

Les Mystères d'Eryn Vorn

Préambule

Les aventuriers partent en direction de la forêt mystérieuse d'Eryn Vorn, pour tenter de rattraper un agent du Vieux Moine, un certain Haarith (plus connu sous le sobriquet de Sournois), un homme au teint assez hâlé, avec une tunique marron sale, des cheveux noirs assez longs. Il est accompagné par plusieurs hommes à cheval, et peut être aussi sûrement de Luinmîr, l'unique fille de Hir Calentir, enlevée au cours du festival d'Erukyermë.

Les traces vont d'abord les conduire vers les ruines de Lond Daer, où ils vont tomber nez à nez avec des corsaires commandés par Ghasaan, des corsaires qui semblent chercher quelque chose de particulier et qui a été perdu en ces lieux il y a très longtemps. Puis après avoir résolu l'altercation avec les pirates, les aventuriers peuvent reprendre leur filature, en se dirigeant vers

Minas Girthlin (forteresse sous contrôle de la famille Girthlin), puis vers la mystérieuse forêt d'Eryn Vorn, l'un des restes d'une vaste forêt qui couvrait autrefois tout Eriador, avec, comme la Vieille Forêt, des zones pleines de malices et de magie, avec des habitants hostiles et secrets, tels les Petits Nains, des Drughus gagnés par le Mal (ils n'apparaissent toutefois pas dans ce scénario), et enfin et surtout le repaire secret de Corsaires d'Umbar en plein Arnor.

Certaines parties de ce scénario s'inspirent des modules de campagne publiés par ICE « Woses of the Black Wood » et « Raiders of Cardolan ». Certains plans de villages se réfèrent directement à ces modules. Toutes les statistiques des personnages non joueurs se trouvent en fin de scénario.

Acte I - Lond Daer (1 Cerveth 1406)

(Cardolan page 35-42, Arnor #2005 pages 293-308 et 331-334, Arnor #2023 pages 133-148 et 165-168)

Les traces des fuyards conduisent à travers champ (jet de pistage requis) aux ruines de Lond Daer (Haarith devait y rencontrer un messenger du Vieux Moine pour y rendre compte de ses activités et surtout pour connaître et exécuter les ordres de celui-ci – repérer et espionner un certain Calanaglar, pour que celui-ci effectue bien sa mission, Calanaglar n'étant pas considéré comme étant très fiable). Le messenger repart aussitôt après l'entretien vers Lond Gwatló (il y a donc de fortes chances pour que ce cavalier soit remarqué lorsque les aventuriers approchent du site).

Les aventuriers atteignent d'abord un petit contrefort rocheux sur lequel est bâtie une ancienne tour fortifiée en ruines. De ce contrefort, Lond Daer est visible, il y a certaines parties de la ville qui sont inondées, donc non accessible facilement. Il subsiste toutefois quelques bâtiments, plus ou moins en ruine, comme témoignage de l'ancienne et prestigieuse cité Numenoreenne, l'équivalent de Pelargir en Arnor, qui a été fondé par Tar-Minastir au Second Age.

Quelle que soit l'heure d'arrivée, le site est loin d'être abandonné. Les traces des fuyards (qui détiennent la fille d'un puissant Hiri, sous le commandement de Haarith alias le Sournois) conduisent droit vers les ruines, vers la côte. Il est assez clair que ceux-ci ont cherché à se faire le plus discret possible. Arrivé sur le site des ruines, il est assez difficile de déterminer où Haarith a pu par-

tir, Haarith n'est visiblement pas seul à explorer et/ou traverser les ruines.

Voici donc les groupes présents à Lond Daer :

- Une compagnie d'Elfes errants venant des Havres Gris, mené par Lindîr, fils de Cir-dan. Ils recherchent l'un des leurs (Fuinlôr, barde élève de Maglor et cousin de Lindîr), qui a disparu dans les marais. Leurs chants sont assez mélancoliques, il est très difficile de les repérer normalement. Ils se montrent très méfiants (voire hostiles) vis-à-vis des non-elfes. Ils pensent que l'un des leurs a été assassiné par un homme corpulent pouvant correspondre à la description de l'un des aventuriers.
- Les corsaires de Ghasaan, qui semblent s'activer dans les ruines (pas très loin des fondations de la Tour de Minas Iaur #15), ils recherchent activement la Pièce de Mithril de Tar-Telemmaitë. Ils attendent un navire venant d'Umbar, un marchand (Capitaine Mikilarn) doit venir prendre réception de marchandise de contrebande (caisses de vin, dont certaines à double-fond contenant des parchemins relatant la situation au Cardolan – dont la disparition de Luinmîr et l'émergence de l'Ordre des Sept) en échange de quelques petites caisses renfermant de l'or et des pierres

précieuses, ainsi que quelques fioles de parfum.

- Un ranger dunedain du royaume d'Arthedain, Calanaglar, qui avait été chargé par son Roi Arveleg d'une mission en frontière d'Angmar. Il a disparu il y a deux mois, a été capturé puis torturé par les sbires du Roi Sorcier d'Angmar (ou du Vieux Moine Alpharan ou Carangul). Par la torture et la sorcellerie, sa volonté a été brisée. Calanaglar n'est plus que l'ombre de lui-même. Il vient juste d'être relâché il y a quelques heures à proximité des ruines de Lond Daer, pour tuer ceux qui étaient ses alliés auparavant. Il est utilisé pour briser les ennemis de l'Ordre des Sept. C'est lui qui a blessé sérieusement (peut être tué) lors d'un combat singulier Fuinlôr. Toute personne isolée est prise pour cible par Calanaglar. Cibles prochaines, les aventuriers, les corsaires, les autres elfes.
- Des orques, qui surveillent de loin que Calanaglar effectue bien sa mission. Ils sont une bonne dizaine, mais ils évitent le combat autant que possible.
- Et enfin, les fantômes de la famille Alarkadar (cf module Arnor), qui croient que peu de temps (à peine une année) s'est écoulé depuis la submersion de Numenor.

Le site de Lond Daer n'est pas fort praticable. En conséquence, la visibilité est assez réduite, ce qui fait que plusieurs groupes peuvent coexister, sans se remarquer le moins du monde. Au moment où les aventuriers arrivent, c'est les prémices d'une tempête qui s'annonce. Ceux-ci repèreront peut-être les étranges activités des corsaires (Observation Repérage ND 10). Les corsaires, commandés par Ghasaan (qui peut déjà être connu des aventuriers, voir aventure précédente), cherchent à tout prix à éviter l'affrontement (ils se font passer pour des chercheurs de trésors dans les ruines ... ce qui est un peu inexact).

Ghasaan : sang-mêlé Dunedain/Haradrim, né à Dusalan. Il a été enlevé par des corsaires alors qu'il était assez jeune. Il a su, de par son charisme et sa force, prendre le contrôle des Corsaires qui effectuent des raids en Minhiriath, de la forêt d'Eryn Vorn à l'embouchure de l'Angren, à Angrast. Son quartier général est une petite île située en bordure de la forêt d'Eryn Vorn. S'il est menacé, il se cache ailleurs, dans la forêt d'Eryn Vorn, où ses navires peuvent être aisément dissimulés. Il a reçu un très bon paiement de la part d'un commanditaire inconnu (Le Vieux Moine en fait) pour enlever Luinmîr. Dans le contrat, il doit

la remettre aux hommes de son commanditaire sur le site de Lond Daer (Ghasaan).

Pour repérer les elfes, en revanche, il faut véritablement être excellent (SD 20). Pour repérer l'humain en vadrouille, c'est un peu pareil (SD 16 en tant que rôdeur, SD 24 sinon). Il est fort probable que les elfes surprennent le groupe, et qu'il y ait une petite explication au sommet. Toutefois, Lindîr se rendra assez rapidement compte que les aventuriers (dont un en particulier, un Dunedan de préférence, initialement accusé de meurtre) ne peuvent être les meurtriers de leur compagnon, et leur attitude de hautaine passera à presque amicale.

La Maison d'Aldarion et Calanaglar

Au moment où les aventuriers voudront se lancer à la poursuite de Calanaglar et d'Haarith (il serait judicieux de faire croire qu'il n'y a qu'une seule personne à poursuivre en parlant d'une personne au teint hâlé, barbue, et sanguinaire), la tempête redouble d'importance sur la mer, des éclairs peuvent être vus au loin, et à proximité de la côte, un grand bruit (des pierres qui tombent brutalement) peut être entendu.

Une entrée vers les souterrains est ainsi dégagée, cette entrée permet d'accéder à ce qui était il y a longtemps la demeure d'Aldarion, dans laquelle vit encore des Numenoréens d'avant la submersion. Tout autour de cette demeure, il est possible de repérer des cadavres, un elfe, et plusieurs corsaires ... ce qui pourrait faire croire que ce dernier est dans la demeure. Le responsable de ces tueries n'est autre que Calanaglar, qui actuellement fait route rapidement vers la forêt d'Eryn Vorn

En fait, il s'agit de fantômes qui n'ont plus eu de contact avec le monde des vivants depuis très longtemps. Il y a donc Ervithdin (un gentleman portant un costume Numénoréen flamboyant, qui croit qu'un an s'est passé depuis qu'il a établi son refuge. Il est assez familier avec le domaine de la magie ésotérique – s'il n'était pas mort, il serait un excellent professeur), Melian (la dame de la maison, calme et stoïque), Barach (le fils aîné, qui se méfie des étrangers et est condescendant envers les non dunedains, particulièrement les elfes), Erchvir (jeune, enthousiaste, a plein de projets pour l'avenir en Endor) et Corrian (une très jeune et belle fille, musicienne de talent, il lui manque une broche, et elle la demande aux étrangers qu'elle voit). Ils sont toujours convaincus d'être vivants.

Ervithdin et sa famille ont tenté de s'échapper de Numenor. Sachant que la fuite en bateau n'était plus possible, il a trouvé un moyen mystique pour arriver dans un monde sur, aux confins

du Vide, par le biais d'un passage créé avec sa magie ésotérique. C'est ainsi qu'il est arrivé dans la maison d'Aldarion, à Lond Daer (une cité en ruines). Sa famille et lui se sont déplacés dans le royaume des Ombres, le domaine noir des esprits. Ils sont morts et damnés pour l'éternité, maintenant seulement l'illusion de la vie

Pénétrer dans la demeure est assez risqué, il n'y a rien à y gagner, et une possibilité non négligeable de rester coincé pour toujours dans le royaume des Ombres. Pour y pénétrer, il est nécessaire de rencontrer l'un des membres de la famille, ou de manifester une envie quelconque (recherche d'un objet particulier). Les personnages non transférés sur un jet d'Observation : Sens du Pouvoir, ou en utilisant le sort Sens du Pouvoir, peuvent ressentir ce qu'il se passe de l'autre côté (des brins de conversation), et ressentir une constante sensation de peur dans une pièce occupée par un fantôme, même si ceux-ci ne peuvent pas les voir tant que l'illusion est en place. De toute manière, au bout d'une heure de déambulation dans les ruines, tous les aventuriers verront les fantômes. Pour chaque heure passée dans les ruines, les aventuriers perdront un point de vitalité, et un de plus pour chaque 30 minutes passées au contact des fantômes.

Dès que les aventuriers informent les Alarkadar de la situation actuelle depuis la chute de Numenor, ceux-ci perdent progressivement (3 à 5 rounds) le contrôle de leurs illusions, si l'annonce

est faite brutalement. Mais si l'annonce est faite avec diplomatie, les fantômes s'en iront d'eux-mêmes, sans combattre. Seul Barach restera imperméable aux arguments des aventuriers, et sera franchement outré de ce qu'il considère comme d'odieuses mensonges. S'il n'y a pas diplomatie, dans ce cas l'illusion n'est plus en place, les 3 mâles de la famille attaqueront en berserk les survivants, tandis que Melian fuit vers l'escalier principal (pour disparaître définitivement) et Corrian demande humblement que l'on mette fin à son existence en poursuivant l'aventurier qu'elle trouve le plus charmant.

Lorsque les fantômes sont tous partis, via combat ou non, c'est le retour brutal au monde réel, avec immersion dans l'eau et rencontres marines (requin, poissons-chats, limaces géantes ou encore des nuages de petits poissons). Cela sera l'occasion de tester la résistance des aventuriers, via jet de Vigueur (pour résister à la pression) et de volonté (pour résister au choc du retour dans le monde réel). La difficulté pour ces deux jets est de 12. Si le jet de Vigueur est raté, l'aventurier souffre de quelques dommages (2D6, à votre convenance). Si le jet de Volonté est raté, l'aventurier s'évanouit sous le choc.

Plus tard, au moment où les aventuriers se sortent du guêpier de la famille Alarkadar, on peut entendre les rires d'un dément (c'est Calanaglar), mais avec le vent qui souffle cela peut venir de très loin, à plusieurs kilomètres de là.

Acte II - Vers Eryn Vorn (2 Cerveth 1406)

Une fois sortis du guêpier représenté par la demeure d'Alarkadar, les aventuriers doivent ensuite retrouver les traces de Calanaglar le rôdeur et de Haarith. Les elfes ne peuvent pas faire route commune, car ceux-ci font route vers la Lorien, en passant par la vallée du Calenardhon et/ou Rivendell ou Fondcombe. Ils doivent apporter une missive de la part de Cirdan à Elrond. Ceci dit, les elfes peuvent aider les aventuriers à retrouver les traces qui sont assez difficiles à suivre.

Il faut environ 3 à 5 jours pour atteindre la forêt d'Eryn Vorn. La piste conduit en premier lieu les aventuriers dans un château en ruines, situé en hauteur à quelques 100 mètres de la route. Au petit matin, petite rencontre avec quelques loups qui ont faim. En fin de journée, la piste se fait difficile à suivre, du fait du passage récent d'une caravane (les kidnappeurs de Luinmîr). La nuit tombe, et en repérant bien, on peut voir à quelques centaines de mètres de là un feu, relativement bien dissimulé, et qui pourrait être le campement de l'un des hommes (ou les deux) que les aventuriers recherchent. Ce n'est pas le cas. Il y a là un marchand et son serviteur qui font le voyage

de Minas Girithlin jusqu'à Lond Gwatló, un marchand vendeur de breloques, de verre, d'ambre et de grenat.

Le marchand est aussi snob et hautain que le serviteur est idiot et niais. Il se nomme Eben, est un véritable pot de colle, se vante de savoir bien chanter, se considère comme un poète à ses heures perdues. Il est habillé richement, mais on pourrait aussi dire qu'il en fait trop, cela fait surchargé. Ceci dit, si les aventuriers ne le froissent pas, Eben peut leur être d'une grande utilité. Il a vu passer, il y a quelques heures une caravane de marchands et deux cavaliers isolés fort pressés, l'un d'entre eux pouvant correspondre à la description de Haarith. Il a été fort surpris d'en voir un partir en direction de la forêt (Haarith), et l'autre (ainsi que la caravane) vers Minas Girithlin (Calanaglar).

Si les aventuriers passent outre le renseignement du marchand, il faudra qu'ils se débrouillent tous seuls : soit la route de Minas Girithlin, soit la route de la forêt, tout dépend d'un jet de pistage réussi. D'un côté, ils arrivent en quelques heures

en vue du village de Cairc-faergus (cette piste-là est plus difficile à suivre, car Haarith semble être un rôdeur chevronné habitué à effacer ses traces). De l'autre (la route la plus probable), les aventuriers se dirigeront vers Minas Girithlin, sur les traces de Calanaglar, destination de la caravane dans laquelle Luinmîr est prisonnière.

Minas Girithlin

Barad Girithlin est la demeure ancestrale des Seigneurs de Minas Girithlin, qui ont toujours été des ennemis déclarés et haïs des Beffraen d'Eryn Vorn. L'objectif de Calanaglar est d'assassiner le seul héritier de Mablung Girithlin (actuellement en visite à Lond Gwatlò), Beleganor Girithlin, pour forcer les Hiri du Cardolan à la division, et à une guerre civile qui pourrait faciliter les projets du Roi Sorcier. Ce dernier compte jouer sur les dissensions entre les Beffraen et les hommes de Barad Girithlin, il s'est introduit dans la cité, et a commencé depuis l'auberge du Bon Séjour à observer les mouvements de troupe.

Minas Girithlin est une cité fortifiée, haut lieu de passage des caravanes. C'est une cité relativement assez animée, de par son marché assez vivant, où des marchands proposent des produits vestimentaires, de luxe ou de la nourriture locale (les champs alentours). La cité est d'ordinaire assez calme, mais il y a quelques rumeurs assez étranges qui circulent parmi les habitants. On parlerait en effet d'un assassin vêtu de noir qui prendrait plaisir la nuit à violer puis tuer les jeunes femmes de la ville (Calanaglar). Luinmîr n'est pas arrivée en ville, ses kidnappeurs (Ghasaan et ses hommes) – pour compliquer la tâche d'éventuels poursuivants - ont changé de route en pleine campagne, en laissant la caravane partir vers Minas Girithlin.

La garde est impuissante face à ce phénomène, et l'assassin (qui semble connaître ses ennemis, et pour cause, c'est Calanaglar) arrive toujours à s'échapper. Il y a assez régulièrement (depuis 3 jours environ) des alertes de feu (des pyromanes en fait). Le point culminant arrivera assez rapidement, avec la tentative d'incendie de Barad Girithlin et la tentative d'assassinat de Beleganor Girithlin.

Durant l'enquête pour retrouver Calanaglar, les aventuriers pourront rassembler le témoignage des victimes qui ont échappé au meurtrier, qui parlent d'un homme assez puissamment bâti, qui portait un bracelet en or assez ouvragé, stylisé, et qui utilisait comme arme un long poignard courbé.

D'autres auraient vu sur son bras gauche (alors qu'il s'apprêtait à frapper une de ces victimes) un long tatouage représentant un sceptre, croisé avec des morceaux d'épée brisée (ce qui représente Narsil, l'Épée Brisée d'Elendil). Ce long tatouage en dit suffisamment sur l'origine du meurtrier, un Ranger du Nord obéissant au Roi d'Arthedain ... ou un renégat de l'Ordre.

L'enquête devrait être assez rapide, et se conclure à Barad Girithlin, avec une confrontation avec le meurtrier (jeu de pistes avec les femmes violées dans la forteresse) dans la chambre même de Beleganor Girithlin, un homme assez hautain qui apparaît assez rapidement comme la cible primordiale. Peut ainsi être découvert au fil de l'enquête un parchemin placardé en pleine place du village vantant la puissance du meurtrier, un blason ensanglanté – une tour et une flèche acérée – quelque part dans les douves – blason qui n'est autre que celui de la famille Girithlin, et qui devrait rappeler la livrée de Mablung Girithlin, ou encore un rire forcené au lointain – avec une voix très distincte promettant mille souffrances aux autorités de la ville pour raison de vengeance.

L'histoire récente de la ville peut être d'un intérêt certain, avec un massacre survenu il y a 20 ans impliquant le jeune Mablung Girithlin, quelques cavaliers d'Arthedain (commandés justement par quelqu'un ressemblant de manière frappante au meurtrier) et des Beffraen venus d'Eryn Vorn. Le chef des Beffraen, un certain Coel Farn (un homme assez cruel et vicieux) juste avant de mourir, aurait proféré une terrifiante malédiction envers ses ennemis, Mablung Girithlin et le chef des Rangers (Calanaglar), une malédiction qui semble prendre corps aujourd'hui, une malédiction les poussant à s'affronter l'un l'autre.

Si les aventuriers sont relativement talentueux, ils arriveront à éviter l'assassinat de Beleganor Girithlin, mais ce dernier ne les remerciera même pas, un trait de caractère partagé aussi par son père. L'assassin, de par son excellente connaissance des lieux, arrivera, au moment le plus approprié, à fausser compagnie aux aventuriers, via un passage secret. Là, s'ouvrira une passionnante chasse dans les souterrains, conclu par une course-poursuite en direction de la forêt d'Eryn Vorn, et de Bor Leath et Caer-Faergus en particulier, ponctué de plusieurs obstacles (le sanglier blessé à mort par Calanaglar, chargeant les aventuriers, les deux archers cachés dans une petite forêt – hommes de main d'Haarith), et surtout le Cercle des Trois Pierres, un lieu sacré Beffraen en bordure de la forêt d'Eryn Vorn.

Acte III – Le Fantôme de Bor Leath (10 Cerveth 1406)

Bor Leath se situe dans une petite vallée encaissée autour de trois petites collines, construite sur les deux rives du Strem Cadno, qui est assez marécageux par endroits. Bor Leath est pour l'essentiel un petit village de fermiers et de chasseurs (50 habitants), avec quelques habitations en bois assez éparées. On peut y noter cinq tours de surveillance (#1), dont deux en lisière de forêt avec 3 étages et 2 chambres simples, de vastes champs d'orge, de blé ou de millet et une vaste grange bleue attenante (#4), la caverne du Refuge (#5, stockage de nourriture et d'eau pour un mois), un verger de pommiers et de pêcheurs (#7).

Le pont (#2) qui traverse le Strem Cadno est assez vieux, le bois est pourri (personne ne répare le pont), il risque donc de rompre à tout instant. Il y a également au centre, un puits de pierre (#9) qui fait office de place du village. Assez isolé du village, il y a une petite chaumière appartenant à un vieil ermite connu sous le nom d'Einar (#3), une grange qui tombe en ruines car très peu utilisée (#11) et un pilier (non loin de la forêt) honorant le fondateur de Bor Leath (#12). La route en terre conduit au sud vers Caer-Faergus et Lond Gwatlo, et au nord vers Annon Baran et Minas Girthlin.

Toutes les constructions du village sont en bois, exceptée la Grande Maison du Mhaig des Leatha (#6), une maison solide en pierre, accessible uniquement via une étroite passerelle sur le Strem Cadno (Mhaig est un titre équivalent à Maire pour les locaux, Dunlending pour la plupart). Il y a derrière une large grange, quelques huttes pour les serviteurs du Mhaigh, et des champs. Le Mhaigh a de grands pouvoirs en théorie, mais en pratique il doit manœuvrer habilement, tenant compte des avis de chacun. Il est responsable du maintien en ordre des cinq tours de surveillance, mais en pratique seule une est encore régulièrement occupée (celle du sud, en lisière de forêt). En tant que Mhaigh, il doit veiller au maintien de la Cave du Refuge (nourriture), en cas d'un péril inattendu.

Le Hall du Commerce (#8) est un bâtiment à deux étages avec un toit en chaume, où sont habituellement accueillis les voyageurs de passage, et qui sert de boutique d'approvisionnement général, de taverne et d'auberge. On peut y trouver quelques produits du cru (nourriture, vin, plantes de la forêt). Derrière le Hall du Commerce, il y a un large enclos, qui ne sert que très peu, car il y a rarement des chevaux à vendre. Il y a aussi une étable et une grange. Au sud du Hall, il y a quelques maisons spacieuses appartenant à des branches distantes de la famille Leath.

Les villageois

Les villageois sont de petite taille généralement, ce qui pourrait indiquer une parenté avec les Mebden (une peuplade Drughu). Ils s'affirment toutefois comme Dunlendings, la fonction de Maigh du village l'attestant bien. Les villageois sont généralement fermiers, quelques-uns d'entre eux sont des pêcheurs. Les Leath sont les plus importants mais il y a également Einar l'ermite, le chef de la milice Edgün (hyper actif et très fatigué) (Edgün est un ancien mercenaire Easterling, il est assez étrange de le rencontrer aussi loin dans le Sud), le tenancier du Hall du Commerce Holgeir. Il y a également des serviteurs, qui sont très bien considérés mais leur statut est inférieur au plus insignifiant membre de la famille Leath.

Ries de Leath est le Maigh de Bor Leath. Il a 66 ans, est sans conteste le meilleur ranger des environs. Il est toujours en très bonne forme. Il a accédé à la fonction de Maigh il y a 31 ans quand son père et son grand père ont été blessés gravement par un ours. Il avait dans sa jeunesse au village une réputation de fanfaron et d'irrévérencieux. Tout cela a été mis en sourdine depuis son accession au titre de Maigh. Le village est prospère, et aurait continué à l'être, s'il n'y avait pas eu les périls que les villageois affrontent maintenant dans leurs cauchemars. Depuis, Ries sent que tout ce qu'il a accompli de bien est compromis. Tout ce qu'il a tenté pour éloigner le Fantôme Chuchoteur ou quoique ce soit qui menace le village a échoué. Il devient de plus en plus difficile pour lui de garder l'espoir (surtout pour les villageois). L'échec du semi-orc était la dernière tentative de Ries, et depuis il a la frousse. Il a autorisé son cousin Clyn de parler ouvertement d'abandonner le village, et il n'a rien fait pour arrêter les fausses rumeurs qui circulent.

En dépit de son âge, Ries est un bon guerrier, ses cheveux bruns sont mouchetés de gris uniquement aux favoris. Ses yeux bleus dans le passé si expressifs sont maintenant comme sans vie. Il porte usuellement une fine tunique de lin et des jambières en cuir vert. Il a cessé de porter son plastron en cuir, signe de découragement absolu. Il attend le couperet du condamné, car il ne voit pas comment se sortir de cette situation périlleuse.

Fyn Op Leath, le frère de Ries, est le propriétaire du Hall du Commerce. Fyn est petit, assez bedonnant, des cheveux noirs, des yeux très sombres. Ses vêtements (une blouse en cuir) sont assez souvent négligés voire déchirés et sales. En dépit de son apparence grotesque, Fyn est assez vif d'esprit et dynamique. Sa réponse au problème des fantômes est l'alcool, mais il serait plus qu'enthousiaste pour n'importe quel plan qui pourrait y mettre fin.

Clyn Leath est le patriarche de la famille Leath cadette. Il a utilisé les récents troubles au village pour renforcer sa position. Clyn est un fermier d'âge moyen, qui est plutôt traditionaliste et méfiant des étrangers. Langue bien pendue et sarcastique par moments, il décourage toute nouvelle tentative visant à se débarrasser du Fantôme Chuchoteur. Son serviteur, Cenne, est la meilleure source d'information sur le village, pourvu que quelqu'un lui paye ses consommations. Cenne est généralement digne de confiance, mais son apparence négligée et son comportement douteux font que peu croient à ses histoires.

Crennan Leath est le seul petit-fils de Ries par son unique fille, Brennen. Crennan est l'héritier apparent de Ries, comme un des fils de Fyn a été tué contre des orques en Rhudaur, et un autre est parti sans revenir. Comme il n'est pas héritier direct, il y aura élection. Crennan ne deviendra Maigh que si l'autorité de son oncle prévaut ou s'il se forge sa propre bonne réputation. Clyn préférerait y voir Borru, son fils solide mais à l'esprit simple et lent. Crennan est assez jeune (15 ans), mais c'est un garçon avec plein de potentiel. Il a étudié tous les vieux livres pour trouver un moyen pour combattre le Fantôme Chuchoteur, et il veut bien servir de guide pour tout groupe cherchant le cairn (là où se terre le Fantôme). Ries et Fyn s'allieraient pour empêcher Crennan d'y aller, tandis que Clyn conspirerait pour l'aider dans sa quête.

Le récit du Fantôme Chuchotant

Depuis la fondation du village il y a 3 siècles, les habitants se sont habitués aux périls qui pourraient effrayer d'autres peuples. Les trolls, les bandits maraudeurs, les pestes propagées par les redoutables Dumbledors (une race de féroces insectes ailés) entre autres font partie de la vie de tous les jours. Néanmoins, dans la dernière quinzaine, une nouvelle terreur a visité ces robustes et fiers villageois, une terreur pour laquelle ils ont été impuissants à se défendre. Quand ce mystérieux hôte les a visité pour la première nuit, ils l'ont appelé le Hivesla-scedu, le Fantôme Chuchotant. Maintenant, les habitants sont quelque peu réticents à parler directement de leur visiteur nocturne non sollicité.

La première apparition du Hivesla-scedu ne semblait pas être quelque chose d'inhabituel ou de dangereux : un enfant se réveillant au milieu de la nuit d'un cauchemar, se plaignant d'une petite voix et demandant d'être sauvé d'un incendie. Pendant une semaine, ce rêve a affligé deux à trois enfants par nuit, puis a commencé à affecter les adultes. Le Fantôme Chuchoteur visite maintenant quatre personnes par nuit, mais ses visites ont profondément affectés les villageois. Tous

redoutent maintenant les lamentations du fantôme. Quand ils doivent aller dormir, ils dorment mal de peur d'être réveillé encore et encore. Certains essaient d'éviter le problème en restant éveillé toute la nuit au Hall du Commerce en écoutant des récits, des poèmes et des chansons. Les habitants sont devenus hagards et irritables des suites de leur manque de sommeil, comme il y a trop de travail la journée pour dormir. Bor Leath est devenue sale, ce qui n'est jamais arrivé, même durant les conflits armés en Arnor ou les pestes.

Les Leatha sont convaincus qu'ils ont affaire à un revenant, mais cette connaissance a été de peu d'aide. Ries op Leath et son jeune frère Fyn ont échoué dans leurs efforts pour le combattre. Parmi les voyageurs à qui ils ont demandé d'intervenir, peu ont obtenu de résultats concrets. Ils ont juste pu avoir un aperçu fugace d'une femme assez grande portant de longues robes vertes lumineuses et diaphanes. Ries a même été jusqu'à demander l'aide d'un semi-orque ayant la réputation de traquer les choses invisibles. Lorsqu'il a lui aussi échoué, il est retourné au gibet où il a été exécuté pour meurtres.

Ries et Fyn sont convaincus que la meilleure réponse serait de requérir l'aide d'un maître du Savoir particulièrement compétent. Mais jusqu'à présent, ils n'ont pas été à même d'en convaincre un de pratiquer un exorcisme. Un voyant médiocre a déterminé que le fantôme était lié aux ruines de Caer Gasadaer (Dunl. « Tombes du Sorcier »). Des expéditions au cairn n'ont rien trouvé, excepté l'évidence de la présence d'un couple de Trolls des Forêts là-bas. La conviction des villageois est que le sage les a dupés.

Les habitants sont dans l'espérance que l'Hivesla-scedu se lassera de ses visites et passera à quelque chose d'autre. Ils pensent que discuter avec le fantôme soit encourage ses visites soit le rend furieux. Aussi ils évitent de parler du problème. En dépit d'une semaine de cette stratégie, les visites se sont faites plus intenses. Il y a aussi une croyance populaire que chaque visiteur est source de malédiction à cause de quelques imaginaires insultes ou comportements. Tous les voyageurs sont désormais suspects. Ils sont traités avec déférence, mais ils ne sont pas (plus) les bienvenus. Il y a toujours une pancarte au Hall du Commerce offrant une récompense de 40 sous d'argent à tous ceux qui pourraient débarrasser le village du fantôme. A tous ceux intéressés les villageois diront tout ce qu'ils connaissent sur le fantôme, mais on ne les encouragera pas à l'acte.

Résoudre le problème

Lorsque les aventuriers s'arrêtent au village, ils constatent aisément qu'ils ne sont pas reçus comme il le faudrait, correctement certes, mais on les laisse isolés. Le problème du village n'est pas le fait de Calanaglar, quoiqu'à entendre certains villageois, il serait responsable, car il a le mauvais œil. Il est assez probable qu'il soit parti pour Caer Gasadaer, et l'étude des traces qu'il a laissées autour du village, le prouvera. N'importe quel habitant de Bor Leath pourra parler des nombreuses visites du fantôme et de la direction à prendre pour rejoindre Caer Gasadaer. Crennan offrira certainement ses services en tant que guide. Mais les aventuriers auront en premier lieu à affronter le défaitisme des habitants, avant de se confronter à la flore dangereuse du Rast Vorn (Ifelrose, ronces) et à ses habitants spéciaux (trolls, les corps animés, le démon).

Les secrets de Caer Gasadaer

Au Second Age, quand les Elfes d'Ost in-Edhil devenaient puissants grâce à la création d'objets magiques et merveilleux (les anneaux de pouvoir entre autres), il y avait l'un d'entre eux très peu intéressé par ces créations. Il se nommait Maellin Lothedel, l'Elfe Rêvant, car même selon des critères elfes il n'avait que peu de contact avec la réalité. Son intérêt principal était la Démonologie, et il devint l'expert en ce domaine (pour contrer les démons) dans tout l'Eregion.

Maellin convoitait le livre interdit de Yesh, mais l'accès lui en était refusé. Il vola le livre et fut avec son aimée Eldebeth vers la forêt d'Eryn Vorn, où ils découvrirent des caves près de Caer Gasadaer et en firent leur demeure. Un jour, Maellin fit une erreur dans ses conjurations et convoqua un démon beaucoup plus puissant qu'il pensait, un qu'il ne pourrait pas soumettre à sa volonté. Bien que le démon se soit libéré de ses liens et tué les elfes, il ne pouvait pas s'échapper à cause des puissantes magies qui scellaient le lieu. Pendant des siècles le démon a torturé les esprits de Maellin et d'Eldebeth, en usant de sorcellerie du feu.

Quand deux nains entendirent parler du cairn et décidèrent de l'explorer il y a un mois, cette situation malheureuse changea. Les deux nains, sans rien dire à personne (de peur que ce lieu ait quelque signification religieuse pour les habitants de Bor Leath), explorèrent le lieu, et détruisirent les barrières mystiques qui emprisonnaient le démon. Se faisant, le démon put s'échapper, en prenant la vie des deux nains (Furin et Kallin). L'esprit d'Eldebeth était libre, mais pas celui de Maellin, encore torturé par un esprit du feu convoqué par le démon. Bien que libre, elle souffre du tourment infligé à Maellin. Elle est détermi-

née à lui venir en aide pour que cesse cette torture. Dans sa détresse, Eldebeth a tenté d'obtenir l'aide des villageois, mais comme elle est dérangée et extrêmement paranoïaque, cela n'a abouti à rien jusqu'à présent. La source du problème des villageois est le réseau de cavernes semi-circulaires, cavernes qui sont ignorées par les villageois.

Caer Gasadaer

Caer Gasadaer (« Les Tombes du Sorcier ») est un lieu réputé comme étant très dangereux. Selon les légendes, ce lieu est habité par des Esprits, les ancêtres des Beffraen. Le cairn (#15) qui a été construit est très ancien (bien avant la fin du Second Age), peut être les Beffraen (qui depuis ont quitté cette partie de la forêt) en sont à l'origine. Le tombeau du Mhaigh légendaire (un homme ayant disposé d'importantes connaissances en sorcellerie) ayant ordonné la construction se trouverait quelque part dans Eryn Vorn, mais le lieu exact a été perdu. Le lieu est connu des habitants, car pas très loin il y a des buissons de groseilles à maquereau, fort appréciées aux villages, et avec lequel on fait des confitures, de la gelée ou de la liqueur.

1 – Le sentier en direction de Bor Leath

2 – Zone marécageuse (de nombreux buissons, épineux, Ifelroses), il peut y avoir un ou deux Hummerhorn dans les alentours.

3 – une petite rivière, généralement très peu fournie en eau

4 – Un petit tertre. Il est assez facile de se rendre compte que des Trolls ont résidé ici il y a peu.

5 à 7 – Dans une large clairière peuvent être trouvés des buissons avec des groseilles à maquereau (les villageois ne cueillent pas dans cette clairière, mais un peu plus loin). Cette clairière est connue sous le nom de Cercle des Trois Pierres (voir paragraphe suivant). Au centre de la clairière, trois piliers assez grands, probablement une construction Drughu. En 7, quelques buissons de framboisiers.

8 – un mur de ronces sépare partiellement les groseilliers des framboisiers. Il y a également, bien cachées par les ronces, cinq pierres bleuâtres de la même sorte que le cairn, fixées dans le sol. Les pierres sont beaucoup trop lourdes pour être soulevées.

9 et 10 – au sud-ouest des pierres de #8, le sol entre les arbustes est la forêt est étrangement recouvert de fougères et de mousses au lieu d'herbe courte comme dans d'autres clairières. A l'extrémité de la clairière, il y a un trou extrêmement bien dissimulé par la végétation (ce trou permet d'accéder aux cavernes semicirculaires, ou Fogu Maellin).

11- un alignement de pins fournit une bonne couverture pour ceux qui désirent observer le cairn sans être observés en retour.

12 et 14 – des ronciers un peu partout, à l'est du cairn. L'accès au cairn est fort peu aisé, il faut y aller à l'épée si l'on veut absolument traverser (il y a un ou deux passages relativement sur toute-fois). Certains ronciers ont été plantés par les Trolls (Lurco et Hullob), qui s'assurent une défense à leur demeure (le cairn).

13 – une terre marécageuse pratiquement asséchée, qui ressemble maintenant à des sables mouvants (attention au poids – la surface se craquellera rapidement si plus d'une personne dans le lieu).

15 – Carn Gasadaer : des pierres bleues irrégulières. La structure apparaît précaire mais elle a résisté aux affres du temps. Il est très difficile d'apercevoir un mince rideau de fumée s'élevant du cairn (si les Trolls sont à l'intérieur, évidemment, et pas en train de chasser dans la forêt).

16 – Le cairn. A l'entrée, il y a un petit renfoncement et une trappe dissimulée. A l'intérieur, on peut noter deux lits odorants et humides de roseau (où les Trolls se reposent), le trésor des Trolls bien caché derrière une pierre (une dague, un petit casque de facture naine, quelques sous de cuivre et d'argent), un bassin d'eau croupie (avec un seau d'étain large mais percé à proximité), de la nourriture pendue (deux ours – l'un viande avariée et l'autre propre à la consommation).

17 et 18 – un bosquet de noisetiers. Un étroit sentier menant jusqu'aux collines dénudées, connu par les habitants de Bor Leath mais rarement utilisé.

Les cavernes semi-circulaires

1 – le trou d'accès aux grottes. Il donne accès à une assez grande salle (20 mètres de long, 6 de large et 2 de hauteur). Le plafond et le sol sont constitués de blocs de pierres bleu ardoise.

2 – Les cadavres des deux Nains sont recroquevillés dans un coin, très près du trou. Les corps peuvent être animés en utilisant de la sorcellerie. Ils commenceront à attaquer dès que quelqu'un franchit la ligne matérialisée par #5. Les deux nains doivent être morts depuis 1 à 3 mois. Le nain de droite (Kallin) possède une cotte de maille et une dague dont le pommeau est cassé. Le nain de gauche (Furin) possède une armure de cuir légère (Furin), une arbalète courte (cassée), une clé d'argent (dans sa poche) qui ouvre un petit coffre qui est resté à Khazad-dûm. Enlever les armures peut permettre éventuellement d'interrompre le sort de sorcellerie à l'œuvre sur les nains.

3 – Sur le mur droit de la salle, il y a un piège qui est assez difficile à détecter (une arbalète tirant un petit dard), et qui s'activait dès que quelqu'un s'approchait trop du piège. Le piège a été apparemment désactivé. Si quelqu'un se place à côté du piège, il entendra un petit click métallique (sans lancement du dard).

4 – Le mur s'est partiellement écroulé ici. Un amas de gravas et de boue qui va jusqu'au plafond.

5 – quatre colonnes d'or de 1m de haut sur une base de marbre. Une fine chaîne d'or barrait l'accès au reste de la salle. La chaîne tient toujours sur la moitié des piliers, mais a été cassée sur les deux autres piliers. Au niveau de chaque pilier, sur un petit plateau liant le pilier et la chaîne, peut être vu quelques runes (du noir parler ou du Beffraen). Une inspection très attentive permettra de conclure que les piliers sont seulement contreplaqués d'or fin (ce qui vaut environ 10 à 20 sous d'or).

6 et 8 – un autre effondrement, beaucoup plus important qu'en #4. D'après les fumées des torches, il peut être déterminé qu'il y a une autre pièce par-delà les gravas (environ 2 à 3 heures de déblaiement, environ 8 mètres de long).

7 – le démon mineur laissé pour garder les cavernes se matérialisera ici, en se coordonnant avec les attaques des Nains.

9 – un autre effondrement de gravas. Rien d'important ne sera découvert ici, excepté un petit anneau rouillé. Sinon, c'est une perte de temps et d'effort.

10 – Douze urnes d'argile avec poignée (de hauteur 0,6m). Ces urnes étaient originellement peintes, mais la peinture s'est affadée et décolorée avec l'âge. Ces urnes contenaient à l'origine du vin, mais cela fait bien longtemps que le vin s'est évaporé. Certaines urnes ont semble-t-il été brûlées.

11 et 13 – ces pièges, extrêmement bien dissimulés, sont encore activés (à la différence de #3). Le poison n'est plus efficace.

12 – Une clôture en bois servant jadis de prison, et qui est maintenant un amas de gravas.

15 – une étoile à sept branches avec ses points connectés de couleur jaune (un heptagramme) était peinte sur le sol. Une partie de l'heptagramme est effacée, des tonnes de gravats ayant brûlé en partie là.

16 – une petite citerne. Il y a toujours de l'eau, mais elle est imbuvable et boueuse. Il y a aussi, comme un peu partout dans le tunnel, de nombreux gravats.

17 – un autre piège, mais à cause de l'humidité, le poison est encore en partie efficace. Pour celui échouant à un jet de Vigueur difficulté 12, il sera knock-out pour 1d10 heures. Il sera impossible de réveiller l'infortuné, excepté par moyens magiques.

18 – une bassin d'eau (infiltration). Le bassin est peu profond (15 cm), l'eau est buvable, il y a juste un léger goût de sulfure.

19 – après le bassin, le tunnel s'incline légèrement, et se rétrécit.

20 – Chambre. Il y a pu y avoir dans le passé deux chambres de part et d'autre du tunnel. Il ne reste plus que quelques gravats.

21 – un renforcement de 6 m sur la gauche. Il y a une étagère avec cinq rayons atteignant jusqu'au plafond. Sur le 3^{ème} et 4^{ème} rayon il reste encore quelques livres, bien fragiles. Parmi eux, il y a le livre interdit de Yesh reconnaissable par sa reliure en fer. Les autres livres sont des livres d'herboristerie, d'histoire et de géographie de l'Eriador au Second Age, et un journal tenu par Maellin Lothedel, dans lequel celui-ci relate ses expériences (et son échec ultime) en contredémonologie (cf. « Les secrets de Carn Gasadaer). Il y a aussi un compartiment secret, au dernier rayon. Il est fermé et piégé, mais les mécanismes sont tellement rouillés que le piège est inopérant. A l'intérieur du compartiment, il y a quelques feuillets (rédigés en langue quenya, voir scénario au Lindon) et de la peinture jaune. Le reste des rayons est vide.

Le livre d'histoire, s'il est lu, peut fournir de précieuses indications sur Eryn Vorn, avec des cités en ruines, les peuples y vivant (Beffraen, Petits Nains, et en périphérie les Orques) et les nombreux mystères s'y rattachant (les esprits de la forêt, les arbres qui marchent). Aussi, une grande bataille s'est déroulée à proximité d'Eryn Vorn, impliquant les Elfes, les Numénoréens et des Corsaires probablement venus d'Umbar. Ces derniers, commandés par un corsaire appelé Herumir, auraient été vaincus. Le lieu et l'époque exacts n'est pas indiqué avec précision sur le livre (mais c'est certainement avant ou peu après la chute d'Ost in-Edhil, entre SA 1600 et SA 2251), il est juste indiqué entre le Lindon actuel et Eryn Vorn. Le lieu de la défaite est référencé sous le nom de « Plaine Sanglante ». Le corsaire se serait fait édifier par la suite un tertre, où il aurait fait ensevelir tous ses trésors (notamment un talisman sacré, qui serait connu dans le sud sous le nom de l'Ugol).

22 - L'esprit d'Eldebeth apparaîtra certainement ici.

23 – Maellin Lothedel n'avait que peu de connaissances des pièges. Maellin n'arma pas correctement ce piège. En conséquence, il pourra être désamorcé très facilement.

24 – Une pierre a une ressemblance frappante avec un Troll attendant dans l'obscurité pour une embuscade. C'est juste une raillerie.

25 – Les hurlements de l'esprit tourmenté de Maellin peuvent être entendus à partir d'ici (jet contre Peur requis ou fuite). Ceux ayant échoué ne pourront revenir qu'une fois calmés et rassurés. Il faudra réeffectuer alors un jet contre Peur.

26 – une chaîne dorée comme en #5 barre l'accès de la dernière pièce. Le squelette d'une femme elfe se trouve juste à côté de cette chaîne. La chaîne, supportée par sept piliers en argent contreplaqué, est toujours intacte. Il est possible de pénétrer dans la chambre, mais une fois à l'intérieur, on se heurte à un mur infranchissable. Pour sortir, il est nécessaire de trouver une amulette à sept branches, qui se trouve cachée dans

une des six fioles en ivoire (#27). Il suffit de casser la fiole, et de placer l'amulette sur le quatrième pilier. Cela aura pour effet de projeter une lueur aveuglante. Une fois cela effectué, il sera alors possible de partir de la chambre.

27 – Le caveau de Maellin. Juste derrière la porte il y a un piège, avec un sort de sorcellerie en automatique (Sort de Paralyse). Il y a à l'intérieur une étagère avec 4 rayonnages. Le premier comporte quelques poussières d'herbe, le second est vide, le troisième est un fatras de pièces (100 sous de cuivre, 80 sous d'argent, 10 sous d'or), et le dernier 6 fioles en ivoire dont le contenu s'est depuis longtemps évaporé.

28 – Lit double en pierre.

29 – Bureau de taille similaire au lit.

30 – les restes mortels de Maellin Lothedel. Il ne reste plus que quelques os, c'est très difficile à discerner. C'est ce corps, et non sa forme d'esprit de feu, qu'il convient d'enterrer, pour que les esprits des deux elfes soient enfin en paix.

31 – Petit réduit. Si la porte est forcée, il y a de fortes chances pour que tout s'écroule. Il n'y a rien à découvrir derrière.

32 – La forme fantomatique de feu de Maellin apparaîtra ici.

Le Cercle des Trois Pierres

Le ciel se couvre assez rapidement de nuages, alors que les aventuriers progressent sur le sentier, et débouchent sur la clairière (#5 à #7). L'atmosphère devient rapidement menaçante, comme si la forêt désapprouvait elle-même l'arrivée des aventuriers. Il semble que la trace de Calanaglar conduise droit vers ce Cercle. Mais bientôt il est impossible de discerner quoique que ce soit, à cause de l'obscurité. Des animaux crient, des oiseaux s'envolent, il semble que des ombres surveillent de près leurs victimes avant l'assaut final.

Les aventuriers sont tombés dans le piège des Trois Pierres, un lieu hautement maléfique qui vit il y a longtemps la chute d'un puissant sorcier Beffraen face à des Numénoréens de Lond Daer (une vision peut permettre aux aventuriers d'identifier l'étendard de Lond Daer, et de comprendre que jadis, cette partie de la forêt n'était pas boisée). Il n'y a rien à voir dans ce cercle, si ce n'est que c'est un lieu sacré (mais maléfique) Beffraen. Ce dernier, à sa mort, maudit le lieu, qui est depuis lors constitué par trois pierres noires et une vaste clairière, souillée de sang. Cette horreur ne se dévoile que petit à petit, tous les esprits maléfiques vibrent d'une haine bien palpable (comme les Etres de Galgal) contre tout être vivant.

Ces esprits s'amuse à tourmenter leurs victimes, en leur montrant des visions pas très réjouissantes (être séparé du groupe par un brouil-

lard impénétrable, ou encore voir un frère qui a depuis longtemps disparu et qui semble fuir). Les esprits tentent de séduire les aventuriers (risque de gain de points de corruption) avant d'attaquer les aventuriers en usant d'un subterfuge particulièrement cruel (changement d'apparence en utilisant les traits d'un compagnon). Les ennemis sont du style des Fantômes ou des Etres de Galgal, détaillés dans « Créatures déchues et Magie Merveilleuse ».

Au petit matin, les aventuriers peuvent retrouver la trace qu'ils avaient perdue la veille au soir. Tout objet que les aventuriers auraient pu prendre dans la nuit n'est plus que de la vulgaire pierraille. S'ils ne l'ont pas encore fait, ils peuvent tenter de s'aventurer dans les grottes pour tenter de résoudre le problème des villageois de Bor Leath. Les traces s'éloignent un peu de la forêt, et au bout de quelques heures sans incident, les aventuriers atteignent le petit village de Cairc-Faergus.

Trolls des cavernes (Hullob et Lurco)

Hullob pourrait être considéré comme un génie parmi les Trolls. Il connaît au moins vingt mots, utilise une arme, et en sait assez pour se cacher de la lumière du soleil. Il est néanmoins aussi rusé et féroce (embuscade en forêt). Il a établi de bonnes relations avec un corbeau (qu'il a nommé Kaw) et qui sert parfois de garde à l'ancre des trolls de jour ou de nuit. Hullob ne combattra que s'il a de bonnes chances de l'emporter. Sinon, il s'enfuira. L'autre Troll, Lurco, est beaucoup plus stupide. Il se rappelle occasionnellement son nom. Il est encore plus féroce que son compagnon, surtout si cela concerne de près sa subsistance. Il est beaucoup plus dangereux que Hullob (+4 à ses compétences d'armes).

Daedhel (ou Elfe des Ombres) [basé sur Spectres des Galgals]

Démon mineur laissé pour garder les cavernes, et empêcher les elfes d'être libres. Le Daedhel apparaît comme un elfe fantomatique. La créature est très intuitive mais pas vraiment créa-

tive. Il attaquera tout intrus, du moment qu'il lui en a été donné ordre.

Eldebeth

Eldebeth était un barde quand elle était encore en vie, et elle aimait Maellin, bien que celui-ci l'ait rarement remarquée. Son amour pour lui la pousse à le sauver de son agonie, bien qu'elle puisse maintenant s'échapper. Eldebeth apparaît comme lorsqu'elle vivait : une grande et pâle figure aux cheveux noirs d'une grande beauté, avec des vêtements vert clair. C'est parce qu'elle était barde qu'elle s'est manifestée à Bor Leath comme un fantôme chantant. Comme elle est dérangée mentalement suite à des siècles de torture, elle imagine que ses cordes vocales ont été atteintes.

C'est pourquoi elle murmure et ne communique que des phrases très simples, du genre « aidez-le », « sortez -e du feu » ou encore « il brûle ». Elle sait manifestement que son tourmenteur peut ne pas être très éloigné, et c'est pour cela qu'elle fait très attention lors de ses appels à l'aide. Elle a peur d'être capturée à nouveau. Il devrait être très difficile (mais pas impossible) de forcer une confrontation à Bor Leath. Dans les cavernes, Eldebeth prend une forme plus tangible. Mais elle sera moins cohérente qu'à l'extérieur dans ses paroles. Si elle est attaquée, elle prendra la fuite, mais elle attaquera si les aventuriers ne cherchent pas à secourir Maellin.

Maellin Lothedel croit quant à lui qu'il brûle toujours, des pieds à la tête. Il cherchera à embrasser ses libérateurs, ce qui posera quelques problèmes. S'il est attaqué, il se défendra. Mais il ne peut pas dépasser la chaîne dorée, sauf si la chaîne a été coupée. Maellin et Lothedel se régénéreront assez vite, sauf si sur leurs corps les aventuriers déversent de l'eau en quantité. Prendre pour Lothedel les statistiques du Daedhel, et pour Maellin les statistiques d'un Balrog (mais en nettement moins puissant).

Acte IV - Cairc-Faergus (12 Cerveth 1406)
--

Le village, situé en bord de mer, se trouve à quelques dizaines de kilomètres de la forêt. Il est peuplé par les Siol Sperang (« Du descendant des Eperviers »), ce sont des Dunlendings, par descendance et coutumes plus que par leurs actions et leurs apparences. Les villageois sont pour la plupart fermiers ou pêcheurs. Ils ont adopté au cours des siècles les coutumes Dunedanes, quoiqu'ils aient toujours un chef (« Maigh ») pour les représenter.

Il y a quelques lieux d'importance dans la cité, avec le quai (une simple structure de pierre soutenue par un support en bois, structure qui peut accueillir environ 6 bateaux), le fort et la résidence du Mhaigh, la Tour en Bois, L'auberge des Grands Voyageurs (dont le tenancier, Sigmar, est un cleptomane compulsif), le marché (avec un bordel bien populaire), quelques hangars (qui nécessiteraient d'être retapé quelque peu) et enfin le Vent de la Marée, une auberge bon marché (Huor en connaît assez long sur la région), ainsi que des maisons en pierre pour les villageois. Le village est protégé par des murailles, qui sont assez mal entretenues toutefois.

Un seul cavalier a été vu au village, il s'agit d'Haarith (l'autre est passé au large du village, pour s'enfoncer directement dans la forêt), qui a pris chambre à la seule auberge de la ville il y a deux ou trois jours, et qui est ensuite parti au cœur de la forêt, pour selon ses dires aller cueillir quelques plantes et des champignons. Selon les villageois, cela serait un explorateur qui chercherait plus que tout à entrer en contact avec les habitants de la forêt, les Beffraen, les Woses (Mebden), voire même peut-être les Petits Nains ou les Orcs. Suivre Haarith sans aide s'avère impossible, à moins de prendre connaissance de la forêt, de ses habitants, et de ce que pourrait faire Haarith à Eryn Vorn (porter main-forte à Calanaglar, dont le projet est de réveiller une légion de morts vivants petits nains et de semer le trouble à Minas Girthlin – ce qui est peut-être déjà compromis).

Parmi les personnes d'importance au village, on peut noter la présence de quelques étrangers. En premier lieu, Dernfar l'aubergiste, un Homme du Nord (ce qui est plutôt non usuel), qui est un ancien mercenaire archer qui a perdu un œil lors d'une bataille (les conflits au Rhudaur essentiellement). Il y a également une jeune et belle femme venant du Gondor, Elmericel, qui se remet tout doucement d'une forte fièvre. Il y a enfin Rogalar le ranger, le chef de la milice locale.

Camdir est le chef du village, et l'un des seuls qui puisse se vanter avoir du sang Dunedain. Cela ne peut pas aisément se voir d'après ses

apparences ou encore moins d'après ses manières de vivre. Il a 46 ans, et est encore en excellente forme après plusieurs années passées sur la mer en tant que marin. Il a les cheveux gris (avec à moitié un crâne chauve), des yeux noirs. Il porte généralement une veste de fabrication naine, qu'il tient de ses ancêtres.

Il y a aussi Illtud, un scout d'une origine indéterminée (peut être un homme du Dunland, du Calenardhon ou de l'Arthedain) qui dit avoir du sang Mebden (un peuple forestier mystérieux qui est voisin des Eriadoriens du Cardolan). Il connaît très bien la forêt, et semble très professionnel. Mais le gros problème est que ceux qui ont requis son aide ne sont jamais revenus, et cela commence à se savoir au village. Illtud est indéniablement une personne qui cherchera à faire perdre le groupe dans les marais ou dans les bois le plus tôt possible, avant de disparaître. Il pensera alors revenir d'ici quelques jours pour récupérer ce que les Mewlips ou les Huorns ont laissé. La réputation d'Illtud commence à se connaître, et c'est pourquoi Camdir ne pensera pas immédiatement à lui pour guider les aventuriers dans la forêt.

Les rumeurs au village

Au village, plusieurs rumeurs inquiétantes circulent, concernant toutes Eryn Vorn. On parle à mots couverts d'un ancien mal qui se serait réveillé (un démon peut être – on parle aussi à mots couverts des maléfices des Trois Pierres – il s'agirait peut-être du démon qui a été récemment libéré – que de nombreux villageois auraient disparu là-bas – ainsi que des Petits Nains), de l'agressivité des habitants de la forêt (Beffraen) envers les villages alentours (dont Caer Faergus), mais aussi Bor Leath et Annon Baran plus au nord, de corsaires qui pilleraient les côtes. Les villageois se font assez suspicieux, d'autant plus que certains sont récemment tombés malades, les étrangers (dont Elmericel) sont pointés du doigt et mis à l'écart.

Le chef du village, en revanche, un certain Camdir, se montre plutôt amical, mais inquiet. Il pense que bientôt, des villageois quitteront définitivement Caer-Faergus à cause des nombreux périls rencontrés. Quelques villageois sont déjà partis se réfugier au nord, dans la ville de Minas Girthlin, ou beaucoup plus loin à l'est, à Lond Gwatló. Il peut réexposer ce que les aventuriers connaissent déjà (voir plus haut avec leurs questions avec les villageois – concernant les deux mystérieux cavaliers), mais y ajoute deux faits d'importance :

- alors qu'il était en train de chercher quelques plantes à l'orée de la forêt (pour soigner les quel-

ques villageois atteints d'une forte fièvre – dont Elmericel), il a vu un cavalier fort pressé passer devant lui. Il pense que ce dernier se dirigeait vers Rast Vorn, ou il y a quelques ruines d'un ancien fort construit par les Numenoreens, Minas Thonfalon (S La Tour du Pin Côtier).

- Il a reconnu le cavalier, qui lui semblait ressembler trait pour trait au Prince Braegil, le second fils d'Ostohér le roi du Cardolan. Il est connu que le Prince Braegil soit un érudit et un détenteur des traditions cachées, mais de là à aller à Eryn Vorn, un Bois où tout respire le mystère et le danger, il y a un grand pas. Il y a une chance minime pour que les aventuriers aient aperçu de loin lors de la cérémonie du Yule le prince Braegil (voir scénario Traquenards à Tharbad). Et dans ce cas, ils pourront confirmer la ressemblance troublante avec le Prince.

- quelques éclaireurs sont partis explorer la forêt, et très peu en sont revenus. Le dernier a réussi à se traîner hors forêt. Avant de mourir, il a pu communiquer quelques maigres renseignements, à savoir que les Beffraen semblent assez hostiles, qu'ils sont sur le pied de guerre, mais que ceux-ci ne semblent pas être à l'origine des problèmes. Ses blessures étaient multiples, et peut être causées par des mewlips, des araignées ou encore des hummerhorns (de gigantesques guêpes noires et grises). Un fermier aurait vu Haarith pénétrer dans la forêt, mais ce dernier ne l'a pas vu ressortir, ce qui est toujours possible.

Selon lui, il serait sage de renoncer à explorer la forêt, car toutes les tentatives se sont soldées par des échecs. Les blessures les plus mortelles se situaient toutes au niveau du bassin, ce qui pourrait induire que les agresseurs sont des nains ... ou des hobbits, ce qui semble totalement invraisemblable. Parmi les disparus, il y a des villageois, de courageux éclaireurs. Peu de corps ont été retrouvés, mais les rares qui l'ont été ont été découverts à l'orée de la forêt ce qui incite d'autant plus bon nombre de villageois à partir.

Exploration d'Eryn Vorn

Camdir dispose de quelques cartes de la région, appelée par les Beffraen le Brybre (« Les Honorables Collines »). Il y a deux routes qui peuvent être prises, deux routes assez dangereuses et où il est possible de se retrouver perdu. La première passe sur les bords du Mora Hál (« Côte Vaseuse »), les marécages terrifiants du Rast Vorn. Il y a un labyrinthe d'étroites rivières et rivières, cachées sous une plaine de hauts roseaux. Les grands crocodiles de mer y vivent, et les marécages sont l'habitat des voraces Hummerhorns. Le Mora Hál est généralement évité à cause de sa population morte vivante (Mewlip, Kellimidil). L'autre route évite les marais en péné-

trant dans la forêt beaucoup plus tôt. Les locaux considèrent le péril des Huorns, Lions, Ours ou insectes plus abordables.

Une troisième route peut être prise, celle de la Mer, mais il faut trouver un endroit suffisamment correct pour pouvoir accoster (ce qui pourrait permettre de gagner un jour ou deux de voyage) [il y a de nombreux récifs]. Dans ce cas, ils peuvent embarquer à bord d'un navire de pêcheurs (10 PO environ), « L'oe Boiteuse », navire qui n'est pas en très bon état, et qui risque à tout instant de sombrer.

Note : il est improbable que chaque route puisse être empruntée sans faire de rencontres déplaisantes. Les charmes que Camdir pourra fournir ne seront efficaces que contre un seul type de créatures (Huorn, Mewlip, Kellimidil). Chaque route, de toute manière conduira aux Beffraen et à Nansret.

Le meilleur moyen pour découvrir les mystères de la forêt serait de prendre contact avec les Beffraen. Leur plus important village se trouve à Nansret (Be « Vallée de la Rivière »). Nansret se situe à proximité de la rivière Gurtheithel (S « Rivière de la Mort »), à l'orée de la forêt. Ceci dit, il est fort possible que l'attitude des Beffraen soit fortement hostile, et qu'une embuscade soit au gré du jour. Le comportement des Beffraen est aisément explicable par les récents événements provoqués par Calanaglar, ses manigances pour s'attirer l'aide des Beffraen et ses liens avec les Petits Nains.

Les Beffraen se battent avec de courtes lances (« huch-wuyu »), de grands arcs ou javelots (« sethsuma ») ou de courtes épées (« whythenothuid»). La plupart de leurs armes sont empoisonnées, quoique le poison n'est jamais mortel, mais temporairement incapacitant. L'embuscade se fait dans la forêt, à proximité de Nansret, avec une quarantaine de Beffraen (dont des guerriers expérimentés et des chasseurs). Maelgym, leur chef, est particulièrement intéressé à prendre des prisonniers. Son but est d'offrir des sacrifices humains pour tenter d'apaiser les mécontentements des esprits de la forêt. Mais il peut y renoncer, s'il voit dans le groupe des personnes pouvant l'aider à résoudre la situation.

Si une résolution pacifique est apportée au conflit, Maelgym et ses hommes conduisent les aventuriers à Nansret, un petit village entouré de pierres rondes grossières, avec plusieurs huttes en pierres (sans fenêtres). Nansret, tout comme Caer-Faergus, est décrite dans le module « Raiders of Cardolan ». Maelgym peut indiquer les informations suivantes :

D'autres villages Beffraen ont reçu la visite d'un homme charismatique (Calanaglar) qui leur proposait la fortune et la puissance en échange de quelques menus services. Il leur a proposé quelques diamants, mais les Beffraen, initialement intéressés, ont été remis au pas par Sherl, l'Oracle, qui a préconisé d'attendre, d'en savoir plus avant d'accepter ou de refuser cette offre. Cet homme charismatique rappellera aux joueurs Calanaglar. Il semblerait que ce dernier ait pris la route de Traith-Chefudoc. Par ailleurs, un marchand (Haarith) proposant des plantes rares est venu au village, il est reparti il y a quelques jours. Après son départ, il a été constaté que Sherl, l'Oracle des Beffraen, avait disparu.

Il semblerait que celle-ci soit détenue à Traith-Chefudoc, un site sacré Beffraen, où normalement, il est interdit de verser du sang. Sur ce site, repose depuis des millénaires des artefacts considérés Beffraen (d'après la tradition orale, car il n'y a aucun écrit chez ce peuple simple mais courageux), avec entre autres un anneau de platine (le symbole du pouvoir des prêtres de la nature Beffraen), un diamant scintillant symbole de vie et le Totem des Ancêtres, qui est censé unifier toutes les tribus Beffraen. Les Beffraen, qui n'ont pas le droit d'apporter des épées non consacrées (les rituels nécessaires durent un mois), ont bien tentés un sauvetage non armé, mais sans succès. Les hommes de main d'Haarith et de Calanaglar n'ont eu aucun mal à les éliminer. Un seul survivant a pu s'échapper.

Maelgym ne sait pas ce que Calanaglar et Haarith ont l'intention de faire à Traith-Chefudoc. Il ne serait pas sûr de rester indéfiniment à Traith-Chefudoc. Les Shamans ont au moins déterminé que Haarith cherchait de l'aide au Nord. Ils ont donc constitué ensuite une armée de grande importance (du moins pour la région). Mais malheureusement les Beffraen, non habitués à une bataille de grande ampleur, ont été la cible de raids de Mewlips et de guerriers à la peau noire qu'ils n'ont jamais vus auparavant (les morts levés par les rites des Ibunités, les alliés de Haarith [cf Acte V]). Les restes des forces défaites Beffraen se sont maintenant rassemblés autour de Traith-Chefudoc pour tenter un assaut final.

Note : les Beffraen peuvent fournir aux aventuriers quelques baumes pour soigner les blessures infectieuses qu'ils auraient éventuellement subies de la part des dangereuses créatures de la forêt (Hummerhorns Mewlips, Ta-Fa-Lisch, Huorns, Araignée Géante).

Calanaglar et ses hommes

Calanaglar a été capturé par les hommes du Roi Sorcier du fait de sa ressemblance frappante avec le Prince Braegil, le second fils du roi Osto-

her. Il était à l'origine un ranger au service du Roi d'Arthedain, et ses missions s'effectuaient à la lisière d'Angmar, avant sa capture (il était sur la trace d'une tribu orque particulièrement vicieuse (Les Lugoth)). Suite aux tortures mentales, Calanaglar a désormais trois personnalités distinctes. En premier lieu, Calanaglar, ranger au service du Roi d'Arthedain. Puis Dunadd, le serviteur loyal et indéfectible d'Angmar. Et enfin Braegil, le faux prince du Cardolan.

Calanaglar dispose, outre d'Haarith de sept alliés (les seuls survivants d'une petite armée au service du Roi Sorcier – Haarith les a rejoints plus tard), tous sont désespérés mais sont de dangereux maraudeurs. Ces sept alliés se terrent maintenant dans Eryn Vorn, ils obéissent plus à Haarith (et pour cause, il est un membre à part entière de l'Ordre des Sept, en tant que Chef) qu'à Calanaglar, bien qu'ils maintiennent bien l'illusion de respect. Ils savent qui est réellement Calanaglar.

Cartmel et Cadwallon, deux frères Dunlendings qui sont tous les deux des guerriers cruels. Nidd et Cies sont des renégats Dunéens originaires du Gondor. Ce sont de bons archers, mais seul Cies a le courage de batailler. Paddro et Sispar sont des Hommes des Collines du Rhudaur, les deux utilisent des lances et des boucliers Dunéens. Paddro n'a plus de langue, et Sistro d'oreilles (avant leur entrée au service du Roi Sorcier). Ils sont plus efficaces lorsqu'ils agissent en coordination, et peuvent suppléer l'autorité défaillante de Calanaglar ou d'Haarith.

Enfin, le dernier est un petit nain dément appelé Zodori. Il devait être exécuté pour incendie volontaire à Lond Gwatló, mais il a été sauvé un peu par chance par Haarith. Zodori possède un savoir considérable sur les herbes, savoir qu'il a acquis à cause des brûlures qu'il s'est occasionnellement infligé, un savoir vital et nécessaire lorsque le soigneur de la bande a été capturé. Le Nain a des périodes de comportement normal, interrompu parfois par des rages maniaques, ce qui peut être résolu si le Nain peut brûler quelque chose, ce qui est devenu assez rare, car le groupe est traqué. Les ordres qu'Haarith a reçus sont de protéger Calanaglar, quitte à sacrifier les sept alliés.

Cartmel et Cadwallon

Les hommes de confiance d'Haarith. Ils tenteront de s'échapper avec lui. Ils défendent l'accès à la cave de vision. S'ils ont suffisamment de temps, ils peuvent l'obstruer (en faisant bouger quelques pierres, en équilibre instable).

Nidd et Cies

Nidd et Cies surveillent la plaine des sépultures.

Paddo et Sispar

Paddo et Sispar surveillent Traith Chefudoc depuis la Grande Maison du Shaman.

Zodori

Le nain qui enflamme tout ce qu'il trouve.

Sherl et Ceawlin

Sherl a été droguée et battue à plusieurs reprises, ceci afin d'affaiblir sa volonté de résistance. Elle est vraiment en très mauvais état. Il faudra au moins une semaine, si elle est libérée, pour être totalement remise d'aplomb. Plutôt que de la voir libre, Dunadd pourra la tuer, Calanaglar ne le fera pas, mais Braegil la tuera certainement. Le Befraen captif dans la caverne s'appelle Ceawlin, un assistant de l'Oracle. Il a été torturé par les membres cruels de la bande d'Haarith, et ses blessures sont bien au-delà des capacités de soin des soigneurs Beffraen.

Calanaglar

Bien qu'il ne manque pas d'un certain courage, Calanaglar ne rejoindra pas la mêlée sauf s'il est forcé à le faire. Quand il possédera sa vraie personnalité (25 % de chances), il tentera de négocier (ce qui permettra aux autres de s'échapper éventuellement dans les cavernes). Si Braegil est dominant (50 %) il tentera de fuir vers les caves, en portant Sherl. Sinon, en tant que Dunadd, il serait heureux d'abandonner ses tâches courantes et de s'enfuir. S'il est capturé, il dira tout ce qu'il sait, tandis que les autres mourront avant de dire quoi que ce soit. Seul Sispar aussi sait de quoi il en retourne exactement, à savoir qui est exactement Haarith (l'un des Sept de l'Ordre).

Traith Chefudoc

Ce site sacré a été construit autour d'une rivière assez pure. Ils ont découvert une cave assez propice aux visions. Au cours des siècles qui suivirent, les Beffraen ont ajouté un large bâtiment pour accueillir les shamans de passage, et aussi les tombes pour leurs plus grands oracles. C'est sur ce site que se cachent les sept hommes de Calanaglar et Haarith. Ces deux derniers sont en train de chercher, dans la cave, un moyen de s'échapper (avec Sherl) car ils sont entourés par les hostiles Beffraen.

1. La Grande Maison du Shaman (Ti) : ce bâtiment est similaire aux autres bâtiments Beffraen (même pierre noire utilisée), sauf le toit plat en bois. Paddo et Sispar sont souvent en surveillance ici.

2. Le grand rocher, d'où vient la rivière.

3. Le cours de la rivière, une rivière froide, rapide, et assez profonde. La rivière peut être traversée sans problèmes.

4. Le chemin des Beffraen de Nansret à Traith Chefudoc : la route principale utilisée pour tout

attaquant, elle a donc été piégée (trappes, chutes d'arbres, chutes de rochers).

5. Plaine des Sépultures : difficile d'être discret en traversant cette plaine, très dégagée.

6. Tombes Beffraen : plusieurs dolmens proches surmontés par une seule et large pierre (certains ont été néanmoins fracturés). Le trésor qu'il y avait à l'intérieur a déjà été pillé par la bande d'Haarith.

7. Le site des trois dernières attaques. Haarith suspecte que cela soit une feinte pour couvrir un assaut majeur des sépultures. Deux gardes ont été affectés à la surveillance de la plaine, Nidd et Cies.

8. Extérieur de la Cave : comme tous les Befraen connaissent l'endroit, aucune tentative pour cacher la Cave n'a été effectuée. L'entrée est actuellement barrée par quelques pierres.

9. Entrée de la cave de vision : Même les Befraen doivent se baisser pour entrer. Zodori garde habituellement l'entrée. Nains, Hobbits, Woses et Beffraen peuvent combattre normalement, les autres ont un malus de 2.

10. La Cave des Préparations : quartier dortoir pour Calanaglar et ses hommes. Il y a une petite piscine remplie par la même source que celle de la rivière.

11. Le tunnel : il faut quasiment s'accroupir pour pouvoir traverser.

12. Sanctuaire : Ici est entreposés le « trésor » de Calanaglar. 200 sous d'argent, une collection assez diverse d'herbes (dont des poisons assez virulents), les ordres assez récents d'un certain Herumir, le Seigneur de Guerre d'Umbar et membre de l'Ordre des Sept. Ces ordres lui intimaient d'aller à Lond Daer (pour tenter d'assassiner un des aventuriers raté c'est un elfe qui a été visé), puis à Minas Girthlin (pour y semer le trouble) et enfin à Eryn Vorn (pour y enlever Sherl, de la manière la plus provocante qui soit). Herumir lui promet d'importantes récompenses s'il réussit toutes ces missions. Il y a aussi un Beffraen comateux, mais il ne s'agit pas de Sherl. Selon ce Beffraen, il a vu une belle jeune femme (Luinmîr fille de Duinhir Calentir) il y a quatre ou cinq jours. Elle a été livrée à un Dunedain qui se serait présenté sous le nom d'Herumir, et qui est reparti précipitamment vers le sud.

13. La Cave de Vision : une grotte dont les parois sont couvertes de calcaire, avec un trou dans le plafond. Les réserves de nourriture de la bande sont gardées ici. Les aventuriers qui y pénètrent, sur un jet de Volonté réussi (minimum 12, 10 si vous êtes généreux), peuvent avoir une vision qui pourraient les aider dans le futur. Par exemple :

- la mort en direct du Roi du Bellakar, Ūrêzagar, par le Balafre lui-même, ou par un autre membre de l'Ordre jusqu'alors inconnu. L'assassinat s'effectue à Nîlûlondê, capitale du Bellakar, en hiver (vraisemblablement l'hiver prochain).

- la vision d'un petit temple où attendent des objets Beffraen : un anneau de platine, une gemme montée en collier avec un petit serpent en jade, un totem du tigre (le totem sacré des ancêtres des Beffraen), et enfin et surtout un magnifique diamant scintillant.

- Calanaglar, le ranger fou et contrôlé qui s'immole dans le feu (qui se fait posséder en fait par un démon, récemment libéré).

Inconnu des Beffraen, il y a plusieurs passages secrets. Le premier se situe sous la piscine dans la Cave des Préparations. Il permet de re-

joindre le chemin des Beffraen (cf Acte V). Il n'est pas fort praticable et peu large (il faut y aller à quatre pattes, mais il est très sûr). Le second, se situant dans le Sanctuaire, est plus accessible, mais plus dangereux. Un accès oublié mène à une tanière d'une redoutable araignée, probablement un rejeton d'Arachné. Au moment où les aventuriers attaquent le site, Haarith vient juste de découvrir le passage secret. Il va s'y engouffrer, ainsi que Zodori, Calanaglar et quelques prisonniers Beffraen, qui vont servir de petit-déjeuner à l'araignée.

Acte V – Le Sentier des Beffraen (15 Cerveth 1406)

De Traith Chefudoc, Haarith normalement s'est échappé. Son premier objectif, qui est atteint, était de semer le trouble dans la forêt, et accessoirement dans tout le Cardolan (Minas Girithlin et Lond Gwathló). Son second objectif, plus important celui-là est de s'assurer le contrôle du démon qui vient d'être libéré à proximité de Bor Leath, pour forcer celui-ci à servir les intérêts de l'Ordre des Sept. Son troisième objectif était de s'assurer le concours des derniers Ibûnites (des Petits Nains), qui l'ont aidé à tenir pour quelque temps le site de Traith-Chefudoc, le temps pour Haarith de découvrir et de récupérer dans les Tombes Beffraen (en torturant Sherl) un anneau de platine, le Totem des Ancêtres et un gros diamant scintillant, un joyau qui selon les Beffraen est source de vie et de bénédiction et qui est lié à l'Esprit du Serpent.

Ce totem est un artefact d'art Beffraen ayant le pouvoir de transférer vers un tiers, les maux subis dans la journée et aussi de pouvoir contrôler un Démon. Ceawlin, qui a été laissé sur place, sait manifestement ce que recherchaient Haarith et sa bande. Il dira certainement tout ce qu'il sait, mais gardera pour lui tout ce qui concerne le Totem des Ancêtres (il sera clair qu'il cache quelque chose, la vraie raison pour laquelle Haarith a investi Traith Chefudoc, et pas le plaisir de la torture des Beffraen). Maintenant, la direction d'Haarith est le Nord, comme l'ont déterminé les Shamans des Beffraens. L'extrémité nord est de la forêt est une région très dangereuse connue sous le nom de Meur Tol (Be « Grand Trou »), et qui fut jadis peuplée par les Beffraen (d'où le nom de Sentier de Beffraen). Mais le vrai nom de cette région est Bar-en-Ibun (« La Maison des Ibun ») car c'est là que les Petits Nains, ou tout du moins ce qu'il en reste, vivent. Car les Beffraen ont été forcés de fuir l'hostilité des Petits Nains, pour s'établir plus au sud.

L'Histoire des Petits Nains

Les Petits Nains, ou Noegyth Nibin en Sindarin, sont l'une des races les moins attirantes de la

Terre du Milieu. Ils sont aussi grands que les Hobbits, avec la tête d'un nain normal, des membres tordus et noueux, la posture d'un Nain qui aurait trop longtemps travaillé à la forge ou à la mine. Ils perdent leurs cheveux très jeunes, donc leurs barbes sont généralement très courtes. Ils portent des tuniques jusqu'aux genoux, ainsi que des manteaux sombres et épais. Les Petits Nains d'Eryn Vorn sont les derniers survivants de leur race (34 membres, dont une seule femelle), et il semble que cette colonie disparaisse bientôt. Aucune race n'a suscité plus le dégoût que les Petits Nains, et ce dégoût semble avoir été bien mérité. Avant que les Sindar n'arrivent au Beleriand, les Nains bannirent les ancêtres des Petits Nains pour des raisons qui restent inconnues ou secrètes. Ceux-ci déclinèrent rapidement en stature et en connaissance, quoiqu'ils devinssent plus compétents dans le domaine de la Nature. Ils se répandirent sur tout le Beleriand, mais les Sindar les prirent pour des bêtes maléfiques, les chassant, traquant sans pitié, en les exterminant presque tous.

Les Petits Nains de la colonie sont les descendants d'Ibun, le fils de Mîm, qui persuada la moitié du clan de le suivre pour fonder un nouveau foyer. Les autres partirent vers l'Est, pour s'établir en Rhudaur à proximité de Cameth Brin (cf. « Hillmen of the Trollshaws »). Au départ, les Beffraen et les Petits Nains s'ignorèrent, puis il y eut des querelles entre les deux peuples. Les Petits Nains commencèrent à prendre des captifs Beffraen pour qu'ils travaillent aux champs à leur place. Mais bien que non molestés et libérés du travail manuel, les Petits Nains ne réussirent pas à accroître leur population, à cause du faible nombre de femelles et du nombre faible de naissances. Ils tentèrent d'utiliser des bijoux enchantés elfiques pour étendre leur vie au-delà de la limite normale. Mais leur population continua de baisser.

Confrontés à leur propre annihilation, ils tentèrent des manœuvres plus radicales. Il y a dix ans, ils établirent de prudents contacts avec des mer-

cenaires qui devaient effectuer des raids sur les communautés naines d'Ered Luin. Ce fut un complet désastre, les mercenaires capturant quelques femmes Hobbit par facilité (mais libérées avant de tomber entre les mains des Petits Nains) ou fuyant avec l'or des Petits Nains. Puis il y eut un premier contact encourageant avec l'Ordre des Sept, par le biais d'Haarith.

Les Petits Nains sont divisés. Harnekil, la dernière Petite-Naine, dirige le clan (cette faction – 8 membres - est celle qui possède le plus de liens sanguins avec Ibun). Mais elle est contestée par la faction du patriarche Zeddik (15 membres, mineurs). La faction de Rhotti (11 membres) est la plus extrémiste, et ouvertement allié avec l'Ordre des Sept. Les factions sont divisées sur les actions à tenir : comme le clame Harnekil, laisser l'Elenibun dans la tombe d'Ibun. Ou encore utiliser la puissance de l'artefact pour finir les tombes, comme le clame Zeddik. Ou ce que préconise le clan de Rhotti, plusieurs suggestions opposées. Utiliser le pouvoir de l'Elenibun pour en finir rapidement, en créant un mémorial et en tuant tout le monde, esclaves et Petits Nains. Autre option, utiliser l'artefact pour forcer quelques femmes à s'accoupler avec les Petits-Nains pour que la race survive, ou pour étendre de quelques décennies la vie des Petits Nains actuels. Un tel artefact serait très intéressant à acquérir pour l'Ordre des Sept, et c'était l'objectif initial d'Haarith.

La fuite d'Haarith

Après avoir quitté Traith-Chefudoc, Haarith s'est dirigé vers le Meur-Tol, pour requérir l'aide des Petits Nains, et leur montrer ou confier le Totem des Ancêtres, qui serait à même de renforcer le pouvoir de l'Elenibun, la dernière et la plus puissante des gemmes enchantées elfiques qu'ils possèdent. Mais malheureusement, Haarith a croisé la route du démon récemment libéré par la convoitise insensée de deux nains, Kallin et Furin. En témoigne un violent affrontement dans une clairière : tous les arbres autour du lieu du combat ont été déracinés. Toutes les personnes qui accompagnaient Haarith et Calanaglar dans leur fuite ont été tuées (par griffure), sauf Zodori, qui s'est mis à couvert à temps, et qui s'est ensuite adonné à son petit plaisir de mettre le feu partout. Zodori, s'il est interrogé, parlera d'une puissante créature enflammée, aussi grande qu'un troll (qui rappellera quelques souvenirs, l'Elfe des Ombres). Il pense que la créature a été mise hors d'état de nuire (ce qui est inexact).

Un kilomètre plus loin, la piste de Haarith et de Calanaglar se sépare : une trace vers le Nord-Est (donc vers le Lindon), et l'autre vers le Nord-Ouest. Celui qui part vers le Nord-Ouest est blessé, il y a des traces de sang bien nettes qui conduisent tout droit vers le Meur-Tol. C'est Haarith qui va rejoindre les Petits Nains et leur donner le Totem, qu'il a toujours (sauf si les aventuriers font acte de rapidité) (il a perdu au cours du combat l'anneau et le diamant, récupéré par Calanaglar). En voyant les aventuriers, Haarith ne montrera aucun signe d'hostilité. Il va mourir, et celui qui lui a infligé cette blessure mortelle est celui qu'il croyait contrôler : Calanaglar, le ranger aux trois personnalités, qui possède désormais une force inhumaine.

Mais au moment où les aventuriers approchent, les Petits Nains arrivent (il y en a en tout 10), et leur réclament ce pourquoi ils ont lutté pour leur survie, le Totem des Ancêtres. S'il le faut, ils combattront, mais pas Haarith, qui est au-delà de tout espoir. Il attend juste Harnekil pour une dernière tentative, utiliser le pouvoir du Totem pour se soigner (en causant la mort de la matriarche), et tenter de voler l'Elenibun. Cette mort causera l'union des factions Petits Nains contre Haarith.

Rhotti

Le responsable de la protection de Bar-en-Ibun contre les menaces à la fois externes et internes. Le leadership du clan de Rhotti est basé sur les armes et la furtivité. Bien qu'il soit l'un des plus jeunes Petits Nains (seulement 246 ans), il est le plus terrible guerrier qu'il ait été donné de voir depuis des générations. Néanmoins, il manque à Rhotti l'intelligence et l'ambition pour être un leader. Il ne contrôle pas les factions au sein de son clan. Dans le passé, il réagissait à un problème que lorsqu'il n'avait plus moyen de faire autrement, ce qui n'est pas adéquat dans la présente situation. Si Harnekil décède, il sera le Petit Nain qui récupérera l'Elenibun.

Zeddik

Comme Harnekil, Zeddik est devenu leader suite à sa longévité. Il se distingue des autres mineurs par sa peau sombre. Il est devenu un administrateur des mines talentueux, car avec son desséché il ne pouvait pas faire grand chose d'autre. Avec sa dague elfique dont il a hérité, c'est un adversaire redoutable, quoique beaucoup moins que Rhotti (-3 à ses compétences de combat).

Harnekil

La dernière femelle, et la plus vieille des Petits Nains. Elle est si vieille qu'elle apparaît comme momifiée. Maltraitée par une tante dans sa jeunesse, elle veille à ce qu'elle ait maintenant le respect qui lui est dû. Son statut est encore accru car elle est la seule enchantresse de toute la petite colonie. Elle contrôle l'appareil (qui ressemble à une arbalète) qui peut convertir l'Elenibun en une arme. Harnekil est sénile, et pour garder le pouvoir face aux autres factions, elle envoie ces factions attaquer les intrus.

Les autres petits nains

Certains petits nains ne sont plus capables de grand chose, excepté manger et se plaindre. D'autres sont des maîtres du savoir séniles (dans

d'autres cultures on les appellerait des charlatans). Certains se sont liés d'amitié avec les esclaves. Une quinzaine enfin sont capables de porter armes et armures, et défendre la colonie contre d'éventuels agresseurs.

Acte VI – Les Corsaires de Minas Thonfalon

Minas Thonfalon (S « La Tour du Pin Côtier ») se situe en plein cœur du Mora Hál (S. « Côte Vaseuse ») à environ 50 kilomètres au sud de Nansret. C'était l'un des forts Numenoréens initialement construits par les Rois de Numenor au 14^{ème} siècle du Second Age. Il y a eu depuis de nombreuses restaurations des ruines, la plus récente étant celle sur ordre du Roi Tarandil du Cardolan (TA 1112-1135). Tarandil pensa reconstruire une forteresse bien protégée, avec les docks à l'intérieur des murailles, pour restreindre (mais pas supprimer) les périls du Mora Hál. Dans les deux siècles qui suivirent, la forteresse fut progressivement abandonnée, et la plupart des murs sont tombés dans les marais. Les Beffraen ont même accéléré le déclin, comme ils trouvaient plus pratique de prendre les pierres ici pour leurs villages plutôt de les extraire dans une carrière. La pointe du Rast Vorn est un labyrinthe de vase, d'eau et de sable mouvant, ce qui augmente les risques considérables du Mora Hál.

Les ruines servent actuellement de repaire secret pour des corsaires. Il y a, à côté de l'île, un petit palanrist (« grand voyageur ») (environ 30 mètres de longueur, avec 3 mats et une seule rangée de rames) qui a été – pourrait-on penser - construit à Umbar (en fait, en s'approchant on peut identifier le drapeau caractéristique du royaume d'Anbalukkhôr). Le navire est assez rapide et aisément manoeuvrable avec ses rames. Il y a bord du Seregromen (« Aube Sanglante ») 60 hommes d'équipage. Il y a un autre navire (20 marins), plus petit, c'est celui de Ghasaan (que les aventuriers ont déjà rencontré à Lond Daer). Les corsaires se sont installés à côté des ruines de la tour, et installé des tentes. Il y a également sur l'île un vaste lagon (c'était dans le temps le port de Minas Thonfalon) et un vaste marécage.

La mission des corsaires

La côte d'Eriador est familière aux marchands du sud, que ce soit les hommes d'Umbar, du Bel-lakar ou d'Anbalukkhôr. Le commerce avec les royaumes frères d'Arnor est assez fréquent, et les actes de piraterie le sont aussi. Parfois, les Hiri querelleurs du Cardolan donnent des licences d'autorisation aux navires de distants royaumes de piller les navires des puissances voisines du Cardolan. C'est ce que fera Castamir durant la

guerre civile du Gondor, pour punir les Dunedain du Nord pour leur refus d'aide.

Le Seregromen a convoyé des Montagnes Jaunes (Anbalukkhôr, Sîrayn, Mûmakan) en toute discrétion des petites pépites d'icronite. L'icronite est un minéral extrêmement rare qui est mou et de couleur marron. Ce minerai est généralement considéré comme laid et inutile, mais il a une étrange affinité avec les esprits des Petits Nains, leur permettant d'être réinvoqués dans leurs corps et d'être commandés. Cette propriété est très peu connue, sauf de l'Ordre des Sept, qui en tire avantage pour semer le trouble dans Eryn Vorn tout d'abord. Les hommes du Seregromen devaient trouver le repaire des Petits Nains, et leur donner les pierres d'icronite. Une fois que les fantômes (Ta-Fa-Lisch) des Petits Nains se soient assurés le contrôle d'Eryn Vorn (provoquer une guerre entre tribus Beffraen), la conquête de tout l'Arnor pourrait alors commencer.

Malheureusement, au cours du voyage le navire a quelque peu été abîmé ou saboté (et tout dernièrement par les hommes de Ghasaan qui joue un double jeu dangereux), suite à une tentative hasardeuse de pillage d'un navire commerçant de l'Arthedain transportant de l'ambre et du parfum, entre autres (contre la volonté du capitaine du navire, Herumir, et de son second Beleden). Le Seregromen a pu s'échapper, et éviter un affrontement avec un navire militaire de l'Arthedain. Ils sont arrivés il y a trois semaines au cap de Rast Vorn.

Arrivés sur l'île, Herumir a d'abord réglé le problème des mutins (en les exécutant). Une dizaine d'hommes de confiance sont partis au cœur de la forêt pour remplir leur mission (donner les pierres d'icronite) tandis que le reste était affecté aux réparations du navire ou à la surveillance du cap (pour repousser les assauts des Mewlips, entre autres. Le navire ne peut pas encore partir en haute mer, il nécessite encore 1 à 2 mois de réparations.

Le campement des pirates

2 – Toutes les cordes ont été enlevées, et le pont a été huilé pour décourager un abordage. Une partie du pont a été enflammée, il faut remplacer une partie du pont. Les réparations de fortune ont été faites.

3 – La dunette. L'officier de quart et ou deux personnes de l'équipage accomplissent leur tour de surveillance ici. La tour de surveillance est trop

exposée aux attaques d'Hummerhorns et n'est donc pas utilisée.

4 – La Baliste. Tournée de façon à avoir en ligne de mire la côte, la voie d'accès la plus probable pour une attaque. Trois marins sont constamment ici à surveiller la côte, et trois autres font des rondes sur le navire. En cas de danger, un tir de baliste peut être effectué en moins d'une minute après avoir été alerté par les hommes de la dunette.

5 – le banc de vase entourant Minas Thonfalon.

6 – Le débarcadère provisoire construit par les pirates pour fournir un accès plus aisé à l'île.

7 – de multiples feux de campement (utilisant de l'encens, odeur sentée éloigner les Hummerhorns et autres insectes). Les résultats sont peu concluants, mais les feux sont toujours alimentés (cela dépend de l'humeur des membres d'équipage). Si les feux sont allumés, cela réduit la visibilité de 25 %.

8 – la tente d'Herumir et de Belewén. Elle est maintenant utilisée pour les blessés comme elle est particulièrement solide et bien installée.

9 – la tente de Turumir et d'Eämir.

10 et 20 – une partie du mur extérieur de Minas Thonfalon (1,2 à 1,5 mètres de hauteur, 0,6 à 1,2 mètres d'épaisseur). Il y a quelques pièges placés tout autour du mur extérieur (pièges qui ne sont pas très profonds), de façon à révéler d'éventuels intrus plutôt qu'à les tuer.

11 – l'entrée originelle de la tour s'étant écroulé, les pirates ont enlevé quelques pierres pour effectuer une nouvelle entrée de fortune. 3 hommes surveillent du haut de la tour, tandis que le reste est en patrouille.

12 – le vieux puits du château. Bien que les pirates aient nettoyé la zone, ils ont toujours à trouver de l'eau potable, ce qui commence à devenir un réel problème.

13 – une fosse

14 à 16 – les tentes des membres d'équipage, Haradrims ou Numenoréens Noirs.

17 et 22 – une autre partie du mur extérieur, haut de 1,8 à 2,1 mètres.

18 – un marais typique du Mora Hál, et qui était le port protégé du château.

19 – une partie du mur, en très mauvais état (environ 0,6 à 0,9 mètres).

21 – la partie sud-ouest de l'île est plus plaisante. Elle a été très piégée (il est plus facile ici d'installer des pièges peu facilement détectables).

23 – une petite île au milieu du lagon.

24 – des mûriers et des framboisiers. Herumir a caché au milieu du lagon deux coffres contenant le trésor de l'équipage. Dans le plus petit, il y a quelques pièces (10 sous d'or, 72 sous d'argent, 200 sous de cuivre). Il est difficile de l'ouvrir, mais il n'est pas piégé. Le second coffre est enterré plus profondément.

L'espace est imprégné d'une huile spéciale utilisée pour protéger le trésor (cela provoquera

l'éruption violente de boutons violets trois jours après avoir tenu les coffres). L'équipage connaît le tour, et Herumir ne sent pas qu'il est nécessaire d'avoir d'autres protections. Le second coffre renferme aussi beaucoup de pièces (50 sous d'argent et 70 sous d'or). Il y a aussi un petit tube en ivoire qui contient les ordres qu'a reçus Herumir d'un certain Aganabâr, grand prêtre du Haut Roi Pharazbâr le Doré. Quiconque tentera de s'empoigner du tube se verra infliger un Eclair (similaire au sort du même nom). Le parchemin est bien imbriqué dans le tube qu'il faut au moins deux rounds pour le sortir. Un dernier coffre renferme le stock restant de pierres d'icronite, non livrées à Haarith.

Sous la Tour

1 – Entrée.

2 – Salle de stockage de nourriture.

3 – Zone centrale.

4 – Petite zone de stockage. Une partie du mur sud s'est effondrée. Chambre de Curuband et Carandae.

5 – Cage du puits.

6 – Hall d'entrée et chambre d'Abdahkil.

7 – ancien escalier qui s'est effondré.

8 – ancienne armurerie.

9 – ancienne paillasse, utilisée par Abdahkil pour des rituels pour contrôler les Mewlips.

Les PNJs

Herumir : le chef de l'expédition, et le second de l'Ordre après le Vieux Moine. Il est prince royal d'Anbalukkhôr, en tant que petit cousin du Haut Roi Pharazbâr le Doré. Par attrait du pouvoir, il s'est impliqué dans l'armée du Dragon du Sud, et a été envoyé il y a dix ans comme ambassadeur pour infiltrer les cours royales du Gondor et du Bellakar. Dernièrement, on l'a chargé d'une mission d'escorte en Eryn Vorn pour y semer les graines de la dissension.

Belewén : une fille illégitime du Haut Roi Pharazbâr le Doré. Elle ignore qui est son vrai père. Embrigadée par l'Ordre, elle a tenté il y a huit ans d'assassiner son père. La tentative a échoué, et pour prix de son forfait on la rendit aveugle. Elle fut emprisonnée à vie dans un donjon de Zadan an-Adûn ("La Tour du Coucher du Soleil Rouge »), mais pas tuée à cause de son ascendance noble. Elle a été libérée il y a trois ans par les membres de l'Ordre, qui l'ont soignée et fait recouvrer la vue. Elle a désormais les yeux bleus, et non plus noirs, ce qui la gêne quelque peu.

Curuband : un renégat Variag (son vrai nom est Kurubra Ankif) de Khand. Il chercha fortune au Bellakar, et devint le chef interrogateur du Haut Roi Ūrëzagar, mais rapidement sa nature perverse et sa brutalité excessive le forcèrent à fuir

pour sauver sa vie. Il atteint alors Anbalukkhôr, où il rejoint l'Armée du Dragon du Sud, la force qui est derrière l'Ordre des Sept. Curuband a un motif de cobra sur sa peau de la tête au pied. Il n'est pas maître du savoir, et n'a appris que quelques rudiments des langues parlées dans l'Ouest.

Carandae (S « Ombre Rouge ») est un homme d'Anbalukkhôr. Il a été confié aux bons soins de l'Ordre des Sept alors qu'il était enfant en paiement d'une dette inconnue. Endoctriné depuis sa plus tendre enfance, il s'est élevé dans l'ordre jusqu'à devenir l'un des représentants de l'Ordre (inféodé aux Sept). Mais son manque d'ambition lui sera un jour ou l'autre fatal. Il a été entraîné en tant que guerrier et maître du savoir, des compétences qui ont été jusqu'à présent très utiles à l'Ordre.

Abdahkil : Originaire des environs d'Umbar, il a été recruté très jeune par les Hâsharii (cf « Les Champs du Pelennor, Games Workshop). Il est devenu en très peu de temps l'homme de confiance du Seigneur Serpent. Il a été chargé d'espionner les activités de l'Ordre des Sept, et de reporter tout ce qu'il découvre à ses chefs en Harad. Il a peur que son double rôle soit découvert. Il craint que Carandae et Curuband n'aient découvert quelque chose de gênant sur lui. Il complotait pour les assassiner, il attend le bon moment pour le faire. Peut-être si la mission est un échec. C'est, avec Eämir, le seul enchanteur de l'expédition. Il n'est pas du tout content d'être mélangé avec l'équipage. Il est habillé comme un marin quelconque pour le voyage.

Infiltration

Dame Luinmîr fille de Duinhir Calentir a été enlevée à Lond Gwathló lors de la fête d'Erulaitalë par Haarith. Elle a ensuite été remise, quelques jours plus tard, à Herumir capitaine du Seregro-

men, suite à un rendez-vous secret dans la forêt d'Eryn Vorn. Celui-ci doit la convoier jusqu'à la capitale d'Anbalukkhôr et la remettre à Aganabâr, grand prêtre du Haut Roi Pharazbâr le Doré. En attendant la réparation du navire, elle est gardée jour et nuit par de nombreuses patrouilles, et enfermée dans la tour principale. Il y a dix gardes à proximité de la tour, et à la moindre alerte, dix gardes peuvent se situant à proximité à côté des tentes peuvent leur prêter main-forte, et arrêter les éventuels intrus, qui subiront un interrogatoire de la part de Herumir. Ces intrus auront alors l'immense honneur d'accompagner Dame Luinmîr jusqu'en Anbalukkhôr, pour y rencontrer le mystérieux Aganabâr.

Il y a au sein du campement de nombreuses patrouilles. Les côtes sont surveillées nuit et jour, mais l'angle mort (et le possible moyen d'intrusion) est le côté sud-est de l'île, couverte de marais. Une partie de ces terres sont piégées, d'où le peu de gardes qui patrouillent dans la zone, comme la zone est déjà dangereuse. Dans la forêt, Herumir et ses hommes comptent essentiellement sur les créatures de la région (Mewlips – qui prennent en embuscade leurs cibles en les entourant mais qui attaquent exclusivement de nuit -, Crocodiles géants de mer, Hummerhorns – des insectes particulièrement voraces, sans oublier les Petits Nains mort-vivants, qui possèdent tous une petite pierre d'icronite, commandés de manière directe ou indirecte par Abdhakil et ses servants) et sur les occasionnelles patrouilles envoyées.

Un dernier point qui pourrait jouer en faveur d'une infiltration pour les aventuriers serait l'actuelle dissension qui règne entre les marins, les Haradrims d'un côté, les Numenoréens de l'autre, et aussi entre ceux qui étaient du côté des mutins et qui ont réussi à survivre, et les autres, qui ont maté la mutinerie.

AnnexesFantômes *

Esprit 12* (+3) Force 8 (+2) Perception 7 (+2)
 Prestance 12* (+1) Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Rapidité +4* Sagesse +3 Vigueur +2 Volonté +3 Défense 12 Santé 11

Compétences : Combat armé (armes naturelles) +6, Combat armé (Lames) +12 Déguisement +6 Discrétion + 8 Dissimulation +6 Intimidation (Peur) +6 Observation (Sens du Pouvoir) +6, Westron +4 Adûnaic +8 Sindarin +6 Savoir Numenor +6 Savoir Maison d'Aldarion +6

Capacités spéciales : camouflage, Drain (vitalité), Magie, Toucher Glacial, Vigueur de Mort Vivant

(*) à moduler en fonction de chaque fantôme. Tous les fantômes ne maîtrisent pas la magie.

Beleganor Girithlin

Esprit 10 (+2), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 12 (+2), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Réactions : Rapidité +4 Sagesse +2 Vigueur +4 Volonté +3 Défense 12 Santé 14 Courage 4 Renom 10

Ordres : Guerrier, Noble

Capacités d'ordres : Aguerri, Arme favorite (épée), Rapidité au combat, Déférence, Nobles Manières

Compétences : Combat à distance : Arcs +6, Lames +10, Course à pied +6, Equitation (cheval) +6, Escalade +6, Guerre de Siège (Commandement d'unité) +4, Intimidation (majesté) +6, Intuition +4, Persuasion (Orateur) +6, Langage : Adûnaic +4, Sindarin +5, Westron +4, Savoir Domaine & Histoire (Arnor, Gondor, Monts Brumeux, Forodwaith) +4, Savoir Races (Orques, Elfes, Dunaëns) +2, Savoir Beffraen +4

Avantages : Audacieux, Endurant, Forte tête, Rang 2 (Hir), Sens de la bataille, Richesse 2, Résolu

Désavantages : Allégeance (roi du Cardolan), Arrogant, Fier

Calanaglar le Rodeur

Esprit 7 (0), Force 10 (+2)*, Perception 10 (+2) Prestance 9 (+1), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)*

Rapidité +4 Sagesse +2 Vigueur +4* Volonté +3 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance Arcs (Arc Long) +8 Combat armé (Lames) +7 Connaissance du Climat +4 Course à pied +4 Discrétion (Surprise) +12 Déguisement +4 Dissimulation +5 Equitation Cheval +7 Escalade +6 Guérison (Soin des Blessures) +4 Intimidation (Majesté) +6 Observation (Repérages) +6 Pistage (Orques) +8 Saut +2 Dunaël +4, Westron +2, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +2, Survie +4

Avantages : Bienheureux, Habitant des Bois, Prudent, Vision Nocturne 2

Gardes

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Rapidité +2 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +1 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +6 Combat armé +8 Course à pied +4 Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6 Intimidation +3 Adûnaic +4, Westron +2, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +2, Survie +4

Trolls des cavernes (Hullob et Lurco)

Esprit 6 (0) ou 3 (-1), Force 16 (+5)*, Perception 8 (+1) Prestance 8 (+1), Vitalité 16 (+2)*, Vivacité 5 (+0)

Réactions : Rapidité +0 Sagesse +0 Vigueur +7* Volonté +0 Défense 10 Santé 21, Taux de Mvt 24

Capacités d'ordres : Arme préférée (Masse d'armes troll)

Compétences : Armes contondantes +8, Combat sans arme : Bagarre +8, Intimidation (Pouvoir) +6, Langage Ouistrain +1, Observation (Odorat) +3, Pistage (Odeur) +3, Survie (Caverne, Forêt) +4

Avantages : Endurant, Mains de Marteau, Vision nocturne 2

Désavantages : Faiblesse d'âme, Fureur guerrière 2

Capacités spéciales : Armure (6), Vulnérabilité (Lumière du soleil, pétrifie de façon définitive), Colossal (8 niveaux de blessure, 4 pleine santé)

Daedhel (ou Elfe des Ombres) [basé sur Spectres des Galgals]

Esprit 10 (+2), Force 12 (+3)*, Perception 8 (+1) Prestance 14 (+4)*, Vitalité 10 (+2)*, Vivacité 8 (+1)

Réactions : Rapidité +6 Sagesse +3 Vigueur +5 Volonté +4* Défense 11 Santé 13, Taux de Mvt 10

Capacités d'ordres : Arme préférée (Masse d'armes troll)

Compétences : Lames +8, Discrétion (se cacher) +8, Intimidation (Peur) +6, Langage ; Ouistrain +4, Observation (Repérage) +7

Sorts : Briselame, Création de Lumière, En-trave, Eveil de la Brume, Evocation d'Effroi, Oubli, Sort de Détention, Sort de Paralysie.

Capacités spéciales : Armure (4), Toucher glacial, Vigueur de Mort Vivant, Vulnérabilité (lumière du soleil), Taille moyenne (6 Niveaux de blessure, 2 Pleine santé).

Beffraen

Attributs : Esprit 7 (0), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2),

Réactions : Rapidité +4 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +1 Défense 14 Santé 12

Compétences : Acrobatie +6, Combat à distance +6 Combat armé (lances) +8 Course à pied +4 Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6 Intimidation +5 Beffraen +4, Dunael +2 Westron +2, Observation +4, Survie (Forêt) +5

Cartmel et Cadwallon

Esprit 6 (0), Force 10 (+2)*, Perception 8 (+1) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)*, Rapidité +4* Sagesse +1 Vigueur +2 Volonté 0 Défense 12 Santé 12

Compétences : Acrobatie +8, Combat armé (Lances) +12 Connaissance du Climat +8 Course à pied +6 Discrétion (Surprise) +8 Discrétion + 7 Dissimulation +6 Equitation Cheval +4 Escalade +4

Nidd et Cies

Esprit 12 (+3), Force 10 (+2)*, Perception 8 (+1) Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)*,

Rapidité +4* Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +3 Défense 12 Santé 12

Compétences : Acrobatie +10, Combat armé (Epée courte) +8, Combat à distance (arc court) +10 Connaissance du Climat +8 Course à pied +6 Discrétion (Surprise) +8 Discrétion + 7 Dissimulation +4 Equitation Cheval +7 Escalade +7

Paddro et Sispar

Esprit 8 (+1), Force 8 (+1)*, Perception 12 (+3) Prestance 6 (0), Vitalité 12 (+2), Vivacité 10 (+2)*, Rapidité +5* Sagesse +3 Vigueur +3 Volonté +1 Défense 12 Santé 13

Compétences : Combat armé (Lances) +9, Combat à distance (lance) +8 Connaissance du Climat +6 Course à pied +6 Discrétion (Surprise) +10 Discrétion + 7 Dissimulation +10 Escalade +7 Observation +8

Zodori

Esprit 8 (+1), Force 12 (+1)*, Perception 8 (+2) Prestance 8 (+1), Vitalité 12 (+2)*, Vivacité 10 (+2),

Rapidité +2 Sagesse +1 Vigueur +3 Volonté +1 Défense 12 Santé 15

Compétences : Combat armé (Dague) +8, Combat armé (Hache) +8, Combat non armé : torche +12

Araignée géante mineure

Esprit 6 (0), Force 10 (+2)*, Perception 7 (0) Prestance 8 (+1), Vitalité 8 (+1), Vivacité 8 (+1)*,

Rapidité +3* Sagesse +0 Vigueur +2 Volonté +1 Défense 11 Santé 10

Compétences : Artisanat : Piège (Toile) +4, Combat armé : Armes naturelles (Crocs) +4, Discrétion (Surprise) +8 Escalade +10, Intimidation (Peur) 6, Parler Ouistrain +3, Observation (Repérage) +4, Saut +6

Avantages : Armes naturelles (crocs, 1d6-1), Poison, Toiles, 5 niveaux de blessure

Haarith

Esprit 12 (+3), Force 10 (+2)*, Perception 10 (+2) Prestance 9 (+1), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)*,

Rapidité +6 Sagesse +4 Vigueur +5 Volonté +7* Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +4, Combat à distance Arcs (Arc Long) +7 Combat armé (Lames) +8 Connaissance du Climat +4 Course à pied +5 Discrétion (Surprise) +5 Déguisement +5 Dissimulation +5 Equitation Cheval +4 Intimidation (Majesté) +8 Observation (Repérages) +6 Pistage (Orques) +8 Saut +2 Dunael +4, Westron +4, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan, Umbar +6, Survie +8

Avantages : Récupération Rapide, Endurant, Maître d'Armes, Rang 2 (Un des Sept de l'Ordre)

Capacités spéciales : Rapidité au combat, Guerrier-né

Totem des Ancêtres : transfert de la douleur d'une personne à une autre (jet de Volonté contre Vigueur, avec un bonus de +5 pour le lanceur, si celui-ci réussit sa concentration, SD 15).

Autres objets : diamant scintillant et anneau de platine, perdu par Haarith (voir scénarios ultérieurs)

Petits Nains

Attributs : Esprit 10 (+2), Force 12 (+3), Perception 8 (+1) Prestance 6 (0), Vitalité 5 (0), Vivacité 8 (+2),

Réactions : Rapidité +1 Sagesse +1 Vigueur +3 Volonté +2 Défense 11 Santé 8

Compétences : Combat à distance +6 Combat armé (lances) +8 Course à pied +2 Discrétion + 2 Dissimulation +2 Beffraen +3, Westron +1, Observation +4

Capacités : 4 niveaux de blessure, Corps de Pierre (+2 Vigueur)

Elenibun : +6 au toucher, mais uniquement si c'est un Petit Nain qui porte l'artefact et qui combat, par exemple avec une épée. Cela fonctionne quasiment comme un Sort de Victoire, et procure +3 à tous les Petits Nains combattant, et aux tests de Volonté pour résister à la peur. Il faut néanmoins que le porteur de l'Elenibun réussisse un SD de fatigue égal à 12

Rhotti

Attributs : Esprit 10 (2), Force 12 (3), Perception 12 (3) Prestance 10 (2), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Réactions : Rapidité +6 Sagesse +3 Vigueur +3 Volonté +5 Défense 12 Santé 13

Compétences : Combat à distance +12 Combat armé (lances) +12 Course à pied +8 Beffraen +3, Westron +2, Observation +7, Survie (Forêt) +3

Capacités : 4 niveaux de blessure, Corps de Pierre (+2 Vigueur)

Herumir

Esprit 10 (+3), Force 10 (+2)*, Perception 12 (+2) Prestance 14 (+4)*, Vitalité 12 (+3), Vivacité 10 (+2)

Rapidité +6* Sagesse +4 Vigueur +4 Volonté +4* Défense 12 Santé 14

Compétences : Combat à distance Arcs (Arc Long) +10 Combat armé (Lames) +10 Course à Pied +5 Connaissance du Climat +5 Equitation +6 Guérison +1 Guerre de Siège +8 Inspiration +7 Intimidation (Majesté) +9 Observation (Repérages) +8 Persuasion +6 Pistage +7 Survie +6 Savoir Région : Lointain Harad (Sîrayn, Anbalukkhôr) +5, Savoir Peuple : Haradrim +3, Savoir Peuple : Numénoréens +3, Elfes +3 Nains +2 Savoir Gondor +3, Eriador +3, Proche Harad +3,

Ouistrain +4, Adûnaic +3, Sindarin +2, Apysaic +2, Haradaïc +2, Umbar +2

Capacités : Rapidité au combat

Avantages : Rang 2, Arme en Main, Autorité, Maître d'Armes, Endurant, Combat à deux armes, Précis, Bonne Fortune

Handicaps : Arrogant, Serment (Ordre des Sept), Fier

Avancements 30

Belewen

Esprit 9 (+1) Force 8 (+1) Perception 10 (+2)* Prestance 10 (+2), Vitalité 10 (+2), Vivacité 12 (+3)*,

Rapidité +3 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +4* Défense 13 Santé 11

Compétences : Acrobatie +3, Combat à distance Arcs (Arc Long) +6 Combat armé (Cimeterre) +8 Connaissance du Climat +6 Course à pied +6 Discrétion (Surprise) +3 Déguisement +2 Dissimulation +3 Equitation Cheval +6 Intimidation (Majesté) +3 Observation (Repérages) +3 Pistage +4 Saut +2 Dunael +4, Westron +4, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan, Umbar +6, Survie +4

Avantages : Récupération Rapide, Endurant, Maître d'Armes

Capacités spéciales : Rapidité au combat, Guerrier-né