Les Ruines Hantées des Dunéens



Seize marchands sont morts sur la route traîtresse qui mène de Cabed Angren à Sarn Erech. Un riche propriétaire terrien pense que des bandits sont derrière les meurtres et a offert une forte récompense pour leur extermination. Êtes-vous assez malin pour dévoiler les mystères qui enveloppent la Tour Solitaire ?

Setmaenen, un temple calendaire abandonné des anciens Daen Coentis, abrite une fortune en joyaux et trésors. Mais le lieu sacré est protégé par des pièges, gardé par des fantômes et marqué par un artefact du Seigneur Ténébreux. Pouvez-vous battre les forces surnaturelles qui rôdent entre les Sept Pierres ?

Seule Tarien, Dame d'une riche famille Dúnadan, s'est échappée avec son enfant quand des guerriers Dunéens ont attaqué sa maison de campagne. Son fils, Derovin, a été capturé et emmené à la hutte hantée que l'on nomme Hogo Tarosvan. La Dame veut se venger et retrouver son fils sain et sauf. Aurez-vous le courage de franchir les Portes Fantômes ?

Des périls rôdent dans les ruines Dunéennes, mais la gloire et la richesse suivent le danger dans ces trois fabuleuses aventures !

Crédits

Auteur : Ruth Sochard

Réviseur : Peter C. Fenlon

Concepteur de la série : Peter C. Fenlon, S. Coleman Charlton.

Production : Kurt H. Fischer, Christopher Sean Murphy, Pete Fenlon, John Ruemmler, Steven Bouton, Chris Christensen

Couverture : Gail B. McIntosh

Illustrations internes : Stephan Peregrine, Jessica Ney

Graphismes de couverture : Terry K. Amthor, Richard H. Britton

Cartes : Jessica M. Ney, Judy Hnat

Graphismes : Jessica Ney, Rick Britton

Diagrammes : Steven Bouton, Coleman Charlton

Contributions spéciales : Terry K. Amthor, Carl Pitt, Olivia H. Johnston, Coleman « Spotswoods Organs » Charlton, Bruce R. Neidlinger, Deane S. Begiebing, Chris « Donne l'épée à la dame » Christensen, Sam « Elle veut de l'argent ?! » Irvin, Kevin « Jeune Arroseur » Barret, Mitch Walker, Bill Downs, Ted Pflaz, Jeff McKeage, Howard « Machine à écrire de fortune » Huggins

Cette série est dédiée à Bruce Neidlinger. Par Eru, il l'a assez demandé.

Titre original : *« Haunted Ruins of the Dunlendings »*

Traduction : Jérôme Miller

Correction révision : Luc Masset

Maquette : D.P.I.

Copyright

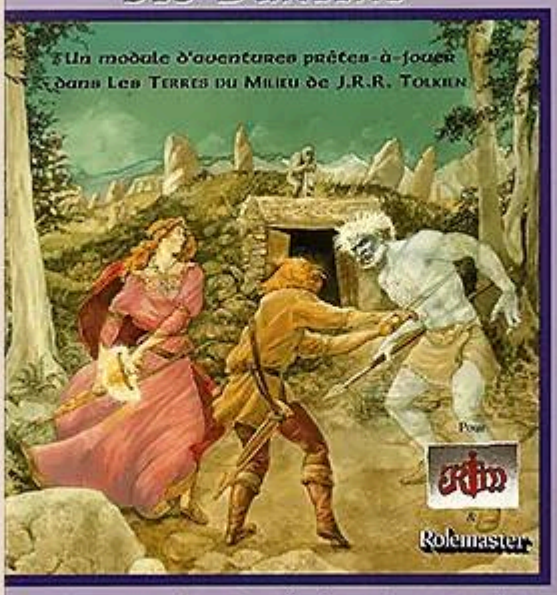
Copyright 1996 Tolkien Enterprises. RUINES HANTÉES DES DUNÉENS, BILBO LE HOBBIT® et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™ ainsi que tous les personnages et lieux cités ici sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company, Berkeley, Californie USA.

Tous les personnages et lieux dérivés des œuvres de J.R.R. Tolkien sont des marques déposées utilisées sous licence de HarperCollins, éditeur en succession de Unwin Hyman Limited et George Allen & Unwin, Limited (tous de Londres, Angleterre). Aucun usage non autorisé n'est permis.

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

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

Ruines hantées des Dunéens™



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

Créé par Iron Crown Enterprises, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par Hexagonal, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris. Réf. 00356

Explorez
LES TERRES DU MILIEU DE J.R.R. TOLKIEN
avec les aventures prêtes-à-jouer
de Iron Crown Entreprises



Seize marchands sont morts sur la route traîtresse qui mène de Cabod Angren à Sara Erech. Un riche propriétaire terrien pense que des bandits sont derrière les meurtres et a offert une forte récompense pour leur extermination. Êtes-vous assez malin pour dévoiler les mystères qui enveloppent *la Tour Solitaire* ?

Setmaenen, un temple calendaire abandonné des anciens Daen Coentis, abrite une fortune en joyaux et trésors. Mais le lieu sacré est protégé par des pièges, gardé par des fantômes et marqué par un artefact du *Seigneur Ténébreux*. Pouvez-vous battre les forces surnaturelles qui rôdent entre *les Sept Pierres* ?

Seule Tarsen, Dame d'une riche famille dúnadan, s'est échappée avec son enfant quand des guerriers daúcons ont attaqué sa maison de campagne. Son fils, Derovin, a été capturé et emmené à la butte hantée que l'on nomme Hoyo Tarosvan. La Dame veut se venger et retrouver son fils sain et sauf. *Aurez*-vous le courage de franchir les Portes Funèbres ?

Des périls rôdent dans les ruines daúcennes ; mais la gloire et la richesse suivent le danger dans ces trois fabuleuses aventures !

Conçu par et produit en accord avec Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginie, détenteur exclusif de la licence mondiale pour les jeux de rôles fantastiques et les jeux de plateau pour adultes basés sur les ouvrages de J.R.R. Tolkien, Bilbo le Hobbit™ et le Seigneur des Anneaux™.

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

Réf. 00356 ISBN 2-908148-02-9 Prix : 77 F

Copyright 1996 Tolkien Enterprises. Ruines Hantées des Dunéens, Bilbo le Hobbit™ et le Seigneur des Anneaux™ ainsi que tous les personnages relatifs entre ici sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company, Berkeley, Californie U.S.A. Tous les personnages et lieux dérivés des œuvres de J.R.R. Tolkien sont des marques déposées sous licence de HarperCollins, éditeur en succession de Unwin Hyman Limited et George Allen & Unwin, Limited (now de Londres, Angleterre). Aucune image non retouchée n'est permise.

01 · Indications

La série des aventures « *Prêtes-à-Jouer* » dans les Terres du Milieu est conçue pour les Maîtres de Jeu désirant des aventures qui peuvent être mises en place en quelques minutes et jouées pendant plusieurs heures. Ces scénarios demandent peu ou pas de préparation.

« **Les ruines hantées des Dunéens** » est composé de quatre parties.

Le chapitre 01 donne des indications pour l'utilisation du module.
Le chapitre 02 offre une liste de personnages déjà créés (qui peuvent être utilisés en tant que Personnages Non Joueurs, si le besoin s'en fait sentir).
La troisième partie comprend les **chapitres 03, 04 et 05 : « Les Aventures »**. Chaque aventure se suffit à elle-même, bien qu'un thème commun relie les histoires. Elles peuvent se situer n'importe où dans les Terres du Milieu, tant que l'histoire peut s'appliquer logiquement à l'endroit choisi. De façon alternative, les différents lieux de l'aventure peuvent être reliés à la région du Lamedon. Des cartes des régions, qui permettent un aperçu rapide des différents sites, se trouvent dans les pages intérieures de la couverture, ainsi qu'une carte générale du Lamedon.
Le chapitre 06 fournit des notes et des tables de rencontres pour le MJ, ainsi que la carte détaillée la région.

1.1 Utilisation du module

Chaque aventure est conçue avec un niveau de difficulté différent. Celle de la section 03 est destinée à des personnages de niveau 1 ou 2, ou des joueurs inexpérimentés. L'aventure de la section 04 est destinée à des personnages de niveau 2 ou 3, et celle de la section 05 à des personnages de niveau 4 ou 5.

Les aventures sont toutes divisées en 5 parties :

1) le récit, qui décrit le cadre, l'historique et l'intrigue ;
2) les PNJ, une description de chaque personnage-non-joueur important, et ses caractéristiques ;
3) la description des lieux, une description étage par étage, pièce par pièce des lieux de l'aventure, complétée par des illustrations, des plans et des schémas ;
4) la mission, qui donne des indication sur la façon de commencer l'aventure ainsi que les aides, les indices, les obstacles qui attendent les aventuriers ;
5) les rencontres, qui couvrent les interactions types ou probables entre les aventuriers et les PNJ.
Le MJ devrait lire chaque paragraphe d'une aventure avant de commencer à jouer. Il pourra alors faire choisir aux joueurs un des personnages pré-tirés de la section 02, ou leur permettre d'en créer un (le MJ est bien sûr libre d'imposer des PJ).

Une fois le jeu commencé, le MJ devrait se référer à la table des rencontres de la section 06, à la fin du module. Elle recouvre les probabilités de rencontre pour chaque endroit précis de chaque aventure.

1.2 Adaptation à votre jeu



Comme toute la série, ce module est destiné à être utilisé avec le Jeu de Rôles des Terres du Milieu (JRTM) ou le système plus complexe de Rolemaster (RM), mais il est adaptable à la plupart des autres jeux de rôles fantastiques. Les caractéristiques sont exprimées sur une échelle, fermée ou sans limite, utilisant une base de 1 à 100 et un dé de pourcentage (d100). Il n'est besoin d'aucun autre dé. Les références à JRTM sont consignées ainsi : JRTM 4.56 / 15.5. La référence avant la barre oblique renvoie à la première édition, l'autre à la seconde édition.

1.21 Conversion des points de coups et des bonus

Bonus : Pour convertir des pourcentages dans un système 1-20, une règle simple : pour chaque +5 dans le système du d100, vous avez un +1 sur un d20.

Points de coups : Les points de coups trouvés dans ce module ne représentent que la douleur en général et les chocs métaboliques. Ils représentent les coupures et les contusions plutôt que les blessures. Un système de coups critiques est utilisé pour décrire les blessures graves et les coups mortels. Les points de coups sont ici moins importants que ceux utilisés dans des systèmes de jeu où la mort est le résultat d'un dépassement du capital de points de coups d'un personnage. Si vous utilisez un système qui n'emploie pas les coups critiques (comme Advanced Dungeons & Dragons® de T.S.R), doublez simplement les dégâts des armes ou divisez par deux les points de coups donnés dans ce module.

1.22 Table de conversion

Si vous jouez à autre chose que JRTM ou Rolemaster et que vous n'utilisez pas un système de pourcentage, utilisez la table suivante pour convertir des nombres 1-100 sous une forme adaptée à votre jeu.

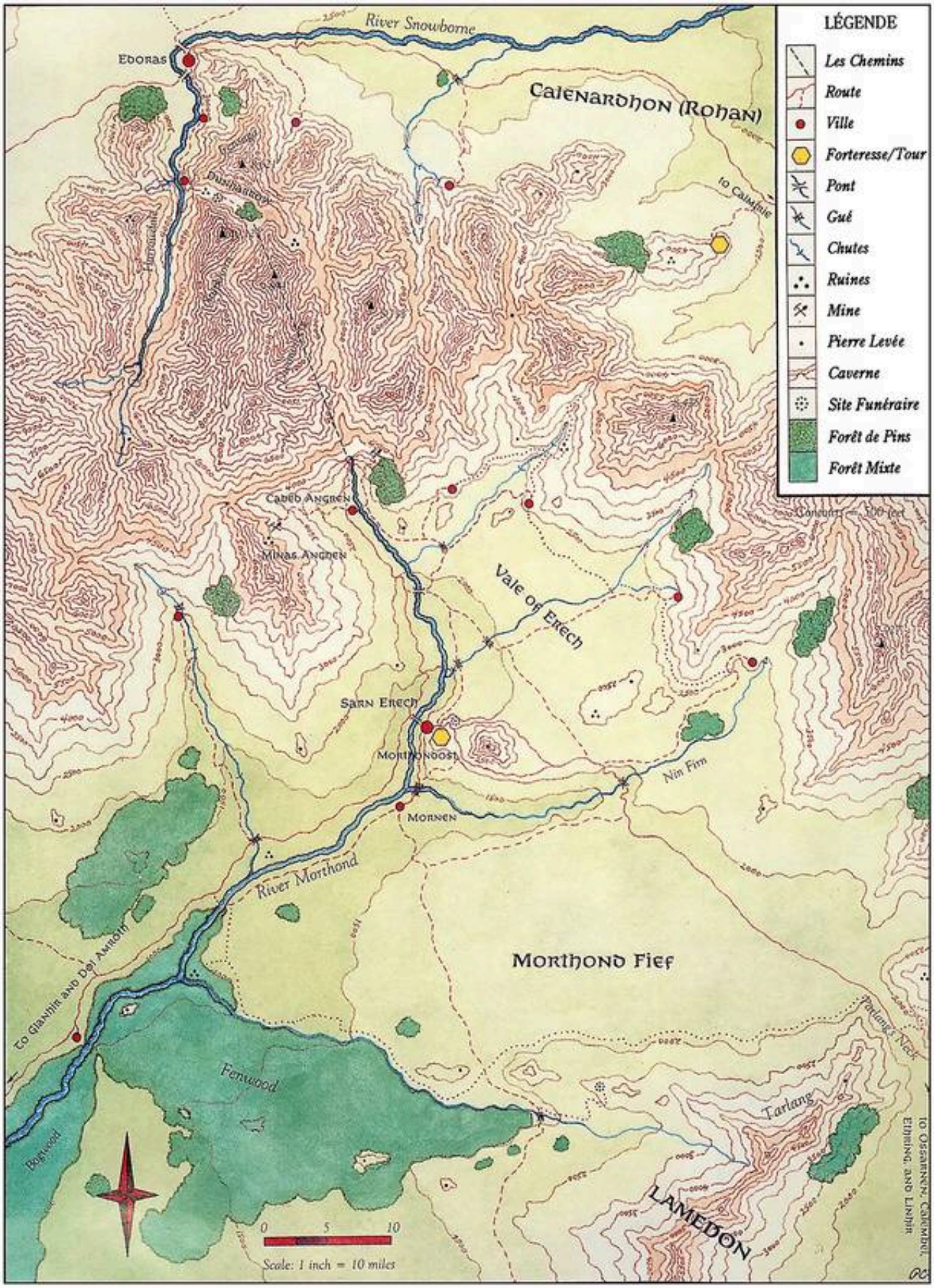
Car. 1-100	Bonus sur D100	Bonus sur D20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	– 5	-1	8	5
10-14	– 5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	3
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

1.23 Conversion des points de coups et des bonus

Bonus : Lorsque Ton convertit une valeur de pourcentage au système D20, la règle est simple : pour +5 sur 1d100, on a +1 sur 1d20.

Points de Coups : Les nombres de Points de Coup indiqués dans ce module représentent simplement l'endurance et la capacité de résistance aux chocs et à la douleur. Ils concernent davantage les bleus et les petites coupures que les blessures majeures. On utilise les Coups Critiques pour décrire les blessures sérieuses et les coups fatals. Le nombre des Points de Coups infligés ici est moins destructeur que dans d'autres systèmes de jeu, où le personnage meurt dès que le résultat dépasse son potentiel de Points de Vie. Si vous utilisez un système de jeu sans résultats spécifiques de Coups Critiques (ex. : Donjons & Dragons de TSR Inc.), doublez simplement le nombre de Points de Coup que vos personnages perdent, OU divisez par deux les valeurs de Points de Vie données dans ce module.

1.3 Cartes de la région

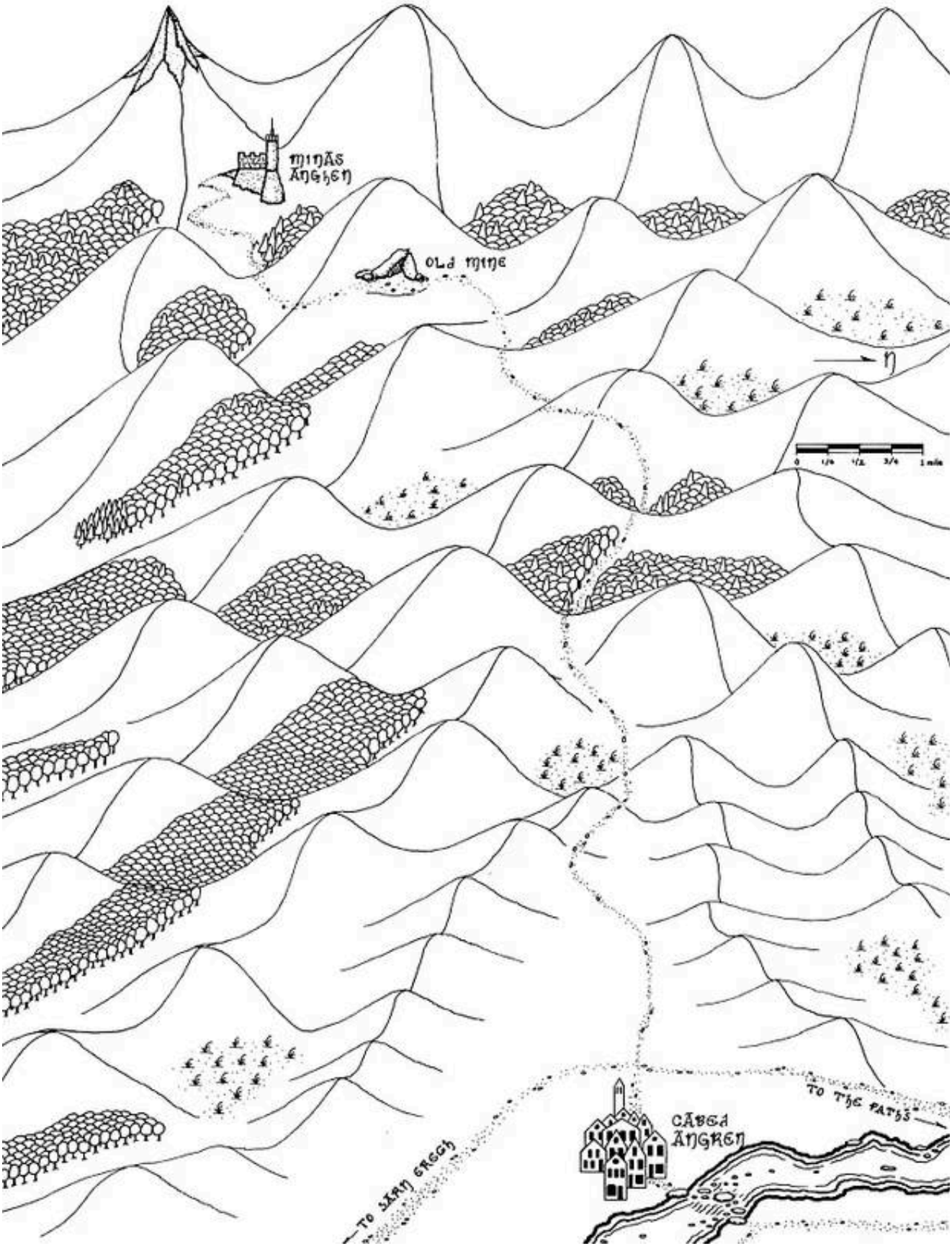


River Snowborne = Rivière Limesneige
To Calmirie = Vers Calmirie
To Glanhir and Dol Amr. = Vers Glanhir et Dol Amr.
Tarlang's Neck = Brèche de Tarlang
Starkhorn = Raidecorne
Morthond Fief = Fief de la Morthond
Fenwood = Bois aux Fondrières
To Oss., Cal., Ethr. and Lin. = Vers Ossarnen, Calembel, Ethring et Linhir
Dwimorberg = Monthanté
River Morthond = Rivière Morthond
Bogwood = Bois du Marécage

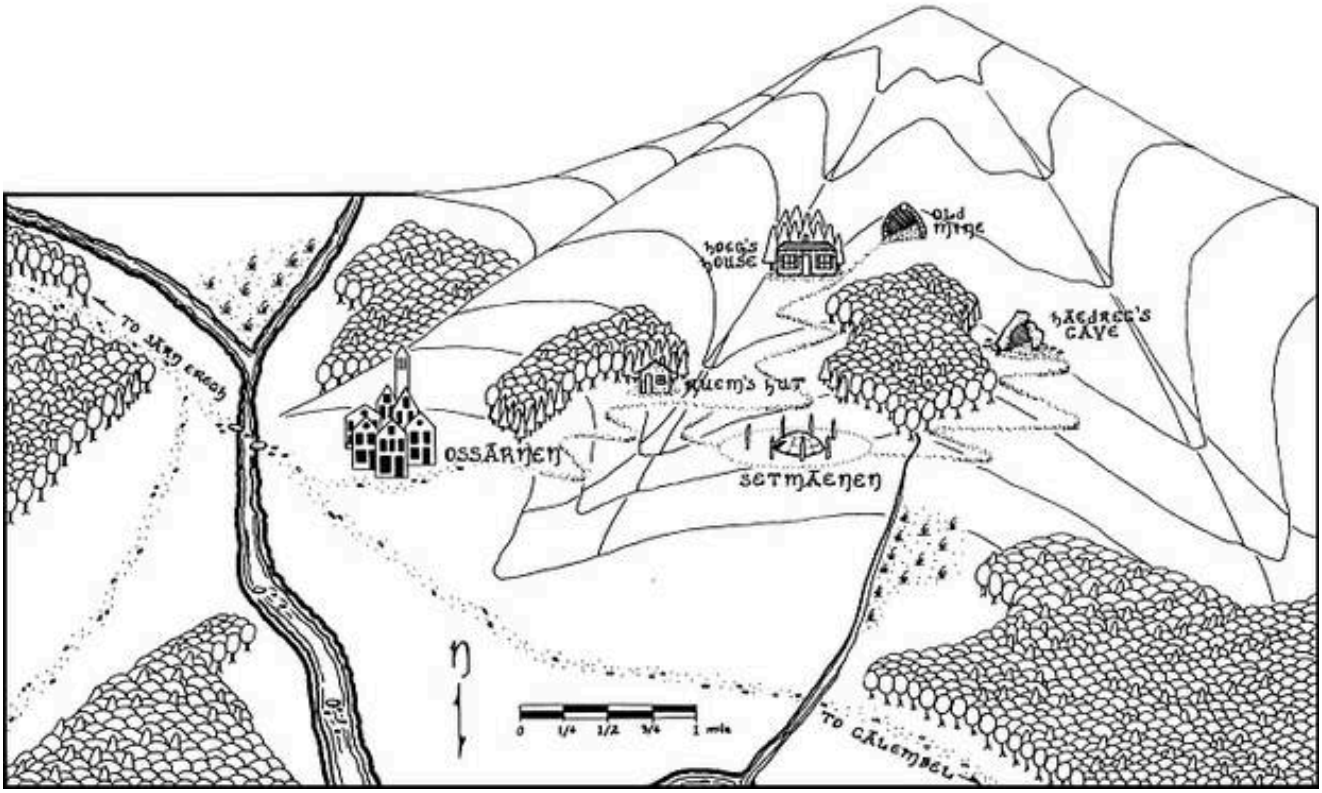
Les courbes de niveau sont en "pieds" (1 pied = 1' = 30 cm); exemple : 3000' = 900 m.
Chaque courbe de niveau correspond à un dénivelé de 150 m (500').

Échelle : 2,5cm = 16 km

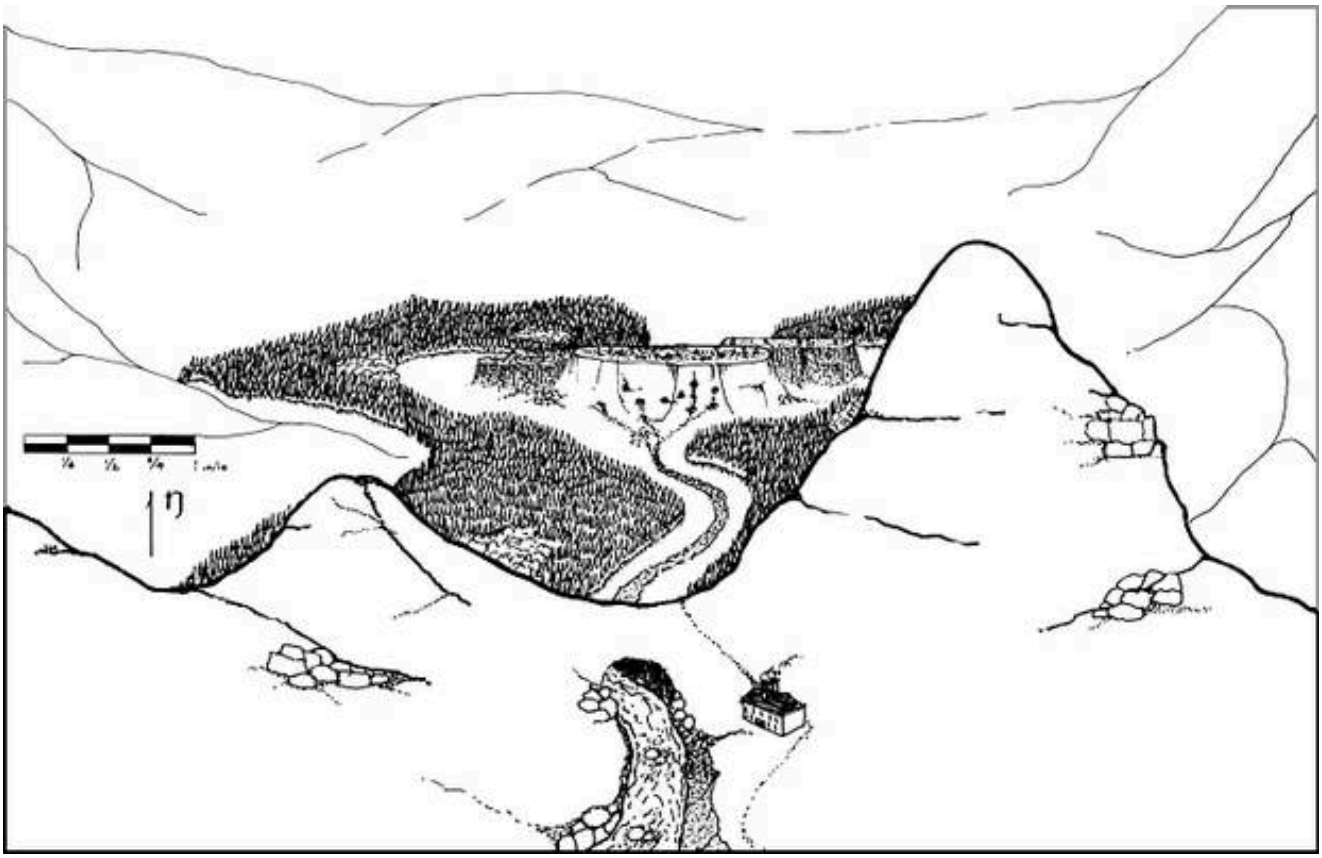
Carte de la région du Lamedon



Carte de la région de Minas Anghen



Carte de la région de Setmaenen



Carte de Hogo Tarosvan

02 · Personnages-Joueurs

La table suivante offre une sélection de personnages-joueurs pré-tirés de différentes professions et niveaux. Les caractéristiques sont données pour JRTM et Rolemaster. Le MJ peut imposer aux joueurs un personnage ou les laisser choisir dans la liste. Bien sûr, le MJ peut se servir des personnages inutilisés comme PNJ. Après tout, les joueurs peuvent créer leurs propres personnages ou utiliser des personnages déjà existants.

Le MJ devrait cependant garder en mémoire que, quelle que soit la façon dont les joueurs obtiennent leurs personnages, chaque aventure est conçue pour un niveau de difficulté diffèrent (voir 1.1). Nous suggérons des PJ suffisamment solides pour relever le défi.

2.1 Table des PJ

NOM	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10	PJ11	PJ12	PJ13	PJ14	PJ15	PJ16	PJ17	PJ18
Race	Hobbit	Nain	Hom. Bois	Dunéen	Nain	Hobbit	Rohir	Dúnadan	Uruk	Sylvain	Nain	Dúnadan	Sindar	Corsaire	Semi-elfe	Cimdin	Noldor	Sindar
Taille/Poids	105/38	135/68	185/96	175/88	135/67	110/40	188/97	190/112	143/77	183/74	130/63	193/114	193/87	188/109	188/102	175/84	200/91	195/90
Cheveux	brun	noir	blond	brun	brun foncé	blond	blond	noir	roux	sablé	noir	brun foncé	blond	noir	brun	roux	brun foncé	sablé
Yeux	bleu	gris	bleu	noisette	bleu	brun	bleu	noisette	bleu clair	vert	brun	noisette	gris	bleu gris	gris sombre	brun	gris	gris pâle
Profession	Guerrier	Guerrier	Guerrier	Éclaireur	Éclaireur	Éclaireur	Rôdeur	Rôdeur	Rôdeur	Animiste	Animiste	Animiste	Barde	Barde	Barde	Mage	Mage	Mage
Niveau	1	3	5	1	3	3	1	3	5	1	1	5	1	3	5	1	3	5
PdC	47	76	76	24	57	73	34	62	55	16	67	75	2	44	33	15	34	50
TA (BD)	CR (70)	MA (40)	CS (40)	Sans (35)	MA (30)	CS (50)	MA (30)	CR (35)	MA (40)	Sans (30)	CR (5)	CR (5)	Sans (15)	Sans (30)	Sans (10)	Sans (15)	Sans (25)	Sans (15)
Bouclier	25	25	25	25	25	25	25	25	25	N	N	N	N	N	N	N	N	N
PP	0	0	0	0	0	0	1 (+2)	3 (+2)	10	5 (+2)	6 (+2)	30	1 (+1)	5 (+2)	30	2 (+2)	6	30
Force	90	90	90	95	100	95	97	93	92	55	72	68	90	72	74	55	63	33
Agilité	101	98	95	90	90	90	87	92	95	95	82	88	86	101	87	82	91	77
Constitution	83	76	85	62	86	75	90	90	90	66	50	74	51	63	67	69	72	53
Intelligence	60	52	75	81	72	71	54	61	52	71	75	62	77	77	100	97	90	95
Intuition	65	65	65	81	88	90	84	86	83	100	96	100	84	44	65	76	82	61
Présence	77	61	75	61	55	44	60	64	77	40	46	64	90	90	90	32	91	93
Apparence	41	52	24	83	22	66	48	74	91	44	57	95	92	11	99	39	48	92
SA	50	25	25	20	10	35	10	20	20	35	5	10	20	35	15	10	30	20
CS	x'	x	15	x	x	25	x	x	15	x	x	x	x	x	x	x	x	x
CR	5	-10	x	-15	-20	0	-15	0	10	x	-10	0	x	10	-15	x	x	x
MA	x	5	x	x	25	x	0	-28	5	x	x	x	x	x	x	x	x	x
BO 1MT	-2	x	90bb	x	x	x	52el	61bb	x	5 da	x	25ec	46el	480b	55el	10 da	50a	50a
BO 1MC	x	89ma	x	46ma	88mg	40ma	x	x	80mg	x	40go	x	x	x	x	x	x	x
BO 2M	x	x	x	x	x	x	x	260m	500m	x	x	10ba	x	x	x	x	x	x
BO L	63bo	59ma	850b	31ma	86mg	50bo	x	x	90mg	x	5go	x	x	430b	x	x	x	x
BO P	78ac	59el	60ac	16ec	18el	50ac	12ao	31arg	45ac	45ac	5ao	5ao	31ao	53ac	50el	10ao	35ao	35ao
BO H	x	x	90a	260a	x	x	220a	210a	x	x	x	50a	x	x	x	x	x	x
Escalade	56	28	65	56	23	60	18	34	55	36	17	25	26	45	25	10	35	30
Équitation	1	8	20	11	18	20	53	54	40	41	23	40	21	13	15	10	20	15
Natation	51	x	30	21	x	40	18	39	60	41	13	20	26	58	20	10	35	25
Piétage	x	8	10	x	8	15	8	24	40	6	13	10	x	13	35	x	x	20
Embuscade	1	2	4	1	2	6	x	1	2	x	1	x	x	1	1	x	x	x
Filature/discrim.	30	10	35	17	31	65	7	41	35	35	5	20	41	28	40	x	35	35
Crochetage	5	5	10	12	21	55	x	5	10	5	10	5	11	13	40	x	x	x
Désarm. pièges	0	0	15	22	21	60	10	10	10	x	15	30	x	8	10	x	x	x
Runes	x	x	x	x	x	x	x	5	x	11	23	30	16	23	50	27	51	55
Utilisation d'objet	x	x	x	x	x	x	x	10	x	56	28	50	21	23	25	17	56	45
Sorts dirigés	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	25	x	38	20	18	59	80
Perception	15	5	30	18	34	65	17	26	40	46	23	55	51	13	20	10	30	45
Comp. secondaire		Archerie 25	Culture 35	Culture 15	Runes 55	Acro. 40		Forge 30	Counes. 30	Survie 35		Étoiles 50		Acro. 35	Spéléo. 40	Pièges 20	Comdt. 30	Éloq. 30
Comp. secondaire		Musique 20	Chants 30	Contors. 15		Voile 15		Culture 15				Jeux 35		Trac. 15	Éloq. 30		Médit. 30	
Langage	Kuduk 5	Kuduk 5	Nahalduk 5	Dunael 5	Khazdul 5	Kuduk 5	Robéric 5	Adlinaic 5	Umitique 5	Sylvain 5	Khazdul 5	Adlinaic 5	Sindarin 5	Adlinaic 5	Sindarin 5	Ouistrain 5	Quenya 5	Sindarin 5
Langage	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Sindarin 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Ouistrain 5	Noir P. 3	Sindarin 5	Ouistrain 5
Langage	Sylvain 3	Sindarin 5	Sindarin 4	Logathig 2	Logathig 2		Dunael 4	Sindarin 5	Labba 5	Quenya 5	Haradric 3	Sylvain 5	Sylvain 5	Haradric 5	Quenya 5	Sindarin 3	Ouistrain 5	Sylvain 5
Langage		Orque 2	Dunael 1				Pikael 2	Quenya 4	Khazdul 3	Noir P. 3	Varadja 1	Quenya 5	Noir P. 4	Agyaric 5	Adlinaic 2		Dunael 4	Robéric 4
Langage								Noir P. 4				Noir P. 4	Dunael 4	Nahalduk 3			Orque 4	Dunael 4
Langage												Dunael 4		Dunael 3				
Liste de sorts								R. chemins	R. chemins	Lénif. spir.	Guéri. sup.	Thérg. dir.	Poés. chants	Contr. sons	Cres. objets	Lisi. supér.	V. lumière	Lisi. supér.
Liste de sorts								Protections	As. nature		Créations			Illusions	Poés. chants	Illusions	V. du vent	V. lumière
Liste de sorts									L. sons/bats.		Thérg. dir.				Mata essen.		Lisi. supér.	Illusions
Liste de sorts											Lénif. spir.				Perc. essen.		Mal. supér.	Lois sorts
Liste de sorts																		Perc. essen.

PJ1 : arc composite +10, 2 niveaux
PJ2 : masse +15 sans malédiction, arc long +10, gantelets de "charme" 1x/jour
PJ3 : arc composite +15, Ceintures de "bouclier" 1x/jour, Bottes d'"atterrissage" 1x/j, "saut" 1x/j, 1 kathkasa, 1 klagul
PJ4 : masse +10, aiguisé +10 aux pièges
PJ5 : marteau de guerre +10, armure +10 aux manoeuvres, 1 degûk
PJ6 : outils +15 serrures et pièges, cape de dissimulation +15, 1 esc, 1 miroma
PJ7 : fabdion +10, additionneur +2, orbe soignant 10 PdC 2x/jour
PJ8 : additionneur +2, bottes +15 filature/dissimulation, 1 miroma
PJ9 : marteau de guerre +10, multiplicateur x2, fusion dessé
PJ10 : additionneur +2, annelette +5 BD
PJ11 : additionneur +2, collerette surnaturel 10% critique à la nuque et +10 JR contre Essence, 3 saruuie
PJ12 : multiplicateur x2, gantelets 50P de "soin"/jour, 5 rewk, 1 miroma, 1 ebor
PJ13 : épée large +15, additionneur +1, lath +10 à "puissance des chants"
PJ14 : arc comp +10, additionneur +2, monocle +5 filtrin/lunette
PJ15 : arc long +15, multiplicateur x2, cuirie de "mur d'eau" 2x/j, 2 miroma, 1 edwin, 1 berildur
PJ16 : additionneur +2, ceinture +10 BD, 2 miroma, chat dessé
PJ17 : multiplicateur x2, arc court +15
PJ18 : multiplicateur x3, arc court +10

Table des PJ

2.2 Légende de la table des PJ

Codes : Voir les caractéristiques des PNJ en page 3 pour une explication détaillée des codes de base. Ce qui suit est une liste d'autres codes et abréviations qui pourraient être ambigus.

Points de pouvoir : Le nombre (le cas échéant) donné entre parenthèses indique la possession d'un objet à bonus de sort et son bonus (voir JRTM, section 4.56 / 15.5).

Bonus de compétence : SA, CS, CR, MA, PL = Déplacement sans armure, en cuir souple, en cuir rigide, en maille, en plates. BO 1MC, BO 1MT, BO 2M, BO L, BO P et BO H = Bonus offensif pour arme à une main contondante, une main tranchante, deux mains, de lancer, à projectile et d'hast.

Armes : Les abréviations utilisées sont les suivantes : ac, arc composite ; al, arc long ; ao, arc court ; arg, arbalète légère ; bo, bolas ; dm, épée à deux mains ; el, épée large ; go, gourdin ; hh, hache ; la, lance ; ma, masse ; mg, marteau de guerre.

Compétences secondaires : Voir JRTM, section 2.33 / 5.4.3. Le bonus correspondant est donné après le nom de la compétence.

Langage : Voir JRTM, TR-1. Le rang pour chaque langage est donné après son nom.

Les autres abréviations utilisées sont les suivantes :

Acro. = acrobaties ; As. nature = aspects de la nature ; Coméd. = comédie ; Con. objets = connaissance des objets ; Contors. = contorsions ; Contr. sons = contrôle des sons ; Eloq. = éloquence ; Etoiles = repérage aux étoiles ; Guéri, sup. = guérisons superficielles ; Hom. Bois = Hommes des Bois ; L. son/lum. = lois du son et de la lumière ; Lénif. spin = lénifiants spirituels ; Liai, supér. = liaisons supérieures ; Lois sorts = lois des sorts ; Mai. esprits = maîtrise des esprits ; Main essen. = main essentielles ; Médit. = méditation ; Noir P. = Noir Parler ; Perc. essen. - perceptions essentielles ; Puis, chants = puissance des chants ; R. chemins = révélation des chemins ; Spéléo. = spéléologie ; Théurg. dir. = théurgie directe ; Truc. = trucages ; V. du vent = voies du vent ; V. lumière = voies de la lumière.

03 · Aventures à Minas Anghen

Loin dans les montagnes, à l'ouest de la ville minière de Cabed Angren, une tour solitaire se dresse au-dessus des arbres rabougris. Les gens du pays racontent aux voyageurs curieux qu'il s'agit de *Minas Anghen* (« La Tour Qui Voit Loin »), résidence de la Prophétesse Níniel, une vieille recluse excentrique. Escaladant la montagne par de petits sentiers tortueux, les voyageurs s'approchent de la tour, et découvrent qu'elle est la partie dominante d'une petite maison forte, ou enceinte, située dans une clairière au pied d'un pic. Il n'y a aucun signe visible d'occupation. Les portes de fer de l'enceinte sont fermées, verrouillées et rongées par la rouille.

3.1 L'histoire de la Tour Solitaire

En 3A 1170, sous le règne du Prince Turgon II de Morthond, un Prophète nommé Glirhuin arriva dans la région, à la recherche d'un endroit tranquille pour poursuivre ses études ésotériques. Il acheta ce sommet au Prince et y amena des travailleurs de diverses origines, dont des nains des Monts Brumeux. Il bâtit sa maison sur les fondations d'une tour de guet Dúnadan. La construction, connue sous le nom de Minas Anghen, avança remarquablement vite et fut terminée à l'hiver 3A 1171.



Glirhuin engagea de nombreux habitants de la région comme serviteurs, sa seule exigence étant apparemment qu'ils n'aient aucune personne à charge ou de parents dans la région. Un de ces serviteurs devint son apprenti et prit le titre de Maître de Minas Anghen à la mort de Glirhuin. Il fonda ainsi la « dynastie » des Prophètes de Minas Anghen, qui se perpétua. Au fil du temps, peu de gens voyaient ces Prophètes, mis à part leurs serviteurs, et le seul signe de leur présence continue

était les voyages des serviteurs en ville pour le ravitaillement (aussi bien à Sara Erech qu'à Cabed Angren).

La dernière Prophétesse de la tour fut Níniel. Elle n'était pas la première femme à ce poste : on trouve traditionnellement le talent de Prophète équitablement partagé entre hommes et femmes. Orpheline à la Maison des Enfants Trouvés depuis l'âge de cinq ans, Níniel fut adoptée par le Prophète Lowenec lorsqu'elle atteint douze ans. Elle quitta la vie pauvre mais joyeuse de la Maison des Enfants Trouvés, où elle jouait avec dix autres enfants, pour celle plus aisée mais isolée de Minas Anghen. Arrivée en qualité de servante, elle devint l'apprentie de Lowenec à peine deux ans plus tard.

Le vieux Prophète était fondamentalement gentil, mais distant et à l'esprit perpétuellement occupé, et les autres serviteurs ignoraient généralement Níniel une fois celle-ci devenue apprentie. Elle grandit, l'enfant solitaire devint une femme solitaire et excentrique. À la mort de Lowenec, Níniel avait 31 ans, et elle était aussi absorbée par ses études que tous ses prédécesseurs. Ne voulant pas infliger les souffrances d'une vie isolée à un autre enfant, elle ne prit pas d'apprenti.

Lorsque la Peste arriva en 1636, Níniel l'apprit de ses observations magiques des villes voisines, mais sa découverte fut inutile. Bien que la tour fut suffisamment isolée pour protéger la Prophétesse et sa maisonnée de la redoutable maladie, le dernier ravitaillement revint trop tard. Un serviteur avait contracté la peste et infecta les autres. Níniel possédait quelques pouvoirs de guérison, et tout alla pour le mieux pendant un temps. Puis, soudainement, les trois serviteurs périrent l'un après l'autre en moins de deux jours. Níniel les enterra elle-même et se retira dans sa bibliothèque. Elle se sentait fatiguée et prise de vertige, et mourut cette nuit-là, seule au milieu de ses livres et parchemins. Personne n'apprit son décès. Si cela n'avait pas été le cas, quelqu'un aurait pu exécuter ses dernières volontés, qui demandaient que tout son argent aille à la Maison des Enfants Trouvés.

L'arrivée de Coerba et Sunil

Deux ans après la mort de Níniel, un homme et une femme arrivèrent à Minas Anghen. Nommés Coerba et Sunil ; ils fuyaient la région de Linhir où ils étaient recherchés pour banditisme et vols. Leurs poursuivants les suivirent jusqu'à Sara Erech, où le couple réussit à s'enfuir de justesse en passant par la fenêtre de derrière de la Taverne des Sept Étoiles. Après avoir observé la maison forte pendant une journée et n'avoir constaté aucun signe d'activité, ils ont précautionneusement escaladé les portes et pénétré dans l'écurie, où ils découvrirent les ossements de deux mules et d'un cheval. Le jour suivant, le couple poursuivi son exploration, déduisant que l'endroit était abandonné. La Chambre des Portes les intrigua, mais ils étaient trop prudents pour chercher plus avant.

Après avoir patienté durant deux semaines que la chasse soit abandonnée, Coerba partit voir s'il pouvait retrouver quelques-uns des anciens membres de sa bande, laissant à Sunil la garde de leur nouveau refuge. Il revint trois semaines plus tard, avec ses vieux acolytes Dirhavel et Vagor, leurs nouveaux amis Mallor et Gorlim et cinq chevaux volés. La nouvelle bande était prête à prendre du service. Le peu d'empressement du Prince Arador à envoyer des patrouilles pour le maintien de la paix assura à la bande de Coerba un travail régulier.

La taille de la bande varia selon qu'elle recrutait de nouveaux coupe-jarrets et en perdait d'autres. Un des membres de la bande, un métis présomptueux nommé Craun, disparut lorsqu'il accepta le défi de

passer par une des ouvertures de la Chambre des Portes. Bien qu'on ne le revit pas, quelques membres de la bande entendirent une voix appelant de quelque part près de la cuisine le jour suivant son départ.

Il y a deux mois, la bande a recruté un nouveau membre très étrange, un vieil homme fou découvert en train d'errer dans les montagnes et de marmonner à propos de fantômes (et de la façon dont ils ont peur de lui). Estimant qu'il pourrait amuser Coerba et Sunil, ils l'ont ramené. Coerba réalisa qu'il devait s'agir d'un Clerc (Animiste) et estima qu'il pourrait être utile d'accueillir quelqu'un capable de les soigner. Il demanda à sa bande de s'accommoder du vieux fou (qui prétend s'appeler Gorghiric) autant que possible. A présent, Gorghiric est convaincu qu'ils adorent tous le Dieu Ténébreux et s'attend à ce qu'ils ramènent une victime à sacrifier très prochainement. Ils sont très indulgents avec lui, surtout depuis qu'il s'est montré un médecin très utile.

Aujourd'hui, personne dans la vallée ne sait si Níniel est toujours vivante. Chacun sait, par contre, que seize marchands ont été tués l'année dernière, dont la moitié sur la route entre Cabed Angren et Sam Erech et deux autres assassinés entre Mornen et Sam Erech. Et chacun sait que le Prince Arador n'a aucun projet pour y remédier. Le commerce a quasiment cessé à proximité de Cabed Angren, les propriétaires locaux, menés par Forlong, ont donc offert 200 pièces d'or (plus tout butin non identifiable en possession des bandits) à quiconque rapporterait la preuve que la vermine a été entièrement anéantie.

3.2 Les PNJ

Les gens présentés ci-dessous sont d'origines diverses, souvent de sang mêlé, essentiellement d'un héritage Dunéen basané. Les influences Dúnedain et nordiques se mélangent à la vieille culture de Dun, donnant à ces gens de Dun des caractères variés.

3.21 Coerba le Serpent

Coerba est un bandit de 32 ans aux origines mêlées. Originaire de Dol Amroth, il n'a jamais su qui étaient ses parents et fut élevé par une vieille femme qui enseignait aux enfants le vol à la tire et le coupage de bourse. Il s'enfuit à l'âge de onze ans et débuta une vie de crimes plus sérieux, tuant pour la première fois deux ans plus tard. Coerba a tué de nombreuses fois depuis, mais il a réussi à garder son humour sardonique. Aimant parler mais quasiment illettré, il est connu pour se vanter, raconter des histoires terribles et chanter faux de vieilles chansons de geste Dunéennes. Son caractère torturé ne lui laisse aucun sens de la pitié.

Grand et basané, Coerba coiffe ses longs cheveux noirs en nombreuses tresses. Sa barbe noire est également nattée. Les acquisitions récentes de Coerba comprennent une extravagante paire de gants de cuir blanc garnie de perles et d'or (10 po), qu'il porte en dépit de leur apparence ternie. Il porte également une ceinture et un fourreau fantaisie de cuir rouge, ornés de perles et d'argent (90 po). Il porte cette ceinture en permanence, bien qu'elle ait perdu beaucoup de son charme, abîmée par une vie de brigandage.

3.22 Sunil Neuf-Doigts

Sunil est une fouine de la pire espèce. Fille illégitime d'un noble de Dol Amroth, elle s'enfuit à l'âge de quatorze ans avec un séduisant soldat. Celui-ci l'abandonna à un prince-voleur de la Vallée du Ringló six mois plus tard, l'échangeant à Spathlin contre un cheval et une bonne épée. Sunil échappa à sa condition en tuant le prince- voleur dans l'année (après qu'il lui ait coupé le petit doigt de la main gauche pour « lui apprendre le respect ») et s'enfuit à Glanhir avec cent pièces d'or et deux chevaux. Là, elle vécut comme une femme raffinée pendant un an. Elle dilapida tous ses gains, une petite fortune gagnée par le vol, le jeu et, parfois, la séduction.

Elle rencontra alors Coerba. Ce fut le coup de foudre. Ensemble, ils ont voyagé, où plutôt fuit, vers Linhir — hors de portée d'un seigneur local nommé Cúin Daer. Après avoir adopté de nouvelles identités et assassiné leur poursuivant, les deux amoureux se sont installés dans la vie plus paisible de bandits les plus talentueux de la ville. Leur bande de voleur sévit dans la région pendant deux ans et demi, mais fut finalement tenue en échec lorsque Faltar le Rôdeur se déplaça depuis Pelargir. Victime d'une guerre des gangs après l'échec d'une embuscade sur la route d'Ethring, ils s'enfuirent à Minas Anghen.

Sunil a la peau claire et les cheveux blancs, avec les yeux bleuâtres d'une Dunéenne et la stature d'une Dúnadan (elle mesure 1 m 72). Sa férocité naturelle, son amour du jeu, et son besoin constant de vivre sur la brèche font de Sunil une fille fascinante. Bien que pas très mignonne, elle irradie de force et de sensualité. Feu de femmes sont aussi attirantes. Même le zézaiement dû à sa langue balafrée n'arrive pas à briser son charme sauvage. Sunil et Coerba ne sont pas exactement amoureux. Ils se disputent sans arrêt, mais chacun est la seule personne en qui l'autre a confiance.

3.23 Le fantôme de Níniel la Prophétesse



À présent un fantôme, Níniel apparaît de temps en temps pour terroriser un pauvre bandit, le laissant hystérique. La bande de Coerba feint d'ignorer ces rencontres, bien que tous suspectent la vérité. Gorghiric voit la Prophétesse morte plus souvent, mais il croit qu'elle est la Dame Blanche de la Montagne, protectrice des morts de froid, et il se contente de prier (ce qui permet à Níniel de drainer de l'énergie du clerc fou, mais elle abhorre la présence du vieil homme, et s'en va toujours avant qu'il ne soit trop faible).

Níniel reste à l'extérieur de la tour la plupart du temps, préférant des séjours nocturnes dans la vallée voisine. Pendant ses voyages, elle est très faible, du fait que Minas Anghen reste le point focal de sa conscience. C'est dans la tour que Níniel périt, et tout ce dont elle se souvient quand elle en sort est qu'elle doit s'assurer que les orphelins de la proche Maison des Enfants Trouvés reçoivent l'argent. Elle peut parfois être entendue dans les moments calmes de la nuit, murmurant :

> *« Les enfants ont faim… faim… l'or doit aller aux enfants affamés… »*

3.24 Gorghiric le Clerc

Gorghiric est un clerc nordique à l'esprit dérangé et d'un certain âge. Son affection pour les spiritueux, et en particulier les herbes « épicées », a provoqué la lente érosion de son solide corps sexagénaire, ce qui lui donne l'apparence d'un homme sauvage rabougri. Toutefois, il adopte occasionnellement un port noble et s'exprime dans un langage soutenu et cultivé, particulièrement lorsqu'il est en colère ou pendant ses instants de lucidité matinale.

Autrefois, Gorghiric servait Uirdicks, le Thyn d'un puissant clan nordique. Il était renommé pour ses compétences en herbes médicinales et son habileté à apaiser les esprits… jusqu'à la mort de sa saur unique (Eosantha), tuée par son fiancé Olcared, neveu du Thyn. Refusant d'accepter l'or traditionnellement offert en réparation pour apaiser son deuil, Gorghiric alla à la maison- longue du malheureux assassin et tua à la fois Olcared et Wuilcared, le père du jeune homme. Puis, lorsque Uirdicks se précipita pour arrêter le carnage, le clerc blessa son propre Thyn, rendant infirme le jeune chef de clan. Gorghiric disparut dans la nuit.

Depuis cette époque, Gorghiric boit pour oublier son forfait. Rester dans les montagnes Dunéennes ne lui a pas apporté le repos, et il est toujours torturé par la vision de sa saur et les fantômes de ses victimes. Il se moque de la richesse et du confort, ne trouve le repos que dans les soins et l'alcool, et hurle souvent lorsqu'il est seul. Voilà sa triste histoire.

3.25 Forlong et le Maître Jongleur

Non loin de Minas Anghen se trouvent d'autres personnes très concernées par tout ce qui se passe aux alentours des ruines.

Duoervis le maître jongleur

Duoervis Cleg, le Maître Jongleur de Cabed Angren, est le frère de deux des marchands locaux qui ont été tués par la bande de Coerba et Sunil. Il veut se venger. Bien que plutôt âgé (75 ans) et corpulent, Duoervis est un adversaire dangereux, dont la loyauté de quinze talentueux et brillants jeunes gens (l'École du Jongleur) est acquise. Ses élèves sont trop jeunes pour risquer de les envoyer à Minas Anghen, mais ils se sont montrés irremplaçables comme messagers et sont à l'affût de tout mercenaire qui pourrait s'avérer utile au service de leur Maître.

Duoervis est un excellant barde et un jongleur inégalé. Portant des tenues bizarres, racontant des histoires grivoises ou embarrassantes, c'est un personnage unique et déstabilisant. Il semble facilement distrait, mais a en fait la capacité de se concentrer sur plusieurs problèmes à la fois. Ses fantaisies soudaines sont en fait calculées et, comme l'ont appris ses meilleurs élèves, sont souvent destinées à laisser ceux qui l'entourent sans méfiance. Ceci explique peut-être le lien curieux qu'il entretient avec son familier Cwaflagur, un furet de guerre dressé qui exécute des tours et fait des courses avec une intelligence incroyable.

Forlong

Le Maître Jongleur s'est allié avec quelques habitants qui désirent également le retour de l'ordre dans la région. L'un de ces hommes se fait plus entendre que les autres : Forlong, terreur des enfants de Duoervis et allié peu amène. Prospère, perspicace et un peu éreinté, Forlong est le plus riche des propriétaires terriens locaux. Lui, sa femme effacée et ses trois enfants frustrés et pourris, vivent dans une belle demeure à Sam Erech, à une cinquantaine de kilomètres de Minas Anghen. Tout au long de ses cinquante-cinq ans, Forlong a assisté à une croissance du commerce et de la démographie dans la région, et il est aujourd'hui courroucé du non règlement du « problème du banditisme ». Il est très surprenant de voir qu'il a rassemblé une petite fortune (200 po) pour récompenser quiconque éradiquerait de la région la vermine des voleurs.

Caractéristiques des PNJ de Minas Anghen

Caractéristiques des PNJ de Minas Anghen

Nom	Niv	PdC	TA	BD	Bouclier	Prot	BO de mêlée	BO de tir	Man. dyna.	Notes
Coerba	4	64	CR/10	35	25	N	78 el	72 cp	15	Combattant/larron
Citadin, el +10, ac +5, dague de jet invisible +20, bottes de bond 1x/j, 1 arpsusar, main gauche +5										
Sunil	4	57	CS/7	30	25	N	87 ha	55 ac	10	Combattant/Larron
Citadine, hh +15, amulette +15 MD, 2 mirenna										
Níniel	12	140	Sans/1	65	N	N	105 ba	—	35	Fantôme Mage/Prophétesse
Dúnadan inférieure, ba +15, 54 PP, conscience 300 m R 3x/j, couronne x3 PP, +15 contre théur., -15 BD										
Gorghiric	5	26	CR/9	10	N	N	10 da	30 al	15	Animiste/Clerc
Nordique, 5PP, additionneur +2, 10 rewk, 1 edram										
Duoervis Cleg	5	40	CR/10	15	N	N	59 la	34 ac	5	Barde
Rural, ao +10, 10 PP, additionneur +1, ceinture de présence 1x/j, 1 kathkusa										
Gaem Wulsen	1	18	Sans/1	20	15	N	20 el	15 ac.	10	Barde
Rural, fuira tout combat										
Eriel	4	21	Sans/1	20	N	N	10 da	30 ac	5	Mage/Prophétesse
Rurale, 16 PP, multiplicateur x2, cape d'invisibilité 1x/j										
Forlong	2	30	Sans/1	15	N	N	20 el	10 cp	20	Combattant/Guerrier
Sang mêlée humain, propriétaire terrien, el +5, Bourse des Vrais Valeurs (détecte les pièces contrefaites et dépréciées)										
Dagnir	1	31	CR/9	30	25	B/J	35 el	30 cp	10	Combattant/Guerrier dunéen
Gorlim	1	28	MA/13	20	20	N	40 fa	30 ac	5	Combattant/Guerrier citadin
Vagor	1	30	CR/10	25	20	B/J	35 ha	30 cp	10	Combattant/Guerrier dunéen
Pwyll	1	31	CR/9	25	20	N	35 el	30 al	10	Combattant/Guerrier rural
Hirgon	1	27	CS/7	20	20	N	40 ci	20 ac	5	Combattant/Guerrier citadin
Dirhavel	1	30	MA/14	20	15	B/J	45 hb	20 ac	10	Combattant/Guerrier rural, hha +5
Treva	1	14	Sans/1	15	N	N	15 ec	—	10	Cuisinière rurale

* — L'armure ou l'arme est magique ou de qualité supérieure

Codes : Les caractéristiques données décrivent chaque PNJ. Une description plus détaillée des PNJ les plus importants se trouve dans le corps du texte. Certains codes s'expliquent d'eux-mêmes : Niv (niveau), PdC, Bouclier, et Man. dyna. (bonus de manœuvre dynamique). Les autres codes sont détaillés ci-dessous. Une indication entre parenthèses signifie que le PNJ possède un objet ou sort équivalent.

TA (type d'armure) : Le code donne le TA de JRTM (Sans = sans armure, CS = cuir souple, CR = cuir rigide, MA = maille, PL = plates). Le nombre est le TA équivalent pour Rolemaster.

BD (bonus défensif) : Le bonus défensif comprend les caractéristiques et le bouclier. Les indications de bouclier incluent le bonus de qualité (5 = un bouclier +5).

Prot (protection) : "B" et "J" servent à indiquer protection de bras et de jambe.

BO (bonus offensif) : Abréviations des armes suivant le BO : fa-falchion, ec-épée courte, el-épée large, ci-cimeterre, dm-épée à deux mains, ma-masse, hh-hache, mg-marteau de guerre, hb-hache de bataille, pg-pioche de guerre, go-gourdin, ba-bâton, da-dague, la-lance, lc-lance de cavalier, ja-javelot, ah-arme d'hast, fr-fronde, ac-arc composite, ao-arc court, al-arc long, alg-abalète légère, ald-arbalète lourde, bo-bola, fo-fouet, ej-étoile de jet, hb-hallebarde, hha-hache d'armes, pierre (grande attaque d'écrasement). Les attaques d'animaux et sans-armes sont abrégées suivant les codes de la table principale des animaux. Des combattants non entraînés dans un type d'arme (p. ex. des orques non entraînés au tir) subissent une pénalité de -25 à l'attaque. Les BO de mêlée et de tir indiquent le meilleur bonus d'arme de la catégorie de ce combattant.

Caractéristiques des PNJ de Minas Anghen

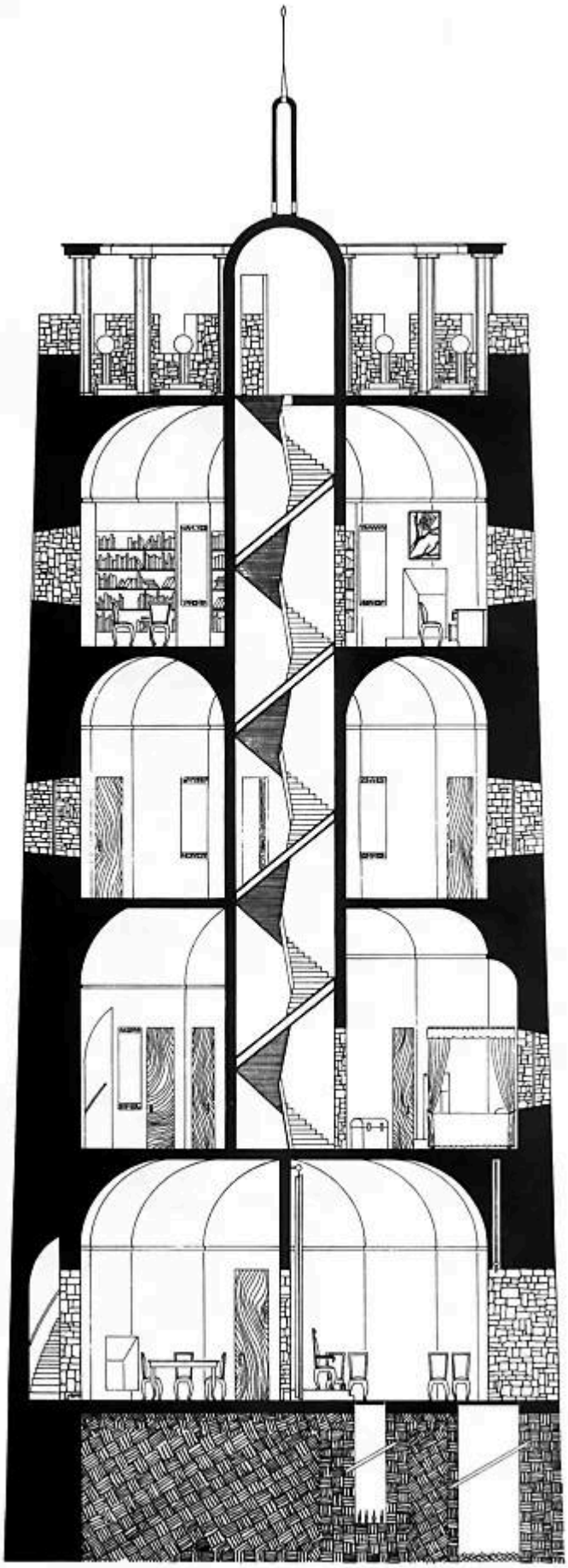
3.26 Eriel la Prophétesse

Eriel est une belle jeune femme exceptionnelle avec un cœur de pierre. Prophétesse de Rendûl sur le Morthond, elle cherche à devenir l'héritière de la longue lignée d'enchanteurs de Minas Anghen. C'est pourquoi elle est venue à Cabed Angren, où elle utilise des dizaines de déguisements pour manipuler la population. Seule la présence de Duoervis la gêne. Mais à la condition qu'elle puisse maintenir le clan du Maître Jongleur à distance, elle a de grands projets pour le trésor de Minas Anghen.

Normalement, Eriel à des cheveux noirs et des yeux violets. Elle mesure 1 m 65, et se déplace avec la grâce, la fluidité et la sensualité d'une chatte. Sa voix profonde est légendaire dans les tavernes de sa ville natale. Aucun homme sur lequel elle a posé les yeux ne lui a échappé, la plupart la désirant sans pouvoir se contrôler.

Malheureusement, son orgueil a grandi en même temps que son pouvoir, et elle compte trop sur elle et sur ceux qu'elle a envoûtés. Eriel se moque des longues réflexions avant l'action chez ses pairs, même les plus brillants, et a une aversion maladive pour ceux qui l'entourent. Cette amertume la rend à la fois dangereuse et vulnérable.

3.3 Description de Minas Anghen

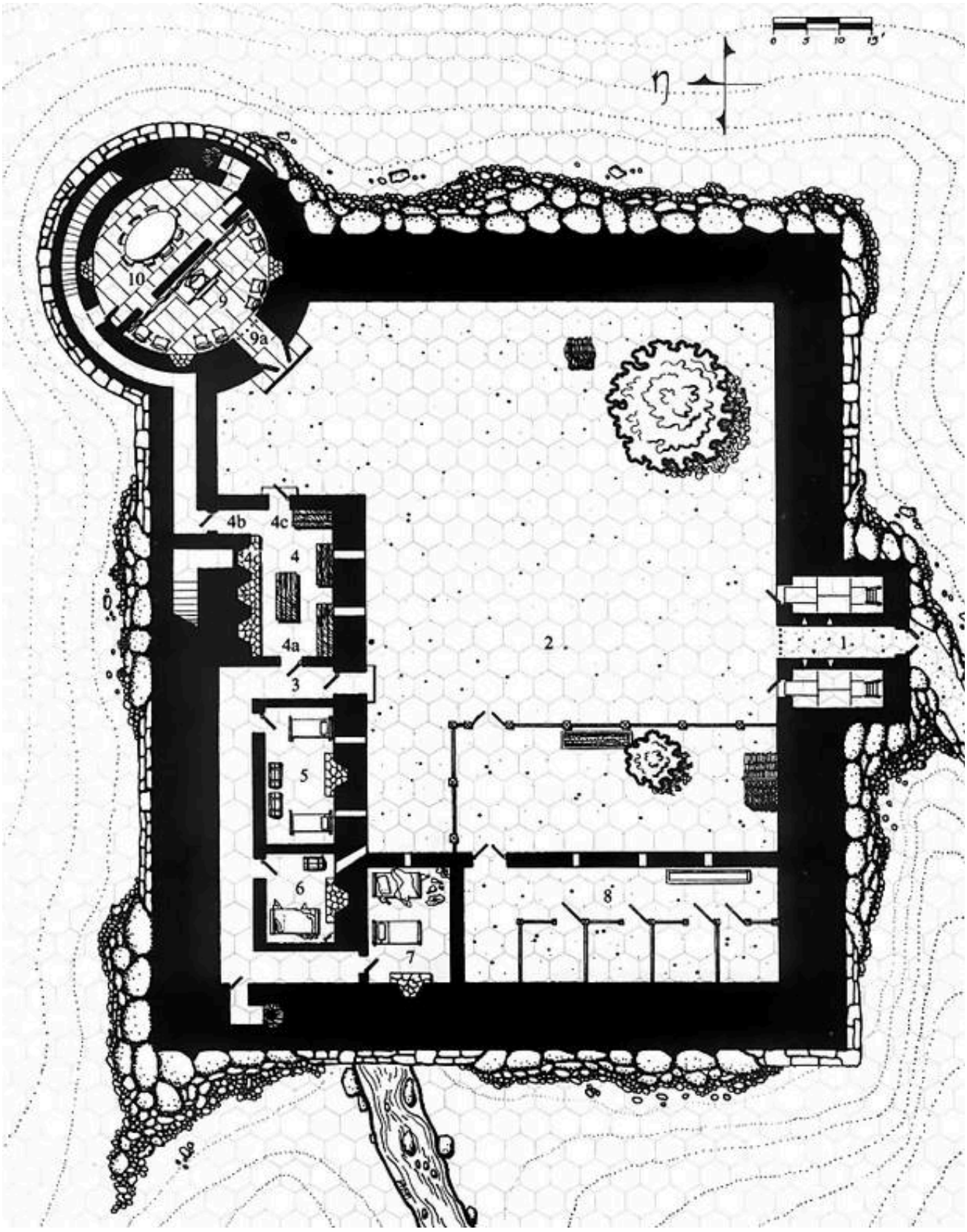


Minas Anghen est une tour de guet légèrement en ruine construite dans les premiers jours des Deux Royaumes en Exil (vers 3A 77). Elle est perchée dans une montagne sauvage, surveillant le défilé stratégique à l'est. Ronde et plutôt élégante, la tour s'élève à 20 mètres au-dessus des constructions basses en pierres à ses pieds. Le mur d'enceinte de cette enclave mesure 6 mètres de haut et contient une cour sur laquelle donnent le châtelet d'entrée, la cuisine, les écuries et des baraquements. Des plaques de fer arment les deux battants de la porte de chêne et la herse de l'entrée. Ouvrable uniquement depuis le châtelet d'entrée, elles ferment l'unique accès à Minas Anghen, mis à part deux petites poternes (chaque porte est très difficile, -20, à briser, même avec un bélier).

Minas Anghen est faite d'un inhabituel granit noir comme du charbon et couverte de tuiles blanches en calcaire. Les sols sont soit en calcaire, soit en ardoise. Merveilleusement sculptée, la tour proprement dite est faite de blocs taillés en losanges qui s'encastrent les uns dans les autres — pierres qui ne nécessitent probablement pas de ciment, mais qui sont tout de même renforcées par un mortier rouge.

3.31 Structure extérieure

1) Châtelet d'entrée · **Niveau inférieur**. Il y a une herse comme barrière intérieure de la maison forte. On peut entrer dans le châtelet par chaque côté. Des échelles conduisent au niveau supérieur. **Niveau supérieur**. Les fenêtres sont en fait des meurtrières et des assommoirs percent le sol au-dessus du passage d'entrée. Deux braseros (avec des chaudrons suspendus à des chaînes) sont disposés de façon à ce que l'eau chauffée dans les chaudrons puisse être déversée par les assommoirs. (La victime subit une attaque +50 = à une boule de feu).
2) Enceinte · La cour était autrefois couverte d'herbe, mais elle est aujourd'hui à l'état de friche. Il y a un puits, deux pommiers, un enclos avec une mangeoire à chevaux, et un poulailler. Une construction basse à un étage court le long des murs nord et ouest. La tour se situe dans l'angle nord-est.
3) Couloir · Accès aux quartiers des serviteurs.
4) Cuisines · Deux foyers, dont l'un avec un four à pain, dominent la pièce principale en brique. Les murs sont couverts d'étagères sur lesquelles est rangé un assortiment de casseroles, pots décorés et autres ustensiles de cuisine de bonne qualité (et sans doute volés). La cuisine est en désordre, parce que Treva, l'esclave blonde de 19 ans des bandits, ne peut pas faire le ménage toute seule. De temps à autre, Sunil en a assez et envoie les plus jeunes bandits aider la jeune femme à faire un peu (très peu) de ménage. Lorsqu'elle ne travaille pas ou ne rêve pas à un moyen d'échapper à sa prison infernale, Treva dort ici. La cuisine compte quatre portes : une (4a) conduit aux quartiers des serviteurs, une autre (4b) à un couloir en direction de la tour, une troisième (4c) s'ouvre sur la cour, et la dernière (4d) donne sur des escaliers vers le niveau inférieur (voir 3.33, n° 19).



Structure extérieure de Minas Anghen

5) Chambre de Dagnir et Gorlim · Il s'agissait du salon des serviteurs. Cette salle abrite aujourd'hui Dagnir et Gorlim. Elle contient deux lits et deux coffres fermés, difficiles (-10) à crocheter. Le coffre de Dagnir contient 21 po et une bouteille de bon vin de Belfalas. Celle de Gorlim contient 16 po et un

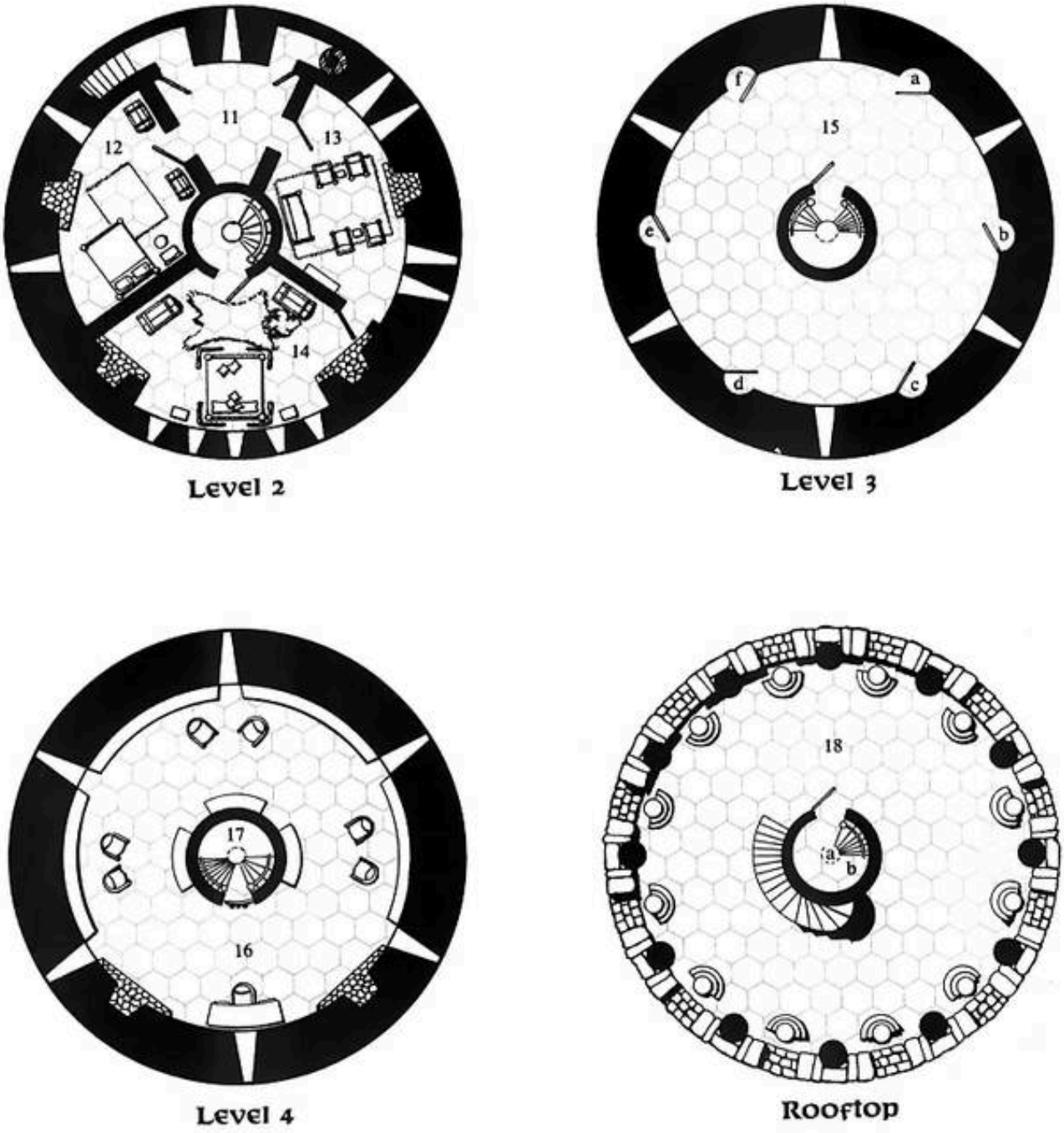
livre, Récits de derrière le bosquet, un ouvrage rare de dessins osés et d'histoires paillardes (il ne sait pas lire) valant 15 pa.
6) Chambre de Dirhavel · Sa chambre en désordre contient trois épées larges supplémentaires et huit bouteilles de vin (dont trois vides) sous le lit. Une immense hache d'armes (utilisée comme arme d'hast +5 ou hache de bataille -5) est appuyée dans un coin. Le lit est couvert d'un couvre-lit de satin bleu taché. Un coffre fermé, difficile (-10) à ouvrir, renferme différentes tuniques de laine et une bouteille d'huile qui fuit (pour nettoyer les épées). Sous les tuniques se trouve une bourse contenant 75 po et une petite jarre contenant cinq baies de mirrena. Une grosse chaîne en or valant 100 po est cachée SOUS le double fond du coffre, dans un compartiment très difficile (-20) à détecter.
7) Chambre de Vagor et Pwyll · Ces ceux-là forment un drôle de couple. La moitié de la chambre appartenant à Pwyll est scrupuleusement rangée et nettoyée, alors que dans celle de Vagor, un phacochère ne retrouverait pas ses petits. Ils se détestent cordialement, mais aucun ne veut coucher dans l'écurie et ni Dagnir ni Gorlim ne veulent permuter avec l'un d'eux. Caché sous le lit impeccablement fait de Pwyll avec une couverture blanche fourrée se trouve une couronne en or incrustée de tourmaline (la plupart des gens estimeront qu'il s'agit d'émeraudes, mais elles ont moins de valeur) valant 60 po. Pwyll possède 7 po et les porte toujours sur lui. Vagor a un anneau d'argent orné d'un jargon (que l'on peut prendre pour une topaze). L'anneau vaut 10 po et est caché dans une vieille botte sous le lit de Vagor, au milieu de nombreux détritus : trognons de pomme, bouteilles vides, vêtements sales, os de poulet, vieux chiffons, …
8) Écurie · Les chevaux couchent sur des feuilles mortes plutôt que sur de la paille et reçoivent rarement du foin, mais parfois de l'avoine, si les voleurs arrivent à en dérober. Trois des chevaux sont de vieilles cames (l'un d'eux n'a pas de box et vit dans l'enclos), mais les deux autres sont de bons chevaux légers, rapides et sûrs (+5 à toute manœuvre en selle). L'un est baie, l'autre pie.

3.32 La tour

9) La salle d'audience · Cette salle dallée de bleu était utilisée par le prophète dans les rares occasions où quelqu'un venait le consulter sur des sujets nécessitant une aide magique. Un grand fauteuil de chêne noir, semblable à un trône, avec des garnitures de laine blanche, est placé sur une estrade centrale. Huit chaises de hêtre courent le long du mur. Une herse intérieure (9a) est contrôlée depuis le fauteuil de chêne par une pédale cachée sous un repose-pieds capitonné rivé à l'estrade. La herse est extrêmement difficile (-30) à ouvrir, tandis que la pédale est très difficile (-20) à voir. Le bras gauche du fauteuil contrôle deux pièges. Ayant la forme d'une aile d'oiseau, le bras cache une poignée pivotante difficile (-10) à discerner.

- **Piège 1** · Faire pivoter à gauche la poignée ouvre un panneau de 3 m x 1,5 m dans le sol (1,5 m de chaque côté de la herse). Les 15 m de la fosse invitent la victime à une mort rapide. Au fond (après une attaque +20 de chute/écrasement), la pauvre victime plonge dans l'eau furieuse d'un torrent souterrain qui court sous la tour et surgit hors de la falaise environ vingt mètres plus loin. Si la victime est emportée par les flots (extrêmement difficile, -40 à négo-1 cier), elle risque de se retrouver à l'extérieur, dans les Chutes du Long-Regard, une série de quatre cascades (quatre attaques de chute/écrasement à +90).
  Pour refermer et réarmer la trappe, il suffit de ramener la poignée en position centrale.
- **Piège 2** · Faire pivoter à droite la poignée provoque l'ouverture d'une trappe de 1,5 m de large qui entoure toute l'estrade. Sous la trappe se trouve une fosse de 6 m garnie de pieux acérés (attaque +20 de chutes/écrasement plus une à cinq attaques +75 de lance).
  Le piège se réarme comme le premier. Au fond de la pièce, une immense tapisserie, commençant à peine à montrer des signes de vieillesse, est suspendue par des anneaux à une barre de fer. Elle dissimule deux passages vers la pièce de derrière. Coerba joue parfois ici au maître du château, mais l'endroit n'est en général pas utilisé.

10) Salle à manger · Une table ovale longue de 2 m, de chêne autrefois poli, compte encore huit sièges. Elle est à présent couverte d'initiales et de graffitis gravés. Il y a deux portes : l'une conduit à un cabinet, l'autre à un couloir avec un escalier montant d'un côté et conduisant aux cuisines de l'autre.



La tour de Minas Anghen

11) Entrée · Une fenêtre éclaire ce couloir étroit. Il y a une porte vers des toilettes et deux autres vers des chambres.
12) Chambre de Hirgon · En sa qualité de lieutenant de Coerba, Hirgon a droit à des quartiers de luxe. C'est un dandy, et sa chambre le montre bien. Un miroir dans un cadre de jade sculpté (valant 15 po) occupe la place d'honneur sur le mur. Le lit a. un couvre-lit de satin pourpre, avec un duvet et des draps de fine laine. Deux coffres, tous deux fermés et très difficiles (-20) à ouvrir, sont pleins de tissus précieux et de tuniques de soie. Sous une pile de tuniques, une bourse contient 32 po et une bouteille de verre de couleur verte contenant 5 doses de cresson doré. 50 autres po sont cachées derrière une pierre descellée de la cheminée, une cachette difficile (-10) à détecter.
13) Salon de Sunil et Coerba · Cette chambre était la préférée de Níniel. C'est une pièce agréable avec des chaises en pommier tapissées de soie or et une étagère couverte de bibelots. La plupart ne sont que des babioles de céramique sans valeur, mais une petite pomme sculptée est en jade et vaut 30 po.
14) Chambre de Sunil et Coerba · Un lit à baldaquin est drapé de velours vert sombre brodé de fils d'or. Un pan entier manque car Sunil aime tant ce tissu qu'elle s'en est fait une robe. Un tapis bleu en peau d'ours est placé sur le sol. Sous le tapis est caché un compartiment secret de 60 cm de côté, très difficile (-10) à détecter.

- **Piège 3** · Si la cachette est ouverte sans avoir auparavant appuyé sur la rose centrale du motif gravé sur la cheminée, une pluie de traits d'arbalète s'abat du plafond. Quiconque se trouve à moins de 1 m de la cachette subit de une à quatre attaques +20 d'arbalète. Dans le compartiment, on trouve 105 po ; une petite boîte sculptée dans une grande améthyste, valant 30 po et contenant deux tyr-fira (une feuille qui restaure la vie si elle est administrée dans les 56 jours suivant le décès, valeur 1.200 po) ; un bracelet d'argent incrusté de grenat (110 po) ; un collier d'électrum avec des péridots (transparents vert pâle) et héliotrope (transparents jaune d'or) (90 po) ; un petit sac contenant une minuscule chausse-trape (piège à pieux portable) avec des pointes acérées enduites d'asperuge (une à quatre attaques de tous petits animaux si quelqu'un met simplement sa main dans le sac et fouille) et un anneau de platine et d'or orné de morganas (rose transparent, valant 125 po). Deux gros coffres de chêne noir renforcés de fer sont très difficiles (-20) à ouvrir, et sont remplis des vêtements de Sunil et Coerba. Sous ceux de Coerba se cache une petite bourse rouge contenant 42 po, une bourse bleue contenant 8 baies de mirrena et une brune contenant un jeu de cartes. Coerba l'ignore, mais si les deux as rouges sont déchirés en deux, les morceaux exploseront comme une boule de feu +20 trois secondes plus tard. Sous les vêtements de Sunil se trouve un flacon de parfum en cristal valant 2 po et une bourse de soie bleue contenant 26 po. Une porte dans le mur intérieur donne sur un escalier en colimaçon montant à l'étage supérieur.

15) La Chambre des Portes · Cette étrange chambre couvre un étage entier de la tour. II n'y a aucun meuble, bien que les murs en chêne soient finement ouvragés et que le sol dallé soit recouvert de beaux tapis. Six portes (a-f) sont également réparties autour de la pièce. Suivant le plan original, la porte immédiatement à droite de l'entrée des escaliers est la porte « a », et l'alphabet se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'on ouvre l'une des portes, il semble n'y avoir rien derrière, sinon une brume grise. Si quelqu'un s'avance dans la brume et que plus de 25 kg de sa masse passe au-delà du seuil en laen bleu, il pénètre ailleurs. La porte 15e l'emporte immédiatement à la bibliothèque du Prophète à l'étage supérieur. Toutes les autres portes déposent l'intrus dans la prison secrète loin en dessous de la maison forte (voir n° 25).
16) Bibliothèque du Prophète · Le squelette de Níniel occupe toujours la chaise du bureau. Il est écroulé en avant, la tête reposant sur les bras. Un bandeau en or a glissé du crâne et entoure à présent son cou. Il fonctionne comme un casque (lorsqu'il est autour de la tête !). Elle a une amulette d'or et d'émeraudes (environ 200 po) autour du cou qui sert de multiplicateur de PP x3 et ajoute +15 aux JR contre la théurgie. Il ajoute également +15 au BD du porteur. Un anneau de mithril autour de son doigt (le *Cor Tirin*, ou « Anneau du Prophète », valant 200 po) sert de clé au Caveau du Prophète. Les six fenêtres de la pièce ne peuvent être vues de l'extérieur. Leur verre est enduit d'une peinture

magique à base de mithril (ithilcaid) qui permet de doubler la portée de la vue vers l'extérieur (+50 à la perception) mais qui est opaque de l'extérieur. Les livres sur les rayonnages couvrant les murs sont essentiellement consacrés aux études des arcanes intéressant les prophètes (et peuvent être vendus à l'un d'eux pour 1.000 po, si un acheteur suffisamment riche se présente). L'un, intitulé La Tour de Gilrhuin, contient des instructions pour utiliser l'Anneau du Prophète, ainsi que d'autres clés pour se déplacer dans la tour. Le livre indique également que le tiroir gauche du bureau de Níniel (16a) contient une certaine petite boîte de bois (« La Boîte des Vitraux »), avec neuf compartiments, rangés trois par trois.

Boîte des Vitraux

Le compartiment central est vide, alors que les 8 autres contiennent chacun un cube de verre coloré. Le livre les appelle rouge/prison, bleu/dehors, vert/caveau, jaune/toit, orange/chambre des portes, violet/guérison, noir/nulle part, blanc/conservation. Si un cube est dans le compartiment central, toute personne entrant dans le fût central de la pièce, la « Porte du Prophète » (n° 17), sera envoyée dans l'endroit associé. Si le cube est ôté du compartiment central, quiconque se trouvant dans l'endroit correspondant à « l'autre côté de la Porte du Prophète » sera rapporté par cette porte, pour autant qu'il soit toujours vivant.

a) Cube noir · Le cube de la mort immédiate, envoyant les victimes des dizaines de mètres sous terre.
b) Cube blanc · Suspend les gens entre les dimensions jusqu'à la guérison obtenue en plaçant le cube violet au centre. Pendant la suspension, le corps ne vieillit pas et ne se détériore pas. Une seule personne peut être suspendue à un moment donné.
c) Cube bleu · Place la personne près de la sortie secrète du niveau inférieur (voir n° 23), conduisant dans une petite caverne à quatre kilomètres à l'ouest.
d) Cube vert · Envoie une seule personne au Caveau du Prophète (n° 27), mais ne fonctionne que si la personne dans la Porte du Prophète porte l'Anneau du Prophète. Une fois cette personne dans le caveau, l'anneau peut être renvoyé pour être utilisé par une autre personne en le plaçant dans le creux d'un cube vert correspondant situé sur un pilier du caveau. L'anneau apparaît alors dans le creux du cube vert dans la Boîte des Vitraux. Une personne sans l'anneau peut tout de même sortir du caveau.
e) Cube jaune · Envoie l'utilisateur sur une dalle de calcaire jaune (18b) proche du centre du dernier étage (voir n° 18).
f) Cube orange · Envoie la personne sur une dalle orange dans la Chambre des Portes (voir n° 15).
g) Cube violet · Soigne les personnes de tout dommage physique qui n'a pas encore terminé son œuvre (c.-à-d. qu'il soigne une hémorragie ou une blessure qui n'a pas été déjà soignée, mais pas une maladie qui est venue et repartie.) Il soigne les gens suspendus par le cube blanc.
h) Cube rouge · Envoie l'utilisateur dans une cellule de grès rouge de la prison secrète, sous la maison forte.
Les autres tiroirs du bureau contiennent des livres de compte, de l'encre, des plumes, un couteau à tailler, de la cire à cacheter, des parchemins, du sable pour effacer les fautes, et un anneau où sont accrochées toutes les clés ouvrant les portes conventionnelles du bâtiment.

Il y a également une boîte de verre noir opaque, dans laquelle se trouve 10 baies de mirrena, 6 doses de camomille du guérisseur, 2 doses de sorrel douce, une de tyr-fira, et deux bursthelas. Tout est parfaitement frais et utilisable. La boîte garde indéfiniment fraîches jusqu'à quatorze doses d'herbe.

Les Tableaux de la Bibliothèque

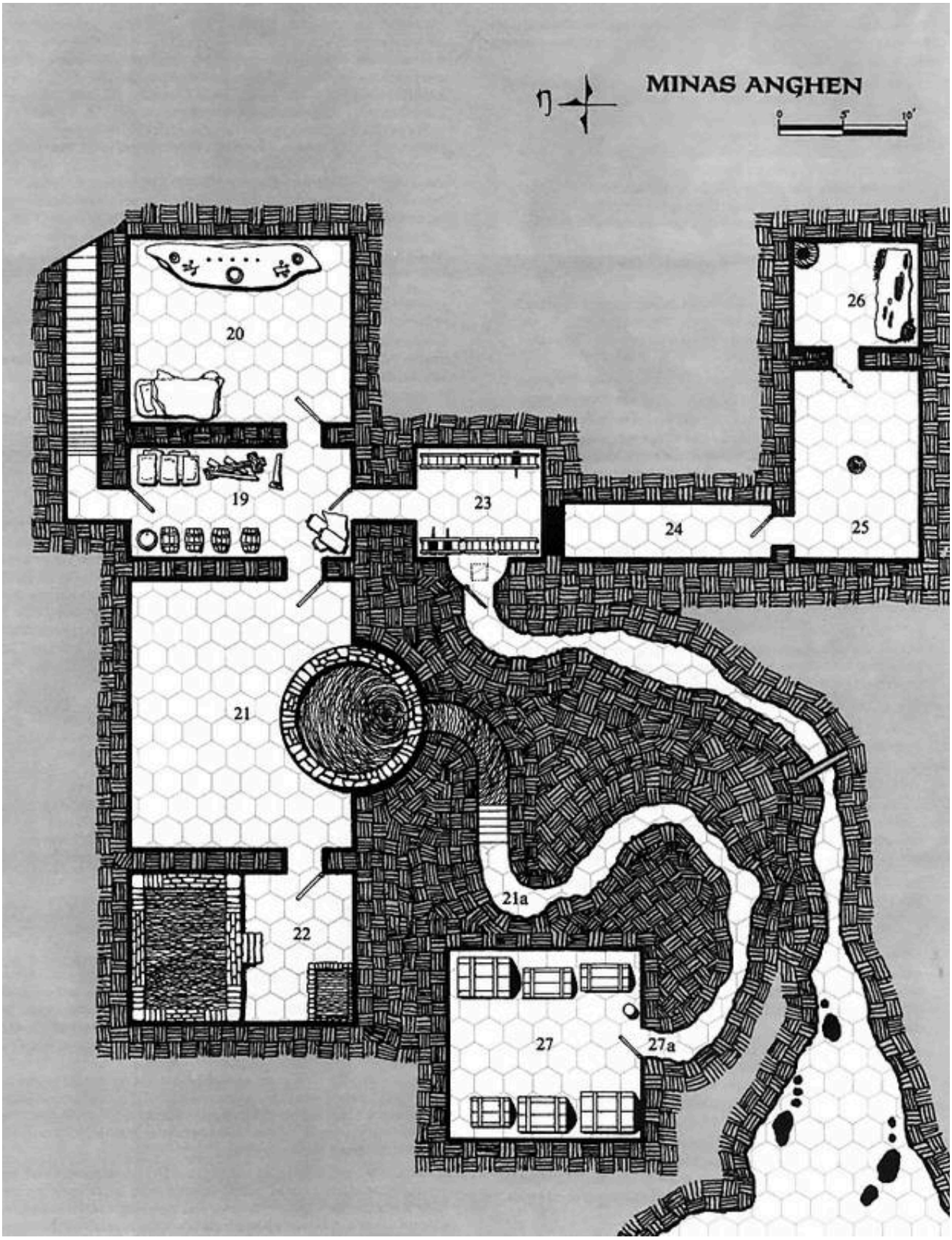
La Bibliothèque du Prophète est décorée de six beaux tableaux, deux d'entre eux servant de « fenêtre » mystique.

La Toile · Une personne peut être transférée de la prison secrète (n° 25) à la prison souterraine plus accessible (n° 26) en utilisant cette peinture enchantée. Le tableau représente une mouche prise dans une toile d'araignée. Si quelqu'un portant l'Anneau du Prophète la fixe pendant trois rounds, la peinture se transforme en fenêtre donnant sur la prison secrète (n° 25). En tournant trois fois l'anneau autour de son doigt, le porteur ordonne le transfert.
Le Nain · Un autre tableau représente un Nain forgeant une épée en or sur une enclume en argent. En fixant la scène tout en portant l'anneau, la scène se dissipe en trois rounds, révélant un petit compartiment contenant un anneau de six petites clés (chacune d'elle ouvrant un des six coffres dans le Caveau du Prophète, n° 27).
Il y a quatre autres toiles sur les murs, représentant un Elfe chantant à la lueur de la lune, un Hobbit mangeant des pommes sous un arbre, un Humain comptant des pièces d'or, et un Ent se tenant au milieu d'un bosquet de Huorns (ce dernier est un travail subtil et, pour les ignorants, peut sembler représenter un groupé d'étranges arbres).

17) La Porte du Prophète (cage d'escalier) · La « Porte du Prophète » est en fait une pièce circulaire dans le pilier central de la tour. Elle apparaît normalement comme faisant partie de l'escalier en colimaçon qui dessert les différents étages. Ici, cependant, les marches et les murs sont faits de bois d'if poli et absolument ininflammable. La porte en if sculptée a trois poignées : celle de gauche à un bouton entièrement rond ; celle du centre à un bouton sur lequel est gravé un bas-relief représentant un cube ; sur celle de droite sont gravées deux épées enflammées croisées. Le bouton de gauche ouvré et ferme la porte normalement. Lorsqu'il pivote à gauche, le bouton central met en action une série de contrepoids qui déplace les marches avoisinantes. Celles sous la porte glissent vers le haut pour former un sol, tandis que celles plus haut glissent vers le bas, formant ainsi une pièce. Cette pièce est la Porte du Prophète, et c'est seulement dans cet état qu'elle peut être utilisée avec les cubes de la Boîte des Vitraux. Le bouton de droite est un piège magique. S'il est tourné, il déclenche un sort de 5e niveau, « Épée en Feu » : toutes les épées métalliques dans un rayon de 9 m (et échouant au JR) s'enflamment. Un échec au JR de 01-50 entraîne un feu dangereux, où la victime subit un critique de chaleur chaque round de contact avec une épée en feu (1er rd = « A », 2e rd = « B », 3e rd = « C », 4e rd = « D », 5e rd = « E », 6e rd = « E » + « A », etc.) Un échec au JR de 51 ou + provoque une explosion de flammes, avec une attaque supplémentaire pendant le 1er round (+50 boule de feu) à tous ceux à moins de 1 m 50. C'est une manœuvre de routine (+30) de lâcher une épée à la main. Si elle est dans un fourreau sur le côté ou sur l'avant, s'en débarrasser est une manœuvre difficile (-10). Si elle est rangée dans un sac ou suspendue dans le dos, la saisir est une manœuvre extrêmement difficile (-30).
18) Plate-forme d'observation du toit · Le dernier étage est un lieu magique. Bien qu'ouvert, il a un toit de tuiles blanches ainsi qu'une cheminée centrale (18a) placée en haut de l'escalier. Un feu allumé dans cette cheminée alimentait autrefois un Bâtonnet de Lumière disposé au-dessus, créant ainsi un puissant signal lumineux. Devant le foyer se trouve une volée de marches, dont l'une est faite d'une dalle de calcaire jaune (18b). C'est ici que les gens transportés depuis ou vers la Porte du Prophète se tiennent (voir n° 16, 17). Une colonnade ouverte fait le tour du dernier étage et porte le toit. Le vent hurle à travers le mur crénelé. Entre chaque colonne, sur un piédestal faisant face à chaque créneau, se trouve une petite (35 cm de diamètre) boule de vision en laen. En grimpant sur les deux marches et en regardant à travers la boule, on peut voir très distinctement jusqu'à 30 lieues (environ 145 km). Ces Pierres de Vision magique permettent une observation spectaculaire de tout ce qui se trouve à découvert, ignorant les arbres, les murs ou les hauteurs qui viendraient s'interposer.

Mais l’obscurité bloque la ligne de vue et la nuit ou les nuages obscurcissent la vision. Ainsi, l’intérieur non éclairé de cavernes ou de bâtiments ne peut être observé. Les douze boules permettent seulement une vision dans un angle de 30° et chacune pèse 100 kg. Elles sont extrêmement difficiles (-30) à déloger et perdent tout pouvoir magique quand elles sont séparées de leur piédestal magique.

3.33 Sous la maison forte



Sous la maison forte

19) Cave · Autrefois, c'était une grande salle. La plupart des provisions d'origine ont disparues, mais les bandits ont récemment apporté 20 sacs d'avoine, 5 tonneaux de vin, 8 jambons secs, un sac de carottes et 3 rouleaux de lainage vert. Il reste quelques planches, une scie, un marteau et une boîte de clous abandonnés par l'homme à tout faire de Níniel.
20) Chambre de Gorghiric · Pour une raison que lui seul connaît, le clerc fou veut vivre sous terre ; les bandits l'ont donc laissé nettoyer cette ancienne cave. Il a une paillasse dans un coin et un autel primitif contre le mur du fond.
21) Salle d'eau · Un bassin de pierre est rempli d'une eau pure et claire d'un torrent de montagne qui coule à l'intérieur par une fontaine contre le mur et qui ressort par le fond. L'eau est captée à une rivière et est rejetée dans un conduit d'eau qui débouche sur le cours d'eau souterrain qui passe sous la tour. De là, elle continue vers les Chutes du Long-Regard (voir piège n° 1 au n° 9 ci-dessus). À trois mètres dans le tuyau d'évacuation de 1,20 m sur 1.20 m se trouve un passage latéral rempli d'eau. En descendant à la nage le tuyau d'évacuation à 45° (une manœuvre très difficile, -20) puis en remontant le passage latéral, on peut atteindre un escalier. Trois marches plus haut et on rejoint le niveau de l'eau. L'escalier relie le passage latéral (21a) à un couloir secret tortueux qui aboutit au Caveau du Prophète (voir n° 27a).
22) Bains · Le petit bassin a une arrivée d'eau permanente, du savon et des brosses à récurer pour se laver avant de plonger dans la grande bassine chauffée. L'eau s'écoule dans la grande bassine en cuivre quand le robinet sur le mur est tourné vers le haut. Un foyer sous la bassine peut être utilisé pour chauffer l'eau, ce qui demande deux bonnes heures. Le feu peut être étouffé en fermant les trous de ventilation disposés autour du foyer.
23) Cave à vin · Níniel buvait très peu, la réserve était donc très basse, et Coerba et ses hommes se sont occupés du reste. Une porte d'if conduit à une sortie de secours, en cas de siège ou d'attaque. Renforcée de fer, elle est difficile (-10) à crocheter. Cette porte est cachée derrière une rangée de casiers à bouteilles, qui glisse sur le côté pour découvrir une petite cache secrète et la porte. Les bandits ne l'ont pas encore découverte, puisque qu'elle est très difficile (-20) à percevoir. Sur le sol de la cache, entre le fond du casier et la porte, se trouve une dalle bleue. Cette dalle sert d'entrée et de sortie magique pour ceux qui sont transportés par le cube bleu de la Boîte des Vitraux (voir n° 16 à c).
24) Passage secret · Conduit à la prison souterraine (n° 26). Il est difficile (-10) à trouver.
25) Prison secrète · La porte de pierre est verrouillée et très difficile (-20) à ouvrir. Au centre du sol se trouve un trou de 20 x 20 cm. Au-dessus se trouve une poulie avec des chaînes qui permet de descendre un petit panier dans le trou (pour la nourriture). Sous le trou, 18 m plus bas, se trouve la prison secrète. Les intrus passant dans la brume de l'une des portes de la Chambre des Portes, exceptée la 15e, sont expédiés dans cette prison (voir n° 15). Il en va de même pour ceux qui sont pris dans la Porte du Prophète lorsque le cube rouge est placé au centre de la Boîte des Vitraux (voir n° 16h). Ces pièges sont les seuls moyens d'entrer. La seule sortie est également magique, et demande le transfert de cette cellule vers la prison souterraine (n° 26) qui se trouve à côté par l'utilisation du tableau intitulé « La Toile » qui se trouve dans la bibliothèque (voir n° 16). Actuellement, la seule chose qui présente un intérêt dans la cellule est le cadavre pas complètement décomposé de Craun, le membre aventureux de la bande de Coerba. Les restes de Craun sont accompagnés d'un falchion +5 et d'une amulette qui ajoute +5 à tous les JR contre la théurgie (et, pour RM, contre le mentalisme), ainsi que de 26 pa.
26) Prison souterraine · Elle contient les restes pourris d'un matelas de chanvre et un trou d'aisance. La grille de fer est ouverte, mais peut être verrouillée. Elle est alors difficile (-10) à ouvrir.
27) Caveau du Prophète · Une forte odeur flotte dans cette pièce aux murs recouverts de bois d'if. Les deux seules façons d'y entrer (mis à part creuser dans au moins 9 m de solide rocher) sont soit (1) utiliser l'objet magique de la bibliothèque (voir n° 16d), soit (2) passer par les escaliers secrets (n° 27a) du tuyau d'évacuation de la salle d'eau. Les escaliers secrets se trouvent derrière une porte coulissante cachée, qui est extrêmement difficile (-30) à trouver. Le caveau contient tous les trésors accumulés par les Prophètes de Minas Anghen, les richesses de plus de 500 ans. Il y a six coffres en

chêne dans la salle et un bâton +30 du même bois dans un coin. Les coffres sont de différentes tailles et sont verrouillés (-40) mais non piégés.

- **Coffre 1** (grand) · Contient 360 po, 12 sacs de 30 po chaque.
- **Coffre 2** (moyen) · Sur le dessus de la pile, une paire de pantoufles en cuir vert, brodées de fils d'or et de petites pierres de lune phosphorescentes bleu pâle (valeur 450 po). Elles vont à une petite femme humaine. Le coffre contient également un anneau d'électrum avec une énorme émeraude parfaite (valeur 530 po).
  À côté se trouve une ceinture de passage sans trace de cuir blanc avec une boucle en or ornée d'une grande agate moussue (des incrustations vertes qui ressemblent à de la mousse, valeur 45 po). Magique, elle permet au porteur de se déplacer sans laisser de trace. Sous la ceinture se trouve un sac noir magique, le Sac à Dos de Breca, fait d'une soie très fine et pesant à peine 150 g. Tout objet de moins de 2,10 m de long et pesant moins de 175 kg peut être mis à l'intérieur et sera réduit au dixième de sa taille et de son poids, tant que les sangles du sac seront serrées et nouées. Une fois les sangles défaites, le sac s'agrandit pour s'adapter à la taille du plus gros objet (revenu à sa taille normale) qu'il contient. Pas plus de 35 kg de poids (après rétrécissement, c'est à dire 350 kg de poids réel) ne peuvent être transportés de cette façon. Tout supplément de poids entraînera la destruction du sac. Les objets peuvent être extraits en dénouant les sangles, le sac reprenant alors sa taille d'origine, permettant ainsi de les sortir.
- **Coffre 3** (petit) · Ce coffre, remarquable pour ses décors en argent, contient une paire de protections de poignet pour archer en peau de serpent noir : les Bracelets de Blyga. Lorsqu'ils sont portés, ils ajoutent +10 aux attaques par arc et fonctionnent comme des protections de bras non encombrantes. Ils vont à un humain de petite taille ou à une humaine moyenne ou grande. Les décorations en filigranes d'or sont superbes, l'or seul valant 15 po.
  Un collier formé de chaînes d'or et d'argent finement entrelacées est posé sous les bracelets. Une grosse hyacinthe rouge (qui peut être prise pour un rubis, valeur 70 po) y est suspendue, ainsi que quatre petites étoiles de grenat (20 po pièce), c'est un très beau bijou. En fait, le collier est la Chaîne d'incertitude, un souvenir de famille forgé dans les montagnes au nord de Hollin à la fin du Deuxième Âge. Lorsqu'on le touche et qu'on se concentre, le collier permet à son porteur d'embrouiller quiconque à moins de 15 m ratant un JR (contre un sort de 7e niveau). Les victimes embrouillées agissent à -50 et n'attaqueront personne à moins que quelqu'un ne leur parle ou ne les touche. Dans ce cas, les victimes attaqueront aussi bien les amis que les ennemis. Cependant un danger existe. Chaque fois que le porteur fait un jet de 01-05 suivi du même résultat sur un second jet (par exemple deux fois 02), le collier se resserre et décapite le malheureux.
- **Coffre 4** (grand) · Contient le Casque de Froeca, un casque qui permet une vision à 270° et ajoute +15 à tous les JR. Sa surface est d'argent poli et peut briller comme un miroir si son porteur le désire. Il est renforcé par six plaques de corail rouge (10 po chaque).
  La nuit, le casque devient d'un noir de jais, ajoutant +5 aux manœuvres de filature/dissimulation nocturnes.
  Ce coffre gris contient également les Gantelets de Iom Fegc. Faits de cuir violet brodé de platine et de petites améthystes (valeur totale 320 po), ils sont l'un des principaux héritages des anciens Hommes de Dun, les Daen Coentis. Ces grands gants d'armure servent de protections de bras et autorisent au porteur de frapper avec ses deux poings comme s'il utilisait des masses -5.
  À côté des gantelets se trouve la Hache de Fegc qui les complète. Arme de jet (6e niveau) +15, elle n'impose aucune pénalité jusqu'à une portée de 21 m. Si le lanceur porte également les Gantelets de Iom Fegc, la hache revient sur commande instantanément dans ses mains. La Hache de Fegc est également « tueuse d'armure » : chaque fois qu'elle est utilisée et que les dégâts ne sont que des PdC (pas de critique), l'armure de la victime doit réussir un JR ou être détruite.
- **Coffre 5** (petit) · Ce coffre contient le Bandeau de Ceun en or et argent incrusté d'une tourmaline rose et de leucosaphirs (pâles, bleu marine, valeur 95 po). Magique, ce bandeau agit comme un

casque non encombrant et s'adapte à la tête de son porteur.
À côté se trouve une broche de platine et d'or ouvragée, ayant la forme d'un aigle (valant 50 po).

- **Coffre 6** (petit) · Contient un gobelet à vin en argent décoré d'anneaux en lapis-lazuli (4, 20 po chacun). En dessous, dans une petite boîte en hêtre, se trouve l'Anneau des Pierres en or, serti d'une opale noire. Magique, l'anneau donne au porteur vision dans le noir (30 mn lx/jour) lui permettant de voir dans le noir comme en plein jour tant qu'il se déplace « entre des pierres » (par ex. dans une caverne ou un bâtiment en pierre). L'anneau permet également au porteur (3x/jour, 3 rd/utilisation) de toucher une pierre et de voir comme s'il se trouvait exactement de l'autre côté (quelle que soit la taille de la pierre). Le bâton était celui de Níniel, bien qu'elle ne l'ait quasiment jamais utilisé. En plus de sa qualité +30, c'est un additionneur de sort +4 qui permet à son porteur d'être conscient des activités (c.-à-d. présence) ayant lieu dans un rayon de 90 m (1 mn, 3x/jour). L'argent du coffre 1 est celui que Níniel avait l'intention de léguer à la Maison des Enfants Trouvés de Sam Erech. Lorsque ce coffre est ouvert, le fantôme de Níniel se manifeste dans le coin à côté de son bâton. Si le bâton est déplacé, elle se manifestera aussi près que possible de celui-ci, sans empiéter sur quelqu'un. Elle met trois rounds pour se matérialiser.

3.4 La mission

Les raisons d'un voyage à Minas Anghen tournent autour de trois objectifs :

Découvrir le secret du fantôme de Níniel et la nature de son tourment ;
Débarrasser le site de la bande de Coerba, rendant ainsi à nouveau sûr le commerce de la région ;
Ou trouver et piller le trésor des Prophètes. Aucun de ces objectifs n'est particulièrement facile, bien que le dernier soit sans aucun doute le plus dangereux (et le plus profitable).

3.41 Impliquer les Joueurs

Minas Anghen est à environs 16 km (12 à vol d'oiseau) à l'est du village de Cabed Angren, au bout d'une route de montagne serpentant le long de murs de soutènement et de ponts de pierre. Environ 10 familles vivent au village. Des aventuriers voulant se rendre à la Tour du Long-Regard passent immanquablement dans ce village un peu rude de maisons de pierre, car tous les autres chemins passent par des coins montagneux très dangereux.

Personnages pré-tirés

Si le groupe est composé de personnages pré-tirés, il est suggéré qu'ils commencent à l'École du Jongleur a Cabed Angren. Cet établissement sert d'unique auberge au village et est une étape fréquente des voyageurs. Les jongleurs et les bardes de tout Lamedon se rencontrent ici deux fois par an (aux environs du Mitan-de-l'année et de Findelan), durant le Festival des Changements. Depuis qu'il est l'un des trois seuls « collèges » de ce genre en Gondor (les deux autres sont à Pelargir et à Osgiliath), il est également un lieu d'attraction pour les gens sauvages, quelle que soit la saison. Au moins un PJ sera associé à l'école, le bâtiment devenant ainsi naturellement un point central.

Duoervis Cleg est le Maître de l'École du Jongleur et sert de membre actif du groupe de propriétaires terriens inquiets des derniers événements ayant provoqué le déclin du commerce et du voyage. En tant que porte-parole officiel, il a demandé de l'aide à ses élèves de confiance, espérant que se répande sa demande d'enquêter à Minas Anghen. Ses objectifs sont simples : d'abord il espère

éloigner le fantôme de Níniel et mettre un terme à ses apparitions. Ensuite, il voudrait débarrasser la région de la bande de Coerba.

Toute information sur les brigands ou le fantôme aidera les propriétaires. Même une simple description des opérations autour de Minas Anghen leur permettrait d'estimer la situation et de préparer une autre expédition. En fait, les habitants veulent que les ruines soient nettoyées, et c'est leur but ultime.

Le Maître réunira des aventuriers intéressés à l'abri des regards indiscrets, derrière un rideau dans la Salle des Jongleurs. Là, autour d'une grande table, il mettra le groupe au courant et discutera du projet, pendant que ses élèves s'assiéront aux tables avoisinantes pour prévenir discrètement les indiscrétions.

Autres points de départ

Les propriétaires terriens ne sont pas les seuls à vouloir mettre un ternie aux désagréments entourant Minas Anghen. Une Prophète, Eriel de Rendûl, a acquis un livre intitulé la Lignée de Glirhuin, qui parle des prophètes de Minas Anghen. Cet ouvrage est une compilation de lettres et de carnets de notes des différents résidents de la Tour du Long-Regard, et fait allusion aux richesses du Caveau du Prophète.

Eriel est une femme sans histoire qui vient d'arriver à Cabed Angren. Arrivée sous le déguisement d'une enfant abandonnée, elle a utilisé ses tours pour gagner la confiance d'une veuve du village (Maef) et s'est installée comme femme de ménage. Certaines nuits, Eriel se glisse à l'École du Jongleur ou se rend jusqu'à Sam Erech à 32 km de là, toujours à la recherche d'âmes aventureuses prêtes à entrer à son service. Sa jeunesse (elle a à peine 18 ans) et son air adorable cachent sa force et sa volonté. Elle est déterminée à devenir l'héritière de la Tour du Long-Regard, quelqu'un soit le prix.

Eriel contactera un aventurier isolé associé à un groupe qu'elle estime capable d'exécuter ses projets. Elle demandera de l'aide et arrangera une nouvelle rencontre en tête-à-tête, cette fois à l'extérieur de Cabed Angren, dans une clairière à un demi kilomètre sur la route du Long-Regard. Alors, elle dira adieu au personnage, s'éloignera, se déguisera et suivra ses nouveaux compagnons jusqu'au prochain rendez-vous. Celui qu'elle aura choisi devra se tenir sur ses gardes, parce que bien qu'elle lui donnera une avance de 3 po (en gage de sa bonne foi), elle est capable de doubler quiconque avec qui elle est en affaire.

3.42 Aides

Duervis et Eriel possèdent tous deux des cartes approximatives de Minas Anghen. Aucun des documents ne détaille les pièces privées, les salles cachées ni les pièges. Ainsi les PJ ne devraient pas avoir accès à des informations sur les pièces n° 14 à 27, pas plus que la carte ne parle du n° 4d ou des pièges en n° 9. Malgré tout, les schémas peuvent se montrer inestimables.

Gaem Wulse, élève (1er niveau) de Duoervis, ménestrel et apprenti jongleur, connaît la vallée et les montagnes entre Minas Anghen et Cabed Angren comme sa poche. Il peut servir de guide et, bien qu'il fuira le moindre combat, il pourrait délivrer des messages ou appeler de l'aide. Son aide

permettrait à des aventuriers de rejoindre la Tour par des sentiers d'animaux ou dissimulés par du mauvais temps (ajouter +10 aux manœuvres dynamiques de ceux qui le suivent).

3.43 Obstacles

Les obstacles à Minas Anghen sont nombreux. La nuit, lorsqu'une approche à couvert est possible, Níniel hante la région et les bandits exercent leur métier. Pendant le jour, lorsque Níniel est au repos et que la majorité de la bande de Coerba dort, quelques gardes peuvent observer la région avec une efficacité prodigieuse. Quelle que soit l'heure, le terrain est difficile et traître.

Les bandits

Le danger représenté par les bandits est limité, particulièrement si la majorité dort ou est en raid. Ils peuvent être coriaces en défendant la porte (n° 1), les escaliers ou le sommet de la tour, mais la plupart sont peu réfléchis et plutôt lâches.

Les pièges

Les pièges de la tour (voir n° 9, 14, 15,16,17) sont bien plus dangereux. C'est particulièrement vrai pour les très étranges portes et cubes trouvés dans la Chambres des Portes (n° 15), la bibliothèque du Prophète (n° 16) et la Porte du Prophète (n° 17). Comme la seule entrée non piégée du Caveau du Prophète (n° 27a) est dissimulée par l'eau capricieuse de la salle d'eau (21), le chemin aux plus grands trésors de la tour reste protégé par ces obstacles. Suivant la nature du groupe d'aventuriers, ils peuvent être dévastateurs.

Entrer et sortir

Manifestement, la porte principale (n° 1) ou les poternes de la cour (n° 2) sont les accès naturels à Minas Anghen. Comme ils sont cependant gardés, les joueurs chercheront certainement d'autres moyens. L'un d'eux pourrait être en passant par les eaux grondantes des Chutes du Long-Regard, un plan plutôt mince. Un autre concerne l'issue de secours (n0- 23) dans la cave à vin. Cette sortie est particulièrement efficace si le groupe a en sa possession la Boîte des Vitraux et a compris comment fonctionne le cube bleu (voir n° 16c). Toute sortie reste cependant dangereuse, du fait de la nature de la tour.

3.44 Récompenses

Duoervis offre une récompense de 200 po à quiconque le débarrassera des brigands. Cette somme, rassemblée par Forlong et conservée dans sa maison à Sarn Erech, est déjà considérable, mais les propriétaires terriens sont si désespérés qu'ils sont prêts à y ajouter tout butin retrouvé à Minas Anghen dont l'origine ne peut être identifiée. Une description des activités de Níniel, ou de celles de la bande de Coerba, rapporte chacune une compensation de 50 po.

Eriel, d'un autre côté, offre 300 po (en plus de l'avance) plus tout le butin de Minas Anghen, excepté ce qui se trouve dans le Caveau du Prophète. Elle ne se soucie pas plus des bandits que de la défunte

Níniel. Elle propose un objectif simple et une grosse récompense. Malheureusement, cela signifie le partage des richesses d'autrui, ce qui sera considéré comme du mépris et du vol par les propriétaires terriens et les héritiers de Níniel.

3.5 Rencontres

A) Le Fantôme de Níniel

Si elle se rend compte qu'elle est remarquée, Níniel apparaîtra comme une personne normale, identique à ce qu'elle était de son vivant (semblant même posséder les objets qui ont pu être retirés de son squelette dans la bibliothèque !). Elle leur demandera la raison de leur présence en déclarant :

> *« Qu'est ce qui, par Gobha, vous donne le droit, Qui, par Danu, possède vos âmes, Et engendre cette outrageuse intrusion ! »*

Si les aventuriers admettent avoir pris l'argent, Níniel leur dira fermement qu'il doit aller à la Maison des Enfants Trouvés de Sarn Erech (la ville voisine). S'ils le dissimulent, elle leur demandera de bien vouloir apporter l'argent là-bas. Elle suivra l'argent en étant invisible, pour s'assurer qu'il revient bien à qui de droit.

Si elle reçoit la promesse ferme que l'argent ira à la Maison des Enfants Trouvés, elle donnera aux aventuriers la permission de prendre chacun un objet de ses coffres. S'ils ne jurent pas ou s'ils tentent de prendre plus d'un objet, ou s'ils se comportent d'une autre manière déplacée (et pour Níniel, cela inclus s'en aller !), ils subiront alors sa colère de Prophétesse de haut niveau et fantôme !

Les intrus n'auront pas le temps de pinailler ou de tester les différents objets une fois que la Prophétesse leur aura dit d'en choisir un chacun. Níniel deviendra vite impatiente et prendra un air de plus en plus inquiétant, et leur dira qu'ils font honte à son offre généreuse en échange d'un petit service.

B) Coerba et Sunil

Le sanguinaire Coerba brandit immédiatement son épée large, pendant que Sunil dégaine sa dague mortelle. Retenant Coerba par le bas de son surcot, Sunil dit :

> *« Bien, bien bien. Qu'en penfez-vous, Mefire ? De la fair fraîsse ? Coerba rit, disant : « Abandonnez vos armes, tristes sires. Elles vous encombreront sur le chemin du retour. »*

Bien sûr, Coerba n'a pas l'intention de laisser quiconque partir. Il cherche simplement un combat plus facile. Le bandit frappera à la première occasion, appelant ses hommes tout en attaquant. Après avoir défait les intrus, il ordonnera à ses hommes de conduire les survivants à la prison souterraine (n° 26).

Sunil préfère un défi et veut jouer avec les intrus. Elle lancera sa dague dès le début de la mêlée et dégainera son épée courte, mais tentera de retenir Coerba si les intrus veulent négocier (faites un jet pour sa tentative de persuasion, ajoutant son bonus de Présence. Puis faites le JR de Coerba, utilisant sa Présence/Autodiscipline).

Si Sunil réussit sa tentative, elle plaidera pour que les intrus soient emportés dans la salle d'audience (n° 9), où ils seront placés autour de l'estrade (sur le piège 1). Assis sur le trône de chêne, Coerba les interrogera. Pendant ce temps, Sunil se tiendra à sa gauche, la main posée sur le mécanisme du piège dans le bras du fauteuil. Après une discussion, elle tournera la poignée et fera tomber les aventuriers dans la chute d'eau. (« *Pas de désordre, pas d'ennuis !* » est sa devise.)

C) Les Bandits

La bande de voleurs est prête à partir en raid. Stupéfaits par le culot des intrus, ils mettent du temps à réagir. Dans tous les cas, ils donnent l'alerte.

Faites un jet d'orientation :

01-25 = les bandits mettent deux rounds à se préparer ;
25-50 = la moitié des bandits sont prêts en 2 rd, tandis que les autres agissent en 1 rd ;
51-75 = les bandits sont prêts en 1 rd ;
76-90 = un bandit agit immédiatement, les autres dans 1 rd ;
91-100 = les voleurs sonnent l'alarme et attaquent dès le 1er round.
La moitié du temps (sur un jet 01-50), Hirgon conduit la troupe. Parfois Sunil (51-60) ou Coerba (61-70) prennent sa place. Et occasionnellement (71-100), Coerba et Sunil dirige conjointement un raid d'envergure.

Normalement, Vagor (de la chambre 7) est le plus féroce et le premier dans la mêlée (il utilise une masse). Le sanglant Dirhavel est le suivant, armé d'une hache d'armes (chambre 6). Dirhavel est éméché sur un jet de 01-60 et agit de -11 à -60. Hirgon (chambre 12) utilise une épée large et aime prendre ses adversaires à revers. Il attaque après Dirhavel (ou Sunil et/ou Coerba le cas échéant). Dagnir et Gorlim (chambre 5) suivent, épée longue à la main, alors que Pwyll (chambre 7) manque toujours à l'appel.

D) Coerba

Lorsqu'il est pris seul, il y a une chance (01-25) que Coerba soit ivre et inefficace (agit de -1 à -50). Insultant et trop sûr de lui, quoique rusé, il tente de donner discrètement l'alarme lorsqu'il est en présence d'intrus (en tirant une corde dans les pièces 13 et 14 ou derrière le trône en 9, qui actionne des cloches au sommet de la tour).

S'il le peut, Coerba se cachera et tendra une embuscade. S'il est surpris, il tentera de s'emparer de sa dague de jet +20 invisible suspendue dans son dos et qui peut être saisie par-dessus l'épaule (dans le cas où il doit lever les bras). La dague est couverte d'une dose de Trusa (2e niveau), un venin de grenouille qui agit en 1-10 rd et peut tuer (échec au JR 1-10 = aveugle 1-2 yeux ; échec de 11-20 = coma ; 21 + = mort).

En corps à corps, Coeba utilise une épée large +10 et une main gauche +5 (considérez la comme une dague +5 qui est seulement à -10 contre les plates et fonctionne comme un bouclier si elle est

utilisée défensivement en mêlée). Il pare avec la main gauche tant qu'il n'a pas une bonne opportunité de frapper, et fera retraite vers une position défensive s'il fait face à plus d'un adversaire.

S'il est dans sa chambre (n° 14) et que la bataille tourne mal, il sautera par la fenêtre sur une marquise 3 m plus bas. Puis il glissera par-dessus le bord et sautera au sol (encore 2 m 50).

Si Coerba a le dessus, il fera jeter les survivants dans la prison souterraine (n° 26).

E) Sunil

Sunil se battra, mais seulement si elle n'a pas de meilleure solution. Toujours très rapide pour échafauder un plan, elle préfère se cacher, s'éloigner pour chercher de l'aide, ou entraîner un ennemi à la soumission ou dans une position compromise. Elle coupera la gorge de quiconque se placera sur son chemin ou est suffisamment stupide pour être vulnérable, mais elle se rendra à un ennemi qui est clairement maître de la situation. Sunil a peu de scrupules à s'allier avec quelqu'un qui peut la sauver (elle tentera cependant de sauver également Coerba, ou elle lui donnera au moins toutes les chances de garder sa loyauté).

F) Une paire de bandits

Les bandits vont généralement par deux : Dagnir et Gorlim ; Yagor et Pwyll ; Hirgon et Dihavel. Ils occupent les différents postes par roulement, mais Hirgon possède les droits associés à son statut de lieutenant. Généralement (01-75), les deux en faction sont dans la salle de garde (l'étage du n° 1), tandis que ceux qui surveillent la région occupent le sommet de la tour (n° 18). Les autres dorment. Il y a une chance (76-100) que l'un ou les deux membres d'une des paires patrouillent dans la prison souterraine ou à l'écurie, suivant les circonstances.

G) Eriel

Eriel a très peu de patience avec les autres, et encore moins en face de quelqu'un qu'elle considère comme un imbécile ou comme insultant. Ne laissant personne l'impressionner, elle prendra toujours le contrôle d'une discussion (sauf si elle veut jouer un autre rôle).

Lorsqu'elle les contactera pour obtenir leur aide pour s'emparer du trésor des Prophètes, Eriel traitera les aventuriers comme des compagnons, mais son comportement sera toujours très suspicieux. Elle rassurera subtilement les aventuriers, leur assurant que Minas Anghen est bien moins dangereuse qu'on ne le dit, et les poussera en avant.

Une fois les aventuriers rendus maîtres du trésor, elle adoptera un tout autre comportement. Elle profitera de la vénalité des aventuriers et leur donnera de fausses gemmes (sauf si elle est confrontée à quelqu'un de visiblement expert) en échange des biens précieux. Si nécessaire, elle offrira nourriture et boissons droguées avec un somnifère (3e niveau, un jet pour la nourriture, un jet pour la boisson, l'inconscience dure 1-5 heures). Si elle obtient le partage à son avantage, elle se déguisera et disparaîtra (vers Minas Anghen si les bandits et Níniel ont été éliminés).

H) Gorghiric

Gorghiric passe la moitié du temps (01-50) dans sa chambre (n° 20) à boire, manger ou ruminer. Le reste du temps (51-70) il erre dans les couloirs souterrains (pièces n° 19-26), lit (71-85) dans la bibliothèque (n° 16) ou observe (86-100) depuis le sommet de la tour (n° 18).

En dépit de sa tendance à boire et de sa réputation de fou, Gorghiric est souvent lucide (01-60). C'est uniquement après un cauchemar ou une discussion avec des bouteilles qu'il est dérangé (61-100). Dans ce cas, Gorghiric est également très maniaque, mais agit de -1 à -100.

Lorsqu'il a les idées claires, Gorghiric est un personnage relativement avisé et serviable, sans amour particulier pour les bandits. Ses raisons de rester sont simples : il apprécie l'invitation des bandits, il n'a pas d'autre endroit où aller, et il aime Treva, la servante- esclave (comme une fille) et veut la protéger des caprices cruels de Sunil. Gorghiric espère également résoudre l'énigme de l'étrange Boîte des Vitraux, un objet qu'il a trouvé mais qu'il n'a pas encore osé utiliser.

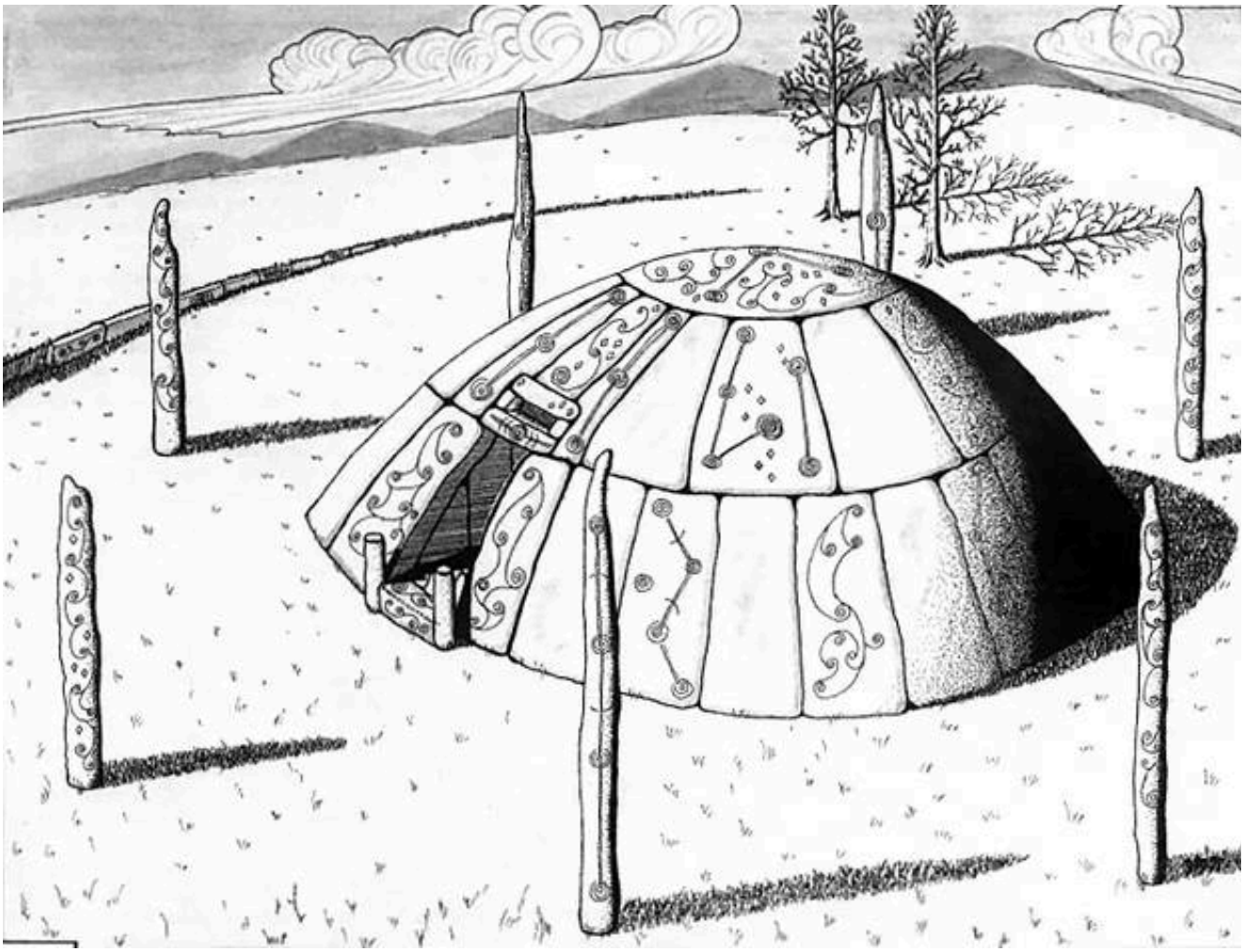
Quelqu'un de suffisamment prudent pour jouer sur les besoins de Gorghiric et compatissant avec sa condition peut trouver en lui un allié plein de bonne volonté. Dans ce cas, il peut être d'une aide inestimable. Dans le cas contraire, il peut se montrer un ennemi acharné.

04 · Aventure aux Sept Pierres (Setmaenen)

Dans une vallée de haute montagne, à environ deux kilomètres et demi de la ville minière d'*Ossarnen* (Dn. « *Setmaenen* »), se trouve l'endroit d'où la ville tire son nom, un grand tumulus artificiel de terre recouvert et renforcé de pierres hautes comme deux hommes. Sept piliers de pierre, des menhirs hauts de 9 m, entourent le tumulus, à l'intérieur d'un anneau de cérémonie millénaire.

Chacun sait que Setmaenen était un lieu sacré des anciens Daen Coentis, un de leurs temples calendaires, mais personne ne sait plus quelles fêtes étaient célébrées sur ce sol sacré. Peu de gens s'y sont rendu, et les rares à l'avoir fait n'ont rien rapporté de spectaculaire : vieilles gravures, bassins sacrificiels en pierre… En fait, aucun n'a voulu profaner l'endroit, et ceux qui y sont entrés racontent avoir eu une impression d'être surveillé si intense qu'ils n'ont osé rien faire d'autre que de regarder calmement l'endroit avant de repartir.

4.1 L'histoire des Sept Pierres



Setmaenen était autrefois l'un des lieux les plus sacrés des Daen Coentis, à tel point que même dans leurs tristes derniers jours (le Temps du Parjure et la chute dans les Ténèbres), aucun des prêtres ténébreux n'osa l'adapter à leurs rituels barbares. Appelé dans l'ancienne langue *Setmaenen* (qui

signifie également « Sept Pierres »), il était dédié à *Foïs* (Este), Vala de la guérison du corps et de l'esprit.

A Findelan, dans l'obscurité précédant le lever de Yule au solstice d'hiver, ceux qui souffrent encore malgré les soins experts des guérisseurs, ceux qui sont touchés par la folie, brisés par la peine, la culpabilité ou d'autres sentiments douloureux, doivent se rendre dans cette haute vallée et écouter les prêtres et les prêtresses de Foïs chanter de doux hymnes louant leur Déesse aimante.

Aucune chose démoniaque n'osait à l'époque s'approcher, toute la vallée semblait emplie d'une sainte lumière d'agent même avant l'aube. Lorsque le premier rayon du soleil de la nouvelle année perçait l'horizon, il pointait directement dans le tumulus, illuminant la dalle de pierre du fond et révélant les secrets du temple. Au milieu des feux enchantés et des appels lyriques, ceux qui souffraient trouvaient la guérison.

Dans les temps qui suivirent la Dernière Alliance des Humains et des Elles, juste après la chute de Sauron de Mordor (début 3A 1), un prêtre ténébreux nommé Brues Cuerd brisa la tradition et pénétra le Tumulus de Pierre. Portant le bijou sacré appelé Etoile de Gobha (Dn. « *Gobha Reul* ») qu'il avait volé et se croyant protégé par son pouvoir, il cherchait la guérison. Il convoitait également le Trésor de Foïs. Avec trois compagnons — Rec, Urnae et Guern — il tua les prêtresses qui osèrent s'opposer à ses demandes, et chercha vainement une guérison à ses blessures.

Son arrogance scella son destin, et Brues et ses sanglants frères périrent mystérieusement. Leur sort reste inconnu, mais on sait que la maléfique Etoile de Gobha a trouvé le repos dans le Tumulus de Pierre. Quelques temps plus tard, les Daen fermèrent Setmaenen et jetèrent des sorts pour protéger les âmes des courageuses prêtresses de Foïs. Il est dit que le tumulus ne s'ouvrira pas tant que le Parjure ne sera pas réparé.

4.2 Les PNJ

Les habitants de la région de la haute vallée de Setmaenen sont de rudes individualistes, des gens qui, pour différentes raisons, ont fui la promiscuité des basses terres civilisées. Par hasard ou par choix, ils ont suivi les sentiers de montagne balayés par les vents vers le lieu où régnaient autrefois les nobles coentis. Les pistes sont à présent le domaine de ces ermites, des animaux et des fantômes de ceux qui sont tombés entre les griffes de la longue et puissante Ombre du Seigneur Ténébreux.

4.21 Haedrec

Haedrec est un Mage (4e niveau) qui vient de la région de Tarlang en Lamedon. Il a les cheveux noirs et les yeux gris, marques d'un père Dunéen et d'une mère Dúnadan. Sa jeunesse a été placée sous le signe de la confusion et de l'instabilité. De nombreux déménagements ne lui ont laissé que peu de racines, tandis que son ascendance était l'objet de moqueries. Haedrec ne pouvait se tourner que vers sa saur (Craes) pour avoir un peu de réconfort. Mais elle périt pendant la Peste, et il se retrouva seul.

A l'âge de 15 ans, Haedrec partit vers le nord. Il prit avec lui un livre intitulé la Magie de Maels, ouvrage avec lequel il avait appris des rudiments de magie sous l'égide du frère de son père. Dans la solitude de la montagne, il expérimenta ses enchantements, mais ce n'est qu'après avoir trouvé Setmaenen qu'il parvint à des réalisations d'envergure.

Haedrec découvrit un autre livre dans les entrailles du tumulus sacré, et après de douloureuses expériences, réalisa qu'il ne pouvait le déplacer. Il étudia donc les Souhaits de Woel Laebar là où ils se trouvaient. Ce livre lui apporta pouvoir et sagesse, et il le garde jalousement depuis ce jour.

Habitant dans une grande grotte de deux pièces 90 m au-dessus de Setmaenen, Haedrec vit en reclus, perpétuellement sur ses gardes. Chaque matin, il regarde le lever du soleil et revêt ses uniques vêtements, une chemise et des bottes rouges, un pantalon orange. Après un petit déjeuner frugal, il descend vers un torrent proche pour se laver et pêcher. Puis il mange, et vers neuf heures, il se rend à l'Anneau de Setmaenen, observant les ombres. Peu de temps après, il commence à lire. Seul l'approche de la nuit le fait repartir, car les fantômes le terrorisent. Il abandonne sa veille uniquement parce que ces êtres puissants lui reprennent la place chaque soir. Alors, il dort paisiblement, sachant son précieux livre à l'abri.

4.22 Ruem Laer

Ruem est un Barde de Dun (3e niveau) de la Maison de Cuerd. Bien qu'entre deux âges, il a un air d'enfant et dispose d'un humour au second degré consternant, qui peut uniquement être décrit comme tordu mais pas méchant. Sa mise impeccable et ses cheveux châtains plein de jeunesse dissimulent de longes années d'errance. Toutefois, lorsqu'il commence à jouer de son luth et à chanter les lais du Pays de Dun, il ressemble à un vieux sage, marqué par le destin de son peuple et la sagesse de l'âge.

Ruem habite une cabane de pierre au bord d'un chemin peu emprunté entre la ville et le tumulus de pierre. Il fait un peu de commerce en ville et chante parfois dans les deux humbles auberges. C'est un guide de chasse, de pêche ou de prospection inégalé dans la région, ce qui lui assure un revenu régulier. Son style de vie frugal lui a permis d'économiser un petit pécule. Bien qu'il prétende ne pas être intéressé par l'or, il demande tout de même une pièce d'argent par jour de travail. La fierté Dunéenne prévaut.

4.23 Jesec Cael et Hoeg Cuerd

Jesec Cael est une jeune femme, une voleuse-artiste (Eclaireuse 2e niveau). Recherchée à Ossarnen pour le vol d'une épée précieuse, elle a trouvé refuge dans le maison d'un mineur entre deux âges nommé Hoeg Cuerd.

La maison de Hoeg se trouve sur une falaise surplombant le Val de Setmaenen, un kilomètre et demi au nord du tumulus. A côté se trouve l'entrée de sa mine.

Cette exploitation est une ancienne mine de fer dans laquelle Hoeg espère trouver de l'argent. Il en a trouvé un peu, suffisamment pour entretenir son espoir. C'est pourquoi il garde ce travail solitaire. Seule l'arrivée de Jesec l'a distrait de son singulier travail.

La peau douce, les chevaux noir corbeau et les yeux noirs brillants de Jesec rappellent à Hoeg les plaisirs des régions civilisées qu'il a quittées il y a une décennie. Il est sous son charme. D'un autre côté, Jesec est bien moins enthousiasmée par son hôte. Son crâne chauve, ses petits yeux enfoncés, son tour de taille impressionnant ne comblent pas ses désirs. Elle a cependant trouvé utile de jouer avec les sentiments du mineur. Elle a besoin d'une planque.

Pendant que Hoeg est occupé à creuser sa mine, Jesec a trouvé un autre passe-temps. L'histoire de Setmaenen l'a beaucoup intéressée, et elle a décidé de s'aventurer dans le tumulus. Hélas, chaque fois qu'elle le visitait, un ermite en vêtements criards (Haedrec) était présent. La voleuse veut à présent se débarrasser du fou et s'emparer de l'Etoile de Gobha.

4.24 Rec Baereten

Rec est guerrier (4e niveau) Daen Coentis, dont l'âme habite actuellement l'Homme Biscornu qui garde l'Etoile de Gobha dans le Sanctuaire de Setmaenen. Autrefois serviteur du maléfique Brues Cuerd, son âme maudite reste à proximité de l'endroit où il assassinat deux Prêtresses de Foïs en 3A 1. Son horrible transfert résulte du dernier sort de ses victimes. Non repentant et toujours aussi cruel, il est constamment conscient de ce qui se passe autour de lui, mais il est prisonnier de la statue magique de pierre jusqu'à ce qu'on le touche ou que l'Etoile disparaisse de sa vue. Toutefois, il ne peut pas quitter l'Anneau de Setmaenen, dont les limites sont tracées par la dépression circulaire qui entoure les Sept Pierres et le Tumulus de Pierre.

Caractéristiques des PNJ de Setmaenen

Nom	Niv	PdC	TA	BD	Bouclier	Prot	BO de mêlée	BO de tir	Man. dyna.	Notes
Haedrec	4	32	Sans/1	20	N	N	20 da	—	10	Mage
Dúnadan inférieur, additionneur +2, 8 PP, anneau +10 aux runes, 2 mirennas, da +5										
Jesec Cael	2	29	Sans/1	40	N	N	74 el	59 al	10	Éclaireuse/Voleur
Citadine, el +15, al +10, matériel de crochetage +10, bottes de silence 2x/j										
Ruem Laer	3	41	CR/9	25	20	N	53 ha	23 ao	5	Barde
Rural, hb +10, additionneur +2, 3 PP										
Rec Baertan	4	80	MA/13	30	25	N	90 mg	67 mg (l)	15	Combattant/Guerrier
Biscornu, mg +10, gants d'escalade +5, 2 suranie, 1 zulsendura										
Hoeg Cuerd	1	23	Sans/1	20	N	N	30 ec	—	10	Combattant/Guerrier
Sang mêlé humain										

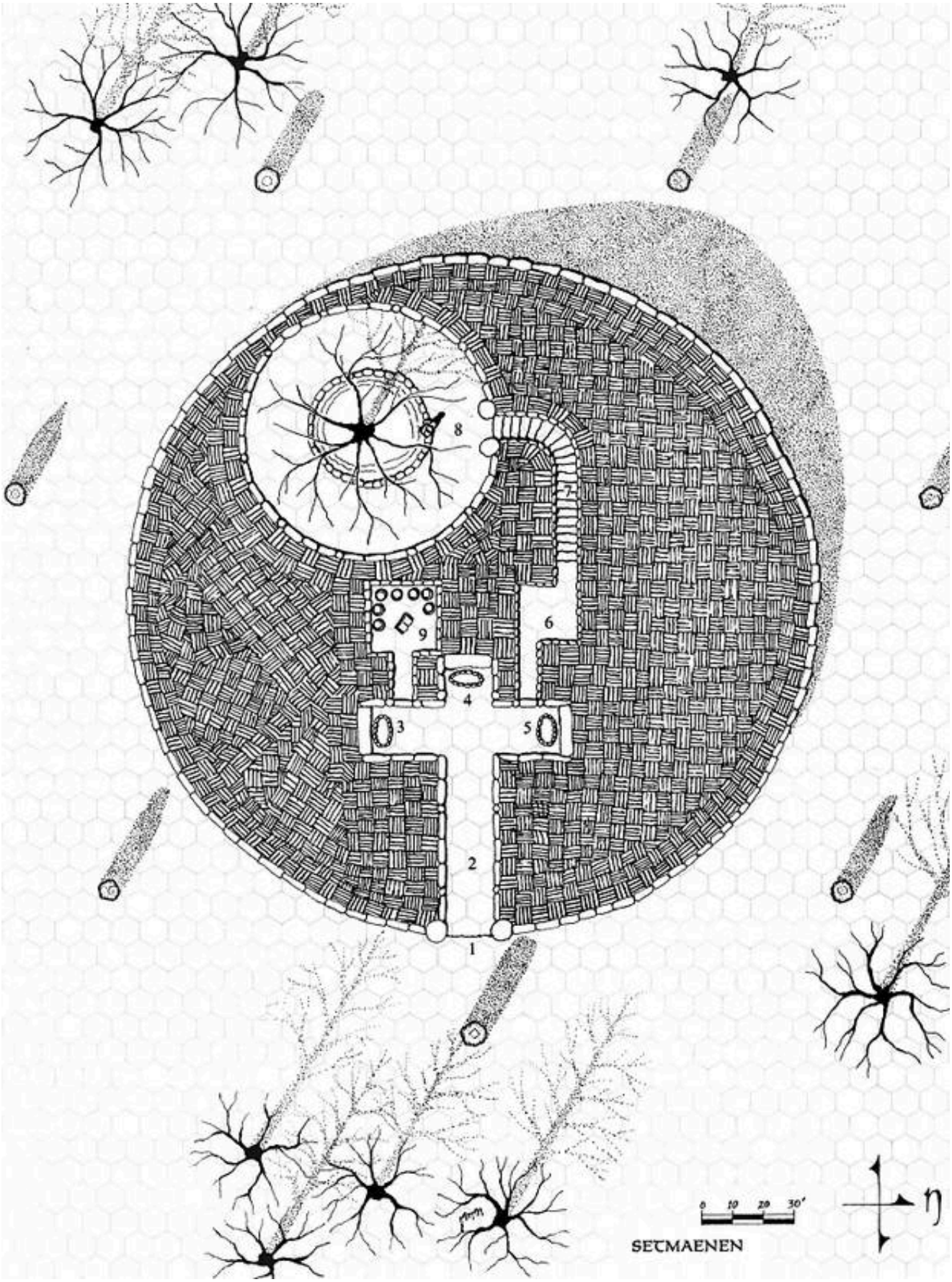
Pour les abréviations, voir Sec. 2.0, personnages joueurs, p.2

Caractéristiques des PNJ de Setmaenen

4.3 Description de Setmaenen

Les sept piliers entourant le Tumulus de Pierre forment un clos et dessinent une frontière que peu osent franchir. Ce cercle magique se trouve à l'intérieur du Cercle de Setmaenen, matérialisé par une dépression herbeuse et une rangée de pierres basses.

Pour pouvoir pénétrer le clos, un aventurier doit réussir un JR (3e niveau). Un échec de 01-50 entraîne une panique qui le fera fuir pendant un nombre de rounds égal à la valeur de son échec. Un échec de 51-100 signifie que la victime est paralysée pendant 1-100 minutes. Sur un échec de 100 +, l'âme de la victime est transférée dans la plus proche des Sept Pierres (créant ainsi une nouvelle inscription). Un corps séparé de son esprit meurt (traitez-le comme un départ de l'âme).



Setmaenen

1) La porte · L'entrée du Tumulus de Pierre avait autrefois un escalier de bois sculpté, mais à présent, le seuil est à 1 m du sol. L'entrée de 3,50 m x 4,50 m est flanquée de piliers d'une pierre gris pâle qui aujourd'hui encore sont si lisses qu'ils semblent doux, comme s'ils étaient recouverts de satin. Un énorme bloc, le seuil, est gravé de symboles représentant le déplacement de la lune et des étoiles. Le linteau est gravé d'un symbole solaire, entouré de spirales de révolution lunaire et de symboles de nuages et du calendrier lunaire. Il y a une autre ouverture, comme une imposte, au-dessus de la porte, qui laisse pénétrer le premier rayon de soleil de la nouvelle année. Sa pierre supérieure est gravée de symboles d'étoiles (qui ressemblent à des diamants à cinq faces, et sont parfois pris pour des joyaux).

2) Couloir d'entrée · Une fois la porte passée, on pénètre dans un couloir sombre fait de larges dalles similaires à la pierre du seuil, mais d'une décoration moins élaborée. Au-dessus, le plafond est fait de dalles simples.

- **Piège 1** : La seule surface décorée avec recherche est dirigée vers l'intérieur et est placée sur la face intérieure du linteau. C'est un piège gravé. Ce symbole de mort (3e niveau) est caché derrière deux panneaux d'obsidienne glissant sur les côtés. Lorsque plus de 25 kg sont placés sur une dalle de 3 m sur 3 placée à 12 m à l'intérieur du couloir, les panneaux d'obsidienne glissent dans le mur, révélant le symbole (le mouvement des panneaux est facile, +20, à entendre). Quiconque levant les yeux vers la gravure enchantée devra résister ou mourir. Les panneaux ne peuvent être refermés qu'en tournant l'une des deux poignées de pierre dissimulées dans les coins intérieurs du couloir. Ces poignées sont très difficiles (20) à détecter.

3) Autel de la Lune · L'Autel de la Lune se trouve à la gauche de celui qui entre dans le couloir en croix. Son bassin, comme celui des deux autres autels, est destiné à être rempli d'eau claire. L'autel au-dessus du bassin de marbre blanc n'est qu'une dalle verticale de pierre, gravée de spirales, courbes et entrelacs symbolisant la Lune (Dn. « *Gealach* »). Foïs n'exige pas de sacrifices d'êtres vivants, il n'y a donc pas besoin d'un autel en forme de table pour les offrandes.

4) Autel des Etoiles · Une dalle de basalte noir et un bassin de marbre gris. Le bas-relief comprend des incrustations d'argent et de diamants représentant les étoiles et des volutes figurant les nuages et les nébuleuses.

5) Autel du Soleil · Une dalle de bronze et un bassin de marbre jaune. Le motif est un simple symbole rayonnant, une version florale du Soleil (Dn. « *Grian* »).

Note : A l'aube du jour de l'an, le soleil passe à l'intérieur du Tumulus de Pierre à travers l'imposte, illumine le mur du fond, où se trouve l'Autel des Étoiles. Les étoiles disparaissent et des inscriptions en Daenael (ancien Dunéen) les remplacent. Même ceux qui ne connaissent pas bien les runes (comme c'était le cas de la plupart des Daen Coentis) comprendront leur signification. Les runes indiquent aux pèlerins de remplir les trois bassins avec de l'eau claire (il n'est nullement besoin de les remplir à ras bord, quelques centimètres suffisent). Puis les pèlerins devront ouvrir leur âme à la volonté de Foïs. À ce moment, ceux qui ont la foi ou le cœur pur seront empli d'un sentiment de calme et d'attente, comme si quelque chose de merveilleux allait arriver. Quelques instants après l'apparition des inscriptions, les rayons du soleil viendront frapper l'Etoile de Foïs, au centre de l'autel. Ceci provoque le glissement dans le plafond des dalles dissimulant les portes secrètes vers les salles 6 et 9 (en temps normal, ces portes cachées sont très difficiles, -20, à détecter, et extrêmement difficiles, -30, à ouvrir). A l'époque des Daen, les malades se rendaient alors en procession, par la porte de droite, dans la salle 6 et descendaient l'escalier (n°7) jusqu'au sanctuaire (n° 8). Les prêtres conduisant la cérémonie et les accompagnateurs qui n 'avaient nul besoin de guérison restaient dans l'antichambre (n°6). Seuls les malades et les prêtresses de Foïs étaient autorisés à pénétrer dans le sanctuaire.

6) L'antichambre · Cette pièce de marbre froide était destinée à ceux qui attendaient, à ceux qui appartenaient à Setmaenen mais qui n'avaient pas besoin de soins ou aucun droit d'entrer dans le sanctuaire. Bien que la pièce soit apparemment nue, ceux qui restent ici et se reposent (pas plus de 10% d'activité) pendant au moins une minute ressentent joie et vigueur (ils agissent à +10 pendant 1-5 rounds et récupèrent 1-5 PdC).

7) Escalier · L'escalier, fait de 21 marches de marbre gris parfaitement lisses, descend vers le sanctuaire, 4 m plus bas.

- **Piège 2** : Les huitième, neuvième et dixième marches déclenchent un piège très difficile (-20) à détecter. Si au moins 20 kg pèsent sur l'une de ces marches, celle-ci s'enfonce et met en branle un système de contrepoids. L'escalier dans son ensemble pénètre alors dans le mur en moins d'un round. Pour échapper au piège, il faut réussir une manœuvre extrêmement difficile (-30), avec un malus supplémentaire égal à 5 x le nombre de marches à franchir (par exemple, sauter 6 marches donne -30).
  Ceux qui sont toujours dans le couloir après le retrait de l'escalier tombent dans une fosse de 12 m, remplie de sable mouvant sur une profondeur de 10 m (une attaque chute/écrasement +15 suivie d'une manœuvre extrêmement difficile pour rester à la surface). Le sable mouvant engloutira sa victime en 2-6 rounds (-1 pour ceux qui sont en mailles, -2 pour ceux qui sont en plates).
  Le piège est réarmé après que les ressorts du mécanisme aient remis les contrepoids à leur position initiale (5-6 rounds). Des dispositifs secrets permettant de bloquer le piège sont cachés dans chacun des piliers latéraux de la porte. Un troisième se trouve à la gauche de l'Autel du Soleil. Tous sont très difficiles (-20) à trouver.

8) Le sanctuaire · Le Sanctuaire de Foïs est le cœur du Tumulus de Pierre. La salle tout entière semble pleine d'une brume nacrée, tout est néanmoins parfaitement distinct. Les dalles de marbre sont ici d'un blanc laiteux, et forment un plafond arqué, semblable à l'intérieur d'un ouf ou d'une ruche. Au centre de la pièce se trouve un bassin d'eau calme et pure, dans lequel pousse un arbre vert argent. C'est à la fois un arbre vivant et une chose artificielle, l'ouvre d'un ancien artiste coentis inspiré par l'histoire des Deux Arbres qui illuminaient Valinor (Dn. « *Naemh* »). D'après les légendes Daenael, l'artisan travailla avec l'aide de Gobha (Aulë), les Nains n'étant pas, à l'époque, les seuls à pouvoir se prévaloir de la protection du Maître de la Terre, avant que les Ténèbres ne s'emparent du cour des Daen Coentis. Cette pièce est un lieu de guérison. Tous ceux qui souffrent dans leur cour ou dans leur âme trouveront ici espoir et pardon. Ceux qui sont fous ou ont l'esprit malade (c'est-à-dire subissent une perte temporaire de caractéristiques mentales) redeviendront sain d'esprit (un échec au JR contre une attaque de niveau 10 entraîne la guérison en 1-100 min). Ceux qui sont marqués dans leur chair, les infirmes et les mal formés — de naissance ou par blessure — devront se baigner dans le Bassin de Foïs (un échec au JR contre un niveau 15 entraîne la guérison en 1-50 minutes). Ceux dont la blessure est intérieure (touchés par un fantôme ou empoisonnés) devront boire de cette eau, et seront sauvés (un échec au JR contre un niveau 20 entraîne la guérison en 1-10 minutes). Ceux qui ont manqué à la naissance d'esprit, de volonté ou de force pourront boire de cette eau, et s'en trouveront renforcés (cela ne s'applique qu'à des caractéristiques inférieures à 50. Un échec au JR contre un niveau 20 permet d'ajouter 1-100 à l'une de ces caractéristiques).

> ***Nota*** *: L'eau magique du Bassin de Foïs n'agit qu 'une fois par an pour une blessure donnée d'une personne donnée (qu'elle réussisse son JR ou non). Elle ne fonctionne pas plus si elle est retirée du bassin depuis plus d'une minute. Si l'Arbre (30e niveau) meurt, l'eau n'aura plus d'effet, et le courant magique qui alimente le bassin (et le sable mouvant du piège 2) se tarira. Malheureusement, l'eau n'agira pas tant que la maudite Etoile de Gobha n'aura pas été retirée du bassin. Ce diamant de 5 cm de diamètre vaut 4.000 po, mais est un objet maléfique (il s'est retrouvé dans le bassin après que Rec l'eut volé à son maître Brues et le perdit en mourant dans l'eau). L 'Etoile permet à son porteur d'agir comme s'il était du 8e niveau et est un multiplicateur de sort x4. Elle donne également le pouvoir de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Cependant, le joyau est maléfique, et celui qui l'utilise doit réussir un JR chaque jour (à minuit, en utilisant le niveau normal du personnage contre le 8e niveau) ou devenir la proie des Ténèbres. Un échec au JR pousse la victime à tenter d'assassiner la personne la plus proche (au moment du jet), puis à s'enfuir vers Mordor. L'Etoile gît dans le Bassin sous l'ail vigilant d'un Homme Biscornu. Le Biscornu de pierre est assis sur le rebord du bassin opposé à la porte, faisant face à celui qui sort des escaliers. L'âme de Rec Baereten (voir 4.24) est prisonnière de la statue ; toucher celle-ci ou déplacer l'Etoile hors de son champ de vision provoque le réveil de ce gardien surnaturel.*

9) Chambre de la Brume · Dans cette pièce de marbre noir est entreposé le Trésor de Foïs. On ne peut y accéder que par un corridor de 5 m de long. Lorsque la porte en est ouverte, la pièce est emplie d'une brume argent magique, au travers de laquelle il est très difficile (-20) de voir, d'où son nom.

- **Piège 3** : Le sol du corridor d'entrée est fait de deux dalles d'obsidienne qui se rejoignent au centre et créent une fissure au milieu du passage. Les plaques sont posées sur des charnières à ressort fixées sur les murs. Le piège est extrêmement difficile (-30) à détecter.
  Si quelqu'un marche le long d'un des murs, sur une largeur de 30 cm, le sol ne bougera pas. Si on place plus de 15 kg n'importe où sur les dalles à plus de 30 cm du bord, les panneaux basculent vers le bas, précipitant leur charge dans une fosse de pierre profonde de 21 m remplie de 60 cm d'eau (attaque de chute/écrasement à +70, suivie d'une éventuelle noyade). Une fois déchargés, les panneaux retrouvent leur position initiale. Il n'y a pas de dispositif de blocage.
  La fosse est occupée par les restes pourris de trois Dunéens, dont le prêtre décédé Brues Cuerd (et ses compagnons Umae et Guem). Le visage de Brues est étrangement préservé, déformé par une grimace effrayante. Il porte une amulette en ivoire (en fait, un os humain) représentant un crâne. L'amulette abrite son âme, et celui qui la touche doit réussir un JR contre une attaque de niveau 5 ou être possédé par l'âme maléfique. La victime de Brues a droit à un JR par jour pendant 10 jours. Si elle échoue à tous les 10, son âme s'en va et elle « devient » Brues. Si elle réussit au moins une fois, l'esprit de Brues retourne dans l'amulette (à moins qu'elle ne soit détruite). Le Trésor de Foïs se trouve dans sept jarres de pierre disposées dans la Chambre de la Brume. Chaque jarre d'obsidienne est gravée d'un motif en spirale et fermée par un bouchon de liège. Leur contenu est le suivant :
- **Jarre 1** : Contient sept sacs de cuir bleu, chacun d'eux renfermant un anneau d'argent qui, une fois mis, ne peut plus être enlevé (sauf en coupant le doigt). L'anneau 1 est un additionneur de sort -3 (supprime trois sorts/jour). L'anneau 2 est un additionneur de sort -1. L'anneau 3 ne fait rien (mis à part annuler les effets de tout autre anneau porté). L'anneau 4 est un additionneur de sort +4, l'anneau 5 un +5, le 6 un +6 et le 7 un +7.
- **Jarre 2** : Contient le Compas Stellaire de Daen, un objet d'argent pesant 1 kg, qui permet à son utilisateur de déterminer la date et l'heure (comme un calendrier solaire et stellaire magique) ou les directions sans autre aide, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Le Compas Stellaire

permet également à son porteur de rediriger un projectile (jusqu'à 20 kg, 3x/jour) suivant une direction qu'il indique par rapport au nord (qui correspond à la direction première du tir). Ainsi, il peut renvoyer une flèche vers l'attaquant en indiquant sud. Le projectile attaque avec un BO modifié par la distance entre la nouvelle cible et son premier point de départ.
- **Jarre 3** : Contient les cendres mêlées de dizaines de Prêtresses coentis.
- **Jarre 4** : Renferme un étui à bouteille en cuir bleu dans lequel se trouve une bouteille magique de la même couleur (le Gobelet de Foïs). Cette bouteille est le seul réceptacle connu permettant d'emporter l'eau du Bassin de Foïs (une dose pour ingestion ou émulsion, voir pièce n° 8).
- **Jarre 5** : Contient la Masse de Pierre de Setmaenen. Le porteur résiste contre les symboles gravés sur de la pierre comme s'il était du 20e niveau. De plus, le porteur peut se transformer en pierre (1 rd de concentration, 3x/jour, jusqu'à 100 rd), et prendre l'apparence d'un rocher qu'il touche pendant la transformation. Comme arme, c'est une masse +20 tueuse de fantôme.
- **Jarre 6** : Contient les cendres mêlées de dizaines de Prêtres coentis.
- **Jarre 7** : Contient sept sac de cuir bleu, chacun contenant sept diamants bleu valant 20 po chaque.

A côté des jarres, sur un lutrin de pierre, se trouve un livre intitulé Souhaits de Woel Laebur. Le livre est fixé au lutrin par des attaches et des chaînes magiques.

Souhaits de Woel Laebur : L'ouvrage de 99 pages mesure 90 x 90 x 22 cm, pèse 13 kg et contient trois parties : (1) Artisanat, (2) Enchantements et (3) Souhaits.

Les chapitres sur l'artisanat recouvrent la spéléologie, la danse, la survie dans la nature, les troupeaux, la méditation, la musique, la communication par signaux, le repérage aux étoiles et la météo. Si l'un de ces sujets est étudié pendant au moins 15 heures, le lecteur peut augmenter la compétence secondaire correspondante d'un niveau (voir JRTM 2.33 / 5.4.3 ou Manuel des Personnages 14.1).

La partie concernant les enchantements demande cinq cent heures de lecture. Une fois étudiée, elle permet au lecteur de jeter un sort un round plus rapidement que de normal (les sorts devant prendre un round prennent un demi round). Ce texte magique n'est efficace que pour trois lectures, après quoi les mots disparaissent (Haedrec est le second lecteur).

Un groupe de trois souhaits composent la dernière partie du livre.

Le premier concerne la Vie, le second l'Existence, le troisième la Mort. Chacun est un souhait, utilisable une seule fois, qui agit immédiatement, lorsque le livre est ouvert et les bons mots prononcés. Le souhait peut atteindre une cible dans un rayon de 30 m.

Lorsque les mots « *Donne la vie* » sont prononcés, le lecteur peut rappeler d'entre les morts un être vivant (qui est décédé depuis un nombre d'années inférieur ou égal au niveau du lecteur) en restaurant son âme perdue.
Si le lecteur dit « *Aide le vivant* », la cible reçoit un bonus de +100 pour ses trois prochaines actions (3 prochains jets, dont les critiques contre les grandes et très grandes créatures), tant qu'elles ont lieu dans les 3 prochaines heures.
Si le lecteur prononce « *Prend la vie* », la cible doit réussir un JR contre un sort niv. 20 ou mourir.

4.4 La mission

L'expédition à Setmaenen est une quête pour soit (1) nettoyer le bassin béni profané, soit pour (2) piller le Trésor de Foïs. Ces deux missions sont compliquées par la présence de deux autres

explorateurs — Haedrec et Jesec Cael — qui fréquentent la vallée et convoitent également le contenu du Tumulus de Pierre.

4.41 Introduire les PJ

Setmaenen est seulement à 2,5 km de la ville d'Ossarnen. Un chemin de montagne pavé relie la ville et la vallée et est le meilleur moyen d'accès. Ce village plutôt sale est le point de départ naturel de ceux qui veulent défier le val hanté.

Vingt familles, essentiellement des mineurs et leurs proches, composent la population d'Ossarnen. A la fois curieux et suspicieux, ils restent généralement entre eux. Les voyageurs sont rares, mais quelques individus sont suffisamment ouverts pour les approcher, voire même s'intéresser à la raison de leur venue. Ossarnen est un endroit refermé sur lui-même, dont les aventuriers sont tenus à l'écart, mais néanmoins sûr.

Une fois en ville, les aventuriers n'ont qu'une alternative pour se loger. Le Corbeau de Pierre est l'auberge la plus grande, la plus chère (2 pc/nuit) et la plus confortable, tandis que le Vieux Chien Noir offre plus de discrétion.

Plan de Ruem Laer

Le barde de Dun Ruem Laer fréquente les deux auberges, surtout en milieu de semaine, lorsqu'il chante et conte des légendes après dîner. Durant les pauses, il aime boire avec des étrangers ou courtiser Paedy, la jeune fille de l'aubergiste du Vieux Chien Noir. Ruem est toujours à l'affût de voyageurs recherchant un guide, et connaît bien Setmaenen. Personne ne connaît la légende des Sept Pierres aussi bien que le barde.

Le Trésor de Foïs fascine depuis toujours Ruem, et le barde a depuis longtemps décidé de s'aventurer dans le Tumulus de Pierre si l'opportunité s'en présente. Tout ce dont il a besoin c'est de quelques compagnons pour assurer sa protection. Ruem offrira ses services contre 1 pa par jour, plus une part égale du butin. Son attirance pour les livres et les instruments de musique plairont sans aucun doute aux avides qui cherchent d'avantage l'or sonnant et trébuchant et les armes.

Si un groupe se présente, le barde chantera une chanson insultante dirigée contre un membre de l'équipe. Il aime la provocation, et offre de bon cœur un verre à ceux qui sont offensés. Si aucune bagarre n'éclate, il s'assiéra avec les étrangers, les jaugera et proposera son plan. Il rentrera alors chez lui, 800 m plus haut sur le chemin pavé, s'assurant que toute réunion des aventuriers ait lieu chez lui. Ruem connaît bien les habitants trop curieux du village.

4.42 Aides

Aucune carte du Tumulus de Pierre n'existe, car l'histoire des Dunéens est une tradition orale. Une carte des vallées avoisinantes peut cependant être obtenue à Ossarnen. Les mineurs locaux possèdent des cartes approximatives des montagnes et vallées avoisinantes.

Ruem Laer est un homme très bien renseigné. En plus d'être un guide (ajoutez +5 aux manœuvres dynamiques en extérieur à ceux qui le suivent), il connaît nombre des vieilles légendes de Dun et peut décrire le Tumulus de Pierre et le bijou maléfique qui est censé avoir provoqué sa fermeture. La

version du barde n'est pas sans erreur, mais il est de loin la meilleure source d'information, si les aventuriers peuvent supporter sa passion pour le chant et la danse, et pour les blagues étranges qui défient la raison.

4.43 Obstacles

Setmaenen est protégé par quelques moyens seulement, chacun d'eux représentant cependant un véritable défi. Bien que Haedrec et Jesec Cael soient les seuls visiteurs dans ou aux alentours du Tumulus de Pierre, ils sont tous deux peu partageurs et de dangereux adversaires. Les deux préfèrent le jour, bien que Jesec réfléchit à une visite nocturne. Jesec est une femme prompte à tendre une embuscade à une proie isolée ou peu méfiante, tandis qu'Haedrec réagira violemment face à quiconque menaçant son lieu d'étude.

Pièges

Trois pièges se trouvent dans le Tumulus de Pierre. Avec le Clos situé entre 9 et 12 m autour de la construction, ils composent les anciennes défenses. Une fois le Clos franchi, un aventurier peut aisément pénétrer dans le cœur de Setmaenen, mais c'est à partir de là que les choses deviennent dangereuses. Le piège extérieur (n° 1) est destiné à garder les intrus à l'intérieur, en les tuant lorsqu'ils ressortent. Les malheureux qui auront marché sur la dalle qui dévoile le symbole de mort dirigé vers l'intérieur, doivent trouver les poignées qui contrôlent le piège, sans quoi ils risquent un décès mystique.

Les deux pièges intérieurs gardent le Sanctuaire et la Chambre de la Brume, les saints des saints de Setmaenen. Chacun est destiné à plonger les intrus dans des fosses où, en étant inconscient, ils se noieront (respectivement dans des sables mouvants et de l'eau). Le couloir piégé (n° 3) obstruant l'entrée de la Chambre de la Brume est le plus dangereux, puisqu'il ne peut pas être verrouillé et est toujours actif. Comme le piège de l'escalier (n° 2), il se referme sur ses victimes.

L'Homme Biscornu

Le Biscornu maudit se tient au-dessus de l'Etoile de Gobha et le bassin béni que la pierre corrompt. Sa destruction est le seul moyen de retirer le bijou et d'utiliser le bassin. Comme il se réveille si on le touche, les aventuriers devront rendre efficaces leurs premières attaques.

4.44 Récompenses

Personne n'offre de récompense pour aller à Setmaenen, bien que Ruem veuille bien en partager les richesses avec des aventuriers l'accompagnant. Par contre, le Tumulus de Pierre lui-même offre la seule possibilité de trésor. Les jarres de la Chambre de la Brume sont précieuses, contenant artefacts et gemmes. Le livre lui-même est plus précieux encore, les aventuriers devront donc prendre garde à ne pas le donner à Ruem (puisqu'il recherche livres et instruments de musique).

Le Bassin de Foïs est également un trésor. Il soigne les blessures et, lorsqu'on utilise le Gobelet de Foïs (la petite bouteille magique bleue de la jarre 4), il fournit une potion transportable très

puissante. Un tel objet ne peut être estimé, la vie étant plus importante que n'importe quelle pièce ou arbalète.

4.5 Rencontres à Setmaenen

A) Haedrec

Haedrec est facilement effrayé. Il aime être seul et, sauf s'il est piégé, tentera de se cacher ou de fuir. S'il est rencontré loin du Tumulus de Pierre et accosté, il se comportera poliment et tentera d'écourter la conversation. A toute question concernant Setmaenen, il répondra par des mises en garde sincères. Haedrec parlera de nombreux fantômes et de légendes terrifiantes, espérant ainsi tenir les aventuriers loin du lieu saint.

Lorsqu'il se trouve à Setmaenen, Haedrec réagit différemment. Il connaît bien le Tumulus et utilisera ses compétences pour protéger le livre. Se cachant, il évitera tout contact avec les intrus. S'il est découvert, il tentera d'amadouer les aventuriers et de les diriger vers l'escalier piégé (n° 2) conduisant au Sanctuaire. Haedrec n'ouvrira pas la route, pas plus qu'il ne révélera la Chambre de la Brume. Mais s'il est pris dans cette dernière, il aura recours à son stratagème favori, en invitant les intrus à descendre le couloir. Le mage tentera toujours de fuir, s'il en a l'opportunité.

B) Jesec Cael

Jesec file et se dissimule très bien, comme un chasseur. Elle sera rarement surprise et n'hésitera pas à frapper un voyageur isolé. Si elle en a l'opportunité, généralement elle l'observera (01-80) jusqu'à ce qu'elle soit sure qu'il est seul et pas trop dangereux. Elle lui tirera alors dessus avec son arc long (+10) en guise de salutation (en visant la tête). Une fois son adversaire à terre ou blessé, elle bondira dessus avec son épée (+15). Jesec est rarement charitable. Parfois cependant (81-100), elle se contentera de suivre un voyageur isolé pendant un temps, jusqu'à ce qu'elle découvre sa destination ou la raison de sa présence.

Des groupes de deux ou plus retiennent Jesec. Elle les suivra avec mille précautions et n'attaquera que si elle y est contrainte. Son objectif est de trouver quelqu'un qui pourrait l'aider à piller le Tumulus de Pierre ou à trouver un meilleur refuge que la maison de Hoeg.

C) Rec Baerten

L'Homme Biscornu n'offre qu'une alternative : l'éviter ou le combattre. Normalement, il apparaît comme une statue grossière, mais s'il est touché ou si l'Etoile de Gobha est déplacée, Rec se précipitera au combat, brandissant son mortel (+10) marteau de guerre en pierre de 5 kg. Il combattra jusqu'à la destruction. Ne parlant jamais, c'est un ennemi étrange et peu plaisant.

> ***Nota*** *: Les créatures biscornues ne sont pas affectées par les hémorragies et des dégâts de chaleur, bien que leurs corps portent les stigmates de « coupures » et de « brûlures ». Tous les autres critiques sont considérés comme étant d'un niveau de gravité inférieur (un « E » devient un « D », etc.) A par cela, elles combattent comme des bêtes vivantes. Rec ne peut pas quitter l'Anneau de Setmaenen (la zone marquée par la dépression herbeuse) et retournera se reposer au bout d'une heure s'il n 'est pas détruit, ou s'il ne retrouve pas l'Etoile de Gobha et ne la remet pas à sa place.*

05 · Aventures à Hogo Tarosvan

Dans les montagnes au nord de la Passe de Tarlang se trouve un mont escarpé de granit bleu qui luit au crépuscule et brille à la lumière de la lune. Il se trouve dans une vallée perdue, une cuvette boisée entourée de falaises et de pics vertigineux. Ici, au sommet de la bute, les Daen Coentis enterraient les corps de ceux qui étaient marqués par la vie — les infirmes, les fous, les mort-nés — et personne n'y restait une fois la nuit tombée.

Toutefois, les chasseurs et les herboristes des villages proches parlent toujours de cet endroit. Les fleurs sauvages, qui poussent parmi les Pierres Dressées qui couvrent le cimetière balayé par les vents, sont inégalées en beauté ou en pouvoir et on dit que ce sont les âmes des défunts qui leur donnent vie. Des cerfs et des bouquetins se rassemblent dans les prairies et les crevasses du mont mais peu ont le courage de l'escalader. On raconte que des gens ont disparu près des entrées des grottes que les Dunéens appellent Hogo Tarosvan (Dn. « *les Portes Fantômes* »).

Il y a sept entrées de grottes dans la falaise bleue. Des petits ruisseaux en jaillissent, coulent le long de la falaise et forment un torrent qui suit la vallée jusqu'à la Ciril. Étrangement, bien que les entrées des cavernes ressemblent et soient appelées des portes, personne ne se souvient qu'il y avait, et qu'il y a toujours, un vieux village troglodyte dans le mont. Personne ne se souvient non plus que Hogo Tarosvan a été autrefois le témoin d'une vendetta amère et mortelle entre deux ordres de prêtres Dunéens.

5.1 L'histoire de Hogo Tarosvan

> *« Derrière les Sept Portes, Il est assis sur le Trône du Chien, dévorant les âmes des Hommes. »*

Bien au-delà du mont bleu se trouve une caverne naturelle charmante où les Daen Coentis ont érigé un autel à Gobha (le Vala Aulë). En dessous, s'étendant dans les dédales de grottes, les Daens ont construit un refuge, un village. Ceux qui l'ont colonisé étaient des gens rudes, fiers de leur caverne sacrée. Travaillant dans leurs modestes mines, récoltant les offrandes des familles des morts qu'ils veillaient et pour qui ils priaient, les villageois devinrent riches. Ils prospérèrent mais ne furent jamais très nombreux.



Après le Parjure (2A 3434), ce peuple déclina rapidement comme les autres peuples de la même race. Ce n'était que le début de leurs épreuves. Environ une centaine d'années passa lorsque sept puissants prêtres corrompus — serviteurs du Seigneur des Anneaux — arrivèrent dans le village. Les prêtres maléfiques désirèrent y ériger un autel à leur maître Sauron. Dans le combat mortel qui s'en suivit, le plus puissant des Sept maléfiques fut tué sur l'autel même qu'il espérait dédier au Seigneur des Dons. Ses frères s'enfuirent.

Un autre siècle passa et le village fut déserté. Puis un jour, des hommes des tribus de Dun vinrent enterrer leurs morts au sommet du mont bleu et adorer le Vieil Homme des Montagnes (comme ils appelaient à présent le dieu Gobha). Au-dessus de son autel se trouvait un visage d'ombre. Ils pensaient qu'il s'agissait de Gobha lui- même et donc ils se prosternèrent et l'adorèrent.

En fait, le Vieil Homme était le fantôme du prêtre maléfique décédé. II était désorienté et au début ne pouvait rester visible très longtemps mais il se souvenait d'une partie de son passé et reconnut le besoin de protection des Dunéens. La ferveur des fidèles (et la faible quantité d'énergie qu'il en drainait) l'aida à restructurer son esprit mort-vivant. En fait, le prêtre fantôme croyait qu'il était réellement leur dieu, le Vieil Homme des Montagnes.

Bientôt cependant, le prêtre fantôme fut face à un dilemme. Il réalisa qu'il affaiblissait son peuple en étant auprès d'eux mais que leur énergie lui était indispensable. Recherchant d'autres sources de forces, il trouva une nouvelle solution. Réduisant ses fidèles à l'obéissance aveugle, le Vieil Homme envoya les villageois à la recherche de victimes pour des sacrifices humains. Le prêtre fantôme reçut sa nourriture et avec le temps finit par croire qu'il avait toujours été adoré de cette façon.

Les Dunéens en arrivèrent à appeler le Vieil Homme du nom de Shoglic, comme l'était l'alter ego de Gobha. Exigeant mais bienfaisant ; leur dieu pouvait guérir les malades et les blessés et les protéger des ravages des envahisseurs. Comme de nombreux puissants morts-vivants, Shoglic gardait la plupart des pouvoirs dont il disposait de son vivant. Depuis, le prêtre fantôme devait empêcher son peuple d'avoir trop de contacts avec les autres tribus et villages, parce qu'il craignait l'inintelligible vérité.

La situation reculée de Hogo Tarosvan rendait relativement aisée la perpétuation de cet isolement mais conduisit à d'autres problèmes. Après environ deux cent ans, Shoglic craignit que son peuple ne devint trop consanguin. Ainsi, se développa la coutume de « la recherche de nouveaux initiés ». Alors qu'auparavant les victimes étaient rapidement vidées de leur énergie jusqu'à la mort, elles furent désormais conduites devant le prêtre fantôme pour être « évaluées ». Shoglic tentait de les subjuguer

et, s'il y parvenait, elles étaient accueillies dans la tribu. Si elles étaient jugées indignes, elles périssaient, dépouillées de leur esprit vital.

Shoglic est le Seigneur de Hogo Tarosvan depuis aussi longtemps que les légendes des bardes s'en souviennent. Chaque année, il réclamait quatre ou cinq victimes mais seulement une sur quinze était « acceptée ». Les autres étaient drainés et leurs corps livrés aux bêtes. Leurs biens d'une quelconque utilité pour la tribu étaient gardés.

Les terres avoisinantes sont maintenant recouvertes d'ossements humains (particulièrement les hauteurs où se situent les cimetières). Il est chaque jour plus difficile de trouver des proies et donc les hommes de la tribu des Portes Fantômes doivent aller de plus en plus loin.

5.2 Les PNJ

Les habitants de Hogo Tarosvan sont de solides Dunéens avec les cheveux bruns, la peau tannée et une silhouette moyenne à massive. Bons montagnards et bruyants conteurs, ils préfèrent une vie physique. À l'exception du prêtre Orvig, aucun ne sait lire.

5.21 Shoglic



Shoglic est un fantôme, un animiste (8e niveau, RM classe V) mort-vivant. Des siècles d'adoration et de sacrifices vivants ont fait de Shoglic un dieu de fait.

Les pouvoirs spécifiques du prêtre fantôme sont légion. Capable de se déplacer n'importe où dans sa caverne en deux rounds, le prêtre fantôme peut utiliser ses sorts de clerc comme s'il était du 14e niveau (bien que, comme il n'a appris aucun sort depuis sa mort, Shoglic n'en connaisse aucun d'un niveau supérieur au 10e). Comme il s'agit d'un esprit sans substance physique, il peut devenir visible et invisible à volonté (avec un round de concentration). De plus, il peut soulever des objets (avec la télékinésie) pesant jusqu'à 25 kg.

Le Seigneur de Hogo Tarosvan a une présence formidable. Lorsqu'il est visible, tous ceux qui sont à moins de 3 m doivent réussir un JR ou tomber dans une transe incapacitante (pour 1-100 rd). Shoglic peut alors drainer jusqu'à 5 points de la Constitution de sa victime par round. En fixant les yeux d'un adversaire (et en se concentrant), le prêtre fantôme peut contrôler (échec au JR de 01-100), voire même anéantir (échec de 101 +) sa victime.

Shoglic peut également modifier sa taille (entre 1,5 m et 2,7 m). Il se manifeste habituellement sous la forme d'un noble Coentis de plus de 2 m, vêtu de robes d'un bleu semblable à celui du mont dans lequel il habite. Une couronne de glasmain couvre sa tête, un crâne nu. S'il est en colère, il grandit jusqu'à 2,70 m de hauteur, et sa couronne magique devient un casque de guerre. Il ignore les hémorragies et les étourdissements, quelle que soit son apparence.

Shoglic porte une hache de feu (+15) et un bouclier incandescent (+15) de glasmain. Il s'en sert avec la grâce fluide d'un puissant fantôme. Il porte également une dague et une masse (toutes deux tueuses d'elfes et d'orques). Même s'il est éloigné de ces armes (jusqu'à 22,5 km), il peut en invoquer l'essence et frapper avec leurs propriétés comme s'il portait les objets eux-mêmes (par ex., même si la hache est ailleurs et qu'il ne peut pas frapper avec la lame, il peut en utiliser le feu magique).

Malgré son grand pouvoir, Shoglic n'a aucune idée de ses origines. Sa mémoire est perdue à tout jamais dans les cendres du passé. Il est, dans son esprit, le dieu et maître du peuple au-delà des Portes Fantômes.

5.22 Orvig le Grand Prêtre

Orvig peut voir son dieu aussi souvent qu'il le désire. Que pourrait demander de plus un prêtre ? Orvig, Animiste (6e niv.), et son second Scoel sont si inspirés par la présence de leur dieu qu'ils ignorent la douleur (étourdissement) s'ils se battent avec Shoglic à portée de vue.

Orvig et l'un des plus anciens habitants de Hogo Tarosvan et il est le Grand Prêtre du Culte de Shoglic. Il porte des vêtements adaptés à sa fonction : de longues robes bleu sombre garnies de cuir gris, une cape noire et bleue, et des chausses de fin cuir de veau. Son corps couvert de tatouages montre des nuances de vert et de bleu, plus sombres dans les creux des membres et les rides de son visage marqué par le temps. Comme ses ancêtres, il décolore ses cheveux avec une lessive qui les fait tenir dressé. Ce qui donne l'illusion d'une taille plus importante (1,85 m alors qu'il ne mesure effectivement que 1 m 72).

Orvig porte un marteau de guerre (+10) au manche en os et une dague (+10) assortie, armes qu'il sait parfaitement lancer. A la chasse, il utilise un arc long (+5), la meilleure arme de tir du village. Il se

fait cependant vieux, et préfère rester dans les hauteurs du Mont Bleu, mis à part pendant les cérémonies.

Orvig était marié, mais sa femme est morte en couche. Son legs se résumait à trois filles et un anneau magique claenadh. L'anneau a deux pouvoirs, qui sont réellement stupéfiants. Le porteur peut devenir invisible sept fois par jour (pour une durée totale de sept minutes). Trois fois par jour (pour une durée totale de 3 rounds, une utilisation durant au minimum 1 round), le porteur peut devenir semblable à un fantôme, sans substance ni peur d'être blessé par un objet solide. Ces deux pouvoirs fonctionnent instantanément sur un mot de commande, et Orvig les a utilisés souvent avec beaucoup d'efficacité.

5.23 Scoel

Scoel est un homme de Dun manchot d'une taille (1 m 78) et d'une force exceptionnelles. Guerrier (4e niv.), il est le garde et le lieutenant d'Orvig. Dur, il s'emporte facilement et s'amuse des malades, des infirmes et des faibles. Scoel pense que les autres doivent surmonter leurs problèmes comme lui l'a fait, et ne connaît aucune compassion.

Le handicap de Scoel ne l'a jamais gêné. Il utilise une lance sans problème et possède même un arc court modifié, dont il se sert avec son bras, son moignon et ses dents. Son habileté à lancer des armes est impressionnante et, même dans l'eau ou en terrain difficile, il est un adversaire dangereux. Scoel s'habille toujours de noir.

5.24 Le Chef Thebo

Thebo est l'ennemi juré de Scoel et le chef des Dunéens de Hogo Tarosvan. Portant des braies vertes et des chemises de fourrure orange, il est impossible à oublier. L'un des rares de sa tribu reculée à être un véritable guerrier, Thebo est rempli de la fierté de savoir que chacun de ses gestes est personnellement sanctionné par son dieu. Expérimenté (4e niv.) dans l'art de la guerre, il dirige les expéditions dans les régions avoisinantes.

Cette besogne satisfait son goût du sang, mais Thebo aspire à une position plus importante. Le guerrier ne doute pas un instant qu'il est l'homme le plus à même de conduire les villageois et désire être à la fois le Chef et le Grand Prêtre. Il croit Scoel trop vieux et trop mal formé pour servir convenablement Shoglic. De plus, comme c'est le cas pour Orvig, Thebo a peu besoin des antiques connaissances des prêtres lorsque son dieu est présent. Depuis quelques années, il complote discrètement pour la chute de ses rivaux et utilisera tout prétexte, tout soulèvement, comme un moyen de parvenir à ses fins.

Caractéristiques des PNJ de Hogo Tarosvan

Nom	Niv	PdC	TA	BD	Bouclier	Prot	BO de mêlée	BO de tir	Man. dyna.	Notes
Shoglic	8	81	Sans/1	60	40	N	70 hh	—	40	Mort-vivant Animiste/Clerc maléfique
Dunéen, hache +15, bouclier +15, couronne 30% ignore crit. à la tête, 24 PP										
Thebo	4	72	MA/14	30	30	N	90 mg	79 mg (l)	20	Combattant/Guerrier
Dunéen, mg +10, bouclier +5										
Orvig	6	32	CR/9	10	N	N	34 mg	46 al	5	Animiste/Clerc
Dunéen, mg +10, al +5, additionneur +2, 6PP										
Scoel	4	78	MA/13	10	N	N	81 la	69 ao	5	Combattant/Guerrier
Dunéen, la +10										
Dervorin	2	40	Sans/1	10	N	N	47 el	—	5	Rôdeur
Dúnadan, prisonnier, pas d'objet, 2 PP										
Celebriel	1	29	Sans/1	5	N	N	20 ec	—	10	Animiste/Guérisseuse
Dúnadan inférieure, prisonnière, pas d'objet, 1 PP										
Coelmun	1	30	CS/6	30	20	N	47 el	10 ao	15	Éclaireur/Voleur Dunéen
Villageois adulte	1	20	Sans/1	20	N	N	20 go	15 pierre	10	Combattant/Guerrier Dunéen
Villageois jeune	1	15	Sans/1	15	N	N	15 go	15 pierre	15	Combattant/Guerrier Dunéen
Villageois vieux	1/2	10	Sans/1	10	N	N	10 go	—	5	Combattant/Guerrier Dunéen
Villageois enfant	1/2	10	Sans/1	15	N	N	10 go	10 pierre	20	Combattant/Guerrier Dunéen

Pour les abréviations, voir Sec. 2.0, personnages joueurs, p. 2

Caractéristiques des PNJ de Hogo Tarosvan

5.25 Dervorin

Ce Rôdeur (2e niv.) est un nouvel habitant de Hogo Tarosvan. Il s'agit d'un Dúnadan de 1 m 85 qui a été maîtrisé (il fallut quatre hommes pour le saisir) et ramené il y a quatre mois. Sa femme, son père et son fils ont été tués dans la lutte, à la colère de Shoglic qui demande des prisonniers vivants. Dervorin ne réalisa jamais le sort de sa famille et fut emporté, inconscient, devant le Vieil Homme du Mont. Il passa l'examen, et depuis il a le regard légèrement hagard, les yeux brillants de la ferveur religieuse du peuple de Shoglic.

Tarien, mère de Dervorin, a échappé à la capture avec l'aîné de ses petits-fils. Elle recherche des nouvelles de son fils.

5.26 Celebriel

Cette jeune (1er niv.) Guérisseuse (Animiste) Dúnadan a été capturée alors qu'elle recherchait des herbes à proximité du cimetière au sommet du Mont Bleu, juste au-dessus des sept bouches de Hogo Tarosvan. Curieuse et rebelle, elle ignora les avertissements de sa tante et de son frère, glissant dans la brume fraîche de la nuit. Elle sera « évaluée » dans environ une semaine.

Celebriel a les cheveux brun, des yeux gris et une cicatrice en forme d'étoile sur la joue gauche. Sa tunique lacée, sa cape dorée et sa voix lyrique indiquent un sens pratique peu développé. Pas spécialement liante, elle est unique et curieusement attachante.

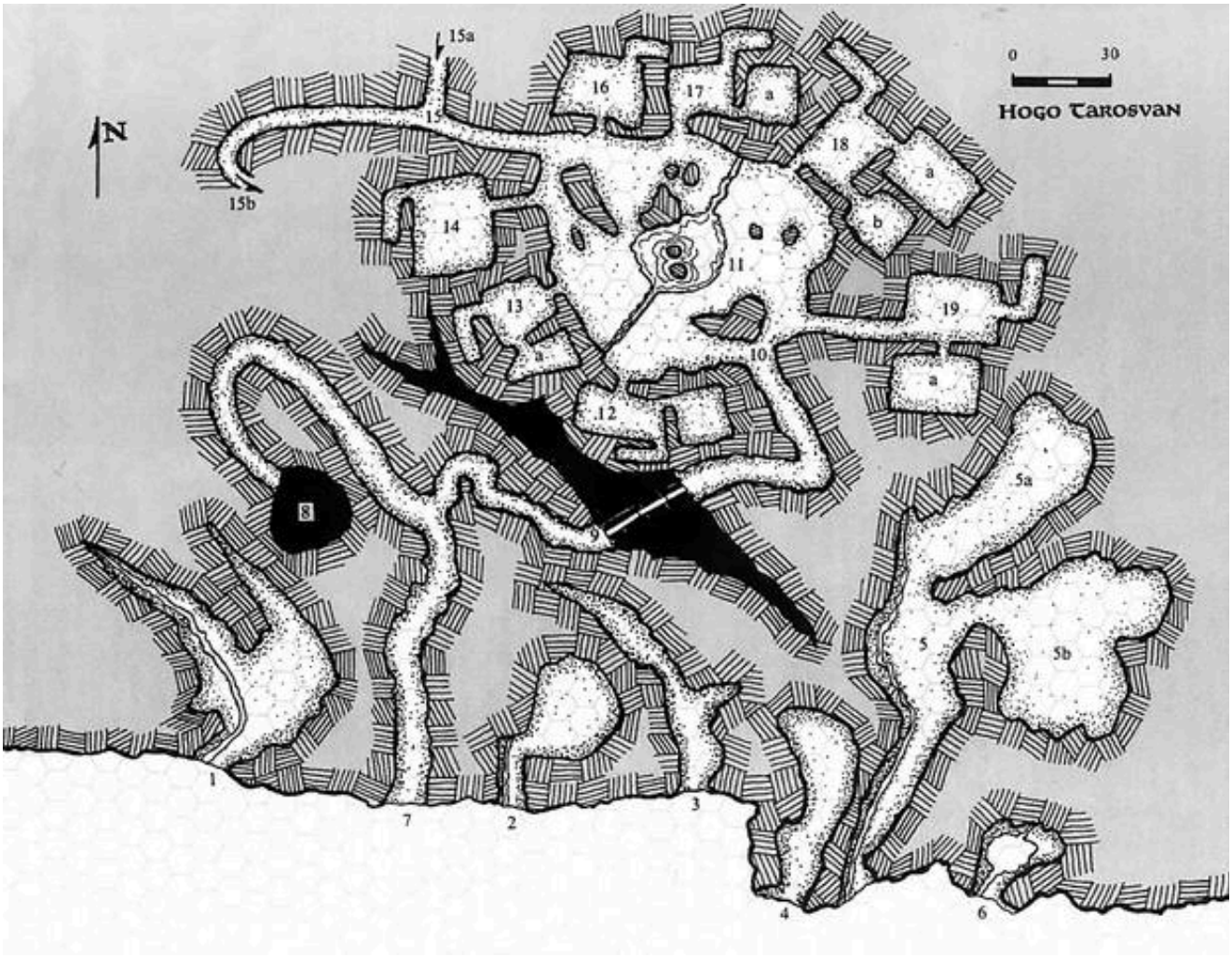
5.27 Subudwoed Coelmun Fils de Caerl

Coelmun est un Éclaireur (1er niv.) actuellement chargé de garder les prisonniers. Il est plutôt intelligent, mais bègue et avec des problèmes de prononciation. Sa courte taille (1 m 52) et ses vêtements étranges en font la cible de toutes les moqueries. Scoel le tourmente fréquemment.

Coelmun porte un pantalon jaune et une chemise violette, tous deux décorés de spirales de cuir brun. Avec un bouclier de cuir rouge brillant (orné d'un serpent enroulé) pendu dans son dos, il est visible de loin.

Coelmun est tombé amoureux de Celebriel, bien que cela ne soit apparemment pas réciproque.

5.3 Description de Hogo Tarosvan



Plan de Hogo Tarosvan

1) Caverne · Cette caverne vide est constamment entretenue par la tribu pour donner l'impression que quelqu'un l'habite en permanence. De nouvelles traces sont inscrites, de nouveaux restes de nourriture sont apportés, le couchage de branches est secoué et remplacé en cas de besoin. La ruse est très difficile (-20) à éventer. Un petit ruisselet venant du torrent coule dans la caverne depuis le coin nord-ouest pour couler le long de la falaise en passant par l'entrée.

2) Grotte · L'ouverture de cette grotte ne fait que 1 m 20 de haut et, sur le côté ouest, est partiellement occupée par un cours d'eau profond de 60 cm. À l'intérieur, le plafond s'élève à 4 m 50. La grotte est l'antre d'un groupe de 20 chauves-souris chasseresses, qui se suspendent entre les stalactites pendant la journée, semblant être des paquets de membres morts et difficiles (-10) à discerner. Au crépuscule, les chauves-souris s'envolent à la recherche d'insectes.

3) Crevasse · Cette crevasse étroite est vide. Des parois instables et une pente à 30° en font un piège naturel. Si quelqu'un dérange le sol ou les parois, il y a 25% de risque de déclencher une chute de pierre, expulsant la malheureuse victime de la grotte et l'entraînant dans une chute de 18 m (une attaque de chute/écrasement à +60). Éviter la chute de pierre, si un aventurier se trouve à l'intérieur de la grotte quand elle a lieu, est une manœuvre très difficile.



La Val au-dessus de Hogo Tarosvan

4) Terrier de renards · Une ouverture basse (60 cm), partiellement remplie avec un enchevêtrement de branchages. Une famille de renard habitait ici, et les restes de leur passage sont toujours dans le trou.

5) Souterrain · Cette grotte relativement étendue a été « améliorée » avec des indices attirants. Quelques ossements humains gisent près de la porte d'entrée. Un feu a été régulièrement allumé à l'intérieur, là où la grotte se sépare en deux. La pièce n° 5a s'ouvre sur la gauche (nord-ouest). Quelques objets brillants jonchent le sol près du mur du fond. Les aventuriers qui les ramassent pourront juste avoir le temps de les examiner — deux bracelets orné de verre rouge et une marmite de cuivre polie (capacité de 2 l) — avant que le sol de bois fin couvert de poussière ne s'effondre sous leurs pieds.

- **Piège 1** : Ce piège est difficile (-10) à découvrir et, une fois sur le sol, extrêmement difficile (-30) à éviter. La chute précipite les victimes sur un nid de frelons des falaises (qui entrent par un petit trou plus bas sur la falaise) très irritables. La chute n'est que de 6 m (chute/écrasement +20), mais les frelons sont toujours peu aimables avec des visiteurs non invités. Ils infligent 220 attaques moyennes de come/dard à chaque victime. Les murs de la pièce n° 5b sont couverts d'étranges symboles coentis datant de l'époque où les pèlerins allant à l'autel d'Aulë priaient ici avant d'aller au lieu saint. Les inscriptions ont été laissées inchangées. Si quelqu'un dans l'équipe sait lire l'inscription (qui est en daenael, ou vieil dunael), il découvrira ceci :

> *« Ô Seigneur des Trésors de la Terre, accepte ceci, mon offrande. Ne me conduit pas dans les voies de l'avidité des richesses de ton royaume mais seulement dans l'adoration de tes merveilles. »*
>
> *« Ici est l'endroit où tu attends l'appel du Seigneur des Lieux Sombres. Lave ton cœur, purifie ton âme et ouvre ton esprit, et alors tu seras digne d'entendre sa voix. »*

6) Bassin · Une petite chute d'eau alimente un bassin naturel de 1 m 20 de profondeur. L'eau est pure et fraîche.

7) Grande entrée · C'est la véritable entrée de Hogo Tarosvan. Le passage principal oblique à gauche (vers n° 8) à l'endroit où la porte du village rejoint l'entrée du tunnel (n° 9) sur la droite. Le tunnel est le véritable accès aux principales cavernes, mais est très difficile (-20) à trouver. Cette ouverture

semble sans intérêt, non seulement parce qu'elle semble peu profonde puisqu'elle forme un siphon, mais aussi parce qu'elle se situe à 90 cm du sol.

8) Grotte du limon · Le couloir plus engageant de gauche descend brusquement après un coude à 180° sur la gauche. Du limon recouvre le sol et la moisissure se répand à l'intérieur depuis de petites fissures dans les parois et le plafond. Une fosse se trouve au bout de la grotte.

- **Piège 2** : Une fois sur le limon, éviter de glisser est une manœuvre très difficile, et toute chute entraîne une glissade. Dans ce cas, la victime est emportée dans la fosse de 12 m de profondeur. La fosse est remplie de 90 cm d'eau caustique, la victime ne subit donc qu'une chute/écrasement à +25. L'eau, par contre, provoque une attaque à +0 de boule de feu chaque round (critique de sévérité B max.).

9) Tunnel d'entrée · Ce tunnel étroit, élevé et avec son double virage est difficile à emprunter pour les personnes grandes ou encombrées. Ceux qui mesurent 1 m 80 ou pèsent plus de 90 kg doivent réussir une manœuvre dynamique facile ou être coincés. Ceux de 1 m 85 ou pesant 100-110 kg doivent réussir une manœuvre aisée, alors que ceux de 1 m 90 ou pesant 111125 kg doivent faire une manœuvre moyenne. Des personnes plus lourdes ou plus grandes doivent réussir une manœuvre difficile. Des armures de mailles ou des sacs à dos augmentent la difficulté d'un niveau (cumulatif). Les armures de plates augmentent la difficulté de deux niveaux. Peu après le virage, le couloir s'agrandit dans toutes les directions, devenant d'une taille plus raisonnable (2 m 40 sur 2 m 10). Puis il donne sur un pont, fait de cordes et de planches grossières, se balançant au-dessus d'une crevasse extrêmement profonde (dans les 45 m). Une chute entraîne une attaque de chute/écrasement à +150. Le pont a des garde-fous de corde et il est plus rigide qu'il n'en a l'air, mais pour ceux qui ne sont pas habitués à ce genre d'ouvrage, le traverser à une allure de marche reste une manœuvre moyenne. Le trot augmente la difficulté de la manœuvre à difficile, et la course à très difficile. Après le pont, le couloir reprend. Il est ici plutôt large et l'emprunter est de la routine ou facile.

10) Porte intérieure du village troglodyte · Cette entrée n'a pas de véritable porte. Cependant, ceux qui entrent ont la vue bloquée par un immense pilier de pierre faisant face à la porte. Un garde est posté en permanence dans une niche sur la face opposée du pilier (regardant la place, n° 11, et loin de la porte).

11) Place du village · Cet endroit est plaisant, dans un genre un peu particulier. Les couleurs de la salle sont celles de l'agate semi-précieuse : crème, roussâtre, doré et brun chaud. Des torches brûlent à proximité des portes des « maisons » Une rivière coule depuis le sud (à gauche), forme un bassin au centre, et s'échappe par le côté nord. Des piliers de roche sont disséminés dans toute la zone, et deux d'entre eux, tronqués, forment des îles dans le bassin. Celebriel, prisonnière, est enchaînée sur l'une d'elle. Les cadenas sont difficiles (-10) à crocheter et elle est surveillée la plus grande partie de la journée. Coelmun la garde pendant douze heures, pendant que les autres se partagent la corvée le reste du temps. Parfois des enfants s'amusent sur la place, des adultes y discutent ou y jouent aux osselets. Toutefois, il y fait généralement froid et humide, et la place est envahie par la fumée des maisons, et donc les gens se rencontrent dans leurs demeures troglodytes plus confortables. La visibilité sur la place à l'heure des repas est à -35.

12-14, 16-19) Maisons individuelles · Ces foyers sont tous quasiment identiques, quoiqu'ils diffèrent en taille et en nombre de pièces. Les portes d'entrée sont fermées par des rideaux en cuir. La première pièce sert de séjour et de cuisine (et dans quelques cas également de chambre à coucher). On y trouve un âtre et des toilettes. Il y a toujours des étagères ou une espèce de commode faite de

dalle de pierre. Les autres rangements consistent en des niches taillées à même les murs. L'éclairage est fourni par des torches et des lampes en pierre (brûlant de l'huile ou de la graisse animale, suivant le résultat des derniers raids) volées sur les autels des bords de routes. La pièce du fond (le cas échéant) sert de chambre à coucher. Les lits sont des sortes de boîtes à même le sol, faites de planches grossières ou de dalles de pierre, destinées à se protéger des courants d'air Cette boîte est remplie de feuilles ou d'herbes séchées, de peaux de bête et de vêtements volés (particulièrement des capes). Une couverture est jetée sur le dessus.

12) Famille Scoel · Scoel habite ici avec sa femme Brunwen et leur fille de 7 ans Haega. Dervorin actuellement est leur « invité » , jusqu'à ce qu'il soit suffisamment digne de confiance pour épouser l'une des jeunes femmes du village.

13) Famille Goewin · Goewin habite ici avec sa femme Brem, leur fille de 16 ans Hescen et leur fils de 11 ans Pwedh.

14) Famille Leu · Leu habite ici avec sa femme Hwen, leur fils de 9 ans Braega et leur fille de 6 ans Cigfa.

15) Couloir · Il mène à des escaliers montant (n° 15a) et descendant (n° 15b). La porte est fermée par un rideau, tout comme les portes des maisons.

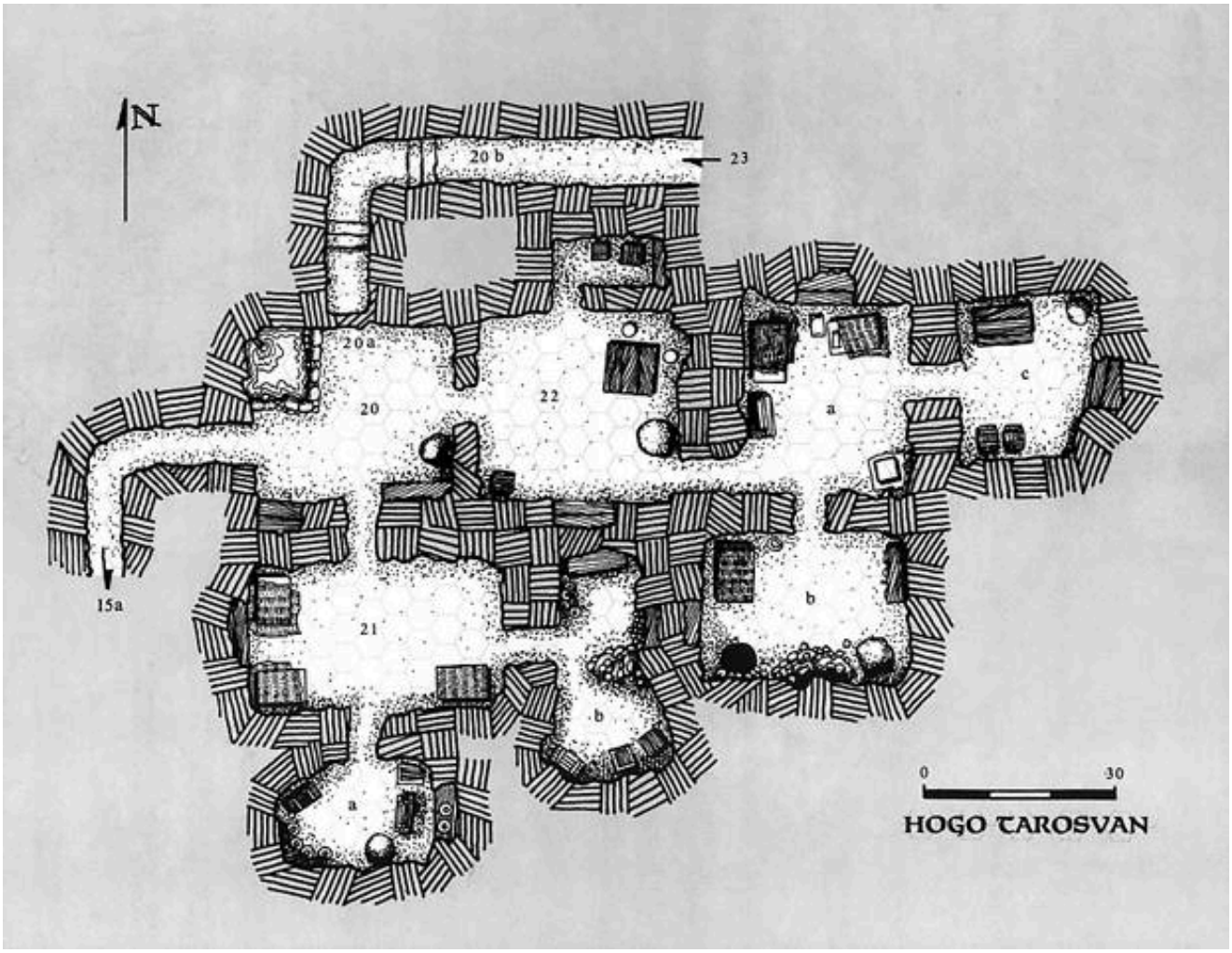
16) Famille Teycor · Teycor le prêtre, sa femme Wydan et leurs fils jumeaux de 4 ans (Orden et Gwawl).

17) Famille Miren · Miren est une veuve qui a des visées sur Dervorin. Elle vit avec son vieux père Caradog et sa mère Geymun.

18) Famille Sisla la prêtresse · Sisla la prêtresse, son mari Shauc et leur fille de 12 ans Gwydeth habitent cette maison de trois pièces. Sisla et Shauc dorment en 18a, tandis que Gwydeth couche en 18b. Sisla a l'intention de marier sa fille à Dervorin (voir n° 12).

19) Famille Is Coed · Is Coed, sa femme Briannon et leur fille de 14 ans Imakan vivent ici.

5.31 Niveau Supérieur



Plan du Niveau Supérieur de Hogo Tarosvan

20) Cour supérieure · Le passage (15a) du niveau principal débouche du mur ouest. Une petite source coule dans un bassin dans le coin nord-ouest, qui s'écoule dans le sol. A côté, une porte secrète (20a) mène à une sortie de secours (n° 20b) qui débouche sur un tertre cérémoniel (n° 23) situé au sommet du mont. Elle est faite d'une dalle pivotante très difficile (-20) à trouver.

21) Famille Orvig · Ovig le prêtre habite ici avec sa femme Dian, sa fille de 18 ans Usha (la Prêtresse), son fils de 16 ans Kollan et le vieux père de sa femme Daen Naeld.

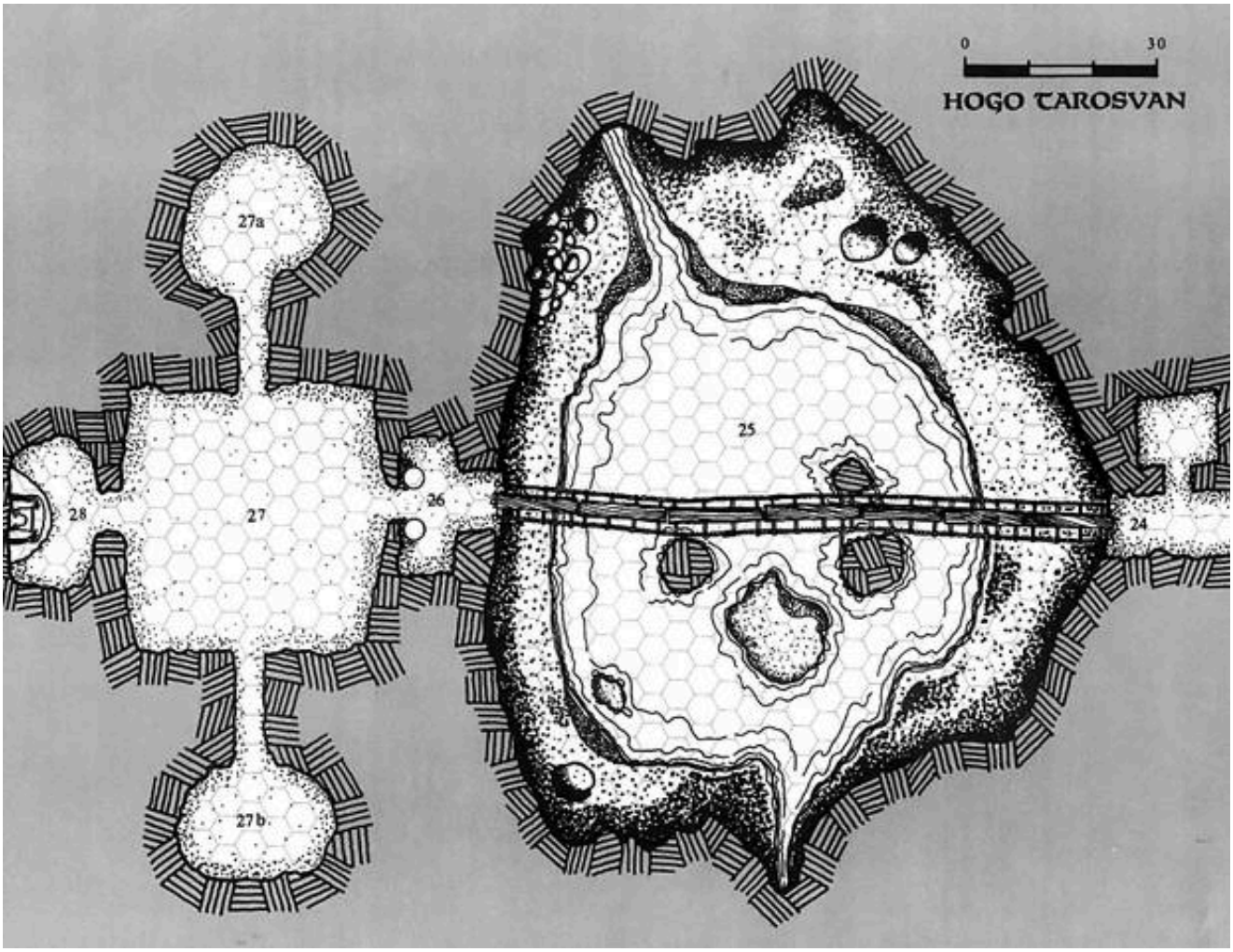
22) Famille Thebo · Thebo vit ici avec sa femme, son fils de 17 ans Pèse, sa fille de 12 ans Mey, son fils de 9 ans Chaen, et sa mère Gwun.

5.32 Surface



23) Tertre cérémoniel · Cette construction (voir l'illustration) se trouve au sommet du Mont Bleu, au centre du cimetière. Elle cache l'ouverture de l'issue de secours de la tribu (n° 20b), qu'elle n'a utilisée jusqu'ici que deux fois. Dans chaque cas, le dieu a finalement réglé leur compte aux féroces agresseurs. Le tertre ne compte qu'une pièce et est fait de granit gris. Vieux sanctuaire coentis, il servait autrefois à recevoir les offrandes pour les dieux Gaoth (le Vala Manwë), Seigneur de l'Air, et Mairb (le Vala Námo), Maître des Morts. Depuis le village troglodyte, 75 m d'ascension sur un grossier escalier de pierre sont nécessaires pour atteindre le tertre. A l'aube du solstice d'hiver, un rayon de lumière frappe un point particulier du mur du fond, faisant briller magiquement un joyau soigneusement disposé, ce qui illumine les deux pierres levées au sommet du bâtiment.

5.33 Niveau Inférieur



Plan du Niveau Inférieur de Hogo Tarosvan

24) Entrée inférieure · Un couloir et des escaliers (n° 15b) vers le niveau supérieur débouchent par l'est. Le poste de garde se trouve à la droite de celui qui entre (nord).

25) Caverne sacrée · Cette gigantesque et magnifique cathédrale naturelle a donné naissance à Hogo Tarosvan. C'est le saint des saints de l'ensemble, la raison pour laquelle le Mont Bleu a été choisi comme lieu sacré. La caverne mesure 36 m depuis le lac jusqu'au plafond gravé. Le passage débouche 18 m au-dessus du sol et traverse la salle par un pont de corde semblable au n° 9, mis à part que celui-ci est fait de plusieurs parties et est arrimé en différents points. Des colonnes naturelles et des piliers le soutiennent. Le lac se trouve 17 m plus bas, à peu près 1 m au-dessous du sol rocailleux de la grotte. L'eau arrive et s'échappe par des rivières naturelles (et 7 petites sources), elle est donc constamment renouvelée. Au centre, la profondeur est de 4 m 50. Les fidèles jettent dans le lac de petits objets imputrescibles volés à leurs prisonniers et à ceux qui ont échoué à l'initiation. Une lumière puissante et focalisée révélera des lueurs au fond du lac, semblables au scintillement du trésor d'un dragon. Ces débris brillants sont composés de tonnes de perles de verre, de pierres colorées (sans valeur pour la plupart mais jolies), de bracelets bon marché, de bijoux de bronze ou de cuivre comme des boucles d'oreilles ou des broches, de pièces de mêmes métaux, et de

quelques très rares pièces et objets d'argent ou d'or (environ 10 po en pièces parmi les 14.000 babioles jonchant le fond).

26) Antichambre du lieu saint · Ceci est une partie de la structure originelle. Deux piliers sans défaut de marbre gris veiné de rouge flanquent les portes de pierre grise gravée. Les portes sont tenues par des charnières de pierre magiquement renforcées, et sont très difficiles (-30) à crocheter. Une fois déverrouillées, elles s'ouvrent (vers l'extérieur) avec une simple poussée. Shoglic peut bien sûr, s'il le désire, passer au travers. Deux gardes sont habituellement en permanence dans cette salle.

27) Sanctuaire extérieur · Cette salle de réception à peu près carrée servait autrefois de salle de réunion pour ceux qui voulaient entendre les prêtresses de Gobha. Elle renferme actuellement le trésor de Shoglic. Ses murs bleus sont couverts de centaines de spirales gravées.

Trésor de Shoglic

Armes : Deux dagues +2, un marteau de guerre +10, quatre épées courtes +10, sept frondes +5, une dague +15, deux falchions +5, trois masses +10, une épée longue +5, trois épées larges +10, une épée à deux mains +10, sept arcs courts +10, trois arcs longs +10 et un arc composite +5.
Armures : Une armure de plates +5 (TA 19), idéale pour un nain svelte, un grand hobbit ou une petite femme ; une targe +10 ; deux manteaux de cuir +5 pour un petit homme ou une femme moyenne ; un casque de plates +5 pour un homme grand ou une femme très grande ; un casque d'acier bleu gris qui donne un bonus de +15 aux JR contre les sorts d'essence ; une **chemise de mailles en mithril** (+20, TA 17) ; un bouclier de réflexion (3e niv.) qui réfléchit les effets des sorts dirigés (si le sort échoue à un JR).
Joyaux : 10 arabesques, chacune valant 5 po ; 30 saphirs, chacun valant 15 po ; une émeraude (50 po) qui ajoute +10 aux sorts non dirigés de mage/alchimiste ; une amulette de jade blanc représentant une lune croissante qui sert d'additionneur de sort +3 pour animiste/clerc ; un collier d'opale et d'argent donnant un bonus de +15 aux JR contre les sorts de Théurgie.
Statuette de poney. Faite d'ivoire, elle devient un véritable poney avec la force d'un cheval moyen lorsqu'on la frappe trois fois sur le sol (redevient une statue sur commande ou après 3 heures, fonctionne 2x/jour).
Collier d'électrum. Incrusté de petits diamants, de rubis et d'une étoile de saphir, il vaut 650 po. Il permet au porteur d'utiliser le sort de transposition libre une fois par jour (voir la liste de mage des liaisons supérieures).
Broche de Mithril. Des perles noires sont montées sur ce bel objet, qui ressemble à un nid d'oiseau contenant six œufs et vaut 250 po. Chaque oeuf peut « capturer » un sort dirigé contre le porteur (le sort attaquant doit faire un JR contre la broche 4e niv.).
Outils de crochetage. +15 au crochetage de serrure, comprend des oculaires ajoutant +15 à la détection et au désarmement de piège.
Bandeau des Pierres de Lune d'Argent. Les pierres de lune dégagent une lueur bleu pâle. Sur un jet de 01-25, le porteur ignore un résultat de critique à la tête. Multiplicateur de PP x2 (théurgie).
Broche de grenat or et vert. Permet trouble sur commande (10 rd, lx/jour).
Perche : Faite d'un étrange bois rougeâtre, elle mesure 1 m 20 de long. Elle peut avoir deux autres longueurs sur commande : à 1 m 80, elle sert de bâton +10 ; à 6 m, elle peut supporter 150 kg de poids mort pendu en son milieu (ou 100 kg se déplaçant le long de la perche).
Lorsque tout ce matériel est débarrassé, le sol gravé d'origine des mineurs, fidèles et artisans est visible. Des fourrures, certaines pourries par l'âge, couvrent le reste du sol (environ 12 peaux récupérables, valant 5 po chaque).

27a) Garde-robe de cérémonie · Cette chambre était utilisée par les prêtresses de Gobha. Les robes sont depuis longtemps tombées en poussière, et les petites pierres et boucles métalliques qui les garnissaient ont depuis longtemps rejoint les verroteries du bassin.

27b) Vestiaire des fidèles · Il est à présent vide, dépouillé de ses anciens meubles de bois ouvragé.

28) Salle du trône de Shoglic · Cette pièce se trouve derrière un rideau de fourrure blanche. Lorsqu'on le retire, il révèle un énorme trône en forme de chien taillé dans un seul bloc de glasmain (voir l'illustration). Le trône est toujours fixé au mur dans lequel il a été taillé. La pierre derrière le trône est admirablement travaillée et ressemble à des bandes de tissus, des cordes, des chaînes (chacune reliée à la suivante). Le trône a des proportions surhumaines, tout a fait adaptées à Shoglic (dans son incarnation de 2 m 10).

5.4 La mission

Les aventures à Hogo Tarosvan sont typiquement des missions de (1) secours, (2) pillage ou (3) massacre. Les parents des victimes enlevées par les fidèles de Shoglic désirent souvent le retour des êtres chers, ou sans aucun doute les venger. Nombreux sont ceux, dont les autorités locales, qui veulent mettre un terme aux disparitions mystérieuses à proximité des Portes Fantômes. La récompense pour une telle expédition est immense, tout comme les dangers qu'elle représente.

5.41 Introduire les Joueurs

Hogo Tarosvan se trouve à 8 km au nord de la Passe des Vertes-Eaux (S. « *Cirith Calenen* »). Là, le torrent né aux chutes d'eaux du village troglodyte passe une crête par un tunnel souterrain. Certains prétendent que le tunnel a été creusé par les Daen Coentis, mais aucun écrit ne confirme ce fait. Quel qu'en soit l'origine, il offre un passage abrité dans la passe ailleurs très accidentée.

Un refuge de chasse se trouve 3 km après la passe. Cette solide bâtisse de pierre est la propriété d'une riche famille Dúnadan (les Rocú), parents éloignés du captif Dervorin. Appelé Bar Rocú, c'est le lieu habité le plus proche de Hogo Tarosvan.

Le plan de Tarien

Les aventuriers peuvent, bien sûr, être attirés dans la région par des rumeurs, recherchant l'ancien trésor du Vieil Homme du Mont. Des légendes de Dun parlent des centres religieux de la région, particulièrement du cimetière au sommet du Mont Bleu.

Une de ces légendes parle du trésor de Gobha, mais aucune mention n'est faite aux Portes Fantômes. Toutefois, les habitants de la région font souvent allusion aux étranges lumières jaillissant du ; flanc du mont bleuâtre, et beaucoup s'interrogent sur la montagne : surnaturelle.

Tarien, mère de Dervorin (voir 5.25), n'a aucun doute concernant le mont. Elle est fermement convaincue que son fils se trouve à l'intérieur. Consacrant toute son énergie à retrouver son fils et à venger la mort de son mari, de son petit-fils et de sa belle-fille, elle a trouvé refuge chez son oncle Lómros dans le refuge de chasse.

Grâce aux amis de Lómros, Tarien a lancé un appel aux aventuriers qui pourraient sauver son fils, ou au moins exercer sa vengeance. Elle offre à tous les groupes 5 po pour venir à Bar Rocú écouter son plan. Ceux qui acceptent la mission peuvent espérer le double pour se mettre en route, et 20 po supplémentaires à leur retour. Encore mieux, Tarien leur laisse tout le butin qu'ils pourront trouver.

5.42 Aides

Les Rocú forment une famille puissante, et les aventuriers voulant tromper Tarien devraient se méfier. Elle a beaucoup d'amis. I Malheureusement, la famille est dispersée et pense que Tarien se trompe quant à l'emplacement de son fils. Les Rocú ne donneront qu'une aide passive. Lómros possède une carte approximative de la région, qu'il veut bien donner aux aventuriers, et il a six chevaux I pour le voyage. Les montures, la carte et de la nourriture pour une- semaine sont tout ce que peut offrir le vieux chasseur.

Tarien fournit une aide différente. Dont deux couplets de vielles histoires de Dun. Le premier, de trois lignes, parle d'un Seigneur-fantôme hantant le mont bleu (voir 5.1). L'autre parle d'un soi-disant passage pour le trésor :

> *« Sept portes fantomatiques, mais seulement deux y pénètrent. Une basse, une haute, une à travers, l'autre vers le bas. Regarde la seconde et suit la main préférée, Ou prend les escaliers sous l'oreille de pierre. »*

5.43 Obstacles

Le terrain, les villageois et Shoglic sont les trois plus grands dangers autour de Hogo Tarosvan. En plus des six fausses portes, il y a au moins deux pièges. L'ascension du mont et le chemin après les entrées étroites sont des obstacles très importants.

Le terrain

Escalader Hogo Tarosvan est difficile. La face sud du Mont Bleu présente la pente la plus douce, ne demandant que des manœuvres difficiles. Escalader la face nord est extrêmement difficile, tandis que les faces est et ouest sont d'une ascension très difficile. Une fois en haut, le sommet du mont herbeux et couvert de bruyère est accidenté mais plat et plutôt sûr.

Les villageois

Les expéditions depuis Hogo Tarosvan s'étendent à présent jusqu'à 20 km. Si un aventurier se promène imprudemment seul, il court le risque d'être capturé. Ceux qui sont en groupe sont plus à l'abri d'une attaque immédiate, car Shoglic a besoin d'énergie et ses fidèles se souviennent encore de la colère du prêtre fantôme lorsqu'ils ont imprudemment tué les compagnons de Dervorin.

Les villageois gardent un captif pendant 1-10 jours avant qu'il ne soit « testé ». À partir de là, le prisonnier est soit vidé de son essence vitale soit, s'il est accepté, devient membre de la communauté

troglodyte. Ainsi, un aventurier pourrait être du côté des défenseurs lorsque ses camarades viendront le secourir !

Comme le peuple n'a été attaqué dans ses cavernes que deux fois durant les quinze derniers siècles, il n'y a aucune sentinelle. Les départs de raid et la chasse se déroulent essentiellement à l'aube et au crépuscule. Le reste du temps, les villageois dorment, mangent, se distraient ou adorent Shoglic. Les fêtes principales ont lieu pendant la pleine lune la plus proche des solstices et des équinoxes, des fêtes mineures ont lieu à chaque autre pleine lune.

Shoglic

Shoglic n'est quasiment jamais seul : il y a toujours quelqu'un en train de l'adorer. Chaque membre de la tribu descend dans son temple (n° 26-28) au moins une fois par jour. Si un intrus pénètre dans la zone, il est en grand danger d'être découvert. Shoglic a une perception hors du commun (+100) et est en général instantanément conscient de la présence d'un étranger ou d'un visiteur indésirable passant la porte donnant dans l'antichambre sainte (n° 26). L'invisibilité est d'une aide limitée contre le prêtre fantôme, mais le vol peut être utile. Le dieu fou ne peut pas quitter la caverne et aller en haut car son essence même est liée aux couloirs du niveau inférieur de Hogo Tarosvan.

5.44 Récompenses

Les récompenses pour attaquer Hogo Tarosvan sont simples. Le trésor de Shoglic (voir 5.33, n° 27) est riche en joyaux, armes, armures et objets magiques. De plus, en découvrant l'être maléfique des Portes Fantômes, les aventuriers résoudront un mystère très ancien, qui empoisonne la vie des habitants de la région depuis des siècles.

La destruction de Shoglic libérera les villageois Dunéens, rendant ainsi le pitoyable peuple des cavernes redevable aux aventuriers et vengeant les victimes du prêtre fantôme. Les prisonniers libérés peuvent apporter des récompenses supplémentaires (comme celle offerte par Tarien). Dans tous les cas, l'expédition est profitable, si le groupe veut en courir le risque.

5.5 Rencontres à Hogo Tarosvan

A) Villageois

Les gens du village de Hogo Tarosvan sont en permanence remplis d'une ferveur et d'un amour fanatique pour leur dieu. Mis à part les enfants en bas âges et les vieillards, tous se battront comme des possédés pour défendre le lieu saint. Ceci est d'une part dû à la tradition, mais aussi au pouvoir hypnotique de Shoglic. Sans cela, ils pourraient réaliser que leur façon de vivre n'est pas vraiment ce qu'ils pensent qu'elle est (quoique ce ne soit pas obligatoire : les vieilles habitudes ont la vie dure.)

Il y a trente-cinq villageois, dont vingt-et-un adultes aptes à se battre (entre 16 et 59 ans). Les quinze adultes (1er à 2e niv.) résidant au niveau principal font le gros du travail quotidien et fournissent six des sept membres des expéditions de kidnapping dans la région environnante. Quelqu'un qui est capturé par l'un de ces raids est immédiatement emporté au village troglodyte et enchaîné à l'un des rochers du bassin de la place du village (voir 5.3, n° 11). Il y restera jusqu'à ce qu'il soit évalué par

Shoglic. Les prisonniers contrôlés par Shoglic et rejoignant la communauté sont confiés à une famille qui a de la place et le besoin de bras supplémentaires.

A l'intérieur de Hogo Tarosvan, les villageois se défendent avec les autres membres de leur maisonnée, qu'ils soient des gens simples ou des serviteurs importants de Shoglic.

B) Shoglic

S'il est menacé, Shoglic prend une apparence féroce et massacre les intrus. Il hypnotise et vampirise ses adversaires les plus faibles, et ordonne souvent à un adversaire contrôlé de combattre ses compagnons.

Shoglic évalue les prisonniers en tentant de les contrôler. Si le captif résiste (succès au JR), il le draine jusqu'à ce que mort s'en suive.

C) Orvig

Orvig aime piéger ou suivre ses ennemis, utilisant son puissant anneau pour dissimuler ses actions. Il ne tolère aucun intrus et ne négociera pas, mais utilise généralement ses armes pour assommer ou étourdir ses adversaires. Le prêtre ne tue qu'en ultime recours, car Shoglic demande des prisonniers.

D) Scoel

Scoel est trop sûr de lui, mais c'est un psychopathe très dangereux. Sa soif de tuer est bien connue, et les villageois le craignent. Ne parlant jamais et toujours à l'attaque, Scoel aime une bonne bataille et n'en a jamais perdu.

E) Thebo

Thebo est l'ennemi juré de Scoel et d'Orvig, bien que les autres ne se rendent pas compte de sa haine profonde. Du fait de ses sentiments, il peut très bien ignorer leurs besoins s'il peut le faire sans être remarqué. Il pourrait même tuer l'un de ses adversaires dans une bataille contre des assaillants, s'il pense que la défense ne sera pas mise en danger. Thebo est connu pour parler aux prisonniers, et pourrait aider ceux qui peuvent faire quelque chose pour lui. Mais il trahira systématiquement un complice à la première opportunité et restera fidèle à son peuple.

F) Dervorin

Dervorin retrouvera sans aucun doute son ancien moi sous 48 heures s'il est tenu éloigné de l'influence de Shoglic (disons à 100 m de lui). C'est toujours le cas avec les nouveaux « initiés », qui passent donc la plupart de leur temps à proximité du prêtre fantôme, gardant les lieux saints. Dervorin remplit souvent son devoir, qui consiste à traverser le pont inférieur (voir 5.33, n° 25) et rester à surveiller dans l'antichambre sainte (n° 26). Le reste de sa journée est passé dans la maison de Scoel (n° 12), ou en visite chez des jeunes filles.

G) Celebriel et Coelmun

En tant que prisonnière non encore testée, Celebriel est enchaînée à un rocher dans le bassin au centre de la place du village (n° 11). Elle est affaiblie mais courageuse, et s'il n'y avait ses liens, elle jetterait des sorts pour s'échapper, même dans sa situation apparemment sans espoir. Prompte à saisir une opportunité, elle s'alliera avec des aventuriers qui pourraient la délivrer.

Coelmun garde Celebriel douze heures par jour et l'observe parfois pendant quatre heures de plus. Il est amoureux et lui parle souvent de la gloire de Shoglic, espérant qu'elle rejoindra le village. Méfiant envers ceux qui approchent Celebriel, Coelmun fait un excellent gardien.

06 · Tables des Rencontres

Cette table peut être utilisée pour déterminer quelle rencontre non prédéfinie a lieu dans tel ou tel endroit. Pour l'utiliser, trouvez tout d'abord la ligne correspondant au n° de l'endroit (voir sections 3.3,4.3 et 5.3). Faites un jet (1-100) et utilisez le résultat pour déterminer la rencontre (les « codes de rencontre » correspondent aux personnes et êtres décrits aux sections 3.5, 4.5 et 5.5). Par exemple, à l'endroit n° 4 de Minas Anghen, un jet de 18 donne un résultat « H », ce qui signifie une rencontre avec Gorghiric. Des notes indiquent si des circonstances spéciales annulent ce procédé. Si un résultat entre en contradiction avec une rencontre précédente ou ultérieure, ignorez-le.

MINAS ANGHEN

	Code de rencontre							
	A	D* †	E* †	F*	G	H	Autre/aléatoire	Rien
Extérieur	01-02	03	04	05-06	07-12	13	14-33	34-00
Intérieur, endroit n°								
1.	01	02	03	04-78	—	79	—	80-00
2. 3. 4. 8.	01	02-04	05-07	08-15	—	16-18	—	19-00
5. 6. 7. 12.	01	02	03	04-32	—	33	—	34-00
9. 10. 11.	01-03	04-05	06-07	08-09	—	10	—	11-00
13. 14.	01	02-16	17-31	32	—	33	—	34-00
15	01	02	03	04	—	05	—	06-00
16. 17.	01-40	41	42	43	—	44-50	—	51-00
18	01	02-03	04-05	06-80	—	81-95	—	96-00
19. 21. 22. 23.	01	02	03	04-05	—	06-10	—	11-00
20	01-02	03	04	05	—	06-55	—	56-00
24. 25. 26.	01	02	03	04	—	05-09	—	10-00
27	01-99	—	—	—	—	—	—	00

La nuit, un résultat de 96-00 indique une rencontre "A".
* — Lorsque la première rencontre de ce type a lieu, faites un jet, et si le résultat est (01-10) à l'intérieur ou (01-30) à l'extérieur, utilisez la rencontre "E".
† — Lorsque la première rencontre de ce type a lieu, faites un jet, et si le résultat est (01-50), utilisez la rencontre "B".
Une rencontre "F" dans une chambre à coucher concerne l'occupant normal de cette chambre.

SETMAENEN

Rencontre A : Haedrec est à l'extérieur du tumulus de midi à 12h30-13h. Ensuite, il est dans la pièce n° 9 jusqu'à la nuit.
Rencontre B : Durant la journée uniquement, il y a 15% de chance (01-15) que Jesec observe et suive un groupe jusqu'au Tumulus de Pierre, et 35% de chance (16-50) qu'elle soit dissimulée à proximité du tumulus.
Rencontre C : Rec Baereten est bien évidemment toujours dans la pièce n° 18.

HOGO TAROSVAN

	Code de rencontre								
	A	B	C	D	E	F	G	Autre/aléatoire	Rien
Extérieur	01-20	—	21-25	26-30	31-35	—	—	36-60	61-00
Intérieur, endroit n°									
1. 5.	01-05	—	—	—	—	—	—	06-15	16-00
2. 3. 4. 6.	01	—	—	—	—	—	—	02-15	16-00
7. 9. 10.	01-05	06	07-08	09-10	11	—	—	12-15	16-00
8	01	02	03	04	05	—	—	06-10	11-00
11	Spécial, voir description								
12-14. 16-19	Spécial, voir description								
15	01-05	06-08	09-10	11-12	13-14	15-16	—	—	17-00
21. 21. 22	01-30	31-33	34-43	44-45	46-66	67	—	—	68-00
24. 25. 26	01-20	21-30	31-35	36-40	41-48	49-58	—	—	59-00
27. 28	Spécial, voir description								

Tables des Rencontres



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 ».