La ville de Tir Clairechaux, en l'an 1640, est le centre du commerce pour un groupe, petit mais relativement productif, de Calenardhoniens qui vivent le long de la Rivière Clairechaux, sur les Coteaux Septentrionaux et sur les bordures septentrionales du Wold. Les gens de cette région se divisent essentiellement en trois groupes : fermiers, commerçants et artisans. La partie agricole de la société peut d'ordinaire être trouvée en dehors de la ville, sous la forme de groupes familiaux étendus ou, à l'occasion, deux ou plusieurs familles distinctes vivant proches les unes des autres. La plupart des habitations sont faites de pierre brute, de bois s'il y en a d'accessible ou de mottes de terre si les gens sont pauvres ou de passage. Ces groupes familiaux ou « villages » possèdent habituellement une demeure fortifiée consistant en une maison en pierre de taille dotée de volets en bois ou en une maison entourée d'une palissade en bois. Ces groupes familiaux s'uniront pour combattre une menace commune si la nécessité s'en fait sentir et s'ils ont assez de temps pour demander de l'aide. Si une menace écrasante se présente, la plupart de ces groupes feront retraite à Tir Clairechaux, si le délai est suffisant.



Les principales productions agricoles de la région sont les céréales, les fruits, les moutons et un peu de bétail, qui sont fortement demandés depuis que la Peste a réduit le nombre des fermiers dans le Sud du Calenardhon. La plus grande partie des céréales et des fruits pousse le long des berges de la Clairechaux, la berge septentrionale étant la zone la plus productive. Les fermiers vivant sur cette rive de la rivière sont particulièrement vulnérables à une attaque mais ils possèdent une meilleure terre pour travailler. De fait, certains des fruits venant de ces fermes sont utilisés pour faire du vin, qui sera, pendant les dix prochaines années, considéré comme le meilleur du royaume. Les céréales, les fruits, les vins et la laine des fermes autour de Tir Clairechaux descendent par bateau sur la rivière jusqu'à Tir Anduin où soit on les utilise, soit on les envoie plus loin en aval jusqu'à Minas Anor, la nouvelle capitale.

Les commerçants de cette région n'ont pas de demeures permanentes et ils parcourent la région virtuellement toute l'année, achetant et vendant des marchandises. La plupart d'entre eux se servent de bateaux sur la Clairechaux et l'Anduin pour transporter leurs biens mais quelques caravanes terrestres voyagent encore jusqu'à Tir Anduin et Calmirië. Ces commerçants par voie terrestre emploient d'ordinaire des gardes pour veiller sur leurs marchandises, particulièrement s'ils en transportent de grandes quantités. Certains des commerçants les plus expérimentés remontent à l'occasion l'Anduin depuis Tir Clairechaux, pour commercer avec les Elfes de la Lórien. Ces négociants ne s'arrêtent cependant pas pour vendre des marchandises Elfes à Tir Clairechaux, ils préfèrent les prix qu'ils peuvent en obtenir en aval.

Pour l'essentiel, les artisans possèdent leurs propres demeures en ville. Certains des artisans les plus communs, tels que les forgerons ou les tanneurs, vivent dans certains des villages de fermiers mais les artisans les plus talentueux sont à Tir Clairechaux. Certains genres d'artisanats spécialisés ne sont pas disponibles à Tir Clairechaux et leurs produits ne peuvent être obtenus que par le commerce ou en se rendant dans une ville plus grande, telle que Tir Anduin.

En l'année 1640, la présence militaire à Tir Clairechaux consiste en 36 hommes en garnison sous le commandement de Malion et de ses trois Ohtarinna. Malion a été le commandant de la forteresse pendant les huit dernières années. Avant d'exercer le commandement à Tir Clairechaux, il était commandant du guet à Minas Anor ; à la mort de sa femme, il demanda à être muté au commandement d'un avant-poste. Deux ans plus tard, il demanda une affectation permanente sur la Clairechaux parce qu'il aimait ces gens et ce pays. Sa requête fut rapidement accordée du fait que les commandants d'avant-poste compétents et ayant de l'expérience sont rares. Il y a quatre ans, durant la Peste, on ordonna à Malion de gouverner Tir Clairechaux et la région environnante de la façon qu'il jugerait appropriée. Le gouvernement régional ne pouvait garder plus longtemps un contact suffisamment rapproché pour maintenir l'ordre. Malion et le magistrat de la ville, Calandur, dirigent maintenant assez bien la ville et le gouvernement régional ne montre pas de signes de rétablissement de son contrôle. Les taxes sont toujours envoyées à intervalles semi-réguliers, bien que Malion et Calandur ne soient pas aussi stricts envers les citoyens que le gouvernement régional voudrait qu'ils le soient.

Lorsque le soin de gouverner Tir Clairechaux fut remis à Malion, les patrouilles fluviales régulières sur la Clairechaux et en amont sur l'Anduin, effectuées par la garnison de Tir Anduin, furent interrompues ; elles ont repris récemment mais pas aussi régulièrement qu'avant la Peste. Présentement, les patrouilles terrestres consistent en douze soldats montés et sont de 2 types :

rapprochées et éloignées. Les patrouilles rapprochées sont effectuées une fois par jour à intervalles irréguliers ; elles couvrent une zone de 3 km de rayon autour de la forteresse, y compris les berges de la rivière et les quais. Les patrouilles éloignées s'échelonnent sur une journée entière et sont effectuées une ou deux fois par semaine, vers une direction particulière sur approximativement 25 à 30 km. Les patrouilles fluviales sont accomplies une fois par semaine par six hommes ; elles couvrent 16 kilomètres en amont de la Clairechaux et 8 kilomètres en aval de l'Anduin. Les soldats de la garnison voient peu d'action en dehors d'une sortie occasionnelle contre des bandits dans le Wold ou pour chasser de petits groupes d'Orques venus des montagnes.

Récemment, Malion a noté que la force des petits groupes d'Orques a augmenté et il a émis l'hypothèse qu'ils pourraient avoir un autre repaire quelque part dans le Wold. Il n'est pas tout à fait sûr de ce que cela signifie relativement à la sécurité de Tir Clairechaux mais il est habité par un sentiment d'appréhension en ce qui concerne cette situation. Toute aggravation de celle-ci par des étrangers mettrait Malion dans une immense colère et entraînerait certainement le coupable à se faire jeter hors de la ville ou en prison. Pour maintenir la paix, Malion pourrait même remettre celui-ci aux Orques afin de les apaiser, si cela devenait nécessaire. Par ailleurs, si l'aide apportée par des étrangers plaisait à Malion, une récompense et des louanges ne sauraient tarder. La ville en elle-même est assez paisible et nécessite rarement d'action de police. La zone des quais peut parfois devenir turbulente ; les bateliers et les marchands en visite engagent parfois des bagarres, qui deviennent souvent incontrôlables, dans les tavernes. Malion poste quatre gardes près de l'Auberge du Riverain pour maintenir le calme pendant les nuits particulièrement animées.

En général, la population de Tir Clairechaux et des environs est constituée d'honnêtes gens travailleurs qui mènent une vie aussi normale que possible à la lisière de l'empire Gondorien. Ils adoptent vis-à-vis de la plupart des étrangers une attitude prudente mais amicale. Les non-humains ne sont pas courants ; par conséquent, la réaction envers les Nains et les Elfes sera plus suspicieuse et pourrait être plus curieuse si des membres de ces races restaient très longtemps. Un non-humain semblant amical pourrait se retrouver bientôt entouré par une foule de curieux. Tout désordre créé dans la ville par des étrangers leur donnera en général droit à une semaine gratuite ou plus dans les geôles de la forteresse, selon l'infraction.

Dans le Wold et les plaines

Les Calenardhoniens qui vivent dans les zones plus sauvages des plaines et du Wold sont une population férocement bourrue. Ils travaillent la plus grande partie du temps juste pour obtenir assez de nourriture pour leurs familles ; ils n'ont par conséquent que peu de choses à exporter en dehors de la toison de leurs chèvres et moutons et de quelques fromages. Le reste de leur production est consommé par leurs propres familles. Ces bergers vivent rassemblés en groupes familiaux étendus, un peu comme les fermiers du Nord près de Tir Clairechaux, comprenant parfois jusqu'à 30 personnes. Les plus grands de ces groupes peuvent avoir des habitations permanentes faites de pierre ou de mottes de terre. Certains des plus petits groupes peuvent vivre sous la tente pendant une partie de l'année, tandis qu'ils se déplacent avec leurs troupeaux, fabriquant des maisons juste pour l'hiver, ou regagnant les habitations plus durables qu'ils avaient construites dans les années précédant la Peste.

Une fois par an, les bergers amènent leur laine et leurs fromages aux marchés des grandes villes du Sud ou de Tir Clairechaux où ils les négocient contre du ravitaillement. Tandis qu'ils y sont, ils accomplissent leurs cérémonies sociales avec les autres bergers, comme établir les arrangements des mariages entre les enfants et négocier leurs stocks ou bien juste faire une bonne fête des bergers. Les transactions et célébrations durent en général 2 à 3 semaines, après quoi les bergers regagnent leurs demeures.

Une fois tous les 2 ans, tous les bergers ayant juré allégeance au clan du seigneur Hallatan de Núménor, qui gardait les troupeaux à Hyarrostar durant sa vie, se rencontrent dans l'Errmet Est pour Le Rassemblement Le chef du clan, nommé le Seigneur Mouton, préside cette cérémonie et est lié par un strict code de conduite. Il n'a en aucun cas le droit de franchir les portes d'une ville, quelle qu'elle soit.

L'Assemblée dure un mois pendant l'été, s'achevant à Loendë, Jour du Milieu de l'Été. Au premier jour du Rassemblement, le Seigneur Mouton bénit le sol en tuant un bélier et en utilisant le sang de celui-ci pour délimiter une surface de 250 mètres carrés appelée le « terrain du rassemblement », où vont prendre place toutes les activités. Les cérémonies sociales normales se déroulent en cette période, comme lors des marchés mais les célébrations sont plus longues et comprennent toutes sortes de concours d'animaux et de dégustations alimentaires. Au cours du Rassemblement, ceux qui ne sont pas bergers ne sont pas admis dans le périmètre du terrain du rassemblement mais beaucoup de commerçants viennent pour négocier avec les bergers, installant leurs marchandises à l'extérieur du terrain du rassemblement et laissant les bergers venir à eux.

Puisqu'ils vivent dans les terres sauvages, il serait raisonnable de supposer que ces gens soient régulièrement pillés par les bandits ou les Orques mais, en réalité, cela n'arrive pas souvent. Les bandits qui vivent dans les terres sauvages connaissent beaucoup de ces gens personnellement et préféreraient voler quelqu'un à qui ils pourraient prendre plus. Les Orques des montagnes doivent traverser la Clairechaux pour atteindre les fermes de cette région et les expéditions de grande envergure n'en valent généralement pas la peine. Les Orques de l'avant-poste des Barz Thrugrim, situé dans le Wold et nommé Ongushar, prennent des moutons et des prisonniers mais, pour deux raisons, ils ne le font pas souvent. Premièrement, ils ne veulent pas révéler l'emplacement de l'Ongushar ; deuxièmement, parce que les hommes de ces villages se battent comme des déments et même les Orques les considèrent comme dangereux.

Les étrangers à cette région sont bien accueillis par les autochtones, de façon prudente s'ils sont seuls, à bras ouverts s'ils sont accompagnés de Dindal ; ils sont bien traités s'ils agissent de la même façon avec les indigènes. Le moindre tort causé à une famille sera puni par celle-ci ou par ses amis au moyen de leur propre code de justice. Pour la plupart des crimes, la punition est la mort, un moyen simple de dissuasion contre le crime mais très efficace.

Table des prix

Nourriture et logement

Produit/Service	Coût*	Note
Bière/Ale	0,5 pc	Le demi-litre.
Cidre/Hydromel	1 pc	Le demi-litre.
Eau-de-vie	1 pc	Le quart de litre.
Vin	2 pc	Le demi-litre.
Repas léger	0,25 pc	Fromage, soupe et pain.
Repas normal	0,5 pc	Soupe ou tourte à la viande, pain et pommes de terre.
Repas copieux	1 pc	Steak et légumes, pain, soupe, pâtisserie.
Rations d'une semaine	4 pc	Normalement périssable, 9 kg.
Rations de piste	6 pc	1 semaine. Séchées. 7 kg.
Grandpain	2 po	1 semaine. Séché. 2 kg.
Pain de route	8 po	1 mois. Séché. 2 kg.
Logement confortable	2 pc	Chambre individuelle.
Logement moyen	1 pc	Lits séparés.
Logement sommaire	0,5 pc	Dortoir commun.
Écuries	1 pc	1 semaine pour 1 monture, fourrage compris.

Accessoires

Produit/Service	Coût*	Note
Bottes	9pb	1,75 kg.
Cape	8pc	1,25 kg.
Carquois	10 pc	0,25 kg. 20 flèches ou carreaux.
Carreaux d'arbalète (20)	2 pa	1,5 kg.
Ceinturon d'arme	5 pb	0,25 kg.
Chevilles (10, en bois)	0,25 pc	0,75 kg.
Corde	43 pc	3 kg ; 15 m ; casse sur un jet de 01-02 (sans modification).
Corde supérieure	13 pb	1,5 kg ; 15 m ; casse sur un jet de 01 (sans modification).
Flacon d'huile	2 pc	0,25 kg vide. Recharge (0,25 kg) brûle 6 h.
Flèches (20)	46 pc	1,75 kg.
Fourreau	30 pc	0,5 kg.
Lanterne	16 pc	0,75 kg. Éclaire sur 7,5 mR.
Manteau	12 pc	3,5 kg.
Outils de crochetage	2 pa	0,25 kg. Bonus +10.
Outre (0,5 litre)	0,5 pc	0,25 kg.
Perche	4 pc	3,5 kg.
Pierre à feu et Grattoir	1 pb	0,25 kg. Allume un feu en 3 mn.
Pitons (10, en fer)	22 pc	1,25 kg.
Sac	7 pc	1,25 kg. Contenance 811 (25 kg maximum).
Sac à dos	19 pc	1,25 kg. Contenance 27 1 (10 kg maximum).
Sac de couchage	16 pc	2,75 kg ; couverture ; tapis de toile huilée.
Tente	19 pb	4,5 kg. Pour deux.
Toile goudronnée	11 pc	2 kg ; 1,5 x2,4 m. Imperméable.
Torche	0,25 pc	0,5 kg. Éclaire sur 3 mR, brûle 6 h.
Vêtements	8 pb	4,5 kg. Pantalons et chemise en coton, cape et capuche en laine.

Transport

Produit/Service	Coût*	Note
Cheval léger	35 pa	Vitesse 8-48 km/h ; peut porter 100 kg.
Cheval moyen	6 po	Vitesse 8-40 km/h ; peut porter 150 kg.
Cheval lourd	7 po	Vitesse 8-32 km/h ; peut porter 200 kg.
Mule	4 po	Vitesse 8-40 km/h ; peut porter 150 kg ; têtue et résistante.
1 Âne	2 po	Vitesse 6-30 km/h ; peut porter 90 kg.
Chariot	5 po	2,4 x 1,5 m ; 3-16 km/h ; charge maximale 750 kg. Nécessite un cheval lourd ou 2 chevaux légers.
Canot	3 po	3 m de long ; 90 cm de large ; avec 2 rames et une petite voile ; charge maximale 400 kg.
Barque	10 po	6 m de long ; 2,4 m de large ; avec 6 rames et des voiles ; charge maximale 2_000 kg.

* — Coût au Calenardhon.

Dindal

Dindal est un Ranger Gondorien qui vint des vallées méridionales des Montagnes Blanches, près de Calembel. Lorsqu'il était un jeune homme, il était au service du Gondor en tant que scout d'une forteresse frontalière au Rhovanion, Après plusieurs années de service, il s'installa au Calenardhon, près de Dunlostir, où il travailla comme fermier, comme mercenaire à la solde d'un marchand, comme manœuvre dans un ranch et comme tenancier de bar. Au bout de trois ans, il fit brutalement table rase de son passé et décida de vivre en plein air et comme il le désirait. Cela fait 15 ans maintenant qu'il fait ses tournées de village en village, vérifiant si les gens ont besoin de quoi que ce soit ; tenant lieu parfois de soignant, défenseur, messager et parfois de victime. Il a plusieurs fois été quasiment tué par des Orques ou des bandits. Certaines personnes l'ont accusé d'être un bandit.

Pendant la Peste, il fut à deux doigts de mourir. Heureusement, il fut un des premiers à être touchés par la maladie et il dut interrompre son errance pendant un temps. S'il ne l'avait pas fait, il aurait pu transmettre la maladie à tous ceux qu'il aurait rencontré. Durant sa convalescence, il demeura à Tir Clairechaux où il rencontra Ronindil, le Guérisseur de la ville, qu'il présenta plus tard à Tolwen. Il connaît Tolwen mieux que quiconque ; il lui amène des provisions et parfois des patients à intervalle régulier. Dindal est plus au fait que quiconque de ce qui se passe dans la région ; Malion et le capitaine de la garnison de Tir Anduin le consultent fréquemment sur l'activité des Orques et des bandits dans la région. Â l'occasion, il chevauchera en tant que scout avec les troupes de choc.

Les Elfes Sylvains

Le royaume Sylvain de la Lórien au Nord de Fangorn joue en vérité un rôle minime dans la politique de la région, excepté en tant que frontière et source de légendes épiques. Les Elfes de la Lórien n'ont que très peu de contacts avec les Calenardhoniens, à part d'occasionnelles transactions avec certains Hommes des Rivières. Jusqu'à ce qu'ils agissent de concert avec les Ents de Fangorn, ils étaient peu nombreux et trop éloignés mutuellement ; les deux royaumes réalisant qu'il est le bienvenu dans l'autre, ni l'un, ni l'autre n'a vraiment le besoin ou le désir d'y aller. Â l'occasion, quelques Elfes visiteront Fangorn pour se promener à travers les bois et parler aux arbres. Il est rare qu'un Ent de Fangorn entre dans le Bois Doré pour admirer les Mellyrn, bien que Sylvebarbe ait fait ce voyage.

Cependant, si n'importe quel autre non-Elfe essaie d'entrer dans la forêt, il sera sûrement renvoyé poliment, ou escorté jusqu'à la lisière, à moins qu'il ne donne une raison très convaincante au gardien et qu'elle soit relayée jusqu'à Amroth. Sous le règne d'Amroth, les Elfes Sylvains et Sindar de la Lórien mènent une existence paisible et productive, à peu d'exceptions près. Occasionnellement, les Orques des Barz Thrugrim, ou de l'une des autres tribus plus petites, causeront quelque inquiétude et entraîneront un accroissement du nombre des gardiens sur les lisières de la forêt et il sera procédé à une augmentation des patrouilles dans les environs immédiats à titre de précaution mais, dans l'ensemble, il n'y a pas beaucoup de problèmes.

Les Barz Thrugrim

Les Orques de la partie Sud des Monts Brumeux ne sont pas aussi bien organisés que leurs frères septentrionaux. Il y a plusieurs tribus éparpillées à travers les montagnes, principalement sur leur

versant oriental. La plus grande tribu et la mieux établie est celle des *Barz Thrugrim* (NP. « Meurtriers de la Nuit ») dont le repaire principal se trouve dans les Monts Brumeux à la lisière septentrionale de Fangorn, près des chutes qui donnent finalement naissance à la Clairechaux. Ce repaire, nommé par les Orques les Cavernes de la Douleur, est un grand complexe creusé dans des cavernes préexistantes au cours du Deuxième Âge. L'un des constructeurs était un artisan Orque particulièrement habile et cruel, qui fit ressembler les portes du complexe aux souches flétries de deux arbres représentant Laurelin le Doré et le Blanc Telperion, après leur mort des mains de Morgoth et d'Ungoliant, complétées par la lance de Morgoth toujours fichée en eux. La vue de ces effigies était censée démoraliser les Elfes qui auraient pu attaquer et jusqu'ici cela a fonctionné. Les rares fois où les Elfes de la Lórien ont poursuivi les Orques jusqu'à leur repaire, ils se sont arrêtés dégoûtés après en avoir vu les portes. Les Orques souillent régulièrement ces arbres avec des déchets, pour rendre leur vision encore plus dégoûtante et efficace.

Dans cette région, c'est par l'intermédiaire de la tribu des Barz Thrugrim que les ordres de Dol Guldur sont exécutés. Les messages sont portés par chauve-souris géante de Dol Guldur jusqu'aux chefs Orques dans les Cavernes de la Douleur et vice-versa. Les prisonniers sont envoyés à Dol Guldur, si tels sont les ordres, en passant par l'*Ongushar* (NP. « Puits de Fer ») dans le Wold et de là à travers les Bas-Fonds jusqu'à l'entrée secrète de Dol Guldur qui se trouve quelque part dans les Terres Brunes. L'Ongushar n'est pas uniquement utilisé en tant qu'étape mais aussi comme base de toutes les opérations dans le Wold. Plusieurs Lurgs d'Orques y sont stationnés à tout moment pour accomplir ces tâches et des groupes réguliers circulent entre ces deux points, faisant le trajet principalement de nuit.

Â cette époque, le chef des Barz Thrugrim est Burgrug. Parmi ces Orques des montagnes normaux (ce ne sont pas des Uruk-Hai), il est considéré comme très grand et très intelligent. C'est vraiment un bon organisateur et un bon commandant, utilisant ses troupes lâches et peu nombreuses avec grand avantage. Ces Orques se jettent rarement dans la bataille ; ils préfèrent utiliser des tactiques subversives chaque fois que c'est possible. Burgrug préférerait sonner la retraite plutôt que de perdre la plupart de ses guerriers parce que, bien qu'ils forment la plus grande tribu de la région, ils ne sont pas assez nombreux pour supporter la perte de beaucoup de guerriers et continuer à conserver leur indépendance.

Les Barz Thrugrim pillent de temps à autre les fermiers et les bergers des basses terres, certains de ces raids partant des Cavernes de la Douleur et certains de l'Ongushar. Ils tentent aussi à l'occasion une feinte frontalière sur la Lórien, sans jamais avoir vraiment l'intention de s'avancer très loin dans les bois, mais c'est plutôt pour tester la vigilance des habitants, autant que par ordre de Dol Guldur. Tous les prisonniers qui sont pris pendant ces raids, s'ils ne sont pas envoyés à Dol Guldur, sont utilisés comme esclaves dans les mines pour le reste de leur vie. Plus récemment, les ordres de Dol Guldur ont été étendus pour comprendre non seulement un harcèlement des lisières de la Lórien mais aussi pour capturer des prisonniers vivants en vue d'interrogatoire. En cela, les Barz Thrugrim ont réussi ; ils ont capturé un des gardiens de la lisière, alors qu'il était en patrouille. Les Elfes sont au courant de cela et peuvent être en train de projeter de le secourir. Par conséquent, les Orques ont commencé à fortifier leur repaire.

Les Barz Thrugrim effectuent des patrouilles dans la région entourant leur repère dans un rayon de 30 km, utilisant aussi ces patrouilles en tant que groupes de chasse. Les patrouilles s'avancent dans

les plaines et plus haut dans les montagnes. Les Orques s'aventurent rarement dans Fangorn à cette époque, parce qu'ils ont peur des arbres démons-, bientôt, cependant, les ordres viendront afin qu'ils commencent à harasser la forêt en abattant et en brûlant les arbres. Cela concrétisera le début de la haine lentement édifiée entre les Orques et les Huorns.

6.2 Les lisières : 3A 1640-3019

Dans les années qui suivirent, la population des villes autour de Fangorn décrût graduellement, bien que les cités fluviales aient périclité moins vite que celles de l'intérieur des terres. En fait. Tir Clairechaux et Tir Anduin possédaient une bonne activité commerciale jusque plusieurs années après l'invasion des Gens des Chariots en 1856. Les garnisons de Tir Clairechaux et de Tir Anduin avaient été réduites avant l'invasion mais elles furent ensuite renforcées une fois que les forts Gondoriens orientaux eurent été abandonnés pour empêcher les Gens des Chariots de traverser l'Anduin. Au fil des ans, les garnisons furent lentement réduites, ramenant les hommes dans les forts les plus proches et laissant la frontière plus ouverte. Simultanément, la population de la plupart des villes principales déclinait aussi, laissant le pays dépourvu d'habitants et le laissant revenir à son état naturel de friche. Le seul groupe de population qui habitait encore certaines de ces régions était celui des rudes bergers vivant sur les coteaux et dans le Wold. Voyager à travers cette région était une aventure périlleuse avec les hors la loi, les Dunlendings et les Orques libres d'attaquer à loisir les voyageurs.

Au cours de la Paix Vigilante, les forteresses du long de l'Anduin furent complètement abandonnées et tombèrent en ruines. Tir Clairechaux était encore un peu peuplé à cette époque et les familles gagnèrent la forteresse et l'utilisèrent comme habitation. Les intendants Gondoriens ne réoccupèrent pas les forts du cours supérieur du fleuve, tels que Tir Clairechaux, avant que les Balchoth n'aient gagné la partie Sud du Rhovanion après le retour de Sauron à Dol Guldur en 2640. Lorsqu'il apprit le renforcement des Balchoth sur la rive orientale de l'Anduin, Cirion, l'Intendant du Gondor à cette époque, renforça ces forts autant qu'il pouvait sans compromettre ses défenses sur la frontière méridionale.

Lors de l'invasion des Balchoth en 2510, la forteresse et la ville de Tir Clairechaux furent envahies. Les gens qui ne furent pas tués s'enfuirent, emportant avec eux tout ce qu'ils pouvaient. L'armée de Cirion fut repoussée au-delà du fleuve au niveau des quais de Tir Clairechaux et acculée à l'Anduin par les Balchoth au Sud et par une force d'Orques des Monts Brumeux à l'Ouest et au Nord. L'armée fut sauvée, toutefois, par l'arrivée d'Eorl le Jeune et de ses Éothéod qui attaquèrent le flanc des Balchoth et dispersèrent les troupes de ces derniers à travers le Calenardhon, laissant les Dúnedain mettre en déroute les Orques et les tuer presque tous pendant qu'ils couraient vers la protection des montagnes. L'arrivée à point nommé des Éothéod eut pour effet que Cirion leur octroya le Calenardhon. Après que les Rohirrim aient pris possession du pays, la forteresse partiellement détruite de Tir Clairechaux ne fut jamais restaurée dans une mesure significative ; la ville ne redevint jamais aussi grande qu'elle l'avait été auparavant car les Rohirrim s'installèrent principalement dans les régions plus méridionales. Un tumulus commémoratif fut érigé sur la rive du fleuve faisant face à Tir Clairechaux, par les Dúnedain et les Rohirrim, pour ensevelir les morts et honorer leur mémoire.

De plus amples renseignements sur le pays après l'arrivée des Rohirrim sont donnés dans le module de campagne Les Cavaliers du Rohan (« *Riders of Rohan* »).

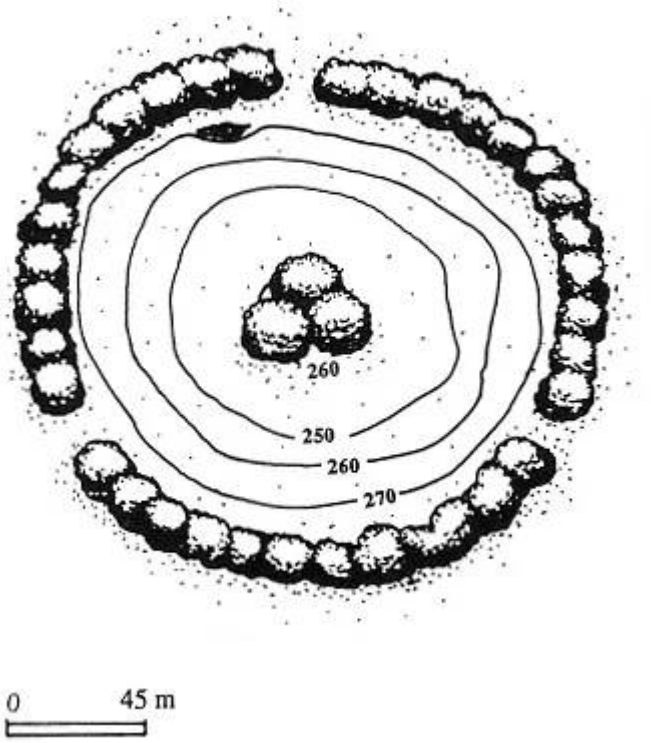
Plusieurs changements significatifs sont survenus au fil des années parmi les Elfes de la Lórien, entre autre la perte de leur roi, Amroth, peu après que le Balrog ait pris la Moria en 1981. Nimrodel, sa bien-aimée, fuit la Lórien par peur du Balrog et alla d'abord à Fangorn où elle fut détournée de sa route par les Huorns et conduite par eux aux Chutes de la Brume, à la lisière de la forêt. Les Ents de la région leur avaient donné pour instructions de faire cela afin qu'Amroth, qu'ils savaient être en train de la suivre, puisse la trouver. Une fois qu'il l'eût retrouvée, ils décidèrent de prendre la mer vers le Grand Ouest. Malheureusement, ils furent séparés pendant leur trajet vers la côte et Nimrodel se perdit. Amroth resta à l'attendre à bord d'un bateau dans la baie. Finalement, une nuit, Amroth se perdit en mer en essayant de gagner le rivage à la nage après que le navire ait été arraché de ses amarres. On n'entendit plus jamais parler de lui, ni de Nimrodel. C'est après ces incidents que Galadriel et Celeborn regagnèrent la Lórien pour y diriger les Elfes, ce qu'ils firent jusqu'au début du Quatrième Âge. Galadriel quitta alors le royaume et gagna l'Ouest. Celeborn ne resta que quelques années, avant de se fatiguer de son royaume et de rejoindre Imladris.

Les Barz Thrugrim ont continué d'accroître leur nombre au cours de cette période, avec un bref déclin autour de 1980-1982, dû à la perte d'un certain nombre d'entre eux qui allèrent rejoindre les hordes de la Moria sous la férule du Balrog. Les Barz Thrugrim participèrent, dans une certaine mesure, à l'attaque menée contre les Dúnedain au cours de l'invasion des Balchoth mais ce groupe était principalement constitué d'Orques venant de la Moria et les nombreuses pertes, bien qu'affligeant l'ensemble de la population de la tribu, ne furent pas suffisamment importantes pour les handicaper pour une durée significative.

Après que Saroumane ait emménagé en Isengard et ait commencé à enrôler des Orques sous son commandement, la plupart des Barz Thrugrim rejoignirent son Armée de la Main Blanche. Ils furent le groupe principalement responsable des incendies d'arbres et de leur abattage sur les lisières septentrionales au cours de la Guerre de l'Anneau. Pendant la Guerre au Rohan et la bataille de Fort Cor, la plupart des guerriers Barz Thrugrim furent tués. Après que la guerre fut terminée, la tribu n'était plus que l'ombre de ce qu'elle avait été.

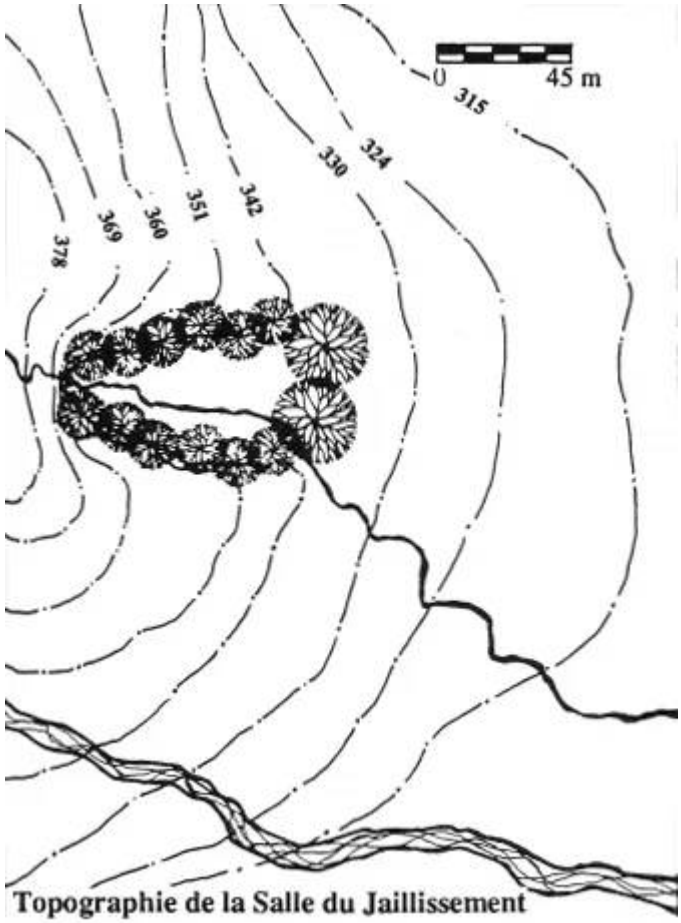
07 · Lieux notables : Fangorn

7.1 Le Valsecret



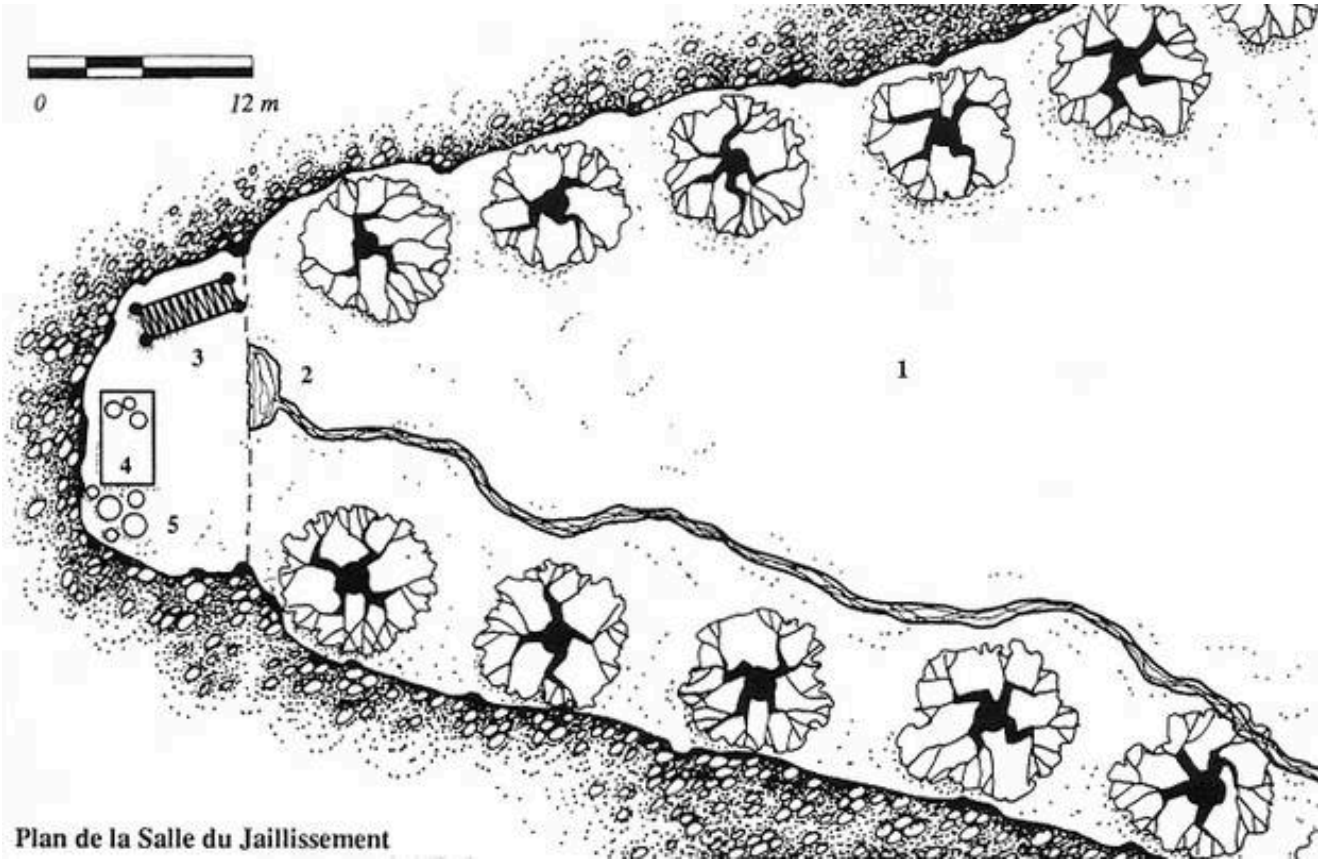
Le Valsecret de la Forêt de Fangorn fait référence au grand vallon dans la partie méridionale delà forêt. D'autres vallons existent dans la forêt mais ils ne sont pas aussi grands, ni aussi assidûment utilisés. Le Valsecret est situé approximativement à 40 kilomètres au Sud du jeune Onodló, près de la base des Monts Brumeux. Dans ces collines ondulées couvertes d'une forêt dense, il n'est pas facile de trouver le Valsecret et un étranger ne pourrait être sûr de le trouver qu'avec l'aide d'un Ent. Le Valsecret lui-même fait 180 m de diamètre et descend graduellement de 27 m depuis sa lisière extérieure jusqu'au fond de la cuvette. Au milieu de cette cuvette couverte d'herbe se trouve une petite colline qui s'élève d'environ 4,5 m au-dessus du sol et sur laquelle se dressent les seuls arbres se trouvant à l'intérieur du vallon : trois grands bouleaux argentés. Le périmètre du vallon est planté d'une haute haie d'Edrena, exception faite de ses entrées. Il y a trois entrées à ce vallon régulièrement espacées. Une donnant au Nord, une au Sud-Est et une au Sud- Ouest. Le seul autre élément remarquable dans le Valsecret est un puits situé dans le flanc Nord, qui fournit de l'eau aux Ents lors de leurs assemblées. Son eau est bonne et très fraîche.

7.2 La Salle du Jaillissement



Topographie de la Salle du Jaillissement

La Salle du Jaillissement, l'une des nombreuses demeures de Sylvebarbe, est un élément important de Fangorn puisque c'est une des rares demeures Ents que verront jamais des étrangers. Sylvebarbe y mène toutes les réunions de longue durée avec des non-Ents parce qu'il a découvert que les humains sont plus décontractés dans un environnement pour la plus grande partie artificiel. La Salle du Jaillissement est située dans la partie la plus élevée de Fangorn, dans les collines aux pieds des Monts Brumeux, à côté de la source du Bain-des-Ents qui s'écoule encore sur quatre cents mètres après la salle du Jaillissement. Elle se trouve au sommet d'une colline herbeuse et fait face au Sud, en direction du Bain-des-Ents. La « Maison » elle-même est constituée d'un rocher en à-pic accompagné d'un léger surplomb qui s'incline en forme de U et dont la hauteur décroît vers l'avant de la demeure. Le toit de cette maison est constitué par le surplomb de l'à-pic et les branches des arbres qui avancent sur deux colonnes jusqu'à l'à-pic. L'entrée de la maison est formée par deux très grands chênes qui constituent une arche d'entrée pour celui qui passe entre eux.

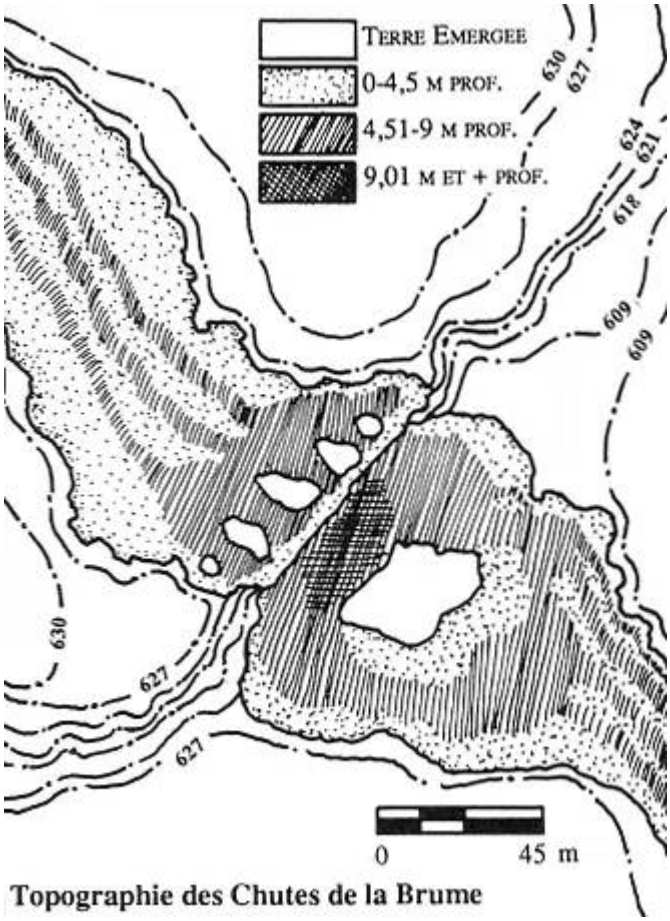


Plan de la Salle du Jaillissement

Plan

1) Allée couverte · Une large allée tapissée d'herbe conduit entre les colonnes d'arbres, vers l'à-pic. Un torrent qui coule depuis 2 chemine le long d'un côté du chemin et dévale la colline jusqu'au Bain-des-Ents.
2) Bassin · Un bassin peu profond est créé ici par la petite chute d'eau qui tombe de l'à-pic en surplomb. Ici, devant l'alcôve, Sylvebarbe se rafraîchit et dort à l'occasion.
3) Lit · Ce lit n'est pas utilisé pour dormir, tout au moins pas par Sylvebarbe, car les Ents dorment debout. Il est plutôt utilisé pour converser avec les gens plus petits qui devraient faire des efforts constants pour regarder en l'air ; il est aussi utilisé pour les périodes de méditation. Ce lit fait 5,4 m de long et se trouve à 1,2 m du sol.
4) Table · Se trouvant à 1,80 m au-dessus du sol de l'alcôve, cette table serait considérée comme une soupente pour la plupart des membres des races libres. Elle est utilisée pour la préparation de la nourriture et de la boisson, etc. Normalement, on y trouvera 2-5 bols ordinaires de différentes tailles, faits de pierre ou d'argile, et quelques outils simples tels que des couteaux ou des cuillères.
5) Sur le sol de cette zone se trouvent normalement 3-6 jarres en terre de différentes tailles, atteignant jusqu'à 1,80 m de haut. Ces jarres seront emplies d'un des trois breuvages ou pâtes Ents (voir 3.2).

7.3 Les Chutes de la Brume

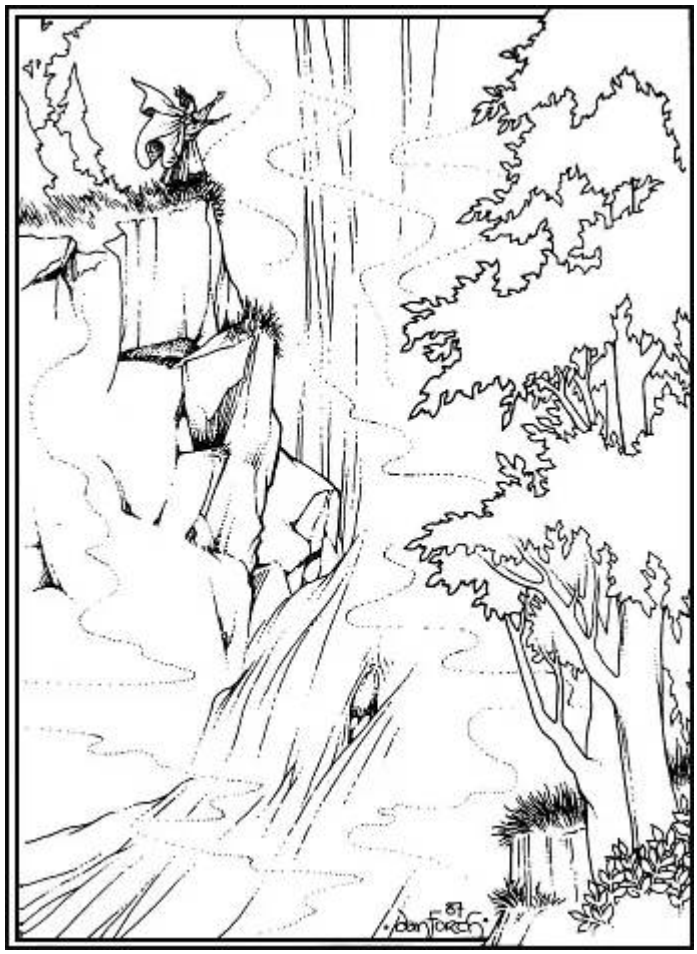


Topographie des Chutes de la Brume

Les Chutes de la Brume sont ainsi nommées à cause de la brume qui s'attarde dans l'air autour d'elles et qui s'égoutte constamment des arbres entourant les chutes. Ces Chutes se situent sur la Clairechaux à l'endroit où elle passe à travers l'extrême lisière septentrionale de la Forêt de Fangorn. Au sommet des chutes, la rivière est assez peu profonde mais, juste avant qu'elle tombe, son lit devient plus profond et elle se rétrécit jusqu'à une largeur de 12 m, ce qui fait que l'eau glisse au-dessus du bord de la falaise en un courant paisible et plonge sur 18 m jusqu' au bassin en contrebas. Dans ce bassin creusé par les chutes au fur et à mesure des années, d'étranges courants et tourbillons règnent jusqu'à ce que la rivière reprenne son flux normal quelque 30 m en aval. Le bassin au pied des chutes est très profond sur toute sa surface mais l'écume provoquée par les chutes peut en altérer la perception, le faisant paraître beaucoup moins profond qu'il n'est. Dans le bassin se trouve un trou particulièrement profond, juste au pied des chutes, qui a été creusé par la force de l'eau au cours des ans. Cette fosse est profonde de 15 m mais ne fait que 3 m de diamètre. Si quelqu'un venait à y tomber, la pression exercée par les chutes sur la victime annulerait presque toutes les tentatives pour y échapper. À approximativement 4,5 m de profondeur dans ce trou, se trouve une ouverture qui conduit en montant et en s'éloignant des chutes à une petite grotte qui est l'intérieur creusé du grand dôme rocheux au milieu du bassin (voir croquis). Le courant, provoqué par les chutes, qui se rue à travers cette ouverture et la pression consécutive exercée par les chutes elles-mêmes rendraient l'évasion de cette grotte presque impossible sans une aide venue de l'extérieur. Plusieurs

squelettes d'animaux se trouvent dans cette grotte parce que ceux-ci sont tombés dans l'eau et y ont été piégés.

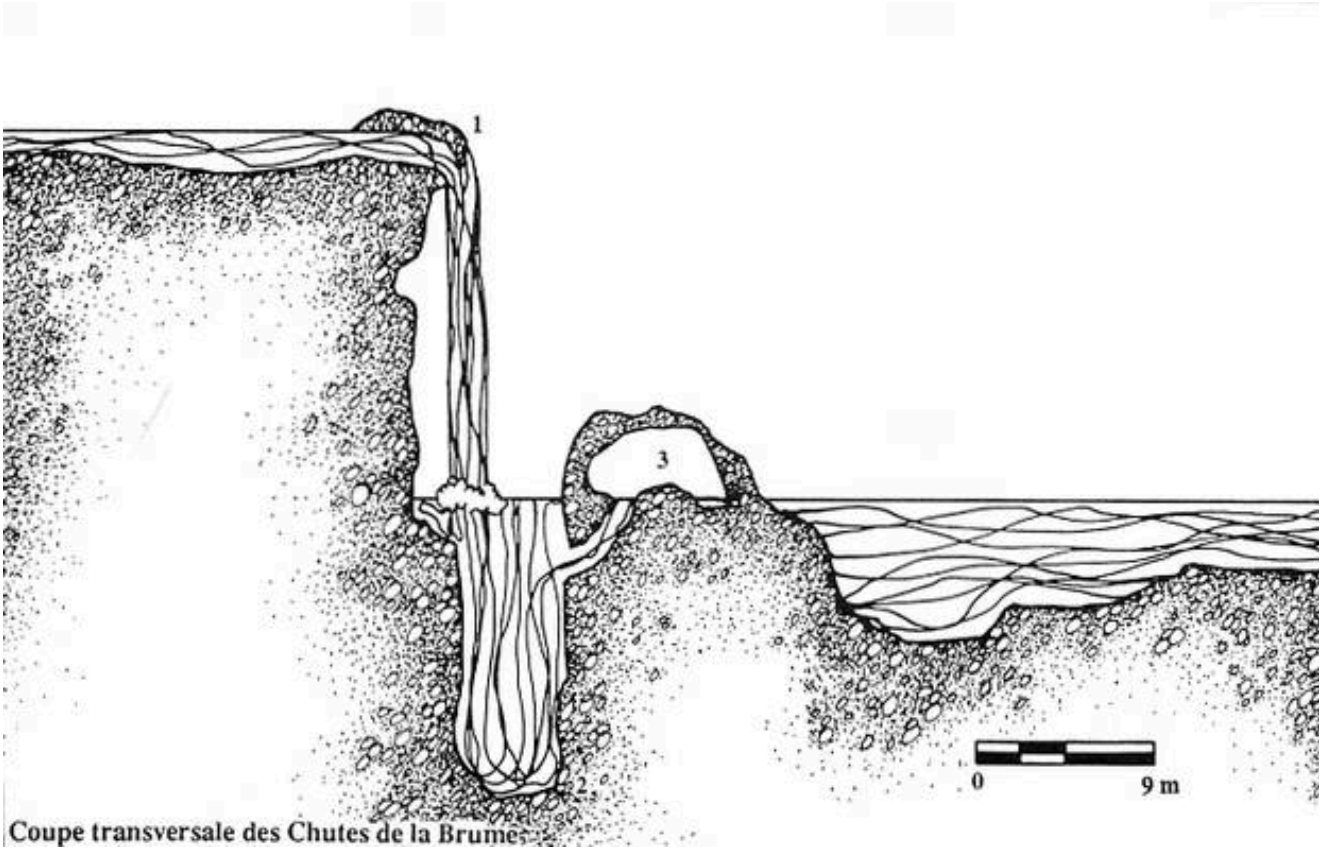
Les Chutes de la Brume sont utilisées comme site de célébration et de culte par les Ents et les Huorns au cours de l'hiver ; elles sont considérées comme particulièrement sacrées par les Huorns de la région, qui n'y toléreront ni intrus, ni pillards. Les chutes remplissent aussi un autre besoin, plus pratique, des Ents en tant que réceptacle des objets trouvés dans ou auprès de la forêt, qui ne leur sont pas utiles, mais qui ne doivent pas être laissés à traîner. Les choses de ce genre qui sont inorganiques (magiques ou non) sont jetées dans les Chutes et coulent jusqu' au fond de la fosse. Les objets organiques (magiques ou non) sont jetés dans des tas d'engrais afin qu'ils se décomposent d'eux-mêmes. Au cours des années un large assortiment de ces objets s'est rassemblé au fond des Chutes. Quelques objets plus petits ont été emportés par le courant jusque dans la grotte et s'y sont déposés.



Une autre légende existant à propos des Chutes de la Brume concerne le Roi Amroth de Lórien et sa bien-aimée, Nimrodel. On suppose qu'en 3A 1981, lorsque Nimrodel fuit la Lórien par crainte du Balrog, elle s'enfuit au Sud jusqu'à la Forêt de Fangorn, mais que l'entrée de la forêt lui fut barrée par des Huorns et qu'elle fut rejointe peu après par Amroth. Les Huorns qui lui barrèrent l'entrée de Fangorn étaient sous la conduite d'Ents qui l'avaient reconnue et qui savaient qu'Amroth ne serait pas loin derrière. C'est aux Chutes de la Brume qu'ils se rencontrèrent et qu'ils décidèrent de voyager jusqu'à la côte au-delà des Montagnes Blanches et de s'embarquer pour l'Ouest. Cette grande partie de la légende est vraie. La partie imaginaire dit aussi que Nimrodel revint aux Chutes après la mort

d'Amroth et s'y attarda un temps. La légende poursuit en disant qu'elle jeta tous ses biens terrestres dans les Chutes et qu'elle quitta les Terres du Milieu peu après. Cette légende est à l'origine de ce que plusieurs aventuriers se sont efforcés de retrouver ces objets.

Ces légendes et le fait que les Chutes de la Brume soient utilisées par les Ents (et, à ce propos, essentiellement parce qu'elles se trouvent à l'intérieur de Fangorn) font des Chutes un endroit particulier. Les dangers liés au fait de s'y aventurer se présentent principalement sous la forme d'Huorns mais, une fois arrivés aux Chutes, ceux qui désirent fouiller la fosse à leurs pieds à la recherche de biens trouveront d'autres dangers dans leur quête.



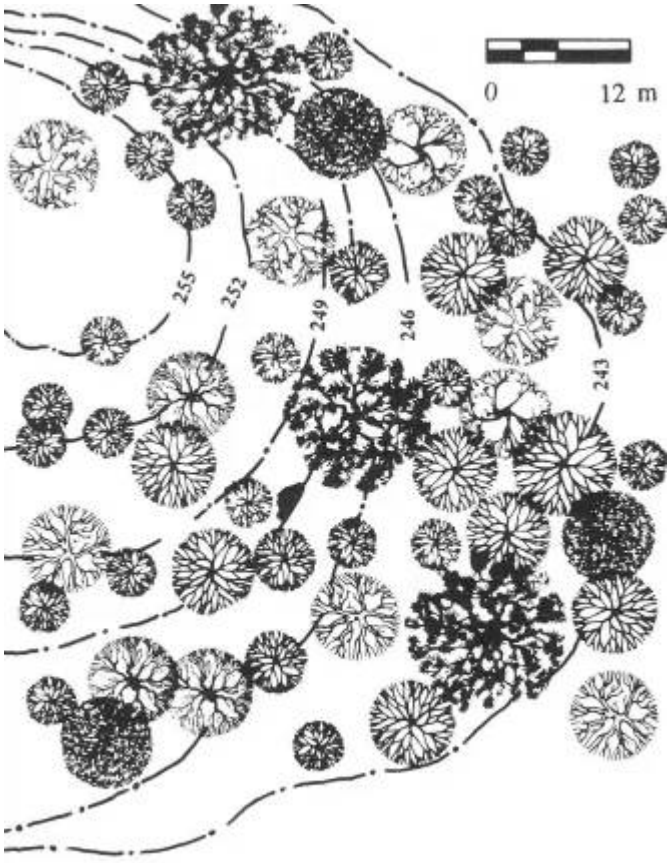
Coupe transversale des Chutes de la Brume.

Plan

1) Sommet des Chutes · L'eau tombe de 18 m jusqu'au bassin en contrebas, où elle est toujours écumeuse.
2) Fosse Profonde · Cette impressionnante fosse née des années passées à être attaqué par la chute d'eau est profonde de 15 m. Si quelqu'un venait à tomber ou à nager dans cette partie du bassin, la force de la chute d'eau l'enfoncerait dans la fosse et il lui serait très difficile de s'en échapper sans aide (Très Difficile, -40). Il y a aussi un boyau qui mène à la grotte en 3. Si quelqu'un était capable d'aller jusqu'au **fond de la fosse** et d'en revenir vivant, alors il ou elle pourrait revenir avec plusieurs objets de valeur dont les Ents se sont débarrassés à cet endroit. Les objets de valeurs suivants reposent au fond du puits mêlés à du bric- à-brac :
2 boucliers 4-15
3 épées larges 4-15 2 dagues 4-5
1 casque, 4-30 au BD 1 épée courte 4-15 1 arc composite en métal 4-25
1 épée large, 4-20, ornée de joyaux
2 cottes de mailles 4-15 (TA 15)

1 armure de plates 4-20 (TA 19)
1 casque, 4-10 au BD, avec les sorts Télé-Audition et Télé-Visualisation, chacun de ses deux sorts utilisable une fois par jour.
1 hache de bataille 4-15
1 marteau de guerre 4-20
2 paire de gantelets 4-5
1 bouclier de jet 4-20 (agit comme une hache de jet) D'autres objets ont aussi été lancés dans la fosse mais, étant plus petits, ils se sont fichés profondément dans les sédiments du fond et ne pourraient être trouvés sans vider le bassin. Du fait de la présence de ces objets magiques, dont certains se décomposent lentement, quiconque nage dans cette partie du bassin prend le risque d'être victime d'un sort aléatoire qui s'échappe d'un de ces objets (note au MJ : faites un tirage aléatoire sur les Listes de Sorts de JRTM ou du Manuel des Sorts et n'utilisez que les sorts de niveau 5 ou moins).
3) Grotte Cachée · Cette grotte mesure 6 m de long, 3 m de large et 3 m de haut. Le passage qui relie cette caverne au monde extérieur plonge sous l'eau se trouvant sous la caverne et la relie au puits en 2 à à peu près 3 m de la surface. Le boyau de connexion fait 1,2 m de diamètre à son ouverture et est assez uniforme sur toute sa longueur. Les courants créés par la chute d'eau brassent des objets et les projettent parfois dans cette chambre ; une personne se trouvant dans la fosse profonde pourrait nager jusqu'à cette grotte mais les courants ne lui permettraient pas d'en échapper sans aide extérieure (Extrêmement Difficile, -50). Plusieurs objets, dont certains auraient été perdus s'ils étaient tombés dans la fosse profonde, ont été brassés dans cette grotte au cours des années. Les objets qu'on peut trouver dans cette grotte sont :
1 paire de protections de jambes qui augmente la caractéristique de Force de 1 lorsqu'elles sont portées.
1 épée courte qui détecte les Orques à moins de 1,6 km 1 collier qui empêche son porteur de se salir 1 additionneur de sort 44 pour Astrologue (Animiste dans JRTM) sous la forme d'une canne en ivoire 1 disque de jet en métal de 25 cm de diamètre et de 5 mm d'épaisseur, qui flottera dans l'air en position stationnaire et supportera jusqu'à 50 kg de charge. Ses bords deviendront tranchants sur ordre et il pourra être lancé avec précision jusqu'à 9 m, avec un bonus de 4-20, frappant comme une épée large. Il reviendra également (s'il n'y a pas d'obstacle) à la même vitesse, s'arrêtera auprès de celui qui l'aura lancé et flottera en position stationnaire jusqu' à ce qu'il soit de nouveau saisi pour être lancé.

7.4 La demeure de Tolwen



Topographie de la Demeure de Tolwen

Tolwen la Guérisseuse vit dans un petit ensemble de grottes qu'elle a meublées dans le style Sinda. Elles sont situées dans le flanc d'une colline basse sous les frondaisons de la Forêt de Fangorn, sur la lisière Nord-Est, non loin de là où la Clairechaux sort de la forêt. La porte qui ferme les cavernes au monde extérieur fait face à l'Est et la zone entière est couverte d'arbres (bien entendu). Les grottes sont parcourues par un petit ruisseau qui rentre sous terre pour aller se jeter dans la Claire- chaux. Comme toutes les demeures Elfes, celle de Tolwen est sèche et chaude et pleine de lumières et de décorations. Elle est confortable, mais pas sophistiquée, puisqu'elle a des goûts relativement utilitaires lorsqu'il s'agit de sa vie personnelle.

Plan de la demeure de Tolwen

1) La pièce principale de la demeure de Tolwen est remplie de chaudes lumières (que lui a données Sylvebarbe), de tapis moelleux et de coussins très rembourrés. Les invités, bien que rares, sont reçus ici et c'est aussi ici que leurs repas leur sont servis. L'entrée véritable est à environ 6 m plus bas, au bout d'un couloir qui ouvre à l'Est. La porte principale est faite de chêne et est normalement ouverte.
2) Cette grande pièce est meublée de lits bas et **fait fonction d'infirmerie** où Tolwen traite les malades qui lui sont amenés. Un feu brûle au milieu de la pièce, là où le chiffre 2 est inscrit, et réchauffe la pièce. La fumée s'échappe à travers un trou dans le plafond qui est couvert à l'extérieur, afin de garder la pièce sèche.
3) En haut d'un petit couloir en pente se trouve le **cabinet à médecine** de Tolwen. Là, elle a un échantillon de la plupart des herbes disponibles. Elle en récolte beaucoup elle-même et elle envoie

Dindal lui en chercher certaines. Elle conserve aussi ses livres de sorts et autres fournitures magiques dans cette pièce.

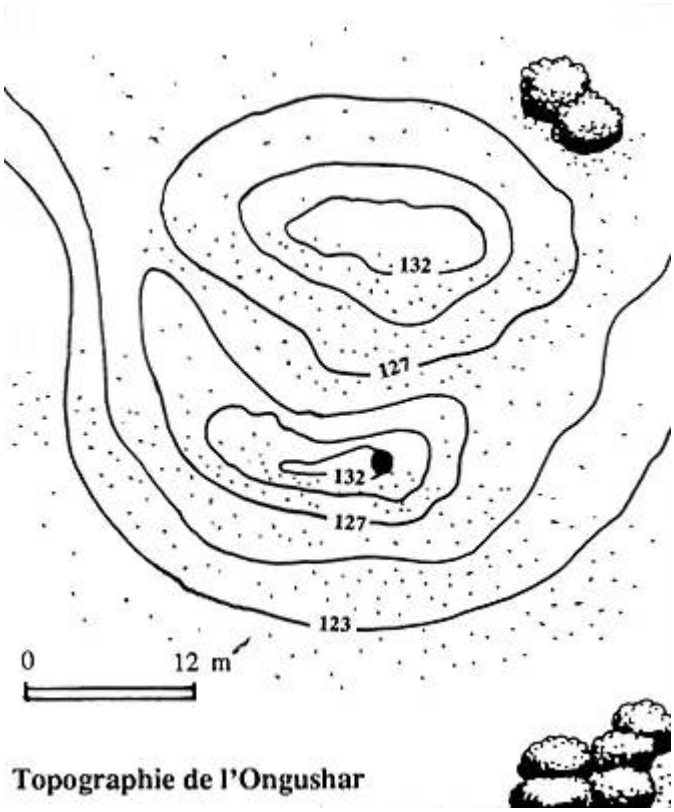
4) Les appartements privés de Tolwen sont meublés de façon assez semblable à la pièce principale. On y trouve plusieurs malles et une penderie dans lesquelles elle conserve ses effets personnels. Un petit ruisseau traverse la pièce, sort de la colline et la dévale jusqu'à la Clairechaux. Au fond du bassin, profond de 1,5 m formé par le ruisseau, se trouve une cassette cachée par une saillie et contenant 1 920 pièces de platine et des gemmes d'une valeur totale de 10 000 po. Elle n'a besoin de cet argent que pour acheter les herbes qu'elle ne peut récolter, car elle cultive et rassemble suffisamment de nourriture pour subvenir à ses besoins, avec l'aide occasionnelle de certains Ents de la région. Elle conserve son épée, Gurthiant, le dernier objet restant de sa profession précédente, dans une fissure derrière la colonne de pierre du mur Sud. Elle n'utilisera cette épée que pour se défendre, ou défendre ses patients, ou encore à moins que sa résistance au mal soit vaincue et qu'elle retombe dans ses errances précédentes (voir 5.15). Elle la porte toujours lorsqu'elle est loin de chez elle.



Plan de la Demeure de Tolwen

08 · Lieux notables : les lisières

8.1 Ongushar



Topographie de l'Ongushar

Ongushar, l'avant-poste des Barz Thrugrim sur le Wold, est localisé à 48 kilomètres au Sud-Ouest de Tir Clairechaux. L'avant-poste est en fait une vieille mine creusée par les hommes il y a des années de cela. Les Barz Thrugrim commencèrent à occuper cet avant-poste il y a une centaine d'années et il est parfois utilisé par les messagers venant ou allant à Dol Guldur, au-delà de la rivière et au Sud-Ouest de Mirkwood. Les Orques ont utilisé cet avant-poste pour espionner les mouvements des Gondoriens de Tir Anduin et de Tir Clairechaux et comme base pour des raids ou des enlèvements. La garnison d'Ongushar est décrite dans la Table 10.1 mais ces forces ne participent pas en général aux raids de grande envergure. Les opérations qui requièrent plus de 10 soldats sont menées par des troupes venant des Cavernes de la Douleur.



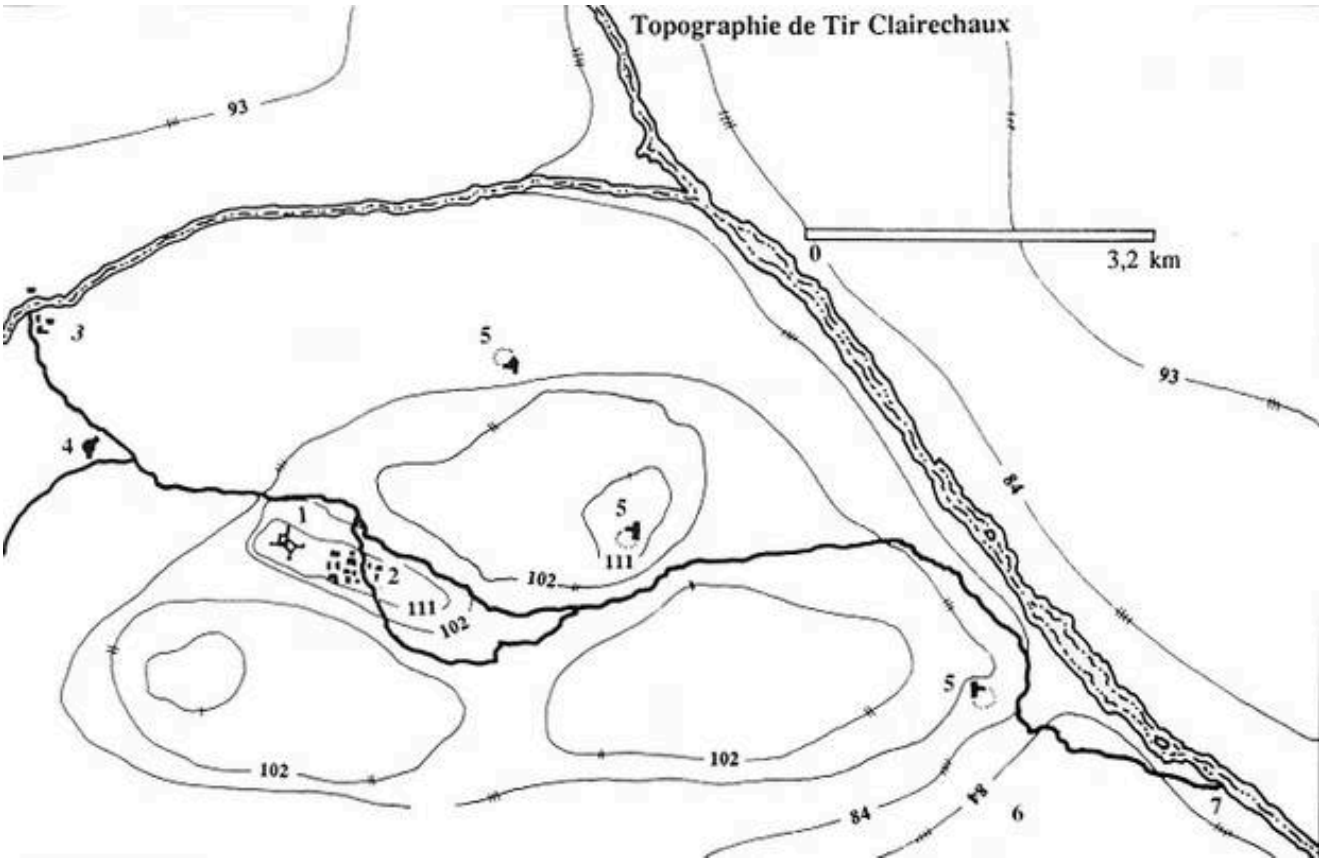
Plan de l'Ongushar

Plan

1) Entrée · Une échelle permet l'accès à l'entrée, qui n'est rien d'autre qu'un trou dans le sol. Près de l'échelle se trouve une mare d'eau, formée par la pluie collectée par l'effet d'entonnoir naturel de l'entrée.
2) Petite caverne · Cette petite caverne constitue le **poste de garde** des Orques surveillant l'entrée. Trois Orques sont en permanence de service à ce poste.
3) Grande caverne · Cette grande caverne constitue la **pièce commune** où les Orques mangent et se reposent pendant leur temps libre lorsqu'ils ne s'indignent pas au sujet de leur travail. Cette caverne sert aussi de lieu de rassemblement pour les groupes de raids.
4) Entrepôt · Cette caverne sert d'entrepôt pour les aliments et de cuisine. Elle est dirigée par une Orque femelle particulièrement grande nommée Mushnag. Elle est aussi grande que la plupart des Orques mâles (c'est une femelle Uruk-Hai alors qu'eux ne sont que des mâles de l'espèce la plus commune) et elle est effectivement le commandant en second de l'avant-poste, ne traitant qu'avec le Capitaine de l'avant-poste, Gaskbuz.
5) Poste de garde · Cette caverne est le poste de garde pour les trois Orques qui surveillent la prison, quand il y a des prisonniers.
6) Garde Orque · Un garde Orque est toujours de faction dans cette zone si des prisonniers sont présents dans la cellule.
7) Cellule · Il s'agit de la cellule de détention des prisonniers jusqu'à ce qu'ils soient transportés vers les Cavernes de la Peur.
8) Quartiers d'habitation · Ce sont les quartiers d'habitation des deux Lurgs d'Orques.
9) Quartiers d'habitation · Ce sont les quartiers d'habitation des deux Lurgs d'Orques.
10) Entrepot · Cette caverne est utilisée pour entreposer le butin prélevé sur des victimes malchanceuses. Seul le butin destiné à être envoyé aux Cavernes de la Peur demeure ici, le reste étant gardé par les troupes d'Ongushar.

11) Poste de garde · Cette zone est utilisée comme poste de garde lorsque des objets de valeur particulière se trouvent en 10.
12) Quartiers de Gaskbuz, le Capitaine d'Ongushar, vit dans cette caverne. D a un lit contre la paroi Est et une table contre la paroi Sud de la caverne. Il garde, dans une dépression du sol de la caverne sous son lit, son trésor personnel, constitué de 10 pa, 2 po et d'un collier d'or et de diamant d'une valeur de 200 po ; tout cela était supposé aller vers les Cavernes de la Peur mais s'est « perdu » en chemin. Le passage qui se dirige vers l'Ouest débouche au bout d'une soixantaine de mètres à l'extérieur ; l'issue est camouflée par une trappe recouverte de feuillages, de terre et de rocaille.
13) Couloir · Relie la chambre du chef avec la pièce commune. Â cet endroit particulier, il y a une mare d'eau paraissant potable. Celui qui y goûterait serait atteint d'une infection parasitaire dans les trois semaines s'il ne réussit pas un JR contre une attaque par poison de niv. 10. Les parasites causeront d'abord des nausées et de légères diarrhées, symptômes qui s'aggraveront lentement pendant une période de deux semaines jusqu'à causer des diarrhées graves, des vomissements, une déshydratation et la mort si ce n'est pas traité correctement.
14) Gardes du Capitaine · Les gardes personnels du Capitaine, un Lurg de 10 guerriers Orques adultes expérimentés, sont cantonnés ici.
15) Garnison · Deux Lurgs affectés en permanence constituent la **garnison de l'Ongushar**. Il y a la garde personnelle du capitaine (cantonnée en 14) et les 8 Orques cantonnés ici.

8.2 Tir Clairechaux



Tir Clairechaux est située sur les Coteaux surplombant le confluent de la Clairechaux et de l'Anduin (voir l'encart central). La Forteresse en 1, de laquelle toute la ville tire maintenant son nom, fut construite comme forteresse frontalière lors de l'apogée de l'expansion Gondorienne vers le Nord en 1052. Elle fut construite avec des rochers extraits de carrières dans les Coteaux, il y a maintenant presque six cents ans. Elle a besoin de réparations occasionnelles, comme beaucoup des autres vieux

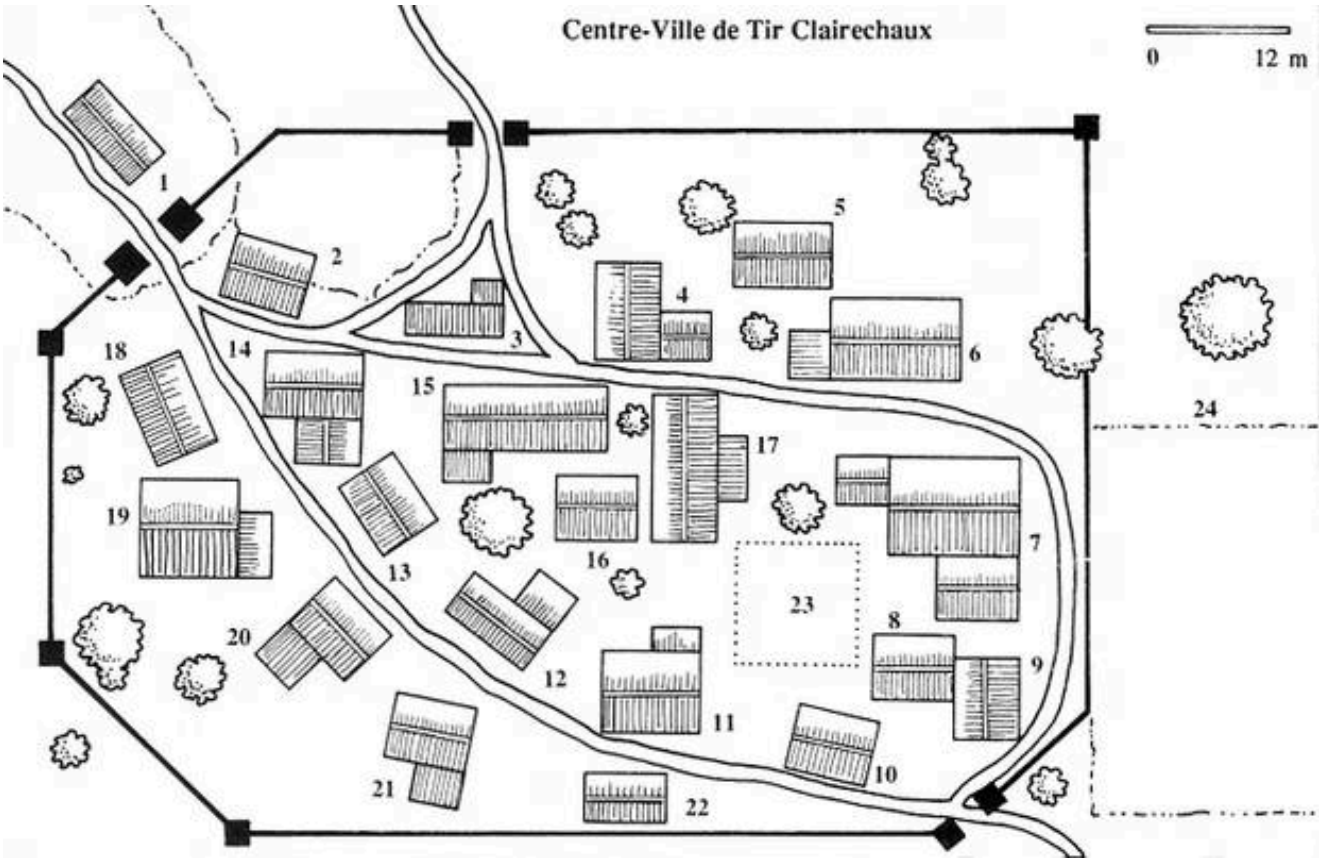
édifices de la ville. La construction du centre-ville, en 2, s'effectua petit à petit, au fil des ans pour s'achever par l'hôtel de ville, l'édifice le plus récent, âgé de soixante ans. La ville et la forteresse sont à approximativement 3 km des quais sur la Clairechaux, en 3, et à 6-7 km des gués de l'Anduin, en 7. À mi-chemin entre la ville et les quais, à l'endroit où la route bifurque vers l'Ouest, se trouvent un grenier et un moulin, en 4, afin que les fermiers de la région entreposent leurs récoltes. Tir Clairechaux ne fut pas aussi affectée par la Peste que le furent certaines autres régions puisque 14 personnes seulement moururent dans la ville et la région environnante. 156 personnes habitent maintenant les 5 kilomètres carrés de la ville et de ses environs.

Les fermes de la région environnante, en 5 et en 6, et les autres au-delà de la Clairechaux, ont des cultures différentes. Le sol près de ces deux rivières est utilisable pour cultiver à peu près n'importe quoi. Plusieurs céréales sont cultivées, principalement sur la berge Nord de la rivière, et quelques champs de vigne sont présents. On élève plus de bétail dans la partie Sud proche de la ville en raison du terrain plus rocailleux, bien qu'on y cultive aussi certains légumes dans une faible mesure.

Le centre-ville se trouve à environ 90 mètres de la forteresse et est entouré d'un mur de pierre haut de 3 m, lui-même surmonté d'une palissade en bois qui culmine à 4,5 m. Les tours incluses dans le mur font 4,5 m de haut et les portes sont faites de bois renforcé par des bandes de métal.

Le mur entourant la ville n'est pas prévu pour arrêter une attaque de grande envergure menée par une armée nombreuse mais plutôt pour détourner les petites bandes d'Orques en raid. La nuit, les gardes qui sont habituellement de service dans la ville sont plutôt sur les murs que dans le poste de garde et leur nombre est porté à huit.

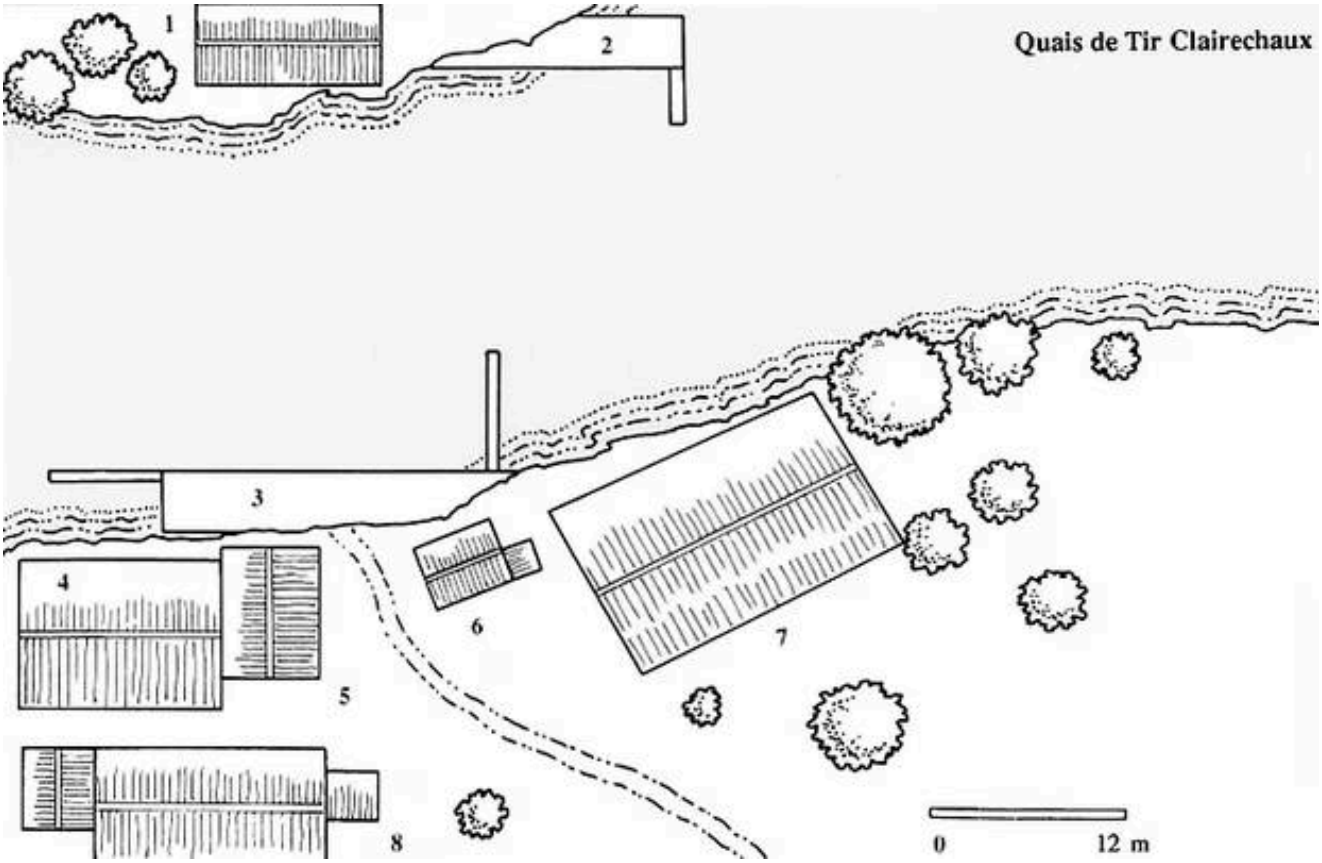
Description du centre-ville



1) Poste de garde · Les 4 gardes font des rondes régulières dans la ville.
2) Écuries.
3) Demeure du Charron · Le charron, sa femme et sa fille, la plus jolie fille de la ville, vivent ici. Il effectue la plupart de son travail en ce heu, mais il a une petite échoppe à l'arrière. Il est aussi propriétaire des Écuries en 2.
4) Demeure du Forgeron · Il travaille aussi comme armurier (armes et armures) pour la ville et aussi pour la forteresse en cas de besoin. Sa femme et la femme du juge ont la charge de l'enseignement des jeunes enfants à l'hôtel de ville pendant la matinée.
5) Entrepôt · Il s'agit du cellier commun.
6) Auberge du Voyageur · Cette auberge bien tenue est préférée par les voyageurs réguliers à celle des quais. Il y a une petite salle commune avec de la bonne nourriture mais une autre taverne plus loin dans la rue est plus réputée pour sa nourriture et ses boissons.
7) Hôtel de Ville · Les réunions régulières des habitants de la ville se tiennent ici, ainsi que les mariages, les procédures légales et les classes pour les enfants de la ville.
8) Demeure de Ronindil · Le **Soigneur de la ville** et de la forteresse, vit ici. Il est responsable du grand nombre de vies sauvées pendant la Peste. C'est un Soigneur de niv. 10, avec une connaissance étendue des herbes médicinales. Il connaît Tolwen (voir 5.15 et 7.4) et est allé jadis chez elle pour y chercher conseil. Cependant, il ne parle pas d'elle aux autres, ni ne la recommande à ses patients, car il n'a pas complètement confiance en elle pour des raisons inexplicables. C'est un ami personnel de Malion, le commandant du fort.
9) Infirmerie · Ronindil garde ses patients ici.
10) Demeure du Tisserand · Le tisserand-tailleur et sa mère vivent ici.
11) Demeure du juge de la ville · Calandur, et sa famille vivent dans cette maison. Il a charge de diriger la ville, de collecter les taxes et de l'exportation des marchandises par la voie fluviale. Bien que cette tâche soit ingrate, ses concitoyens l'aiment bien.
12) Demeure du Potier · Le potier de la ville travaille et vit avec sa famille dans cette maison. L'argile qu'on trouve dans la région est particulièrement bonne et, bien que la majeure partie de sa production soit destinée à la ville, il en exporte à un bon prix vers Tir Anduin et au-delà.
13) Demeure de l'Épicier · Le propriétaire de l'épicerie et les six membres de sa famille vivent ici.
14) Épicerie · L'épicerie de la ville vend la plupart des produits que les habitants de la ville ne peuvent pas produire. Les prix sont un tant soit peu élevés en raison des distances d'acheminement.
15) À la Chope Renversée · Il s'agit du grand centre d'animation de la ville. Les gens viennent ici pour se relaxer et discuter. La pièce commune occupe la majeure partie de la bâtisse et possède une chaude cheminée à une de ses extrémités. La nourriture est excellente, même si elle un peu grossière, et la bière et le vin servis sont à la hauteur des standards de certaines des tavernes des plus grandes villes du royaume. Certains des vins sont produits localement par un viticulteur, qui habite à quelque 8 km, juste de l'autre côté de la Clairechaux. Les deux employés de la taverne vivent dans des pièces à l'arrière de la taverne.
16) Demeure d'Élom · Le propriétaire de la taverne, sa femme et leurs trois enfants vivent ici.
17) Demeure de Kaland · Cette grande maison est celle de Kaland, qui est propriétaire du bac et des entrepôts sur les quais, et de sa famille. Il est assez fier de sa richesse et beaucoup de citadins ne l'aiment pas pour cette raison, particulièrement le charron, qui pratique pour cela à son égard des prix élevés.
18) Entrepôt · Ce bâtiment est utilisé comme grenier par la ville, et comme entrepôt pour les produits secs qui ne sont pas disponibles chez l'épicier. Il est la propriété de l'épicier.
19) Maison de Passe · C'est une nécessité dans une ville nantie d'une forteresse remplie d'hommes ; ce bordel a un travail régulier et aurait bien besoin de quelque aide supplémentaire. Il est bien connu que la tenancière s'informe des jolies femmes de passage au sujet d'un emploi futur.
20) Demeure du Boucher · Le boucher de la cité vit ici avec sa femme et ses trois fils. Il fournit toute la viande pour la ville et la forteresse. Il a un contrat avec le tanneur voisin au sujet des peaux des

animaux de boucherie.
21) Résidence du Tanneur · Le tanneur de la ville vit ici. C'est un nouveau venu, originaire de Tir Anduin, dans la communauté. L'ancien tanneur est mort pendant la Peste.
22) Demeure du Volailler · La propriétaire de cette maison est une vieille femme qui élève des volailles et vend des œufs pour gagner sa vie. Sa basse-cour vit dans un poulailler, grande zone clôturée, situé à l'extérieur du mur d'enceinte de la ville.
23) Place · Elle est utilisée comme lieu de rencontre et de divertissement pour les habitants. Les avis sont placardés sur le mur de l'hôtel de ville qui fait face à la place.
24) Jardin · Les habitants utilisent cette zone labourée pour faire pousser certains de leurs propres légumes. Tout citoyen a le droit de cultiver ce qu'il souhaite. Aucune querelle importante n'est venue rompre cette pratique depuis bien longtemps.

Description du quartier des quais

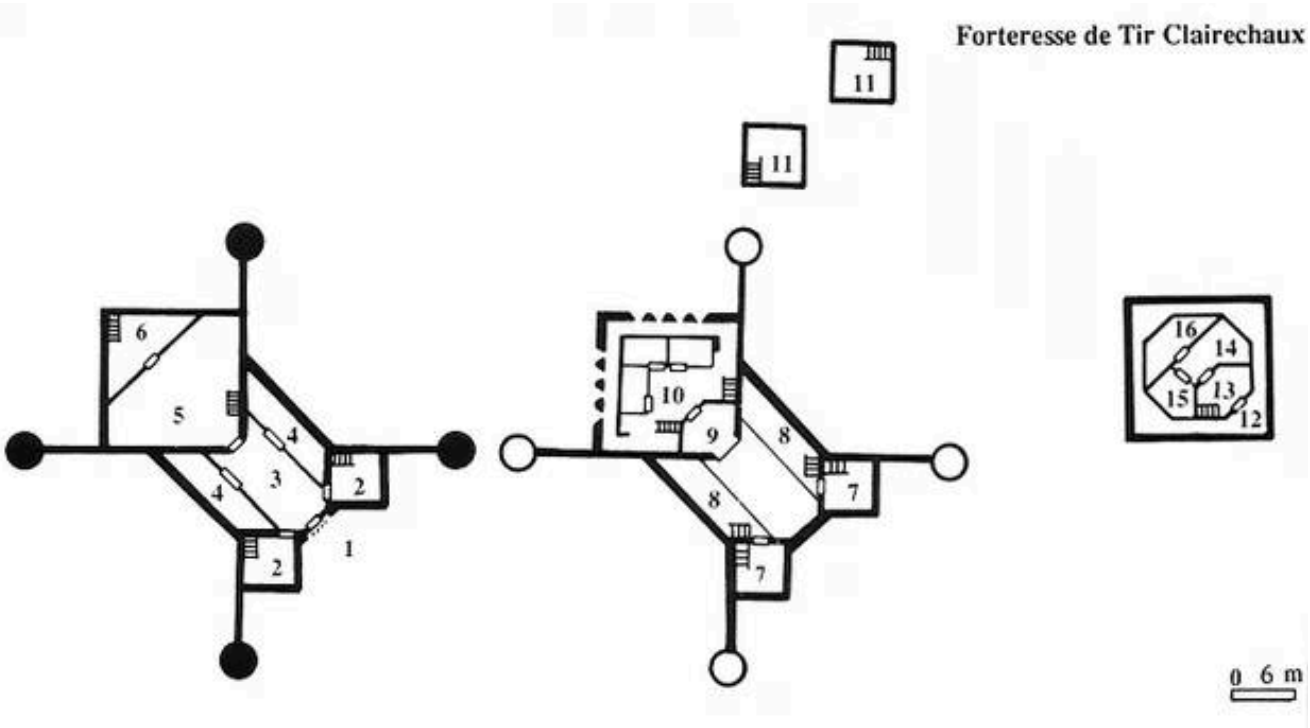


1) Maison Nord du Bac · Ce bâtiment joue le rôle de salle d'attente pour les passagers qui attendent de traverser la rivière, tout autant que de comptoir de vente des billets. On peut y trouver nourriture et boissons mais ce ne sont pas les meilleures.
2) Quai Nord · Principalement utilisé pour embarquer sur le bac et pour les bateliers qui ont à faire sur la rive Nord de la rivière.
3) Quai Sud · Ce quai plus grand est utilisé pour le bac et d'autres navires de commerce qui naviguent sur l'Anduin. Les bateliers pourraient décharger aux gués au Sud de Tir Clairechaux sur l'Anduin mais il n'y a pas de quais permanents là-bas et ce quai-ci est plus proche de la ville.
4) Entrepôt · Ce bâtiment est utilisé par les marchands fluviaux pour emmagasiner des marchandises pendant certaines périodes s'ils n'ont pas la place pour les entreposer ailleurs ou s'ils ne peuvent pas les vendre immédiatement. Le propriétaire de cet entrepôt et de celui en 7 perçoit des taxes de location.

5) Maison Sud du Bac · Le but de ce bâtiment est le même que celui de la maison sur la berge Nord de la rivière. On ne trouve cependant pas de nourriture ici car l'auberge est trop proche.
6) Bureau des Entrepôts · C'est ici que le propriétaire des entrepôts et du bac perçoit l'argent des clients habituels des entrepôts et, en général, dirige ses affaires. Il possède également une compagnie privée de prêts et deux aides très massifs jouent le rôle de gardiens des entrepôts et d'encaisseurs des sommes dues.
7) Entrepôt · Voir en 4.
8) Auberge du Riverain · Cette auberge-taverne est fréquentée par les bateliers qui naviguent sur la rivière. Souvent des bagarres y éclatent ; l'auberge a, dans l'ensemble, la mauvaise réputation d'être un bouge. Les Hommes des Rivières n'y prêtent pas attention.

8.3 La Forteresse de Tir Clairechaux

La forteresse de Tir Clairechaux possède des murs hauts de 6 m, d'une épaisseur moyenne de 3 m. Ils sont crénelés afin de protéger, tout comme le sont les tours de la porte et le donjon. Les murs des tours rondes excentrées sont crénelés pour offrir aux défenseurs une protection sous tous les angles. Les deux tours de la porte sont hautes de 9 m ; les tours excentrées sont hautes de 7,5 m et sont dotées d'un toit renforcé de cuivre. Ces tours excentrées fournissent une excellente couverture de tir de flanc sur des attaquants mais si les murs intermédiaires venaient à être sapés ou abattus, les défenseurs seraient isolés. Le donjon est haut de 12 men son point le plus élevé et il est également surmonté d'un toit en cuivre.



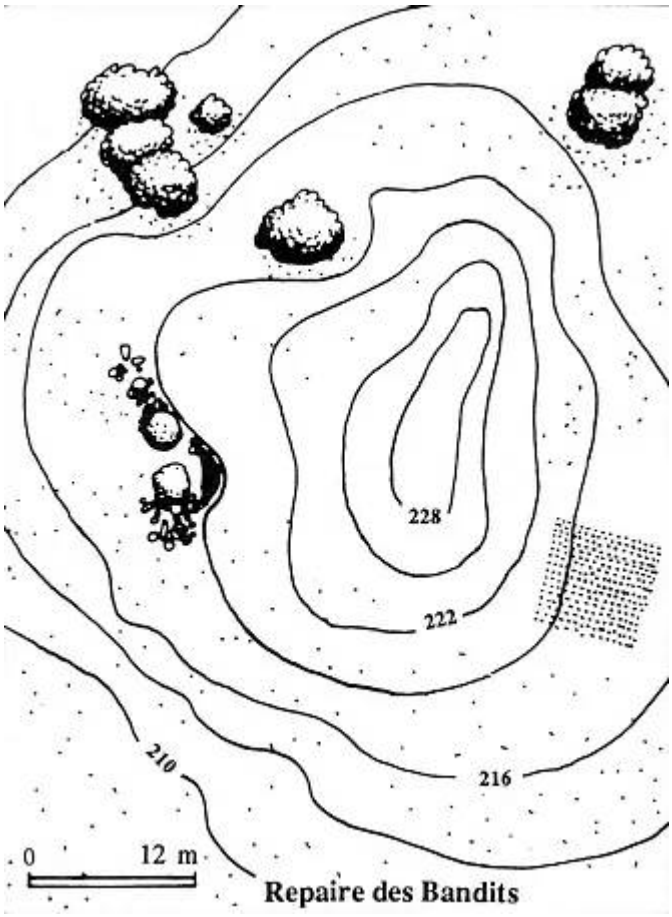
Plan

1) Porte · Ce portail large de 4,5 m est la seule entrée de la forteresse. Il est barré par une herse en acier qui s'enfonce dans des trous devant la porte en chêne renforcée de fer. Du fait que la porte s'ouvre vers l'extérieur les barres de la herse l'empêchent d'être ouverte lorsque cette dernière est baissée et vice-versa. La porte est renforcée par une barre en acier qui peut être abaissée dans des

crochets sur la face intérieure de la porte. La porte reste ouverte dans la journée tandis que des gardes y sont en poste, à moins qu'on ne soit en état de guerre ou d'alerte. La situation de la forteresse lui offre une bonne visibilité sur les environs, rendant une surprise invraisemblable lorsque le soleil est haut.
2) Salles de Garde · Ces salles servent d'armureries pour la moitié de la garnison, tout autant que de poste de garde pour les gardes de la porte.
3) Cour · Cette surface est utilisée comme terrain d'entraînement et de lieu de rassemblement pour les patrouilles montées.
4) Écuries · Sur chaque côté sont situées des stalles pour 10 chevaux. La plupart des chevaux sont gardés hors de la forteresse dans un enclos au Sud.
5) Hall Principal · Cette grande pièce sert de salle à manger, de lieu de divertissement, de lieu de retranchement pour les défenses et d'abri temporaire pour tous les civils qui pourraient avoir besoin de protection au cours d'un siège, etc.
6) Cuisine · L'escalier situé au fond descend jusqu'à une cave servant d'entrepôt et qui est dotée d'une petite geôle de 5 cellules isolées sur un des côtés de la pièce. Il y a aussi un puits qui ravitaille la forteresse en eau. À l'époque présente, les cellules sont toutes vides.
7) Armureries · Ces pièces donnent accès aux baraquements des troupes et tiennent lieu d'armurerie pour l'autre moitié qui n'est pas approvisionnée par les Salles de garde en 2.
8) Baraquements · 36 hommes sont actuellement en garnison ici, bien qu'il y ait de la place pour 50. Les quartiers sont confortables mais pas douillets et parfois, pendant les mois d'été, l'odeur venant des écuries devient un peu forte. Un escalier conduit au toit, qui donne accès aux tours de la porte et aux murs.
9) Salle des Cartes · Malion, le commandant de la forteresse, et ses officiers utilisent cette pièce afin de faire des plans. Dans cette pièce sont conservées des cartes de la région représentant les mouvements Orques, la localisation possible des repaires Orques et d'autres informations appropriées. L'un des Ohtarinna est un cartographe confirmé et apprécie cette tâche comme une distraction ; par conséquent, les cartes qu'on trouve ici sont de très bonne qualité et très précises. Des volets placés à l'extérieur peuvent être fermés pour assurer la sécurité de la fenêtre donnant sur la cour.
10) Quartiers des Officiers · C'est ici que sont logés les Ohtarinna. L'un d'entre eux est chargé de la défense de la forteresse, des postes de gardes et des veilles, les deux autres sont affectés aux patrouilles régulières dans la région environnante.
11) Toit des Tours · Des échelles descendent jusqu'aux murs qui mènent aux tours excentrées et au sommet des baraquements.
12) Toit du Donjon · Le chemin de ronde autour du sommet du donjon est patrouillé par deux gardes qui se relaient toutes les huit heures, comme pour les autres tours.
13) Salle de Garde · Cette pièce sert de point de contrôle pour les gardes se trouvant sur le toit. Il y a aussi une réserve supplémentaire de flèches et autres ravitaillements en cas de siège. Les gardes qui sont ici tiennent le rôle de réceptionnistes pour Malion et le clerc et ingénieur, Demil.
14) Bureau · Malion et Demil utilisent ces deux pièces comme bureau afin de s'occuper des visiteurs et de diriger la forteresse. Elles sont bien meublées mais, en règle générale, sont en désordre car aucun de ces deux hommes n'est très organisé en ce qui concerne ses papiers.
15) · Voir 14.
16) Quartiers de Malion · À la différence de la plupart des quartiers des autres commandants de forts frontaliers, qui ne sont d'habitude utilisés que pour des périodes relativement courtes, les quartiers de Malion ont été considérablement personnalisés. Malion a fait cela parce qu'il a demandé à être en poste ici de façon permanente. Il n'a pas de parents depuis que sa femme est morte il y a neuf ans et plus d'autre foyer où se rendre, il a donc choisi de faire de ce bureau sa demeure. Du fait qu'il réside ici, Malion est très bien vu par les habitants, qui le considèrent comme faisant partie des leurs. C'est un homme jovial et on lui demande souvent de présider des fêtes. C'est grâce à lui qu'ici

les relations sont bonnes entre la ville et les militaires. Sa fortune est rangée dans le deuxième tiroir de sa commode, sous un double fond : 10 gemmes valant 50 po chacune et un collier en platine serti de diamants et de perles valant 1 000 po. Ce collier n'a pas de prix pour Malion car c'était le bijou favori de sa femme. Sur le mur au-dessus de la cheminée, Malion a accroché un portrait de sa femme.

8.4 Le repaire des bandits

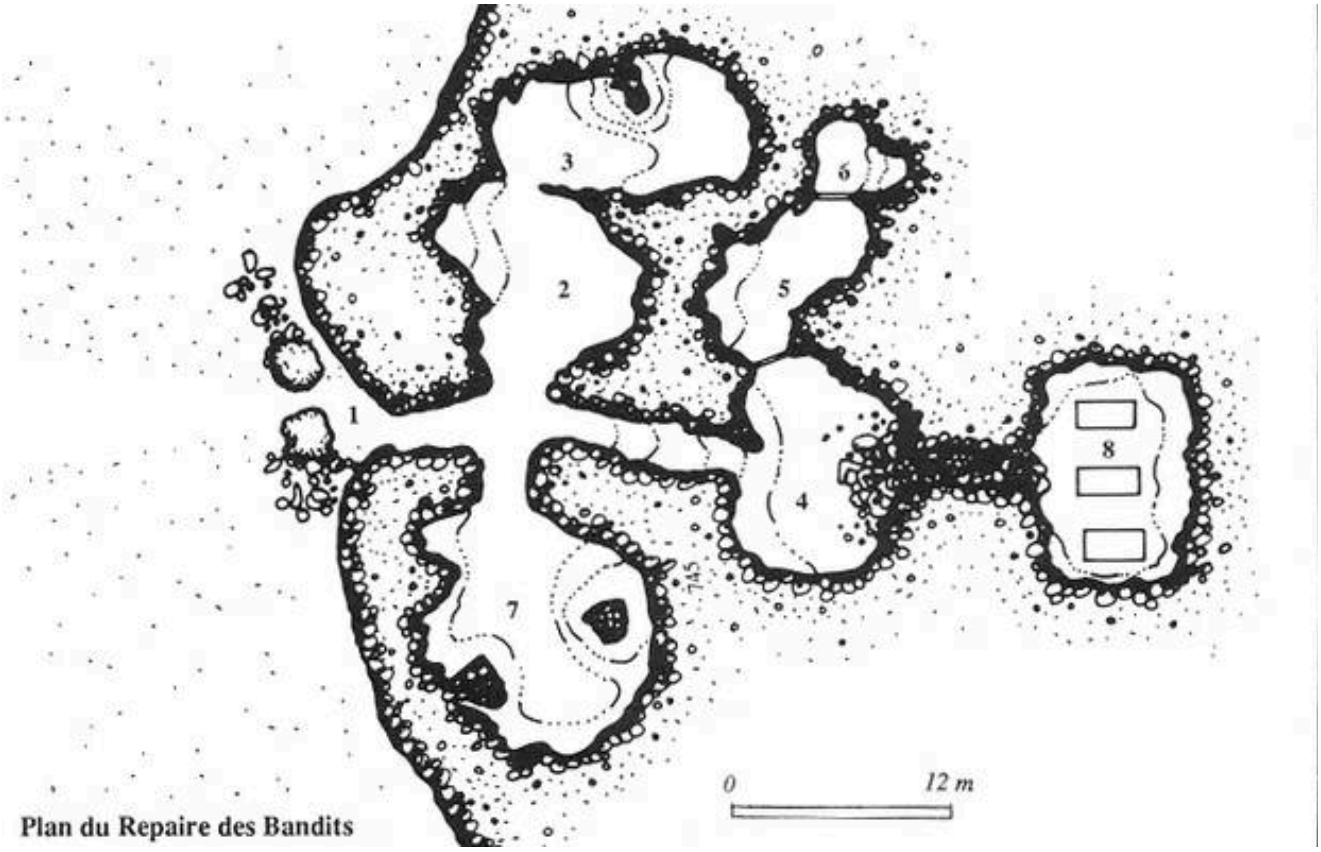


Auprès de la piste qui conduit à Tir Anduin, à 112 kilomètres à l'Ouest et légèrement au Nord de Tir Clairechaux, se trouve le repaire d'un petit groupe de bandits qui vivent sur le compte des marchands qui voyagent. Leur repaire consiste en un ensemble de grottes qui s'enfoncent dans une colline orientée à l'Ouest. Ces cavernes ont été rendus vivables et les bandits bénéficient d'un certain confort, bien que les larcins aient été plutôt maigres ces derniers temps. Ils ont construit un petit jardin sur le versant opposé de la colline, dans lequel les femmes cultivent quelques légumes pour compléter leur alimentation.

Sept bandits et quatre femmes ont fait de ce lieu leur résidence. Leur chef est mi-Nordique, mi-Dúnadan du nom de Hundin, qui fut autrefois soldat d'un avant-poste Gondorien, par-delà la rivière. C'est un bandit brillant et astucieux, mais jusqu'ici il n'a connu que des résultats décevants. Il a projeté de construire quelques petits bateaux, afin de les utiliser pour harasser les marchands fluviaux, car la rivière n'est qu'à 16 km de là. Il a aussi projeté d'agrandir son jardin et de commencer à élever quelques moutons ; l'idée s'est faite jour dans le fond de son esprit de cesser l'activité de bandit et de devenir fidèle à la loi mais cette idée est tellement au fin fond qu'il ne l'a pas encore

appliquée. Les autres bandits sont constitués par un groupe dépareillé d'ex-soldats, de fermiers et de vagabonds qui n'ont rencontré ce groupe que par hasard.

Bien qu'ils ne le sachent pas, il existe une autre grotte au-delà de celles qu'ils utilisent actuellement. C'est la tombe de certains explorateurs Núménoréens et elle contient une fortune suffisante en gemmes et objets pour que les bandits n'aient plus jamais à voler si jamais il découvraient cette grotte. Il est ironique de penser qu'ils soient à seulement 1,5 m de la richesse qu'ils recherchent et qu'ils soient obligés de s'éloigner jusqu'à 32 kilomètres de là simplement pour joindre les deux bouts.



Plan du Repaire des Bandits

Plan

1) L'entrée est large de 3,3 m et haute de 3,9 m, mais elle se rétrécit rapidement pour ne plus faire que 1,8 m de large sur 2,4 m de haut. Elle est cachée par deux grands rochers.
2) La **première grotte** qu'on rencontre sur sa gauche en entrant sert de salle de séjour aux bandits. C'est ici que la majeure partie des bandits mange, dort et se prépare pour les raids.
3) Cette grotte sert **d'entrepôt** à nourriture et de cuisine, tout autant que de chambre pour les femmes du camp.
4) Cette caverne joue le rôle de **lieu de réunion** pour les bandits. Elle sert aussi d'armurerie et d'atelier de réparation pour les armes, les armures et les objets en cuir.
5) Cette grotte a été transformée en **chambre et bureau** pour Hundin et sa dame. Une porte a été dressée pour fermer la communication entre cette caverne et la pièce en 4, dans le but de préserver leur intimité. Cette pièce est plutôt bien meublée avec des tapis en peau de mouton, des tableaux et des tapisseries multicolores de peu de valeur sur les murs, un bureau et une chaise de cuir rembourré, une malle cerclée de fer et un lit fait d'une partie surélevée du sol de la caverne recouvert

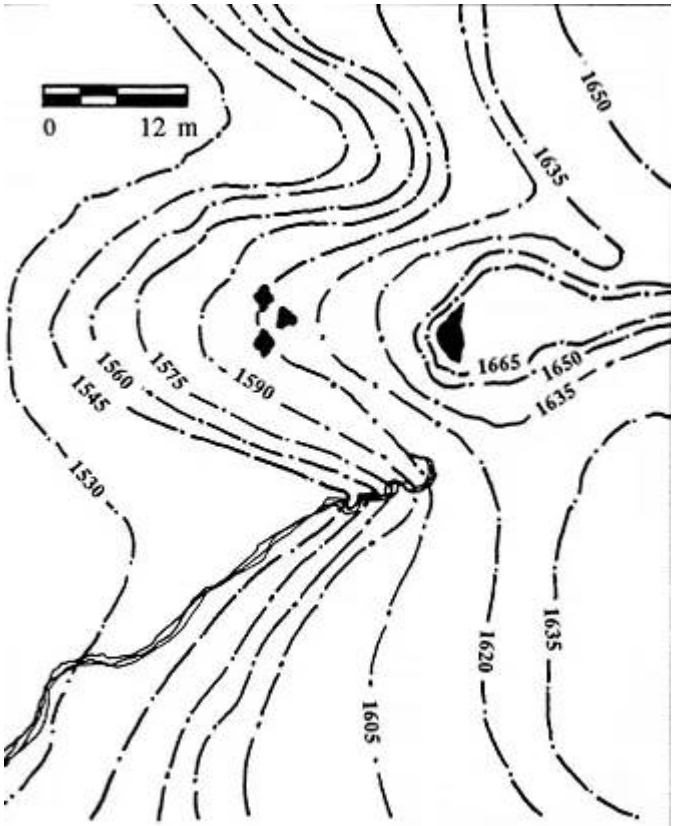
d'un matelas en plumes. La malle contient plusieurs vieux livres jaunissant sur des sujets divers (parmi lesquels la loi, la construction navale et l'agriculture).
6) Cette petite grotte est la **salle au trésor** des bandits. Elle a aussi été équipée d'une porte qui possède un cadenas dont seul Hundin possède la clé. Cette pièce est presque vide, puisque les bandits ne se sont pas bien débrouillés ces derniers temps. Le contenu est le suivant : 20 pièces d'argent, un bracelet en or valant 4 po et un anneau en platine, serti d'une émeraude très bien faite mais fausse, d'une valeur de 11 po (Hundin pense que l'émeraude est vraie et croit que cet anneau est en fait en mithril, n'ayant jamais vu ce métal lui-même). Ces objets sont gardés dans une petite boîte verrouillée. Il y a aussi un petit rouleau de soie indigo qui vaut 100 po de par sa qualité et la rareté de la teinture utilisée pour obtenir cette couleur.
7) Cette zone est utilisée pour **garder le bétail** pendant le mauvais temps ; elle est aussi utilisée pour détenir des prisonniers si le besoin s'en fait sentir.
8) Cette grotte est **inaccessible à cause d'un éboulement**, lequel s'est produit il y a si longtemps qu'il semble faire partie de la paroi. Au-delà de l'éboulis se trouve la sépulture de 3 explorateurs Núménoréens ; ils moururent lors d'une expédition en amont de la Clairechaux au cours du Deuxième Âge. Le journal de voyage de Taramin, seul survivant, raconte comment l'expédition fut attaquée par des Orques sur les rives de la Clairechaux. Presque tout le groupe mourut à cet endroit mais un petit nombre s'échappa et quatre d'entre eux arrivèrent à trouver ce petit ensemble de cavernes. Deux avaient récolté des blessures empoisonnées au cours de la bataille et moururent avant qu'on puisse les aider. Un autre fut tué sur le chemin du retour au camp, après avoir été y chercher des provisions. Donc, Taramin, sachant qu'il ne pouvait les ramener, posa les corps de ses compagnons sur des lits de roche dans la grotte la plus profonde, déposant leurs possessions auprès d'eux. Il fit alors s'effondrer le plafond de façon à ce que leurs corps ne puissent être dérangés. Il laissa le journal de voyage avec eux dans cette tombe pour que, si un homme de Núménor venait à découvrir les tombes, il sache ce qui s'était passé. Les dernières lignes du journal disent ce qui suit :

> *« Quel que soit celui qui trouve cette tombe, s'il est en aussi grand besoin que nous le fûmes, il peut utiliser tout ce qu'il y trouve. MALÉDICTION À CEUX QUI S'EMPARENT DE CE QUI SE TROUVE ICI SANS EN AVOIR BESOIN !!! Qu'il en soit ainsi ! Taramin »*



Sur la gauche se trouve le corps d'Orondil. Il porte un manteau de cuir renforcé +15 (TA 8/CS) et un casque en cuir +15 de conception Núménoréenne ancienne. Son épée courte +25 en Ithilnaur est à ses pieds. Elle allumera un feu s'il y a du combustible et ce, quelles que soient les conditions météorologiques. Il porte à sa ceinture une bourse qui contient 30 pm et 2 gemmes valant 150 po chacune. Sur la droite se trouve le corps de Durlund. Il porte un plastron en cuir +15 (TA 9/CR) ; son épée longue +20, incrustée de joyaux et valant 1 000 po, est à ses pieds. Il porte un anneau en or qui est un additionneur de sorts +4 pour Mentaliste (dans JRTM, pour Mage). À sa ceinture est accrochée une petite bourse contenant 200 petites gemmes valant chacune 10 po. Entre les deux corps repose le corps de Cyrondur. Il porte une chemise de mailles +20 avec protections bras-jambes (TA 14/CM) et un casque en cuir +10 semblable à celui d'Orondil ; son arc court +20, qui a les portées d'un arc long, et son carquois, qui transforme toute flèche en flèche +10, sont à ses pieds. À sa ceinture est accrochée une bourse contenant 20 pm.

8.5 Les Cavernes de la Douleur



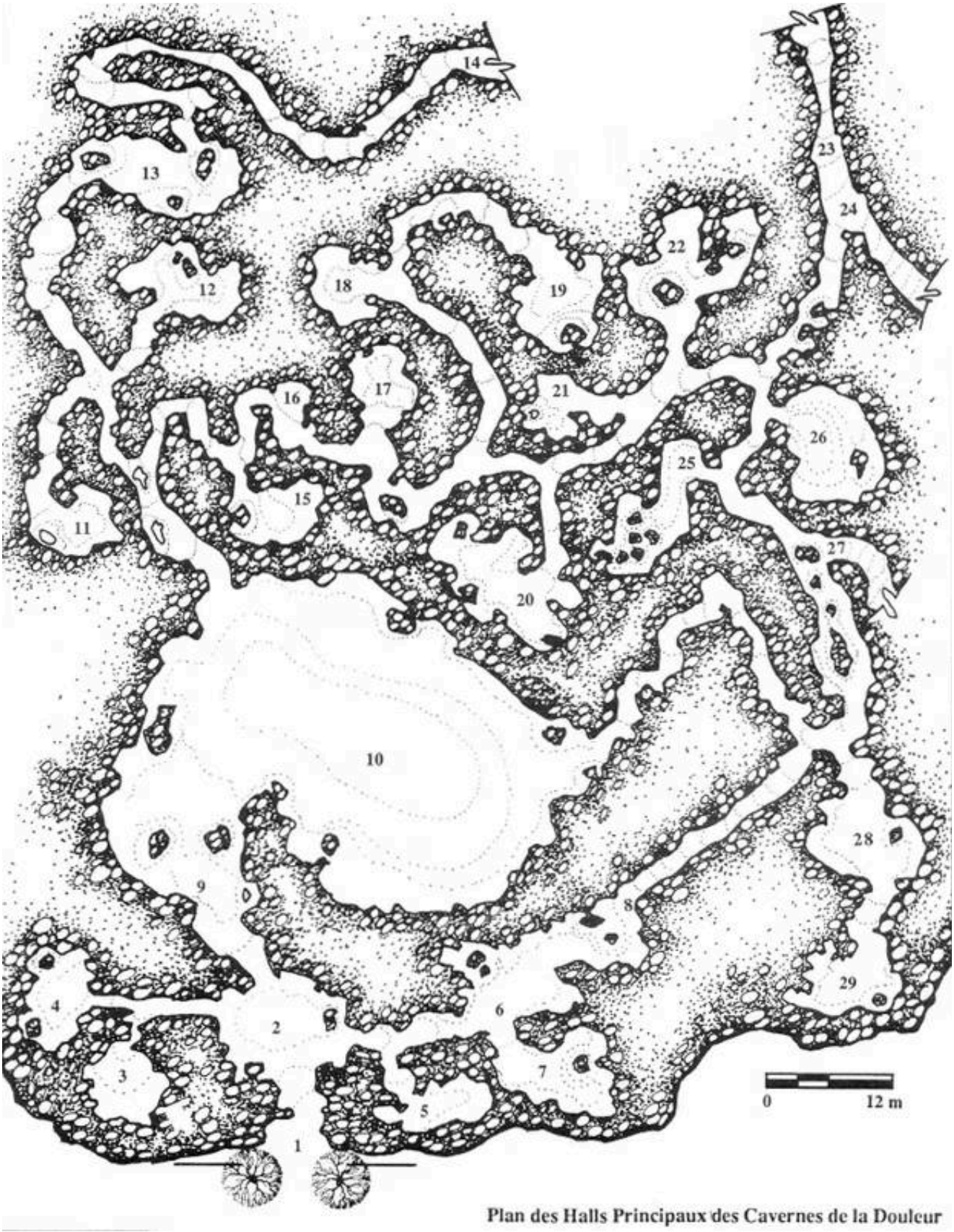
Topographie des Cavernes de la Douleur

Les Cavernes de la Douleur se trouvent dans les premiers contreforts des Monts Brumeux, juste au Nord de la Forêt de Fangorn, pas très loin de la Clairechaux. L'entrée s'ouvre à l'Est du versant d'une haute colline qui surplombe une vallée étroite.

L'endroit serait sans doute magnifique n'eut été la présence des Orques. Même avec leur présence, l'endroit n'est pas aussi abîmé que ce qu'on pourrait croire des environs d'un repaire Orque.

Au sommet de la colline se trouve un grand rocher saillant qui a été creusé par les Orques et est utilisé en tant que poste de guet.

Plan des halls principaux



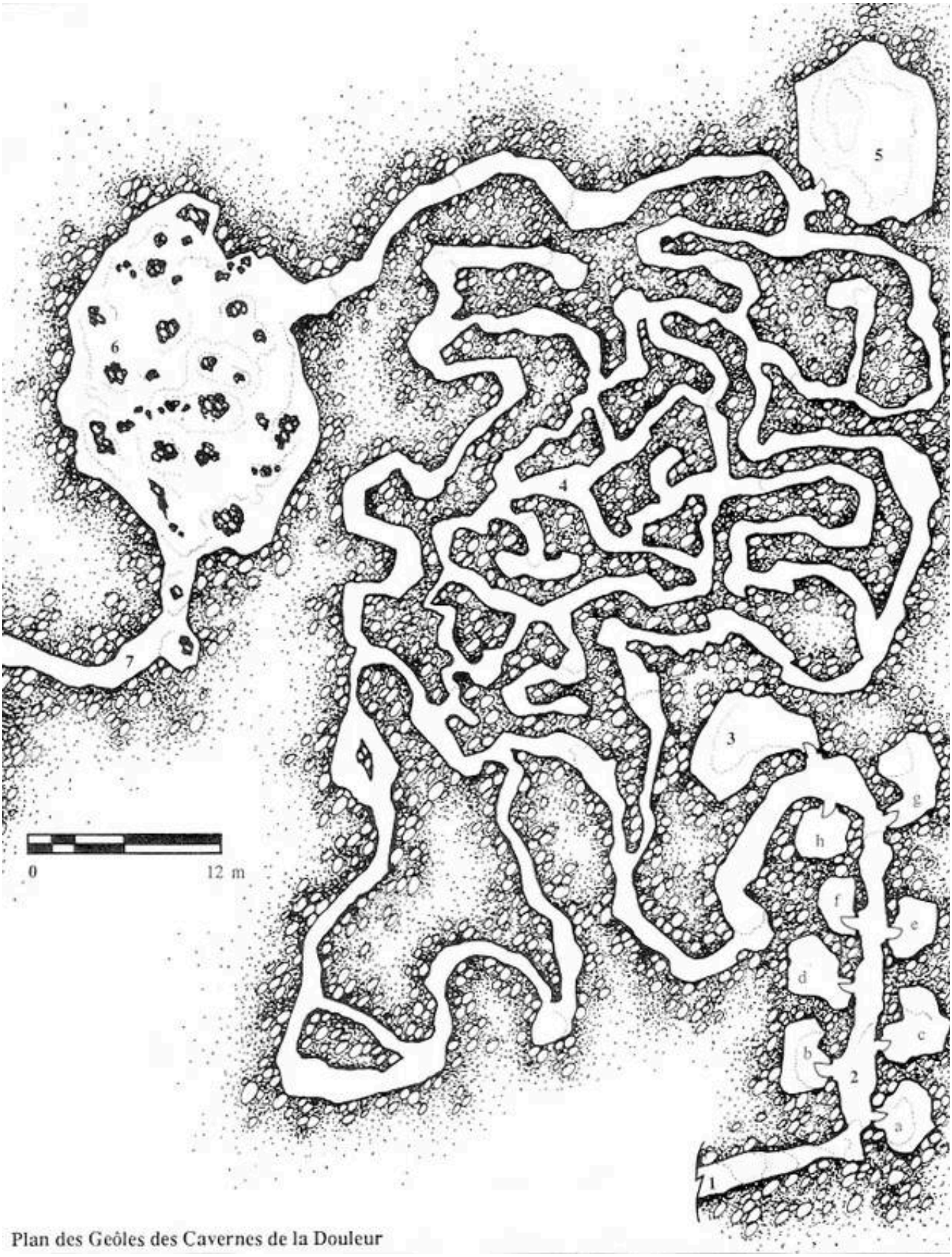
Plan des Halls Principaux des Cavernes de la Douleur

1) L'entrée principale des Cavernes de la Douleur est flanquée de chaque côté par une grossière sculpture en fer. Chaque sculpture est faite à la ressemblance d'un des « Deux Arbres de Valinor »

dans l'état desséché dans lequel ils se trouvèrent après que Morgoth les ait transpercés de sa lance et qu'Ungoliant ait sucé leur sève. Les sculptures ont même été encore plus défigurées par les Orques afin que l'effet d'ensemble provoque un dégoût et une angoisse mentale sur tout Elfe (particulièrement les Noldor), Ent, Fidèle Núménoréen ou proche des Elfes pour connaître les légendes du Valinor. Les sculptures coulissent latéralement afin de barrer l'entrée et, lorsque cela est fait, des barres sortant des arbres s'entrecroisent pour clore le lieu et former ainsi la porte du complexe. Pendant les heures de jour, deux Orques gardent cette entrée de l'intérieur, alors que de nuit ils restent à l'extérieur et que deux autres sont de faction sur les plateformes situées au sommet des arbres.
2) Cette première caverne est utilisée comme **lieu de rassemblement** pour les raids et comme centre de contrôle du trafic pour les Orques entrant et sortant du complexe. Tout passant dans cette caverne est interrogé sur son occupation par l'un des quatre gardes de faction ici.
3) Un **Lurg d'Orques est cantonné** dans cette zone pour assurer la garde de l'entrée et les patrouilles régulières dans la région environnante.
4) Les loups, utilisés comme montures pendant les patrouilles, sont gardés dans ces pièces, qui sont closes la plupart du temps. Ils sont en permanence affamés et attaqueront toute personne dont l'odeur ou l'aspect n'est pas Orque.
5) Voir en 4.
6) Voir en 3.
7) Cette caverne abrite le **capitaine de la porte et un Lurg d'Orques** sous son commandement direct.
8) Un **tunnel** creusé par les Orques joint cette zone aux régions plus éloignées du complexe, sans avoir à passer par les halls principaux. Les 6 premiers mètres de ce tunnel s'effondreront en 5 secondes si le levier en « L » est actionné.
9) Les **piliers en pierre qui se dressent ici s'effriteront**, faisant s'affaisser le plafond, si un levier en « L » n'est pas actionné. Cela coupera la retraite aux intrus, permettant aux Orques se trouvant dans le complexe de s'échapper par le chemin en 7 du Niveau des Geôles.
10) Cette énorme caverne sert de **hall de rencontre**, de salle à manger commune, d'arène sportive et de cour. Le chef préside d'ici à toutes les activités. Son trône est taillé dans une excroissance de la paroi située en T. Lorsqu'il préside, sa garde personnelle de dix Orques l'entoure en permanence.
11) Zone de conservation du Vin et de l'Hydromel. Deux Orques sont de faction et ont en charge la sécurité de cette zone ainsi que le rationnement de la population.
12) Cette zone est l'endroit où sont fabriquées les **liqueurs** pour le complexe. Bien que buvables, elles ont un goût assurément horrible pour un palais non-Orque.
13) Cette pièce sert de **salle à manger** pour les Orques de faction dans la tour de guet. Elle constitue aussi les quartiers pour ceux qui travaillent à la salle à manger commune.
14) Ce **passage incliné** mène au Niveau d'Observation, en 1, où il est rejoint juste avant par le passage venant de 23.
15) Cette zone est la **garderie** du complexe. 10-20 jeunes Orques turbulents se trouvent ici, avec quelques louveteaux et 4-7 femelles Orques.
16) Ce trou dans le sol sert de **puits à déchets** au complexe. Il est à l'évidence sans fond, il n'y a guère de confort à attendre pour celui qui y tomberait.
17) Un **Lurg de gardes Orques** occupe cette pièce.
18) Les **gardes du chef** vivent ici et arrêtent quiconque tentant d'aller vers la grotte du chef (en 19) sans l'accord de ce dernier.
19) Le **chef et 3-5 femelles** vivent ici. La porte sur la paroi Sud de la caverne donne en 21 et est verrouillée (Difficile, -10) en permanence, le chef possédant l'unique clé. Si la porte est forcée, le tunnel de jonction s'effondrera amenant l'imprudent à subir un Coup Critique C de Contusion.
20) Cette caverne abrite **20-40 Orques**.

21) Cette pièce constitue la **salle au trésor** du complexe. Elle contient de l'or, des gemmes et des bijoux pour une valeur totale de 20 000 po, ainsi que plusieurs armes +5 à +15 de différents types. Il y aussi une épée longue +20 de fabrication Núménoréenne qui détecte les Orques dans 1,6 kmR, deux dagues de jet +20 aux poignées en ivoire gravé, une amulette qui peut lancer le sort Apparence Végétale une fois par jour et une paire de boucles d'oreilles qui, lorsque chacune d'entre elles est portée par une personne, permet ainsi aux deux de rester en communication par une sorte d'effet Télé-Audition. Toutes les possessions de l'Elfe Gwindion, qui est actuellement dans une geôle, sont également ici.
22) Voir en 20.
23) Ce **passage incliné** mène au Niveau d'Observation, en 1, où il est rejoint juste avant par le passage venant de 14.
24) Ce **passage** descend vers le Niveau des Geôles, en 1.
25) Zone de conservation de nourriture et de boisson.
26) Voir en 17.
27) Ce **passage** descend vers le Niveau des Mines, en 9.
28) Voir 20.
29) Voir 20.

Plan du niveau des geôles



Plan des Geôles des Cavernes de la Douleur

1) L'accès au Niveau des Halls Principaux, en 24, se fait par ce passage.

2) Le long des murs de cette section de **couloir**, se trouvent les portes des cellules utilisées pour la détention des captifs et des Orques qui ont désobéi aux ordres.

- **a)** Un **garde Orque** surpris en train de dormir en faction occupe cette cellule.
- **b)** Cette cellule abrite un **vagabond humain**, originaire des vallées méridionales des Montagnes Blanches, et qui s'est retrouvé égaré dans cette dangereuse région. Il est plutôt en bonne forme et voudra aider de n'importe quelle manière pour gagner sa liberté. C'est un Guerrier de niv. 5.
- **c)** Vide.
- **d)** Vide.
- **e)** Cette cellule renferme un **soldat Gondorien** de Tir Clairechaux capturé alors qu'il était en patrouille. Les Orques essaient d'obtenir des informations sur les forces de la garnison stationnée à Tir Clairechaux et leur état de préparation et sur les habitants de la ville. Il a été durement traité et peut à peine marcher.
- **f)** Vide.
- **g)** Cette cellule est occupée en ce moment par un **Elfe de la Lórien**, nommé Gwindion ; il s'est fait surprendre par une patrouille Orque alors qu'il cheminait seul en amont de la Nimrodel. Ils sont actuellement en train d'essayer d'obtenir de lui des informations au sujet des défenses de la Lórien et du positionnement des gardes frontaliers. Ils n'ont toujours rien obtenu, et il devrait être rapidement envoyé à Dol Guldur pour un interrogatoire plus poussé mené par de plus hautes puissances.

3) Il s'agit de la **salle de garde de la prison**. Un Lurg complet d'Orques est stationné ici quand il y a des prisonniers.

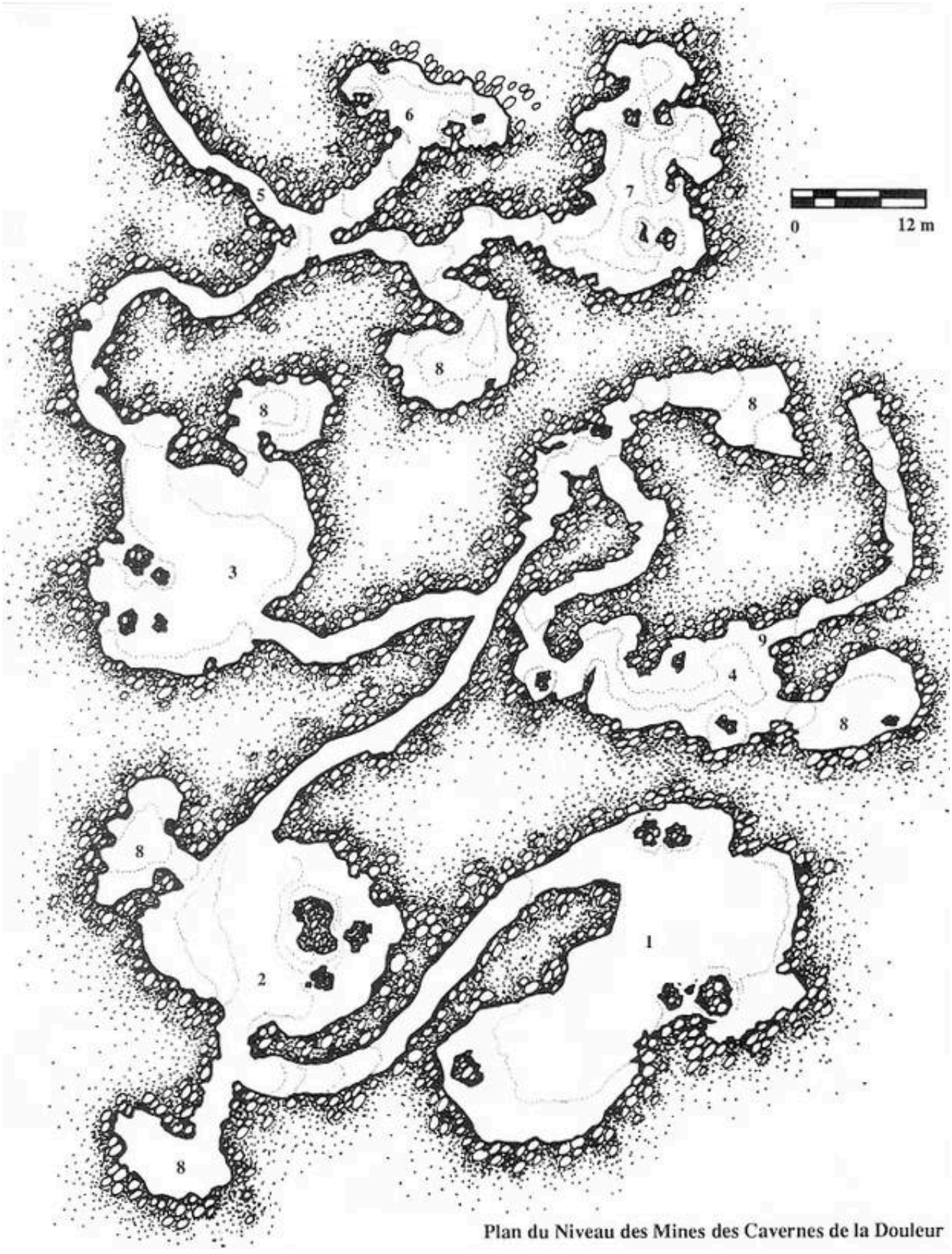
4) Les Orques nomment cette zone, à juste titre d'ailleurs, les **boyaux**. Ces tunnels sont arrondis au niveau du sol et du plafond et ont pour la plupart une hauteur de 1,5 m. Les Orques jettent souvent dans ce labyrinthe des prisonniers encore vivants mais qui n'ont plus aucune utilité afin de se divertir soit en les chassant, soit en lâchant leur « mascotte » dans le labyrinthe pour qu'il joue avec la victime. Leur mascotte est un gros lézard souterrain, cousin assez éloigné des dragons (à traiter comme un Crocodile des Marais), qu'ils gardent en 5. Ce lézard connaît bien les passages et, n'étant pas nourri très souvent, il prend sa nourriture où il peut.

5) Le **lézard** mentionné en 4 est gardé dans cette caverne jusqu'à ces heures de récréation ou une promenade occasionnelle avec ses gardiens.

6) Toute cette pièce est parsemée de stalactites et de stalagmites, y rendant difficile tout mouvement pour quelqu'un d'étranger, et pratiquement impossible s'il n'y a pas de lumière. Cette caverne est utilisée pour des **ravitaillements** accessoires, de la nourriture de base et comme lieu de retraite ultime en cas d'invasion du complexe principal. Un Lurg d'Orques est stationné ici pour maintenir le ravitaillement, garder la voie d'évasion (voir en 7) et prendre soin du lézard.

7) Ce **passage** constitue la route permettant de fuir, si pour une quelconque raison l'entrée principale ne peut être utilisée. Il grimpe au sein des montagnes sur environ 1,6 km pour croiser un autre passage qui mène aux Sous-Profondeurs (de la Moria) puis, après plusieurs kilomètres, débouche dans une caverne qui donne sur une haute vallée des Monts Brumeux.

Plan du niveau des mines

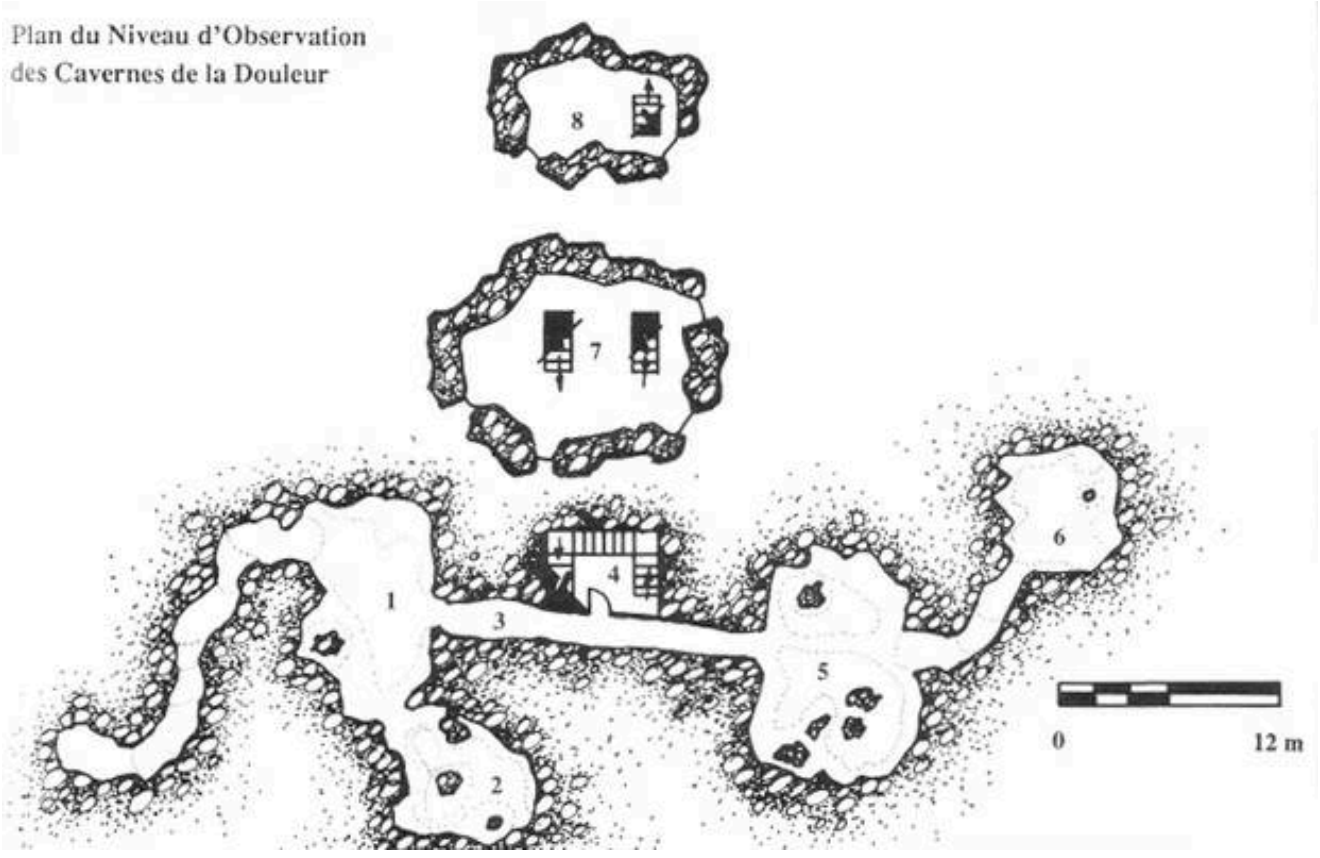


Plan du Niveau des Mines des Cavernes de la Douleur

1) Cette grande caverne contient les **halls de forge** avec fonderie. 1020 Orques travaillent en permanence ici, frappant de leurs grands marteaux apparemment peu maniables pour fabriquer des

outils et des armes. Ces dernières sont d'une qualité particulièrement bonne pour un travail d'Orque. Certains des fers de lance, cimeterres et des armes d'hast peuvent atteindre des bonus de +5 à +15 juste en raison de la robustesse de l'acier et du travail de fabrication.
2) Juste en dessous du hall de forge se trouve le **stock principal d'armes et armures** du complexe. Ici sont entreposées plusieurs centaines d'armes de réserve ainsi qu'un nombre variés d'armures. Le maître de l'armurerie détermine quels objets sont donnés à quel Orque. Il occupe la troisième place dans la hiérarchie du commandement du complexe, derrière le Chef et le Capitaine de la Garde.
3) Cette zone est la **caverne principale de stockage de la nourriture** pour tout le complexe. De grands tonneaux et barriques sont éparpillés un peu partout dans la grotte. Accrochées à des chaînes pendant du plafond, des carcasses d'animaux sont fumées ou séchées. Deux gardes sont de faction en permanence pour empêcher la population du complexe de dévorer la nourriture en un seul repas.
4) Cette caverne est utilisée comme **atelier du bois** et comme lieu de fabrication des flèches. On y trouve habituellement 7-12 Orques en permanence, travaillant à divers outils en bois, à la réparation des arcs et à la fabrication des flèches empennées de noir.
5) Ce passage mène aux **mines** desquelles les Orques ramènent les matières premières nécessaires à la fabrication de leurs armes et de leurs outils. Ils trouvent de temps en temps une petite veine de métal précieux ou de gemmes mais peu d'Orques ont les talents nécessaires pour leur exploitation.
6) Cinq gardes occupent cette pièce en permanence. Ils sont responsables du niveau des mines et font attention à toute créature hostile pouvant être présente dans les mines de temps à autre.
7) Les **Orques qui travaillent dans les mines** sont cantonnés ici. Il y a deux équipes qui occupent cette pièce selon des périodes temporelles opposées pendant deux semaines, date d'une nouvelle rotation vers un autre poste de travail.
8) Chacune de ces cavernes abrite **10-20 Orques**, en général ceux dont la zone de travail est la plus proche de la caverne désignée.
9) Passage menant au Niveau des Halls Principaux, en 27.

Plan du niveau d'observation



1) Cette caverne sert de **quartiers à deux Lurgs d'Orques** qui constituent les gardes de la tour de guet ; le passage mène aux Halls principaux, en 14.
2) Cette caverne sert à **stocker des armes et flèches** de réserve et constitue une sorte d'armurerie pour les Orques de la tour de guet.
3) Ce **tunnel** permet l'accès aux escaliers qui mènent aux différents étages de la tour.
4) Les **escaliers**, qui tournent le long des parois de cette pièce grossièrement taillée, mènent aux étages de la tour.
5) Cette caverne sert de **quartiers à deux autres Lurgs d'Orques**. Comme les deux autres, ils sont responsables de la tour et du passage vers les halls inférieurs.
6) Cette petite caverne constitue les **quartiers pour les trois messagers**, utilisés pour relayer les informations vers les halls inférieurs. Deux autres Orques vivent aussi ici. Ils ont la responsabilité de prendre soin et de dresser les chauves-souris utilisées pour la transmission des messages vers les autres avant-postes Orques ou vers Dol Guldur.
7) Cette **tour de guet** a été taillée à l'intérieur d'une protubérance qui s'élevait au-dessus de la colline, au sein de laquelle se trouvent les Cavernes de la Douleur. Son niveau inférieur possède une vue complète sur la région située face à l'entrée du complexe. Trois guetteurs y sont de faction en permanence.
8) L'étage supérieur de la tour est utilisé principalement pour abriter approximativement 20 chauves-souris géantes, qui sont utilisées comme messagers ainsi qu'il est dit en 6. Ces chauves-souris ont des dresseurs spécifiques et réagiront mal à la venue d'autres personnes à cet étage.



09 · Suggestions d’aventures

9.1 Conseils pour les aventures

Cette section contient un certain nombre de notes utiles pour le Maître de Jeu au sujet de la conduite d’aventures dans la Forêt de Fangorn et ses régions frontalières. Le MJ doit d’abord lire ces quelques lignes avant d’étudier et de choisir une des aventures proposées.

Choix de l’aventure

Les chapitres 7.0 et 8.0 présentent des sites spécifiques d’aventures. Le MJ devra s’y reporter lorsque le besoin s’en fera sentir. Les PNJ sont décrits aux chapitres 5.0 et 6.0 ainsi que dans la Table 10.2 des Principaux PNJ.

Choix de la période

Chaque aventure est associée à une période temporelle spécifique mais un MJ peut la modifier pour la placer à une autre époque. Une fois que la période a été déterminée, le MJ doit vérifier avec attention la chronologie (cf. 2.2) et noter les événements d’importance.

Suggestions pour gérer les aventures

Une fois que vous serez familiarisés avec les divers éléments de la situation, consultez les diverses tables du chapitre 10.0, résumant les principaux éléments chiffrés. Prenez connaissance des PNJ. Lisez les descriptions individuelles et essayez de vous mettre à la place de chacun d’entre eux.

Parcourez les descriptions et notez où se trouvent les pièges, les zones gardées et les points faibles. Même si une pièce n’a pas d’occupant indiqué, considérez la possibilité qu’il puisse y avoir quelqu’un quand les personnages y entrent.

Utilisation des pièges, armes et sorts

Les descriptions des plans font souvent référence à des pièges ou à des serrures. Les indications suivantes sont prévues pour un MJ utilisant JRTM ou Rolemaster.



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

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

Les attaques par armes sont contenues, pour JRTM, dans les tables TSC1 et TA-1 à TA-4 et, pour RM, dans le Manuel des Combats.

Les objets à bonus non-magiques ne sont à utiliser qu'avec RM. Avec JRTM, tous les objets avec bonus sont considérés comme magiques.

Quelques pièges ne seront plus fonctionnels n'étant plus armés ou en état de fonctionner. Pour chaque tranche de 50 ans passés depuis la dernière occupation connue d'un lieu, il y a 1 % de chance que le piège ne se déclenche pas alors qu'il le devrait. Un tel piège a néanmoins des chances de se déclencher à chaque fois que quelqu'un touche au déclencheur (i.e. un piège p>eut ne pas se déclencher à la première personne touchant le déclencheur). Le MJ p>eut également souhaiter attribuer un certain pourcentage de chances pour que le piège ne se déclenche pas (i.e. non armé ou déjà déclenché). Nous suggérons un pourcentage de 10 à 20% maximum.

9.2 Les bandits du Tumulus

Lieu : Le Wold, en 1640 du Troisième Âge.

Participants requis : Un groupé de personnes, d'un niveau faible à moyen, dont l'attachement à la loi n'est que temporaire, voulant se remplir les proches.

Aides : Des cartes du Wold ou un guide peuvent avoir leur utilité.

L'histoire

Un groupé de marchands de Tir Clairechaux et de Tir Anduin, qui parcourent régulièrement les routes du Nord du Calenardhon, sont fatigués d'être harcelés par des bandits au cours de leurs voyages à travers le Wold. Ils offrent une récompense substantielle pour quiconque irait dans le Wold pour capturer les bandits et les ramener (ainsi que les marchandises volées). Les bandits ramenés doivent être connus des marchands ou du moins être en possession d'une partie des biens volés afin que leur faute soit prouvée. La récompense est de 100 po par bandit, plus la moitié des marchandises récupérées et toutes les affaires personnelles des bandits.

La tâche

Tout bandit doit être amené vivant à Malion, le capitaine de la forteresse de Tir Clairechaux, afin de percevoir la récompense (pour éviter que quiconque tue n'importe qui et dise ensuite que c'est un bandit).

9.3 Un Raid sur Tir Clairechaux

Lieu : Tir Clairechaux et le Wold, 1640 du Troisième Âge et après.

Participants requis : Un groupie d'aventuriers d'un niveau moyen et au bon cour, désireux d'aider le peuple de Tir Clairechaux contre des Orques impitoyables.

Aides : Aucune.

L'histoire

Malion, le capitaine de la forteresse Gondorienne de Tir Clairechaux, est inquiet. Il a reçu récemment des informations qui le porte à croire qu'un groupe d'Orques des montagnes voudrait tenter une attaque contre Tir Clairechaux la semaine prochaine. Il croit qu'ils ont un avant-poste dans le Wold mais ne connaît pas son emplacement. Si les Orques attaquent en force, la garnison humaine ne sera pas suffisante pour tenir le choc, aussi cherche-t-il des personnes aptes à l'aider dans la défense de la ville. Il pout donner le montant d'une paie normale de soldat à quiconque l'aidera.

Quarante Orques utilisant Ongushar comme base (cela ne comprend pas les forces habituellement stationnées en Ongushar) attaqueront dans les cinq prochaines nuits en espérant prendre la garnison par surprise. Les aventuriers, le peuple de la ville et la garnison doivent être capables de les repousser avec le moins de portes possibles s'ils sont correctement préparés. Si c'est le cas. Malion

voudra poursuivre les Orques jusqu'à leur avant-poste pour en déterminer sa localisation dans le Wold.

La tâche

Malion a besoin d'aide pour informer la population de la région environnante de l'attaque imminente et pour amener tous ceux qui ont besoin de protection à l'intérieur des murs de la ville. Une fois ceci fait, il postera des guetteurs vingt-quatre heures sur vingt-quatre pendant une semaine. Si les Orques n'ont pas attaqué, il considérera cela comme une fausse alerte. Si les Orques attaquent et qu'ils sont repoussés, Malion offrira triple solde à tous ceux qui voudront bien 1 ' accompagner dans sa poursuite des Orques jusqu'à leur avant-poste dans le Wold.

9.4 À la rescousse de Feuillaiguë

Lieu : Forêt de Fangorn.

Participants requis : Un groupé d'aventuriers expérimentés qui sont au bon endroit, au bon moment.

Aides : Savoir comment soigner un Ent sera d'une extrême utilité. La connaissance de la présence de Tolwen sera aussi fort bénéfique.

L'histoire



Alors qu'ils errent dans les plaines au Nord de la Clairechaux et de la Forêt de Fangorn, le groupe entend un horrible beuglement venant de la direction de Fangorn. Après s'être hâtés vers le bruit, ils se retrouvent devant l'horrible vision d'un Ent attaqué dans la plaine, à quelque 40 m de l'arbre le plus proche, par un groupé d'Orques. L'Ent est dans un piteux état mais a déjà tué une vingtaine d'Orques. Les 10-15 qui restent sont en train d'essayer de l'achever au moment où votre groupe arrive. Si ce dernier arrive à repousser les Orques, l'Ent dira son nom en Langage Commun, à savoir Feuillaiguë (Q. « Miakalas »), et tombera aussitôt inconscient, devenant 2 tonnes de bois mort (il s'agit juste d'une expression).

La tâche

Repousser les Orques restant qui attaquent l'Ent Feuillaiguë et le sauver de la mort en l'emmenant dans un endroit où il pourra être soigné, c'est-à-dire rencontrer d'autres Ents ou Tolwen avant que les Orques ne reviennent avec des renforts.

La récompense

Avoir un Ent pour ami et apprécier un profond sentiment de bien-être. De plus, si le groupe rencontre Tolwen, une récompense monétaire sera offerte car l'Ent est un de ses bons amis.

9.5 Incursion chez les Ents

Lieu : Forêt de Fangorn, Troisième Âge.

Participants requis : Un groupe de haut niveau, avec une expérience du travail du bois, cherchant à risquer leur peau pour une grosse somme d'argent.

Aides : Un type quelconque de drogue qui peut calmer un Ent ou une magie provoquant les mêmes effets. Mettre la main sur un tel type de drogue, s'il existe, peut déjà être une aventure en soi.

L'histoire

Deux riches propriétaires terriens du Calenardhon (ou du Rohan, si ' aventure est jouée plus tard dans le Troisième Âge) sont en perpétuelle controverse à propos de l'existence des Ents. L'un croit qu'ils existent, l'autre pense qu'ils sont une vieille légende inventée pour les enfants. Tous deux ont eu de nombreuses discussions enflammées sur ce sujet au fil des ans et ils ont maintenant décidé de régler cette dispute une fois pour toutes. Ils offrent, conjointement, une récompense de 20 000 po aux personnes qui leur ramèneront un Ent vivant (si une telle chose existe) qu'ils projettent de garder et d'exhiber pour récupérer l'argent qu'ils auront dépensé pour la récompense.

La tâche

Les aventuriers doivent voyager jusqu'à Fangorn, trouver et capturer un Ent, vivant, sans être ensuite tués par d'autres Ents ou par des Huorns, et le ramener aux propriétaires terriens.

9.6 Le trésor des Chutes de la Brume

Lieu : La Forêt de Fangorn après 3A 2510.

Participants requis : Un groupe expérimenté capable d'un voyage discret et s'y connaissant dans la survie en forêt.

Aides : Aucune.

L'histoire

Lorsqu'en 3A 1980-81, le Balrog chasse les Nains de la Moria, une grande peur s'abat sur Nimrodel, la bien-aimée d'Amroth, le Roi de la Lórien. Sa peur de cette créature est si grande qu'elle s'enfuit immédiatement de la Lórien pour échapper à sa présence. Elle court vers le Sud, jusqu'à la Forêt de Fangorn, où les Huorns lui barrent le chemin. Ils ne l'autorisent à aller à l'intérieur de la forêt que jusqu'aux Chutes de la Brume sur la Clairechaux. C'est là qu'Amroth la retrouve, après l'avoir suivie jusqu'à Fangorn, et c'est là qu'ils décident de gagner la côte, dans l'intention de s'embarquer pour le grand Ouest. Cependant, ils sont séparés sur le chemin et Nimrodel se perd dans les Montagnes Blanches. Amroth arrive enfin aux havres mais se noie alors qu'il tente de regagner la côte à la nage après que le navire sur lequel il était ait été arraché à ses amarres au cours d'une tempête.

Plusieurs légendes à propos de la fuite et de la perte de Nimrodel ont grandi autour de ces événements. Une de ces légendes dit qu'elle a quitté les Terres du Milieu en s'embarquant, une autre dit qu'elle est restée et qu'elle a vécu jusqu'à ce jour dans les régions boisées des Montagnes Blanches où elle pleure sa perte. Une autre encore raconte qu'elle retourna pour un temps aux Chutes de la Brume avant de quitter les Terres du Milieu, parce que c'est le dernier endroit où Amroth et elle avaient été réunis. Cette légende dit aussi qu'elle lança tous ses biens matériels dans le bassin au pied des Chutes, pour remercier les esprits des arbres qui ne lui avaient pas permis de passer et, par conséquent l'avaient autorisée à voir encore Amroth avant qu'il meure.

La tâche

Les aventuriers doivent aller aux Chutes de la Brume pour déterminer si cette légende est vraie et, si elle l'est, pour ramener les effets de Nimrodel qui doivent être magiques et sans prix, puisqu'elle était la fiancée d'un Roi de Lórien ; tout cela en évitant les Huorns de la région qui considèrent les Chutes comme un endroit sacré et qui, forcément, n'aiment pas les intrus.

9.7 Dans les Cavernes de la Douleur

Lieu : Le Calenardhon Septentrional et les contreforts orientaux des Monts Brumeux au Troisième Âge (on peut aussi le jouer après 3019 comme mission d'après-guerre).

Participants requis : Un groupe de niveau moyen à haut désirant pénétrer dans les cavernes en échange d'une forte récompense.

Aides : Un aperçu sur le plan des Cavernes de la Douleur, obtenu par un Orque prisonnier ou un prisonnier évadé, aurait une grande valeur.

L'histoire

Falfed et Aldohir sont les amis d'une Sentinelle Elfe de la Lórien prisonnière dans les Cavernes de la Douleur. Amroth, le Roi de la Lórien leur a donné la permission de recruter des gens courageux pour les aider à libérer leur ami. Le Roi Amroth n'enverra pas de troupes contre les Barz Thrugrim pour la sauvegarde d'une Sentinelle car il craint que la Lórien ne soit attaquée par Dol Guldur tandis que ses troupes seraient occupées avec les Orques. C'est pourquoi ils cherchent de l'aide. Ils choisiront personnellement les gens qui les accompagneront et ils projettent d'entrer discrètement dans les Cavernes plutôt qu'en force, tout au moins si c'est possible. Ils offrent 1 000 po et deux objets magiques mineurs (corde d'arc +10, corde magique, etc.) par personne qui les aidera en cette occasion.

La tâche

Le groupe accompagné de Falfed et Aldohir doit entrer dans les Cavernes de la Douleur, d'une façon ou d'une autre, et en sortir vivant avec l'Elfe captif. Les méthodes utilisées pour atteindre ce but sont laissées à l'imagination du groupe.

10 · Tables

10.1 Table des principales troupes

10.1 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj/Sec	MM	Notes
Tir Clairechaux											
Thangon (Malion) Voir Table 10.2 des Principaux PNJ											
Ohtarinna/3	Dúnedain inf.	8	110	CM/15	40	O	B/J	110el	110ac	15	Utilisent un équipement +15; se servent de lances de cavalerie lorsqu'ils sont à cheval.
Ohtari/36	Dúnedain inf.	3	60	CM/13	30	O	B/J	65el	55ac	10	Utilisent un équipement +5; peuvent se servir de lances de cavalerielorsqu'ilssontàcheval.
Fangorn											
Gardiens des Arbres/150	Onodrim	35	400	PL/20	30	N	N	Voir Note		30	80ESa/50ECh/160 les deux; Projectile : 100Rocher. Utiliser la Table des CC aux Grandes Créatures.
Huorns/2000	Spécial	25	400	PL/20	0	N	N	Voir Note		0	60ESa/30ECh/120 les deux; Utiliser la Table des CC aux Grandes Créatures.
Les Barz Thrugrim											
Capitaines/2	Uruk-hai	10	125	PL/18	45	O10	B/J	125ec	95ac	5	Équipement +10
Officiers/10	Uruk-hai	8	115	CM/15	35	O10	B/J	120hb	80ac	10	Équipement +5
Chefs de Lurg/40	Orques inf.	6	70	CM/14	30	O5	B/J	80ci	50ao	15	Certains utilisent ah, la ou hh
Guerriers Experts/80	Orques inf.	3	55	CM/13	25	O5	B/J	60ci	50ao	10	Certains utilisent ah, la ou hh
Guerriers Adultes/240	Orques inf.	2	45	CR/9	25	O	B/J	50ci	30ao	5	Certains utilisent ah, la ou hh
Jeunes Guerriers/160	Orques inf.	1	35	CS/8	10	N	J	40ah	20ao	5	Certains utilisent la et ci
Pisteurs/60	Orques inf.	2	45	CR/9	35	O	N	65ci	55ao	10	Pour la poursuite, l'embuscade, ou en éclaireur
Loups/40	Grands Loups	5	150	CS/4	30	N	N	80GMo	60GGr	30	Très Rapides, Rapides si montés.
Ongushar											
Chefs de Lurg/4	Orques inf.	6	70	CM/14	30	O5	B/J	80ci	50ao	15	Certains utilisent ah, la ou hh
Guerriers Experts/8	Orques inf.	3	55	CM/13	25	O5	B/J	60ci	50ao	10	Certains utilisent ah, la ou hh
Guerriers Adultes/24	Orques inf.	2	45	CR/9	25	O	B/J	50ci	30ao	5	Certains utilisent ah, la ou hh
Jeunes Guerriers/16	Orques inf.	1	35	CS/8	10	N	J	40ah	20ao	5	Certains utilisent la et ci
Pisteurs/6	Orques inf.	2	45	CR/9	35	O	N	65ci	55ao	10	Pour la poursuite, l'embuscade ou en éclaireur
Loups/8	Grands Loups	5	150	CS/4	30	N	N	80GMo	60GGr	30	Très Rapides, Rapides si montés.

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

TA (Type d'Armure) : Le code de deux lettres donne le type d'armure pour ***JRTM*** (S=Sans Armure, CS=Cuir Souple, CR=Cuir Rigide, CM=Cotte de Mailles, PL=Armure de Plates); la valeur est le Type d'Armure pour ***Rolemaster***.

BD (Bonus Défensif) : Noter que les bonus défensifs incluent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par ex., «O5» signifie «Oui, bouclier +5»).

Prot (Protections) : «B» et «J» indiquent respectivement Bras et Jambes.

BO (Bonus Offensif) : Abréviation des armes : ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à deux mains, ec-épée courte, el-épée large, et-étoile de lancer, fa-falchion, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb-hache de bataille, hh-hache, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre. Le Bonus Offensif indiqué est celui dans la meilleure arme du combattant dans la catégorie.

Caractéristiques : Pour ***RM*** : AD-AutoDiscipline, AG-Agilité, CO-Constitution, EM-Empathie, FO-Force, IT-Intuition, ME-Mémoire, PR-Présence, RP-Rapidité, RS-Raisonnement; pour ***JRTM***, faire la moyenne de ME et de RS pour l'Intelligence.

Compétences et abréviations : AMf-Arts Martiaux Frappe, ArtB-Artisanat du Bois, Cro-Crochetage, DéfA-Défense Adrénale, DéP-Désarmement de Pièges, ElP-Éloquence en Public, Emb-Embuscade, Equ-Équitation, Esc-Escalade, Fil/Dis-Filature/Dissimulation, MaC-Maîtrise de la Corde, MAd-Mouvements Adrénaux, Mus-Musique, Nat-Natation, Per-Perception, Pis-Pistage, Pot-Poterie, SavHer-Savoir en Herbes, Techn-Technique d'Arts Martiaux, Trg-Trucages.

10.2 Table des principaux PNJ

10.2 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj/Sec	MM	Notes
Tir Clairechaux										
Malion	14	145	CM/14	40	O	B/J	150el	130ard	10	Guerrier/Guerrier Dúnadan (Capitaine de la Forteresse de Tir Clairechaux). CO 93, AG 89, AD 89, ME 73, RS 86, FO 90, RP 91, PR 92, EM 82, IT 85. Equ 40, Nat 20, Esc 20, ElP 10, Per 35, AMf Techn. 1 : 80, Techn. 2 : 60. Cotte de Mailles +20, Bouclier +15, Épée large +20, Arbalète +10, Heaume +10, Anneau de Vision Nocturne.
Calendur	5	80	CS/6	20	O	N	70el	30ao	5	Guerrier/Guerrier Dúnadan (Juge de la Ville). CO 85, AG 70, AD 90, ME 87, RS 88, FO 72, RP 67, PR 87, EM 81, IT 63, Equ 20, ElP 20, Per 10. Épée large +10, bouclier +10.
Ronindil	10	85	S/2	35	N	N	75ec	55ao	15	Animiste/Soigneur Dúnadan (Guérisseur/ Herboriste de la Ville). CO 89, AG 81, AD 85, ME 95, RS 96, FO 69, RP 88, PR 86, EM 92, IT 89. Equ 15, Nat 10, SavHer 50, DéfA 20, Bâton additionneur de sorts +4, Épée courte +10, collier +20 au BD, Gants de Savoir en Herbes, 10 PP.
Hundin	9	110	CR/8	30	N	B/J	110el	85la	15	Scout/Larron Homme du Nord/Dúnadan. CO 93, AG 85, AD 81, ME 66, RS 85, FO 90, RP 91, PR 78, EM 80, IT 74. Equ 20, Esc 20, Nat 10, Pis 20, Emb 40, Fil/Dis 40, Per 20, DéP 30, Cro 10. Épée large +5, Lance +10, Anneau devenant sur commande une corde supérieure de 15 m.
Dindal	12	130	CS/8	50	N	N	145el	130ac	20	Ranger Dúnadan. CO 95, AG 90, AD 83, ME 68, RS 79, FO 93, RP 94, PR 86, EM 84, IT 95. Equ 35, Esc 25, Nat 20, Pis 55, Emb 30, Fil/Dis 40, Per 40, AMf Techn. 1 : 70, AMpb Techn. 1 : 50. ***Barrières***/10, ***Aspects de la Nature***/10, ***Révélations des Chemins***/10, ***Lois du Déplacement***/5, ***Lois de la Nature***/5. Épée large +20 *Tueuse d'Orques*, Arbalète +10, 2 carreaux (d'arbalète) *Tueurs de Wargs*, fibule x2 PP, Cape Elfique +30 en Dissimulation, Bottes de Bond, 48 PP.
Gaskbuz	9	110	CM/14	40	O5	B/J	135ci	100ao	10	Guerrier/Guerrier Uruk-Hai (Commandant d'Ongushar). Cimeterre +15, Empoisonné (niv. 6), ne nécessitant d'être de nouveau enduit de poison qu'une fois par semaine, n'importe quel poison peut être utilisé pour enduire la lame mais une man-uvre Moyenne doit être réussie, la compétence Alimentation peut servir. Cotte de mailles +10 avec des plates insérées qui ont 15% de chances d'annuler tout CC infligé sur la partie supérieure du corps.
Fangorn										
Sylvebarbe	55	556	PL/19	50	N	N	210EBo	180ESa	30	Gardien d'Arbres Onodrim. Les CC infligés sont déterminés sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures. Voir **5.11** pour plus de détails.
Peaurude	45	490	PL/19	55	N	N	200EBo	170ESa	40	Gardien d'Arbres Onodrim. Les CC infligés sont déterminés sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures. Voir **5.12** pour plus de détails.
Bouclefeuille	42	480	PL/19	30	N	N	190EBo	80ESa	20	Gardien d'Arbres Onodrim. Les CC infligés sont déterminés sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures. Voir **5.13** pour plus de détails.
Vifsorbier	35	400	PL/19	40	N	N	180EBo	160ESa	30	Gardien d'Arbres Onodrim. CO 112, AG 85, AD 72, ME 90, RS 91, FO 110, RP 89, PR 94, EM 87, IT 93. Esc80, Pis 100, ArtB 120, SavHer 90; peut aussi piétiner avec un BO de 130 (130EPi) ou lancer de gros rochers avec un BO de 120 (120GRoc). Un des agents de l'intervention des Ents dans la Guerre de l'Anneau. Il est considéré comme téméraire par ses frères mais tout de même lent par rapport aux critères humains. Il possède un bon sens de l'humour et rit à tout va. Il aime particulièrement les sorbiers des oiseaux et fait parti du peuple de Peaurude en 1640. Les CC infligés sont déterminés sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Feuillalguë	30	350	PL/19	25	N	N	160EBo	150ESa	25	Gardien d'Arbres Onodrim. CO 110, AG 65, AD 82, ME 95, RS 92, FO 108, RP 63, PR 93, EM 84, IT 86. Esc 60, Pis 70, ArtB 120, SavHer 60, Pot 30; peut aussi piétiner avec un BO de 120 (120EPi) ou lancer de gros rochers avec un BO de 105 105GRoc). Les CC infligés sont déterminés sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Tolwen	23	140	S/2	90	N	N	170el	150ar	25	Animiste/Guérisseuse Sinda. CO 85, AG 92, AD 70, ME 85, RS 95, FO 100, RP 95, PR 97, EM 95, IT 97. Equ 20, Nat 20, SavHer 66, ArtB 30, Pot 30, Pis 20, Emb 50, Fil/Dis 40, Per 68, MAd (3 sur 5) 30, DéfA 30. Toutes les listes de **Guérisseur** au niv. 20; Bâton x5 PP, Robe avec des fils de mithril qui agit comme une Cotte de Mailles TA16, Boucles d'oreilles: la première donne +20 au BD, la deuxième lance un *Bouclier Mentaliste* 3/jour, Bottes de Lévitation, Cape de Dissimulation +50, Baguette de Renforcement d'herbe, assortiment de 13 pots qui conserveront les plantes indéfiniment, ac +20 avec flèches +10, *Gurthiant*, 230 PP. Voir **5.15** pour plus d'informations.
Cavernes de la Douleur										
Bugrug	15	150	PL/18	50	O15	B/J	155ci	130ao	5	Guerrier/Guerrier Uruk-Hai (Chef des Barz Thrugrim). Cimeterre +20 *Tueur d'Humains*, détectant les créatures bonnes à 15 m, Plates +15 et Protections +10, 2 Flèches *Tueuses d'Elfes*, Casque +15 qui peut lancer un sort de *Ténèbres 7,5 mR* 2/jour.
Gwindion	9	105	S/1	30	N	N	120ec	135al	30	Guerrier/Guerrier Sylvain (Gardien de la Lórien). CO 94, AG 101, AD 65, ME 78, RS 71, FO 94, RP 99, PR 96, EM 72, IT 91. Esc 54, Nat 46, Fil/Dis 64, Emb 45, Mus 52, Pis 74, Trg 40, Per 80, MAd (2 sur 5) 20, DéfA 35, Arc long +15, 3 flèches +10 chercheuses/*Tueuses d'Orques* (elles les trouveront parmi une foule de non-Orques), Long Couteau +15 (même table que l'épée courte), Cape de Dissimulation +35.
Falfed	11	135	S/1	40	N	N	125ec	145al	25	Guerrier/Guerrier Sylvain (Gardien de la Lórien). CO 87, AG 101, AD 66, ME 87, RS 56, FO 92, RP 100, PR 98, EM 89, IT 78. Esc 50, Nat 56, Fil/Dis 70, Emb 45, Mus 52, Pis 74, Per 80, MAd (1 sur 5) 20, DéfA 40, Arc long +15, 5 flèches *Tueuses d'Orques*, Long Couteau +20 (même table que l'épée courte), Cape de Dissimulation +40.
Adlohir	8	100	S/1	35	N	N	105ec	130al	35	Guerrier/Guerrier Sylvain (Gardien de la Lórien). CO 90, AG 100, AD 53, ME 56, RS 82, FO 88, RP 102, PR 96, EM 87, IT 84. Esc 40, Nat 62, Fil/Dis 60, Em 30, Mus 30, MaC 58, Perc 54, MAd (2 sur 5) 30, DéfA 40, Arc long +15, Long Couteau +15 (même table que l'épée courte), Bottes de Course sur les Branches et les Pentes, Cape de Dissimulation +30.

10.3 Table des principales rencontres

10.3 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

Rencontre	Monts Brumeux	Forêt de Fangorn	Plaines Septentrionales	Coteaux et Wold	Plaines Méridionales
Chances (%)	15	10	10	5	15
Distance (km)	4,8	3,2	16	12,8	16
Temps (heures)	4	2	4	4	4
Dangers Inanimés					
Piège en général	01-02	01	01	01-02	01
Avalanche	03-06	02-04	—	03-04	—
Crue Subite	07-08	05-06	02-03	05-06	02-04
Feux de broussailles	—	07	04-06	07-09	05-06
Sites/Choses					
Grotte/Caverne/Antre	09-12	08-10	07-08	10-12	07-08
Site Dúnadan	13	11	09	13	09-10
Site Calenardhonien	14	12-13	10-13	14-17	11-16
Site Dunlending	15-16	—	14	18	17
Site Drúadan	—	—	—	—	18
Tumulus/Tombe	17-18	14	15	19-20	19-20
Dunlendings					
Normaux	19-21	—	—	—	—
Guerriers	22-24	15	16	—	21
Guérisseurs	25	16	—	—	—
Bardes	26-27	—	—	—	—
Prêtres	28	—	—	—	22
Calenardhoniens					
Normaux	29	17-19	17-23	21-26	23-30
Soldats	30	20-22	24-27	27-28	31-35
Autres Humains					
Nordiques	31	23	28-29	29-30	36-37
Easterlings	32	—	30	31-32	38-39
Marchands itinérants	33-34	24-25	31-35	33-37	40-45
Bandits	35-37	26	36-37	38-40	46-47
Orques					
Scouts	38-43	27-29	38-43	41-46	48-50
Petites patrouilles (2-6)	44-47	30-31	44-47	47-50	51
Patrouilles normales (6-10)	48-50	32	48-49	51-52	—
Horde/Caravane (12-30)	51-52	—	50	53	—
Autres Races non Humaines					
Dragons	53-54	—	—	—	—
Drúedain	—	33	—	—	52
Elfes	55	34-35	51-52	54	53
Ents	56	36-50	53-55	55-56	54-56
Géants	57-58	—	—	—	—
Grands Aigles	59	—	56	57	57
Huorns	60	51-75	57-62	58-60	58-61
Nains	61-62	—	63	61	62
Troll des Cavernes	63-65	—	—	62-63	—
Troll des Collines	66-67	76	64-65	64-66	63-64
Troll des Forêts	68	77	66	67	65
Troll de Pierre	69-70	—	67-68	68-70	66
Animaux					
Abeilles/Frelons	71	78-79	69-70	71-72	67-69
Aigle	72-74	80-82	71-73	73-74	70-72
Aspic Vert	—	83	74-75	75-76	73-75
Chat des Prairies	—	84-85	76-79	77-79	76-78
Chauve-souris	75-77	86-87	80	80-82	79
Léopard des Neiges	78-80	—	—	—	—
Loup/Warg	81-83	88	81-83	83-86	80-81
Lynx	84-86	89	84	—	82
Ours	87-89	90-91	85	87	83-84
Sanglier	90-91	92	86-87	88	85-86
Serpent Venimeux	92	93-94	88	89-90	87-88
Troupeaux	93-94	95-97	89-94	91-94	89-94
Autres animaux	95-100	98-100	95-100	95-100	95-100

10.4 Table des principales créatures

10.4 TABLE DES PRINCIPALES CRÉATURES

Type	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdeC	TA	BD	Attaque (Prim./Sec./Tert.)	Notes
Aigle Doré	3	1-5	M	RA/RA	30	S/1	30	45MGr/35PBe/-	Attaque rarement des créatures plus grosses que lui.
Aigle, Grand	8	1-5	G	TR/TR	150	S/3	40	80GGr/60GBe/-	Intelligent et bon; utiliser la Table des CC aux Grandes Créatures.
Antilocapre	1	1-50	P	TR/TR	25	S/2	25	30PCo/20PPi/-	Curieux mais peureux.
Aspic Vert	8	1-2	P	LE/TR	100	S/4	60	75MMo/-/-	Venimeux, rarement mortel; le membre touché peut se détacher.
Chat des Prairies	3	1-10	M	TR/TR	100	S/3	50	40MGr/60MBo/60MMo	Fourrure verdâtre en été en raison du pollen des herbes.
Chauve-Souris	0	1-100	P	TR/TR	4	S/1	60	25Tp/-/-	N'attaque en règle générale que si provoquée.
Chauve-Souris Vampire Géante	1	12-30	P	TR/TR	24	S/1	40	40PMo/40PGr/-	1-5 PdeC/rd si un CC est réussi.
Chèvre des Montagnes	3	3-36	M	MR/MR	50	S/4	35	50MCo/45MBo/30MPi	Seuls les mâles ont des cornes. Agressives.
Chèvre Sauvage	2	1-12	M	RA/MR	50	S/4	30	40MCo/40MBo/10MPi	Seuls les mâles ont des cornes. Moyennement agressives.
Crocodile des Marais	3	1-5	G	MO/MO	120	CS/7	0	40MMo/60MBo/80GMo	80GMo si 60MBo met la proie au sol.
Kine sauvage	5	1-10	G	MO/MO	200	S/3	30	80GBo/90GCh/-	Ressemble à un énorme bœuf.
Léopard des Neiges	6	1-2	M	TR/TR	120	S/3	45	50MGr/40MMo/-	Imprévisible, est réputé pour avoir aidé des hommes.
Loup	3	5-15	M	RA/RA	110	S/3	30	65GMo/-/-	N'attaque pas les groupes à moins d'être provoqué.
Loup Gris	3	2-40	M	TR/TR	110	S/3	30	60GMo/30MGr/-	Attaque rarement les humains.
Lynx des Montagnes	3	1-5	M	TR/TR	70	S/3	55	45MGr/30MMo/-	Vit et chasse en groupe.
Madratine	2	1-2	P	RA/TR	45	S/3	50	40PMo/40TpGr/-	Intelligent et facilement apprivoisé.
Mouton à Grandes Cornes	4	4-40	M	MO/MR	70	S/4	35	60MBo/40MCo/20MPi	Seuls les mâles ont des cornes.
Ours Brun	5	1-2	G	MR/MR	170	CS/8	10	70GSa/60GGr/20MMo	Peut charger (60GBo); retors si provoqué.
Ours Noir	4	1-5	M	RA/RA	150	CS/4	30	60GSa/70GGr/30MMo	N'attaque en règle général que si provoqué.
Sanglier Sauvage	3	1	M	RA/MR	120	S/4	30	40GCo/30MBo/20MPi	Taciturne, solitaire. Vicieux si acculé.
Terrapin Bleu	1	1-2	P	RT/TR	30	CR/12	20	40PMo/-/-	Venimeux, cou long de 30 cm, cf. **4.13.**
Troll des Forêts	6	1-6	M	MO/MR	100	CR/11	15	80GBo/65GGr/-	Rencontré dans les bois.
Troll, de Pierre	7	1-5	G	LE/MO	120	CR/11	10	45GGr/35MMo/-	Utiliser la Table des CC aux Grandes Créatures.
Warg	6	1-10	M	TR/TR	150	S/4	50	75GMo/60GGr/-	Opère en meutes; prévient les Orques de la présence d'intrus.

Codes : Les statistiques données décrivent une créature typique standard. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes: **Niv** (niveau), **Nb Renc.** (nombre de créatures rencontrées), **Tai** (Toute petite, Petite, Moyenne, Grande ou Enorme), **PdeC** (points de coup) et **BD** (bonus défensif). Les statistiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

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

TA (Type d'Armure) : Le code à lettres correspond au type d'armure pour ***JRTM*** (S=Sans Armure, CS=Cuir Souple, CR=Cuir Rigide, CM=Cotte de Mailles, PL=Plates). La valeur en chiffre/nombre ecorrespond au Type d'Armure pour ***Rolemaster***.

Attaque : Le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque (P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Enorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp-Tous petits animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Renversement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Corne/Défense/Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisie/Agripper/Envelopper/Avaler et Am-Arme. Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de ***JRTM*** et ***Rolemaster***.

(Prim./Sec./Tert.) : Chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque «Secondaire» ou «Tertiaire» (toutes dans le même round si les précédentes attaques du même round sont particulièrement bien réussies).

Utilisation de la Table des Rencontres et des Codes :
Le MJ doit déterminer la localisation du groupe et la colonne appropriée et ensuite lancer un dé pour savoir s'il y a une rencontre. La période de temps couverte par tout Jet de Rencontre est **soit** le **Temps** donné dans la Table, **soit** le Temps nécessaire pour le groupe pour couvrir la **Distance** donnée dans la table, en prenant la période écoulée la plus courte. Si un Jet de Rencontre est inférieur ou égal aux **Chances de rencontre** données dans la table, un second jet (1D100) est à réaliser pour déterminer la nature de la rencontre. Une rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une activité semblable; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers/rencontres ci-dessus par une action appropriée ou de bons jets de manœuvre. Cette table n'est donnée que comme guide au MJ pour les rencontres avec des lieux ou des créatures inhabituels ou potentiellement dangereux.

10.5 Table climatique

10.5 TABLE DES PRINCIPAUX CLIMATS

Mois	Monts Brumeux	Forêt de Fangorn	Plaines Septentrionales	Coteaux et Wold	Plaines Méridionales
1. Narwain (hiver)	-10 à -1° Fortes	2 à 13° Modérées	-4 à 7° Modérées	-7 à 7° Modérées	-1 à 10° Modérées
2. Ninui (hiver)	-10 à -1° Très Fortes	-1 à 10° Modérées	-7 à 4° Modérées	-10 à 4° Modérées	-4 à 7° Modérées
3. Gwaeron (hiver)	-10 à -1° Très Fortes	2 à 13° Modérées	-4 à 7° Modérées	-4 à 7° Modérées	-1 à 10° Modérées
4. Gwirith (printemps)	-7 à 2° Fortes	4 à 15° Modérées	-1 à 10° Modérées	-1 à 10° Modérées	2 à 13° Modérées
5. Lothron (printemps)	-4 à 4° Fortes	7 à 15° Fortes	2 à 10° Fortes	2 à 13° Modérées	4 à 13° Fortes
6. Nórui (printemps)	-4 à 7° Modérées	10 à 15° Fortes	4 à 13° Fortes	4 à 15° Modérées	7 à 15° Fortes
7. Cerveth (été)	-1 à 10° Modérées	15 à 21° Modérées	10 à 18° Modérées	10 à 21° Sec	13 à 21° Modérées
8. Úrui (été)	4 à 15° Modérées	18 à 24° Modérées	13 à 21° Sec	15 à 27° Sec	15 à 24° Modérées
9. Ivanneth (été)	7 à 18° Sec	21 à 27° Sec	15 à 24° Sec	18 à 30° Modérées	18 à 24° Modérées
10. Narbeleth (automne)	4 à 15° Modérées	15 à 24° Modérées	13 à 21° Modérées	15 à 24° Modérées	15 à 21° Fortes
11. Hithui (automne)	2 à 10° Fortes	13 à 18° Modérées	10 à 15° Modérées	10 à 18° Modérées	10 à 15° Modérées
12. Girithron (automne)	-4 à 4° Fortes	4 à 15° Modérées	4 à 13° Modérées	4 à 13° Modérées	4 à 13° Modérées

Températures : Les degrés sont exprimés en Celsius. Notez que la plupart des peuples n'expriment pas les températures aussi précisément; ils disent simplement qu'il fait froid, frais, chaud ou très chaud. Les températures en montagne n'ont de signification que pour les régions habitables situées entre 300 et 900 m d'altitude par rapport au niveau de la mer. Pour calculer les températures à des altitudes supérieures, soustraire 1° par tranche de 160 m en plus par rapport au niveau de la mer.
Précipitations mensuelles: *Très sec* = moins de 25 mm; *Sec* = de 25 à 50 mm; *Modérées* = de 50 à 75 mm; *Fortes* = de 100 à 125 mm; *Très Fortes* = plus de 125 mm.

11 · Notes de Conversion

Les différents systèmes de règles de JRAF ont leurs propres caractéristiques qui dépendent des mécanismes spécifiques de jeu. Le paragraphe 1.3 fait état de notes de conversion générales des caractéristiques mais d'autres indications spécifiques sont souvent très utiles. Ce chapitre s'applique à la conversion des caractéristiques de Rolemaster/JRTM (RM/JRTM). Dans la mesure où de nombreux JRAF existent, nous nous sommes cantonnés au système de JRAF AD&D® (un système basé sur des niveaux). Du fait du système basé sur des niveaux et des compétences de Rolemaster, un MJ devrait pouvoir convertir les caractéristiques de RM/JRTM en celles d'autres systèmes de jeu.

Note · AD&D® est une marque déposée par T.S.R. (Lake Geneva, WI, USA) pour leur JRAF. Cette référence à T.S.R. n'indique en aucune manière qu'un des produits de I.C.E. est sous licence de T.S.R.

11.1 Conversion en caractéristiques d'AD&D®

Les caractéristiques de ce module entrent dans deux catégories : la première étant la description des personnages (surtout tables 11.1 et 11.2) et la seconde étant la description des créatures (surtout table 11.5). En se servant de ces données, nous allons les transformer en celles d'AD&D®. Tout MJ devra garder à l'esprit que les renseignements suivants ne sont que des indications et devra les modifier si le résultat obtenu est inapproprié.

Bonus · Les bonus de RM/JRTM sont basés sur un système de 1-100, alors que ceux d'AD&D® le sont sur un système 1-20. Pour obtenir le bonus d'AD&D®, divisez le bonus de RM/JRTM par 5 et arrondissez à l'inférieur - Par ex., une masse +18 dans RM/JRTM deviendra +3 dans AD&D®. Dans RM/JRTM, les bonus typiques étant supérieurs aux bonus typiques d'AD&D®, un MJ pourra souhaiter les réduire de moitié et ensuite les diviser par 5, arrondis au supérieur.

Niveau · L'obtention du Niveau AD&D® se fait en multipliant le Niveau RM/JRTM par 0,66 en arrondissant à l'inférieur (pour les points d'expérience, vous pouvez ne pas arrondir). Ceci n'est qu'une règle générale et le MJ devra examiner dans son ensemble le personnage ou la créature pour savoir si des ajustements sont nécessaires.

Points de vie · L'obtention des Points de Vie d'AD&D® se fait en divisant les Points de Coup de RM/JRTM par 3 arrondis à l'inférieur. Pour les créatures très puissantes, vous pouvez faire la division par 4 ou 5. Vous pouvez aussi déterminer les Points de Vie en vous basant sur le niveau du personnage ou de la créature tout en vous servant des règles d'AD&D® à ce sujet.

Classe d'Armure (CA) · Utilisez la correspondance entre le Type d'Armure (TA) de RM/JRTM et la Classe d'Armure d'AD&D® :

TA 1-4 = CA 10 ;
TA 5-9 = CA 8 ;
TA 10-12 = CA 6 ;
TA 13-17 = CA 5 ;
TA 18-20 = CA 3.
Si un bouclier est utilisé, améliorez la CA de 1.

Le bonus Défensif (BD) de RM/JRTM peut affecter la Classe d'Armure d'AD&D®. Si un bouclier est normalement utilisé (un « O » dans la colonne Bouc.), soustrayez 25 du BD. Ensuite, utilisez le procédé décrit ci-dessus pour obtenir le bonus équivalent dans AD&D®. Ce bonus est utilisé soit pour améliorer la Classe d'Armure, soit comme malus aux tentatives de toucher des attaquants.

Les créatures

Mouvement · Utilisez la correspondance pour déterminer la vitesse de mouvement de la créature dans AD&D® :

RT = 1-3 »
TL = 4-5 »
LE = 6-7 »
MO = 8-9 »
MR = 10-12 »
RA = 13-15 »
TR = 16-20 »
AV = 21 » et plus
Résistance à la Magie · Le modificateur au Jet de Résistance pour RM/JRTM peut être utilisé comme la valeur de la Résistance à la Magie dans AD&D®.

Dés de Vie · Cette notion est difficile à convertir car elle représente à la fois la capacité de la créature à subir des dégâts et sa capacité à toucher son adversaire avec succès. Pour obtenir une estimation, calculez d'abord les Points de Vie de la créature en utilisant le système décrit ci-dessus et ensuite divisez le résultat par 5, arrondi au supérieur.

Nombre d'Attaques · Une créature peut faire une attaque pour chaque attaque décrite dans la Table des Principales Créatures (i.e. primaire, secondaire, tertiaire).

Dégâts par Attaque · D'abord, utilisez la correspondance des types d'attaque de RM/JRTM pour déterminer dans AD&D® les Dégâts par Attaque :

Pe = 1-2
Be = 1-6
Bo = 1-10
Mo = 1-6
Gr = l-4
Ch = l-12
Sa = l-3
Co = l-10
H = l-8
Da = 14
Ensuite, utilisez la taille de l'attaque de RM/JRTM pour modifier les Dégâts par Attaque. (Rappelez-vous : ce n'est qu'une règle générale).

Minuscule = T : fixe, en général 1-1,1-2 ou 1-3.
Petite = P : Dégât maximum diminué de la moitié au plus (i.e. 1-8 deviendrait 1-7,1-6,1-5 ou 1-4).
Moyenne = M : attaque normale, normalement sans changement.
Grande = G : nombre de dés doublé OU +3 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9, 3-10, 4¬11 ou 2-16).

Gigantesque = E : nombre de dés doublé ou triplé OU +6 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9 à 7-14 ou 2-16/3-24).

Les personnages

Caractéristiques · Utilisez la table 1.32, en tenant compte des indications suivantes. Si plus d'une caractéristique est donnée (RM), faites-en la moyenne avant de convertir.

AD&D®	JRTM	RM
Force	Force	Force
Intelligence	Intelligence	Raisonnement et Empathie
Sagesse	Intuition	Mémoire et Intuition
Dextérité	Agilité	Rapidité et Agilité
Constitution	Constitution	Constitution
Charisme	Présence	Présence et Autodiscipline

Classe de Personnage · Sauf indication contraire dans « Notes », la profession d'un personnage est Guerrier. Les Multi-classés mentionnés ci-dessous font référence à la possibilité d'un personnage AD&D® à deux classes. Du fait de quelques restrictions dans AD&D® concernant certaines classes de personnage, un MJ devra faire attention à la classe d'arrivée du personnage.

JRTM / RM	AD&D®
Guerrier/Guerrier	Guerrier ou Paladin
Guerrier/Larron	Guerrier ou Assassin ou Guerrier multi-classé
Guerrier/Guerrier-Moine	Moine
Scout/Voleur	Voleur
Scout/Larron	Voleur ou Assassin ou Voleur multi-classé
Scout/Guerrier-Moine	Moine
Mage/Magicien	Magicien
Mage/Illusionniste	Illusionniste
Mage/Alchimiste	Magicien
Mage/Sorcier	Magicien ou Magicien/Clerc multi-classé
Mage/Astrologue	Clerc ou Magicien/Clerc multi-classé
Animiste/Animiste	Druide
Animiste/Clerc	Clerc
Animiste/Guérisseur	Clerc
Ranger/Ranger	Ranger ou Druide ou Clerc multi-classés
— /Mentaliste	Magicien psionique
— /Soigneur	Clerc psionique
— /Prophète	Magicien ou Clerc psioniques
— /Moine	Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé
Barde/Barde	Barde (peut être limité en Guerrier /Voleur) ou Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé

Sorts

En choisissant les sorts d'un personnage AD&D® converti, gardez en mémoire les directives suivantes sur les sorts de RM/JRTM. Les professions de RM ont leur équivalent dans JRTM entre parenthèses.

Magicien (Mage) · Sorts manipulant principalement les éléments : terre, eau, air, chaleur, froid et lumière.
Illusionniste · Sorts de renseignements erronés et illusions manipulant principalement les éléments affectant les sens : vue, audition, toucher, odorat, impulsions mentales et combinaisons de sens.
Alchimiste · Sorts manipulant principalement la matière pour former des objets et pour implanter des sorts dans des objets.
Clerc (Animiste) · Sorts directement en rapport avec la vie : communier avec les déités, appeler des créatures vivantes, se protéger des servants des déités opposées, etc.
Animiste (Animiste) · Sorts en relation avec la nature : plantes, animaux, la nature en général et le climat.
Guérisseur (Animiste) · Sorts en relation principalement avec les soins que l'on peut se prodiguer et avec la capacité à se transférer à soi-même les blessures des autres.
Mentaliste · Sorts en relation avec la détection de Présence mentale, la communication mentale, le contrôle mental, l'attaque mentale, la fusion mentale et le contrôle des sens.
Sorcier · Sorts résultant en la destruction spécifique de matière animée ou non.
Mystique · Sorts de renseignements erronés et de modifications basés sur l'illusion et sorts modifiant la matière.
Astrologue · Sorts d'obtention d'informations : détection, communication, prémonition et communion.
Les trois professions suivantes ne peuvent lancer que des sorts de puissance limitée.

Moine · Sorts de mouvement pour soi-même et de contrôle de son corps et de son esprit.
Ranger (Ranger) · Sorts en relation avec l'extérieur et les éléments (climat).
Barde (Barde) · Sorts en relation avec les sons, la connaissance et l'utilisation d'objets.



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 ».