

LA DAME BLANCHE

Note : Pour bien exploiter le potentiel de ce scénario, vous aurez peut être besoin des suppléments ICE « **Dunland and the Southern Misty Mountains** » et « **Ghost Warriors** ». Le module « Les Dépossédés » disponible sur le net à l'adresse <http://www.multimania.com/neveus> est très utile, car certains lieux décrits dans ce scénario s'y réfèrent. La troisième partie du scénario est librement adaptée du module Ghost Warriors. Vous pouvez vous y référer pour une description plus complète des personnages non joueurs.

5 Narwain 1406 du Troisième Age

Les aventuriers sont contactés à l'auberge de Tharbad où ils ont élu domicile, et ils se reposent après les dramatiques événements qu'ils viennent de vivre, le complot contre le Hiri les visant directement, et la cérémonie du Yule perturbée.

Alors qu'ils attendent des nouvelles du conseiller militaire du Roi Ostoher, Tal Echorion, qui les a prévenus que l'expédition au Rhudaur se tiendrait probablement d'ici 3 à 4 mois, les aventuriers sont contactés à l'auberge par une personne les saluant et leur donnant un document qui établit qu'ils sont les chanceux vainqueurs d'un séjour à l'auberge appelée « La Dame Blanche ». Ce concours avait été organisé au cours de la cérémonie du Yule (voir scénario **Traquenard à Tharbad**) et le hasard a fait que les aventuriers ont été tirés au sort. Le document porte le sceau du roi Ostoher. Il est probable que les aventuriers se montrent méfiants, suite au traquenard qu'ils viennent de vivre. Mais en vérifiant auprès de l'administration royale, le document est authentique.

Cette auberge est située dans le quartier sud de la ville, à proximité de la demeure de Dirhavel l'alchimiste que les aventuriers commencent maintenant à bien connaître, et donnant sur une vaste place de la rue Rath Iril (voir plan de Tharbad dans le supplément **Les Voleurs de Tharbad**). Normalement, les aventuriers devraient se rendre à la Dame Blanche, et se reposer là pour quelques jours (pour y profiter du luxe !). Plusieurs jours de farniente se passent.

UN TRAVAIL

Un soir, l'aubergiste en apparence charmant les approche dans la salle à manger, et leur offre un travail. Il veut qu'ils récupèrent pour lui sa longue épée qu'il perdit en bataille contre des orques. L'aubergiste, Barahir, a déjà requis assistance pour récupérer son épée, mais toutefois en vain. Le seul survivant revint une semaine avant, pour lui donner l'emplacement de l'épée. La tâche est simplement de trouver l'épée et la donner à Barahir. Au cas où les aventuriers acceptent, il insiste que son assistant Pelendur auquel il a toute confiance joigne le groupe pour s'assurer de la récupération de l'épée.

Barahir expliquera que l'épée est présentement gardée par des demis orcs qui sont localisés à approximativement à 300 kilomètres au nord est de Tharbad, sur les bords des Montagnes Brumeuses (en Dunland, au pic de Methedras). Il leur fournira une carte sur laquelle est indiquée la position approximative. Il ne connaît pas la description du lieu, comme le survivant mentionné est décédé peu après son retour. Le groupe aura approximativement deux semaines pour résoudre le mystère, et s'ils ne retournent pas, il devra envoyer d'autres pour accomplir la quête. Une récompense de 10 GP sera donné à chaque aventurier pour la récupération réussie de l'épée. Il peut éventuellement donner une avance, mais il est assez réticent pour le faire.

L'intrigue en résumé

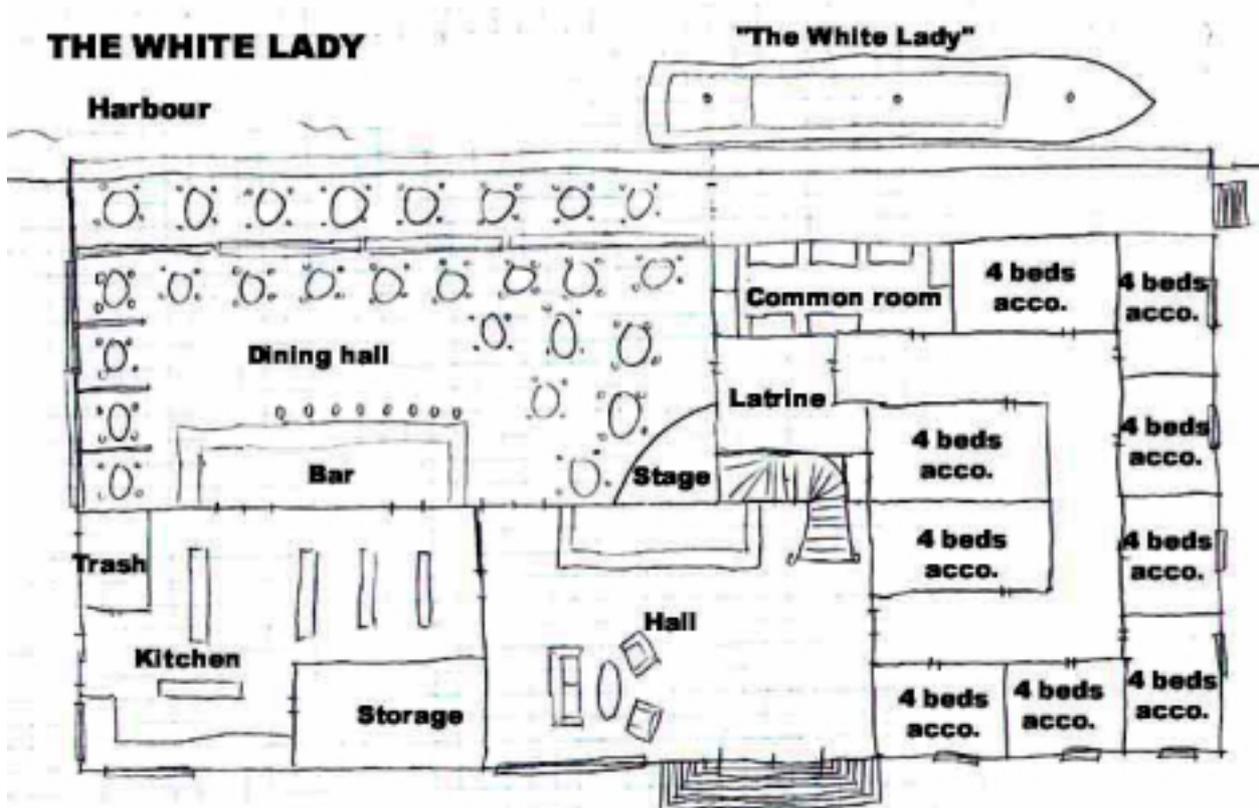
Barahir n'est pas aussi sympathique et honnête qu'il le prétend. Ses motivations pour les envoyer à « Skuggalug » (un terme Orc désignant Tour des Ombres) est le qu'il est lié avec Muzgash, un cleric mage semi orque, qui paye beaucoup d'argent pour obtenir des représentants d'une race spécifique (de préférence des dunedains, mais aussi quelques elfes).

Il a négocié un deal avec Muzgash, selon lequel il devait lui fournir 5 membres de cette dite race, et l'aventurier concerné devant être la cinquième victime. Un quatrième membre de la race a été

enlevé récemment (il s'agit soit de Cleg - voir scénario **La Demande de Silmarien**, soit d'un inconnu de la même race si la tentative d'enlèvement a échoué). En retour, il recevra « La Dame Blanche ». Barahir attend l'épée, que les aventuriers réussissent ou comme prime pour le contrat avec Muzgash. Pelendur vient également, et est indifférent sur le moyen de récupération.

Muzgash (un semi orque avec du sang Dunlending), étant fanatiquement obsédé par l'idée d'une nouvelle race supérieure orque capable de gouverner les Terres du Milieu, utilise les Elfes et les Dúnedains pour des expérimentations assez brutales. De ce fait, la tâche réelle des aventuriers sera de sauver leur compagnon d'un horrible destin. Qu'ils retrouvent ou pas l'épée sera accessoire.

Mais avant d'atteindre Skuggalug, les aventuriers se doivent de traverser le Dunland. Là, ils seront confrontés aux machinations successives du clan Araitl, qui cherche à s'imposer comme clan majeur des Daen, en prônant une haine contre les Dúnedains et autres hobbits. Ces machinations prennent la forme d'abord d'enlèvements de hobbits et de Dúnedains, puis d'assassinats visant directement Enion, le chef du clan Feargan.



PREMIERE PARTIE : ENLEVEMENTS AU DUNLAND

En direction de Larach Duhnnan

La vieille route du Nord est très empruntée entre Tharbad et Larach Duhnnan, et notamment par des marchands et des guerriers Dunlendings. Mais deux cavaliers se distinguent aisément. Le premier est vêtu d'une longue cape noire et d'une cotte de maille rutilante, il arbore un visage fier et noble (un émissaire se rendant au Gondor, et qui a pour nom Imrahil). Il est accompagné par un homme au teint un peu halé (l'envoyé spécial du roi du Bellakar, chargé d'établir des traités commerciaux entre l'Arnor et le Bellakar). Le second est un Dunlending du clan Arailt, parfaitement armuré, au visage tatoué, galopant à toute vitesse, fonçant sans vergogne sur le Dúnedain du groupe. C'est un espion du clan Arailt revenant de Tharbad. Il est également le messenger de Barahir pour Muzgash.

Les aventuriers croiseront à nouveau ces deux cavaliers à l'auberge de Palomirë, sur la route entre Tharbad et Larach Duhnnan. Le deuxième est attendu par des guerriers du clan Arailt, qui s'établissent dans l'auberge. Tous parlent très fort, regardent avec mépris elfes et dúnedains (surtout dúnedains). Arrangez vous pour que l'un d'entre eux prononce cette phrase : *"Bientôt, tout sera fini"*. L'un d'entre eux, soul, va même jusqu'à insulter l'étranger au teint halé (*"A ta santé, pourriture de dúnedain !"*). Ce dernier se lève, et s'il n'est pas retenu, corrige l'insolent (*"Au nom du consul de Nílûlondé"*), ce qui provoque aussitôt une bataille rangée au sein de l'auberge, tandis que le messenger Dunlending s'éclipse, faisant déguerpir tous les chevaux de l'écurie.

Note au MJ : Nílûlondé (qui sera le cadre d'un scénario ultérieur) est la capitale du royaume du Bellakar, au sud d'Umbar. Un allié traditionnel du Gondor, un peu frileux face aux royaumes Numénoréens Noirs. Ses habitants sont des sang mêlés (Númenóreens / Haradrim).

Dunlendings (clan Arailt - 8) : Niv 4, PdC 70, Cuir Souple, BD 30, Hache 80, Arbalète 60
 Eriadoriens (10 à 15) : Niv 3, PdC 60, Cuir Souple, BD 30, Epée courte 65, Arbalète 50
 Azrahîn et Imrahil : Niv 8, Pdc 120, Cottes de Mailles, BD 40, Epée large 130, Arc composite 95

Azrahîn (l'intendant insulté) remerciera bien évidemment les aventuriers de leur intervention, et ajoutera une phrase sybilline, *"le roi Urëzagar vous en tiendra gré"*. Si les aventuriers n'y pensent pas eux-mêmes, Azrahîn proposera de faire route commune, au moins durant la traversée du Dunland.

Larach Duhnnan

Larach Duhnnan est une ville marché revendiquée par le clan Feargan, un clan neutre par rapport aux factions Daen Iontis et Daen Coentis. La ville est actuellement bondée, avec tous les représentants des clans Dunlendings, ce qui impose une surveillance accrue de la ville de la part des hommes du clan Feargan. Au poste de garde d'entrée de la ville, tous les non Dunlendings sont précautionneusement fouillés, puis autorisés à pénétrer dans la ville, à leur risques et périls (le capitaine de la garde leur conseille de rebrousser chemin, car la ville est une poudrière).

Il est fort difficile de se trouver une auberge, tant les rues sont bondées. Les hommes des clans Arailt, Madoc et Sonmar, sont les plus présents, et ne font rien pour masquer leur hostilité vis à vis des Dúnedains. Une auberge est finalement trouvée, mais à des tarifs prohibitifs. Le repas y est correct, sans plus, et les chambres sont d'une qualité fort passable. Cependant, la nuit est fort agitée par les chants guerriers Dunlending. Lorsque le petit matin se lève, nul ne peut plus trouver Azrahîn et l'envoyé d'Arthedain (enlevé par les membres du clan Arailt). Seul reste le serviteur d'Azrahîn, drogué comme toutes les personnes de l'auberge au cours du repas du soir.

Le clan Arailt est sur le point de fédérer tous les clans Dunlendings. Il a déjà derrière lui tous les clans faisant partie du mouvement Daen Iontis (Madoc, Colgar, Dobac, Sonmar, Ogaron). Il s'est assuré de la neutralité des clans Erastoc et Leonn (par le commerce de plantes hautement illégales : Tartella, Gort et Phecallus). L'enlèvement d'Azrahîn fait partie de cette stratégie, et ce dernier est directement envoyé sur les terres du clan Arailt, où il va servir en tant que sacrifié pour la plus grande gloire de Maben, le Haut Prêtre du Temple de la Justice.

L'aubergiste a été grassement payé pour "oublier" que les deux dúnedains étaient dans l'auberge. Mieux, il montrera aux aventuriers soupçonneux que la chambre des deux dúnedains est en fait une lavanderie (*"Il n'y a jamais eu de chambre ici, messires."*). Mais il pourra cracher quand

même le morceau devant des aventuriers persuasifs (monétairement parlant), en révélant qu'il s'agissait de guerriers du clan Treforn (déguisés, car en réalité le clan Arailt est responsable de l'enlèvement).

Toutefois, après une enquête minutieuse dans la ville (et uniquement auprès de membres du clan Feargan), les aventuriers apprendront que quatre importantes délégations (clans Treforn, Erastoc, Leonn et Arailt) sont partis tôt ce matin par la vieille route du Nord. La ville est plus calme, bien que des représentants de ces clans (marchands, guerriers) soient toujours présents à Larach Duhnnan, en témoigne les nombreux regards d'hostilité que récolteront les aventuriers lors de leur enquête.

Une entrevue avec Enion, le chef du clan Feargan

Selon les actions des aventuriers (les nombreux refus qu'ils essuient avec leurs questions, au marché, dans le quartier marchand ou dans les auberges, leurs surveillances discrètes de ce qu'ils considèrent les principaux suspects, c'est à dire l'aubergiste, les chefs de clans présents en ville), les autorités du clan Feargan commencent à s'intéresser fortement à eux. Au moment où ces derniers veulent quitter la ville, ils sont rattrapés et conduits vers le Fort (#1) où ils rencontrent Enion, le chef du clan Feargan.

Ce dernier interroge de manière courtoise les aventuriers, pour savoir les raisons qui ont poussé les aventuriers à pénétrer dans la région, alors qu'une guerre des clans peut peut-être éclater. Il ignore qui a pu enlever les deux dúnédains, en concluant que cela pourrait être n'importe quel clan, étant donné le peu de sympathie qu'accordent les Dunlendings aux Dúnédains. Toutefois, il pense qu'il pourrait plutôt s'agir d'un clan adhérent à la faction Daen Iontis. Enion charge les aventuriers d'en savoir un peu plus. Enion sait de plus :

- Le clan Treforn a convaincu plusieurs Drúédains de vivre à Choil Caedh au cours des dernières années. Leur existence n'est révélée à personne étrangers aux clans Treforn, Roth et Ewen (excepté pour Enion et quelques uns de ses proches). Ce clan fait partie de la faction Daen Coentis, et n'aurait aucune raison d'enlever des Dúnédains. Mais les clans Arailt et Maben ont aussi connaissance de l'existence de ces Drúédains par le biais d'espions envoyés.

- Pour maintenir la paix, le clan Feargan est neutre, mais est secrètement opposé aux Daen Iontis et au Temple de la Justice. D'autres clans ont choisi la même optique, mais il met l'accent sur le fait que les alliances se font et se défont.

Enion leur fournit également un plan de la région, et indique les clans faisant partie de la faction Daen Coentis (Ruadh, Treforn, Roth, Ewen), de la faction Daen Iontis (Arailt, Madoc, Sonmar). Tous les autres clans sont pour l'heure neutre, mais ils sont activement sollicités pour rejoindre l'une ou l'autre faction.

L'entrevue est interrompue en plein milieu, par un envoyé du clan Treforn, demandant à voir Enion, pour lui transmettre les amitiés du chef Aonghas, ainsi que ses inquiétudes concernant une possible offensive du clan Arailt contre les villages Drúédains de Choil Caedh. Le chef Aonghas demande donc de l'aide pour contrer l'offensive. L'envoyé se retire immédiatement après. Enion pense que seuls des étrangers peuvent empêcher la finalisation des plans du clan Arailt, mais il n'en dira rien.

Une fois qu'ils ont entendu Enion, ils doivent effectuer la mission, ou ces derniers seront emprisonnés dans son donjon, et plus tard offerts au clan Arailt en signe d'apaisement. En cas de succès, il leur offrira un ancien manoir Dúnédan au Nord Dunland. S'ils ne réussissent pas, c'est qu'ils sont morts. Enion leur suggère également de quitter la région s'ils sont victorieux, ou de se faire oublier pour quelques années [cf. « A clan war », page 55 Dunland].

Plusieurs possibilités s'ouvrent aux aventuriers pour l'enquête :

- ignorer totalement l'enquête et se rendre directement sur les lieux où est caché l'épée du propriétaire de la Dame Blanche (au pic de Methedras) [avec la traversée des territoires des clans Sonmar, Ruath, Treforn, Arailt]. N'hésitez pas dans ce cas là à leur mettre des bâtons dans les roues, de la part aussi bien du clan Feargan (peu satisfait de l'attitude non responsable des aventuriers, pouvant se terminer par un emprisonnement pur et simple), et des clans Daen Iontis.

- descendre la vieille route du Nord au grand galop [où des hommes du clan Arailt tendent une embuscade pour ralentir d'éventuels poursuivants], pour rejoindre les territoires de l'un des clans de la faction Daen Iontis.

- longer la rivière Dunserem par le Nord (clan Sonmar) ou par le sud (clan Ruadh). Les aventuriers rencontrent par le Nord assez rapidement une troupe en armes du clan Sonmar, prêts pour la guerre. Ils conseillent aux aventuriers de s'en retourner (sinon, la seconde entrevue risquerait d'être beaucoup moins amicale). Par le sud, les aventuriers rencontrent de temps à autre marchands et guerriers Ruadh, qui ne leur prêtent que peu attention.

Les Dépossédés

La suite du scénario peut être couplée au scénario 'les Dépossédés' (disponible sur <http://www.multimania.com/neveus>). Remarquant une fumée s'élevant à l'ouest, les aventuriers (s'ils sont curieux), découvriront le massacre de Verbois, un village hobbit entièrement incendié. Ce village hobbit peut être placé selon vos propres besoins (de même pour Vieille Combe), mais plutôt à proximité de la forêt de Choil Caedh ou des premiers contreforts rocheux des Monts Brumeux (en clair, en territoire Treforn, Ruadh).

Au cours de l'exploration de ce village, arrangez vous pour qu'ils soient surpris par des membres du clan Araith ou Madoc. Vous pouvez également insérer la libération d'une colonie de hobbits enchaînés accompagnés de guerriers Dunlendings, et aider vos aventuriers en introduisant les hobbits de Vieille Combe (qui désirent évidemment venger leurs frères de Verbois).

Evidemment, dans toute cette machination, le clan Araith est à l'œuvre, ou plus exactement un clan dans la mouvance du clan Araith, le clan Semarg (qui est dirigé d'une main de fer par Gulfas). Ce dernier clan est entièrement sous la coupe de Freagas, un Númenórean Noir qui veut instaurer le culte des Dépossédés (haine des Dúnedains) chez les Dunlendings.

La seule manière de s'en sortir est d'aller voir franchement les autorités du clan Araith, qui seront alors forcés, au nom de la paix des clans, d'intervenir militairement mais de mauvaise grâce contre le clan Semarg, en faisant le siège du village de Valeros. Mais ils peuvent aussi faire preuve de lenteur, pour permettre aux membres du clan Semarg de se réfugier ailleurs, et par exemple sur les terres du clan Madoc, à proximité du Temple de la Justice.

Se faisant, il y a de bonnes chances que Freagas, ainsi que certains de ses acolytes (dont le chef du village Gulfas, sous l'influence de son épée maudite et fétiche Morfast), disparaissent subrepticement, promettant de revenir se venger. Les prisonniers du campement (hobbits, dúnédains et eothraims) sont partiellement ou totalement libérés (c'est une excellente occasion pour introduire de nouveaux aventuriers dans la campagne). Sinon, les prisonniers sont transférés discrètement sous contrôle du clan Araith, et là libérer les prisonniers sera nettement plus difficile (voir chapitre suivant).

Face aux Dunlendings du clan Araith, avec le temple de la Justice

En effet, ils ne vont pas tarder à être emmenés jusqu'au Temple de la Justice. L'attaque prévue sur le clan Treforn (préalablement affaiblie grâce aux actions de marchands neutres de clans dupés suite à la vente d'herbes illégales) est simultanée avec le transfert des prisonniers au Temple. La puissance du clan Araith repose dans une ville fortifiée, à l'intérieur duquel il y a plus de 2000 guerriers en état de combattre, ainsi que champs et habitations. La ville est extrêmement bien protégée, et spécialement par le Nord (frontière avec le clan Treforn), avec des guetteurs patrouillant tout autour de la ville. La ville est le centre d'une intense activité, avec grand feu et chants de guerre (au centre, sont exhibés les deux Dúnedains, victimes des quolibets de la population).

Le seul moyen de pénétrer est de prendre l'apparence de membres du clan Araith (des membres éminents du Temple de la Justice sont présents). Mais il ne suffit pas de prendre les armes et armures des guerriers Araith pour passer inaperçu. Il faut également se revêtir le corps de tatouages, et requérir l'aide des Ruadh pour paraître comme Araith. Il faut pour cela négocier avec leur chef Rulart, qui connaît plusieurs spécialistes des tatouages. Sinon, pénétrer dans le territoire du clan Araith c'est également signer sa propre mort, à moins de courir vite, très vite !

Le retour à la paix peut être provoqué par plusieurs solutions :

- décourager l'assaut Araith, en s'associant avec les Drúédains, et en préparant des pièges particulièrement dangereux, mais non mortels (de façon à ne pas transformer tous les Araith en fanatiques).

- attaquer de front les 200 Arailt envoyés attaquer les Drúedains et les Treforn (ce qui est particulièrement dangereux).

- jouer sur la superstition des hommes des clans (peur des ténèbres, fondées sur les esprits de la terre et des plantes).

- capturer des prêtres de la justice (des acolytes), et prendre leur place, pour dissuader le clan Arailt de déclencher les hostilités immédiates (aucun profit, perte de la guerre probable). Jouer sur la superstition sera la meilleure clé pour désamorcer le conflit naissant entre Dunlendings. Cela signifie que les aventuriers se sont dirigés en premier lieu vers le Temple de la Justice (à 40 kilomètres au sud est de Cillien) ou qu'ils ont kidnappés des prêtres sur les territoires des clans Madoc, Dobac ou Sonmar.

Par la suite, secourir les Dúnedains peut déclencher les conflits, et peut être contre les habitants du Calenardhon, à moins que les aventuriers aient pris les prisonniers sous leur couverture de prêtres de la Justice. Bien entendu, le pot au roses sera vite découvert par les autorités du clan Arailt, mais le clan Feargan jouera de toute son influence pour éviter une guerre (appuyé par un concile à Larach Duhnnan entre les clans). Dans tous les cas, Azrahîn les remercie, au nom du roi du Bellakar.

DEUXIEME PARTIE : LA REVANCHE DU CLAN ARAILT

20 Narwain 1406 du Troisième Age

Selon toute vraisemblance, le clan Arailt a échoué dans sa tentative de dénigration systématique des Dúnedains au vu des autres Dunlendings, que ce soit avec la libération forcée des esclaves par le clan Arailt ou face au Temple de la Justice. Mais Daonghlas, le chef du clan Arailt, ainsi que d'autres chefs de la faction Daen Iontis, préparent activement leur revanche, en projetant d'assassiner Enion, le chef du clan Feargan, et d'accuser ensuite le clan Ogaron, trop amicaux envers les Dúnedains.

Préambule

Comment impliquer vos aventuriers alors qu'ils s'apprêtent à partir, pour rejoindre le Calenardhon ? Il y a plusieurs solutions possibles. La première est de décider que l'un des joueurs (de préférence absent) tombe subitement malade, suite à un affrontement particulièrement coriace contre le clan Arailt. Sinon, Palomirë, propriétaire d'une auberge dans le Nord Dunland (Dunland, page 49), que les aventuriers connaissent, peut recueillir leur aide pour aider sa fille, atteinte d'un mal inconnu. Bien sur, Palomirë peut être avantageusement remplacée par un autre personnage ou encore par une relation intime d'un de vos aventuriers, de façon à les inciter à l'action.

Le personnage en question est gravement malade, et tombé dans le coma (suite à un empoisonnement avec des feuilles de galenaana). Il est important de spécifier (par un animiste de Larach Duhnnan) que la guérison n'est possible qu'en consultant des animistes Drúedains vivant dans la forêt de Choil Caerdh (sinon, cela serait trop simple !).

Une réunion secrète des clans Daen Iontis

Le voyage vers Choil Caerdh peut à nouveau être émaillé de petits incidents, tel la rencontre de guerriers du clan Arailt, arborant des peintures de guerre, ou un nouvel incendie d'un village de paysans. Ce qui peut engendrer quelques défis ou corps à corps entre vos aventuriers et les hommes du clan Arailt, mais rien de très dangereux en somme.

Un soir, alors que les aventuriers font leur campement (peut être à proximité du village déserté de Verbois), arrangez vous pour que ces derniers soient les témoins involontaires d'une réunion secrète des factions Sonmar, Madoc et surtout Arailt (ce qui prouve de façon éclatante la félonie de ce clan). Ces derniers discutent d'une solution pour transformer l'inimitié des Dunlendings face aux Dúnedains en haine totale, suite à l'échec des enlèvements. Ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, et se donnent rendez vous au château en ruines d'Amon Bruinen (en plein territoire Arailt) pour convenir d'une solution d'ici une semaine (ou à un autre lieu si les aventuriers signalent leur présence).

Les Dunlendings sont venus en force, en gros une vingtaine de guerriers aguerris. Ils fouillent le village entier, et emprisonnent ou tuent tous ceux qui pourraient les gêner, pour conserver un caractère secret à la réunion des Daen Lontis.

Si les aventuriers retournent directement à Larach Duhnnan pour rendre compte du danger représenté par les Daen Lontis, Enion cherchera à les convaincre avec des arguments monétaires, puis magiques (manipulation suggestive), de la nécessité d'espionner les activités des Daen Lontis à Amon Bruinen, quitte à les déguiser sommairement pour que leur mission soit un succès total. Car utiliser ses propres hommes serait signe d'implication du clan Feargan dans les affaires privées d'un autre clan (et pourrait de plus provoquer une guerre), il est donc souhaitable et indiqué que cela soit des personnes externes au clan qui se chargent de l'enquête.

La forêt de Choil Caerdh

Ce n'est qu'une formalité que d'atteindre Choil Caerdh (Dunland, page 45). Les aventuriers sont surpris par deux Dunlendings du clan Treforn, qui fait étrange ne les attaquent pas, mais les invitent à les suivre pour rencontrer Aonghas, le chef du clan Treforn. Une réception amicale, même si une légère inimitié peut subsister.

Ce dernier ne fera aucune difficulté pour que les aventuriers rencontrent des sages Drúedains, qui communiquera le remède (racines d'Aldaka, feuilles de Menelar, lichen de Belramba). Ce dernier prépare illico le remède, en les avertissant qu'au bout d'une dizaine de jours, ce remède pourrait n'avoir aucun effet sur le malade. Evidemment, vous pouvez encore compliquer la chose, en demandant aux aventuriers de participer à une chasse aux ingrédients dans la forêt de Choil Caerdh.

Amon Bruinen

Amon Bruinen est un château en ruines, où une trentaine de guerriers ont élu résidence, en attendant que le conciliabule entre chefs des différents clans prennent fin. Les journées se passent donc en entraînements. Le donjon est particulièrement surveillé, par plusieurs sentinelles. Ce lieu a été choisi par sa discrétion, son absence de valeur stratégique.

S'introduire dans le donjon ne devrait pas être trop difficile (surtout si les aventuriers, en tant que guerriers du clan Arailt font preuve de diplomatie et de ruse). Ils devraient pouvoir surprendre le plan du clan Arailt, ni plus ni moins que l'assassinat du chef Enion du clan Feargan, et l'envoi de hérauts dans tout le Dunland annonçant la mort du leader du clan Feargan sous le coup des traîtres du clan Ogaron (les plus proches des Dúnedains). Cette mort devrait galvaniser tous les Dunlendings contre les Dúnedains. Freagas peut être présent à cette réunion, et peut être l'instigateur de ce plan.

Le clan Arailt grime certains de ses meilleurs guerriers pour apparaître comme appartenant au clan Ogaron. Certains de ces guerriers peuvent être les aventuriers (ne soyez pas tendre). Une fois le plan connu, une course contre la montre s'instaure entre les aventuriers pour empêcher que le pays entier s'embrace.

Après quelques jours de voyage, Les assassins du clan Arailt arrivent enfin à Larach Duhnnan, pour y être reçu par Enion, pour lui remettre une importante missive du chef du clan Ogaron. Naturellement, c'est un piège, et c'est aux aventuriers de tout faire pour empêcher l'assassinat et l'embrasement de toute une région dans une guerre de clans. Naturellement, Enion récompensera à leur juste valeur nos héros.

Dunlendings : Niv 4, PdC 70, Cuir Souple, BD 30, Hache 80, Arbalète 60
Gulfas Niv 8, PdC 110, Cuir Rigide, BD 20, Epée large 120, Lance courte 90

TROISIEME PARTIE : LES GUERRIERS FANTOMES

9 Nínui 1406 du Troisième Age

Ethryrion Solophas (anciennement Teghaib)

Le voyage est presque sans histoires par la vieille route du Nord au départ de Larach Duhnnan jusqu'à Angrenost et Methedras. En effet, outre de nombreuses caravanes marchandes faisant le lien entre Tharbad et le Gondor, les aventuriers y rencontrent des cavaliers du clan Araith chevauchant à vive allure et qui s'arrêtent en face des aventuriers (environ 10), car ces derniers ont pénétré dans les terres du clan Araith. Ces derniers désirent savoir la destination des aventuriers et pourquoi traverser les terres du clan Araith. Ils ne cherchent pas l'affrontement, sauf si les aventuriers les y poussent. Ces derniers peuvent repartir, après avoir dûment été rançonnés pour le compte du prestigieux Temple de la Justice.

Enfin, les aventuriers arrivent en bordure du fleuve Angren, au village d'Ethyryion Solophas. Non loin de là, un château en ruines (probablement une ancienne forteresse du Gondor abandonnée) et les premiers contreforts des Monts Brumeux, dont la citadelle d'Angrenost (qui se détache nettement au loin, voir http://fan.theonering.net/rolozo/images/nasmith-exhibition/orthanc_2nd_age.jpg).

Ethyryion Solophas est un village de 500 habitants, avec une centaine d'habitations (des huttes en bois consolidées avec quelques blocs de pierre). Sortent du lot la Grand Place (où se réunissent tous les villageois les jours de fête), l'unique auberge de la ville, de nombreux artisans (ferronnier, cordonnier), un vaste enclos un peu à l'écart du village (vaches et moutons), ainsi qu'un cercle de pierre levées, à quelques distances au nord, le long de l'Angren (quasiment en face du château en ruines).

Occupé par le clan Mhaigren, le village vit actuellement des heures dures. Les villageois font grise mine, et servent tant bien que mal les voyageurs de passage, ce qui peut conduire à des scènes fort amusantes (le garçon qui renverse la soupe sur l'un des aventuriers, des confusions dans les commandes, des prix exorbitants, le serveur conduit les aventuriers à la cuisine, au lieu de leurs chambres).

Les importantes personnalités

- Solophen : shaman du clan Mhaigren, un vieil et sage homme qui a dévolu sa vie à combattre et défaire les morts vivants. Il n'est que peu considéré par son peuple, car le rôle de shaman devrait normalement être dévolu à une femme. Il est néanmoins très compétent, et a une grande expérience de la région (jusqu'aux premiers pics des Montagnes Brumeuses, dont Methedras). Il porte une robe marron, est moustachu. Sa voix est grave, presque nasillarde.

- Borkul : âgé de 42 ans, le forgeron et le charpentier, arborant une légère difformité au visage. Il n'est pas très riche. Il vit seul, depuis la disparition étrange de son fils Ishel et de sa très belle fille Borar il y a quelques jours.

- Anrea : la serveuse de l'unique auberge de la ville, la nièce de Borkul. Son attitude amicale et son sourire sympathique encourage les confidences des étrangers.

- Oravarri : un marchand pour le moins bedonnant, un homme d'ordinaire assez jovial. Il porte culotte, bretelles et chemises. Il a d'ordinaire toujours une bonne histoire à raconter. Il vient d'arriver au village.

- Scammar : habillé avec une cape noire, un pantalon noir gris et des hautes bottes noires, Scammar est un Dunéen à l'humeur assez maussade. Il aime beaucoup écouter aux portes. Il porte de longs cheveux qu'il coiffe en tresse à l'arrière de sa tête. Son oreille gauche est manquante, une particularité qui tend à le rendre suspect à ses interlocuteurs. Il a un petit nez et est toujours impeccablement propre. Il est fidèle à sa parole, bien que sa réputation dise le contraire (un vaurien avec des intentions de backstab).

- Menoib : le chef du clan, qui est quasiment introuvable. Il est presque tout le temps en train de chasser (le jour), de dormir ou de faire le deuil de ses amis morts ou disparus. Il se console en passant de l'auberge unique de la ville à la taverne, tenue par la famille Calmuad (qui sert un de ces petits tord boyaux). Il est presque toujours soulagé, il n'y a quasiment rien à en tirer, sauf si on le dessoûle de force.

- Jeroibha : un jeune Dunéen, apprécié de tous. C'est le neveu du chef, mais aussi l'espion idéal pour celui (Shullugai) qui voudrait noyauter le clan. Il est très compétent pour manœuvrer dans les bois pour son âge, car il est très jeune. Il est aguerri aux arts de l'embuscade et de l'assassinat. Ses

cheveux sont noirs. Son visage est plus aquilin que ceux de sa race. Certains disent qu'il a du sang Dúnedain en lui (ce qui n'est pas totalement inexact), mais il est aisément identifiable en tant que Dunéen. Il convainc facilement son entourage de ses bonnes intentions.

Où le passé rejoint le présent ...

Il y a un peu plus de 900 ans, le Gondor (y compris la province du Calenardhon) fut la cible d'une invasion d'Easterlings. Ces derniers furent vaincus en TA 500 par Tarostar, qui prit le nom de Romendacil, le tueur d'Easterlings. Toutefois, quelques années furent nécessaires pour pacifier la région. Shullugaï, d'ascendance mixte Easterling / Daen Lintis, fut le dernier à tomber, fédérant une alliance des Daen Lintis autour de lui.

La dernière bataille eut lieu sur les rives de l'Angren (non loin du village d'Ethyryion Solophas), mais ni le corps de Shullugaï, ni ses armes ne furent retrouvés par les Dúnedains du Gondor victorieux. Shullugaï fit à nouveau parler de lui trois jours après la mort de Romendacil, lors de la seconde invasion des Easterlings. 3 femmes semèrent le chaos en se prétendant être les filles de Shullugaï. Le gouverneur de l'époque arrêta vite les dites folles, et tout rentra dans l'ordre. Par pure précaution, ordre fut donné de démonter pierre par pierre le dernier repère du damné Easterling. De ce repère subsista toutefois la "Tour Noire" (localisée en pleine montagne). C'est d'ailleurs en ce lieu que fut enterré Shullugaï en grand secret.

Shullugaï réapparut en 836 TA à chaque journée des Morts, et ce jusqu'en 841 TA, l'année où la reine Beruthiel fut exilée. Les chats proliféraient dans la région, et une forte épidémie se déclencha en Calenardhon, couplé par une vague de disparition. Finalement, la disparition du Kuilëondo stoppa net la vague de terreur déclenchée par les lointains descendants de Shullugaï (quoique certains fous prétendirent que c'était Shullugaï et ses valeureux guerriers, revenus à la vie pour se venger). Shullugaï fait désormais partie de l'imaginaire commun, et est catalogué en tant que démon. Il réapparût périodiquement dans les siècles suivants.

C'est également à cette époque que fit surface des légendes concernant un ancien clan Dunlending (le clan Faighoin, faisant partie de la population recluse des Oathbreakers), qui aurait espéré échapper à la malédiction d'Isildur. Ils se seraient réfugiés dans des grottes profondes. Plus tard, les Dunlendings sont revenus en Calenardhon.

Une nuit plus que dangereuse

La nuit au village n'est pas de tout repos, avec des hallucinations collectives pour ceux qui sont éveillés et des cauchemars pour les autres, ce qui explique largement l'état de folie maximal du village. Les environs semblent également beaucoup plus effrayants de nuit. Le château semble en parfait état, des guerriers mort vivants peuvent être vus tout autour du village, ainsi que d'étranges lueurs. Tout se calme vers la fin de la nuit, alors que le soleil commence à se lever.

Le même phénomène se reproduit les nuits suivantes. Mais il semble que les loups et les morts vivants sont de plus en plus proche du village, et que certaines maisons périphériques soient la cible de ces attaques, avec quelques enlèvements. Tous ceux qui sont à l'extérieur de nuit risquent de se faire attaquer par les loups et les mort vivants, notamment les chevaux dans les écuries.

Si vos aventuriers se décident à quitter ce village de fous sans agir pour régler la situation, laissez les faire. Poursuivez le voyage jusqu'aux rives de l'Angren, comme si vous passiez à la partie suivante. N'épargnez pas leurs montures, qui peuvent avoir été la cible de l'attaque des morts vivants durant la nuit au village.

A la nuit tombée, faites à nouveau intervenir les morts vivants et les loups. Décrivez leur approche inexorable vers le groupe. Faites leur comprendre qu'il n'y a aucun échappatoire possible. Mettez finalement en scène leur mort. Faites les patienter quelques minutes, avant de leur annoncer qu'ils se réveillent en sueur dans leur chambre au village. Tout ce qui leur est arrivé n'était qu'un rêve, ou plutôt un cauchemar. Ce petit manège peut se reproduire plusieurs fois, jusqu'à ce que les aventuriers comprennent que leur salut dépend de la résolution du mystère des guerriers fantômes.

De jour (car de nuit c'est un véritable suicide, face aux créatures qui rodent), il est possible de repérer des traces de grands loups et d'humanoïdes. Plusieurs pistes sont décelables, et tous ne mènent pas au même endroit. Tous les jets de pistage sont avec une difficulté de -20 :

- plusieurs groupes d'humanoïdes (environ 15-20 par groupe) se sont dirigés vers le vieux château en ruines qui surplombe le village. Le château en ruines est totalement vide, mais ses cachots recèlent de bien intéressantes grottes, avec les tombes de nombreux Dunlendings (protégés par des piliers de pierre, en fait des créatures de pierre vivantes, similaire à celle des Drughu). Mais il est assez facile de constater que le lieu a été désacralisé, et que de nombreuses créatures ont foulé le sol de la grotte. Il y a environ une centaine de tombes dans le lieu. Pour re-sacraliser ce lieu, il est nécessaire de retrouver une gemme rouge grenat qui se pose sur l'œil du gardien des tombes (des gardiens de surveillance similaires en fonction à celles des Drughu). Pour les descriptions de ces grottes, vous pouvez vous inspirer des grottes décrites dans le module Ghost Warriors.

- des gros loups (peut être des wargs) ont franchi la rivière à gué, et se sont dirigés vers une forêt obscure au cœur duquel est construite une vieille tour noire. C'est en ce lieu qu'a été enterré Shullugaï. Pénétrer dans la tour, défaire Shullugaï, récupérer son marteau, est la meilleure solution pour rendre sa tranquillité à la vallée. Toutefois, la tour noire est protégée par des loups.

- une dizaine d'humanoïdes montés se sont dirigés vers le nord / nord ouest, dans la direction des premiers contreforts des Monts Brumeux. Là aussi, ces humanoïdes obliquent vers le château, mais il est assez malaisé de le découvrir (Pistage Très difficile -20), car une autre trace (des chasseurs du clan Dobac) s'y mêle. Sur échec du jet de pistage, les aventuriers suivent la trace des chasseurs Dobac, qui se sont fait surprendre tout près d'une mine dissimulée derrière la végétation et le relief accidenté par des orques. Cette grotte est peuplée par des uruk-hai, et ne recèle rien d'intéressant (Ghost Warriors, page 37), mais il est toujours possible d'affronter les uruk-hai. Mis à part la découverte potentielle de trésors, cette grotte constitue une fausse piste.

La tour noire

Seul vestige du repaire de Shullugaï, la tour noire est le lieu où ce dernier a été enterré par ses derniers lieutenants. Cette tour est en pleine forêt, à une demie journée à cheval du village. La tour est encastrée dans la végétation environnante (lichen), et la pierre apparaît par endroit noirâtre. La tour est en ruines. Il est très dangereux de s'aventurer dans les étages, qui ne recèlent rien d'intéressant (escalier vermoulu, de nombreux squelettes, absence de pierres ou de plancher par endroit), et qui n'est guère peuplé que par quelques rats ou serpents.

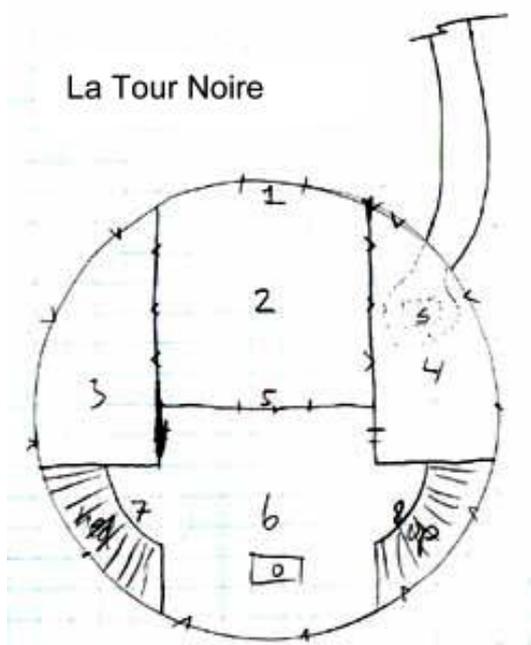
Les principaux lieux de la tour (voir plan page suivante) :

1: Porte d'entrée. une grande porte en bois, dont les charnières sont très rouillées. La porte ne peut pas être ouverte de la façon habituelle, elle doit être forcée.

2: Hall d'entrée. une couche épaisse de poussière sur un sol de vieilles briques. Un squelette sur le plancher, dont les mains squelettiques empoignent toujours un cimenterre délabré. Un jet de Perception réussi indique que c'est un orque.

3: Ancienne salle de garde. La porte est très difficile à ouvrir (risque d'écroulements). La pièce est totalement vide, mis à part quelques chaises et tables en bois vermoulu.

4: Ancienne salle de garde. Vide, exceptée une trappe secrète sous le plancher (-20 perception, ouverture -10). Un passage secret donnant dans la forêt.



5: Grande double porte en bois. Les charnières rouillées. La porte est légèrement entrebâillée. Les personnages de petite taille peuvent passer sans ouvrir plus avant. Ouvrir la porte nécessite une force totale de 200 et provoquera un fort bruit.

6: Grande pièce. Les escaliers montent et descendent. Divers squelettes; humains, nains et orques se trouvent dispersés dans la salle. Au centre, sur un piédestal une statue d'un Easterling (représentant Shullugaï).

Dès que le groupe commence à pénétrer dans la pièce, la statue s'anime subitement, tandis qu'une voix se fait entendre ("Que ceux qui hantent la demeure de Shullugaï partent ou qu'ils subissent mon courroux"). Cette statue est évidemment animée par la force nécromantique de Shullugaï, dont la tombe est en dessous.

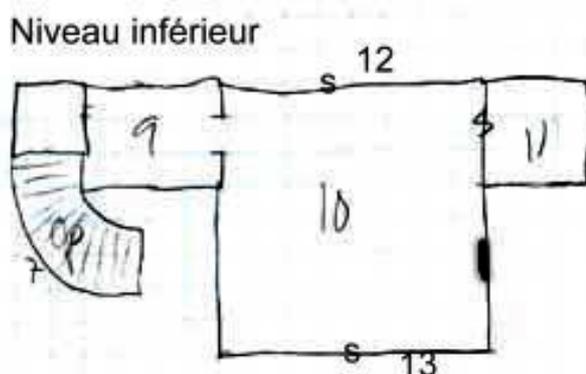
La statue est armée d'une longue épée dans sa main droite, et porte à son cou un collier serti d'un rubis rouge grenat (la pierre pour sacraliser la tombe des Dunlendings). Même si les aventuriers réussissent à se débarrasser de la statue, ils ne pourront en aucune manière récupérer le rubis ou l'épée tant que Shullugaï sera en vie, certes affaibli. Ce rubis sera utile pour resacraliser la tombe des Dunlendings au vieux château.

Statue de Shullugaï : Mouvement base 60, Taille 3 mètres, PdC 250, BD 40, BO Mêlée 150.
Attention : Malus à l'activité, étourdissements ou PdC/round inapplicable.

7 : Escaliers vers le bas. Mène au niveau inférieur. Les parois sont assez humides et recouvertes d'un genre gluant de mousse. De ce fait, les marches sont glissantes, et un jet moyen en Mouvement est requis, pour éviter de tomber tête la première.

8: Escaliers vers le haut. Rien d'intéressant à y découvrir.

9: Une pièce complètement vide et d'aspect poussiéreuse. La porte donnant sur 10 est piégée (une petite aiguille injectant du silmaana).

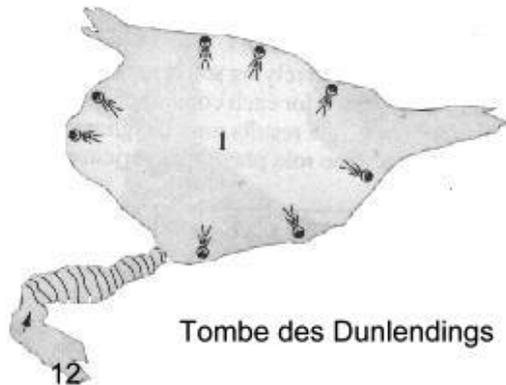


10: une grande pièce totalement vide, au sol terreux inégal. Trois issues secrètes, et deux portes (dont une est un piège – sur tentative d'ouverture de cette porte, des pans de mur s'écroulent sur les aventuriers).

11: Pièce secrète, dont la porte est assez difficile à repérer (-30 perception), et qui est également piégée (un pan de mur qui s'écroule). Cette pièce est un véritable fourre tout (de l'utilisable à l'inutile, des épées aux chemises de cuir usées).

Dans tout ce fatras, une épée magique à deux mains est cachée. Sur la lame est gravé en Quenya l'inscription : " pour la mort d'un sous homme ". De +15 BO à -40 selon ce que la lame pense de l'adversaire et du porteur. Maladresse de 2 à 50 - selon la perception de la lame de la

situation. BD +30 possible quand la lame décide la foi du porteur. Alignement Bon. Un butin de guerre arraché par les derniers Easterlings aux victorieux Dúnedains.



12 Les tombes des Dunlendings ou des Easterlings fidèles à Shullugaï. Le coffre au centre contient leur trésor (194 GP). Dès que quelqu'un pénètre dans la grotte, les morts vivants s'animent, et se dirigent vers les intrus. Autant que faire se peut, n'encouragez pas à tout prix vos aventuriers à pénétrer dans la grotte, qui constitue une fausse piste.

Dunlendings : Niveau 5, PdC 100, Sans armure, BD 30, BO Mêlée 75

13 mène à la crypte de Shullugaï (pièce 3). Toutes les pièces de cette partie du complexe sont vides. La porte donnant accès à la crypte est piégée (coup critique B d'électricité pour celui qui ne réussit pas à désamorcer la porte).

La crypte en elle même est encombrée d'objets divers (chaises élégantes, lanternes, coupes de porcelaine, armes). Au centre de la pièce, la tombe du terrible Easterling qui osa défier les armées du Gondor.



Dès que quelqu'un pénètre dans la pièce, l'esprit de Shullugaï se manifeste, et un combat est inévitable.

Shullugaï : Niveau 8, PdC 165, Sans armure, BD 50, BO 100, draine 5 pts CON/round.
Attention : Malus à l'activité, étourdissements ou PdC/round inapplicable.

A la mort du fantôme, les aventuriers n'ont que quelques rounds pour évacuer la tour, car celle-ci s'effondre sur elle-même. Quelques prémices de ces secousses peuvent être captées au cours du combat, lorsque Shullugaï va mourir ("Il y a quelque chose de pas normal, pourquoi les murs tremblent ?").

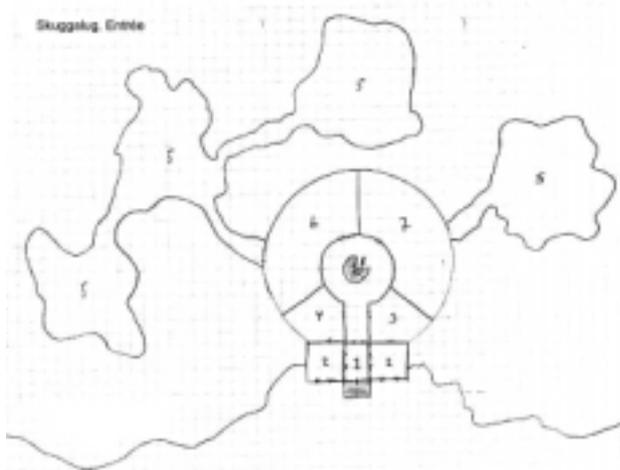
QUATRIEME PARTIE : LA TOUR ORQUE

Après la résolution du mystère des guerriers fantômes, les aventuriers reprennent leur route vers Methedras, les premiers contreforts des Monts Brumeux. Ils passent à côté de la forteresse d'Angrenost (qu'ils ont déjà vu au loin du village).

Les nuits seront dangereuses, avec l'attaque de loups sur le groupe (dès la première soirée dans les Monts Brumeux). Le lendemain matin dans la brume, un pauvre hère (un Dunlending du clan Arait) croise la route des aventuriers. Il ne peut murmurer que quelques mots (Muzgash, Skuggalug) et refuse catégoriquement de revenir sur ses pas. En fin de journée, les aventuriers arrivent en vue de la tour, où 30 orques sont vus en train de quitter la place. C'est bien entendu un piège, pour inciter les aventuriers à pénétrer dans la tour.

Skuggalug

Muzgash a disposé de nombreux pièges dans sa tour, de façon à pouvoir aisément dissocier le groupe d'intrus. Ces pièges ne sont pas explicitement décrits dans les pièces (à vous d'improviser). Muzgash peut apparaître et disparaître subrepticement pour enlever l'un des personnages (de préférence un dunedain), ou compter sur ses pièges sélectifs (selon la race) pour faire disparaître l'un des personnages (et le faire réapparaître dans les prisons).



1: Entrée. Une porte en chêne extrêmement difficile à forcer. Par des trous dans le plafond, des liquides bouillants (huiles) peuvent être déversés sur les intrus.

2: salles de garde. Grâce à des fentes dans les murs, les gardes affectés à cette salle peuvent surprendre les intrus. Il y a généralement 3 gardes affectés dans cette pièce.

3 et 4 : salle de gardes. 3 gardes.

5: 4 cavernes occupées par les orques. Creusé par les occupants précédents. Maintenant principalement utilisé pour stocker les ordures.

6: Logement pour les 20 semi-orques. Dortoir et salle à manger.

7: Cuisine et réfectoire. Pour l'usage de ceux de 6.

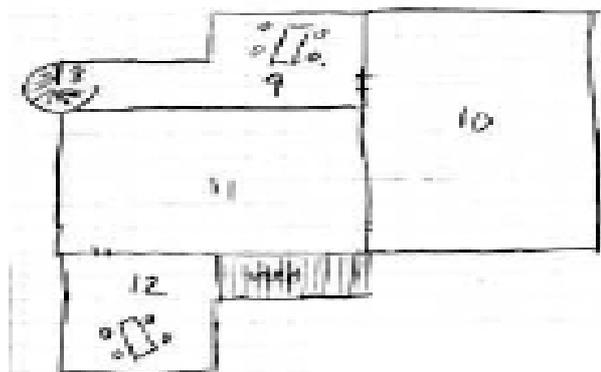
8: Escalier tournant en pierre.

9: Salle de garde. Place pour 4 gardes, mais ils ne sont pas toujours présents.

10: Chambre de torture. N'importe quoi qu'un bourreau peut désirer. Fouets, chaînes, brochets, et autres instruments de torture.

C'est dans cette pièce que Muzgash pratique ses expérimentations sur les elfes et les dunedains, et c'est là ou dans la bibliothèque que les aventuriers auront le plus de chance de le rencontrer. Il est toujours protégé par deux capitaines orques.

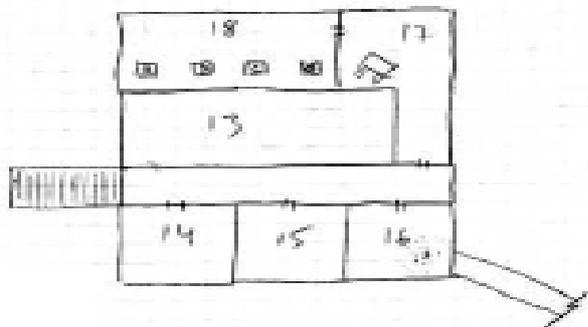
Niveau inférieur 1



11: Salle d'interrogatoire. Aucun instrument de torture. La pièce est utilisée pour les nouveaux prisonniers, qui pour quelque raison sont maintenus vivants.

12: Salle de garde. Ici 4-5 gardes sont toujours en service. Chacun a la clé de la cellule avec les 2 orques. Un escalier descend au sous niveau 2 et les cellules.

Niveau inférieur 2



13: Pièce de Stockage. Beaucoup d'ordure empilés, et çà et là, des caisses de nourriture.

14: Cellule. Deux orques sont punis, enfermés, pour s'être introduits dans la cuisine de Muzgash. Peut être des alliés possibles? Probablement pas trop heureux avec Muzgash ! (serrure difficulté d'ouverture -10).

15: Ancienne cellule. Elle est vide, la porte est déverrouillée.

16: Ancienne cellule. Elle est vide, la porte est déverrouillée. Au fond de la cellule une trappe est dissimulée sous le plancher (-20 Perception). La trappe est piégée (dard empoisonné +30, une cloche d'alarme dans la chambre de Muzgash si la trappe est ouverte de dedans ou de l'extérieur). Le tunnel mène à une sortie secrète dans les montagnes.

17: Salle de garde. Il y a de la place pour deux gardes, cependant, habituellement personne n'est là.

18: Cellules. 4 cellules placées 15 pieds en contrebas.

A quatre elfes femelles très faibles, et un nain mâle, Dráin, qui est apparemment complètement aliéné, sont emprisonnés ici. Les elfes seront tous extrêmement heureux de voir le groupe, mais en même temps ils sont encore marqués par les expériences. Si mis sous pression, ils raconteront leur histoire.

B Vide.

C 3 négociants dunedains de Tharbad, capturés il y a trois semaines après que les troupes de Muzgash aient attaqués leurs chariots. Tous sont à -20 à leurs actions.

D Vide.

19: Escalier. Conduisant à la fois en haut et en bas. Deux gardes sont toujours présents.

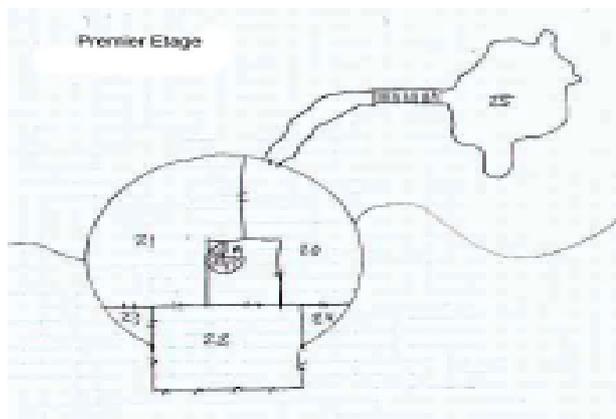
20: Cuisine et réfectoire. Ici chacun des 35 semi-orques mangent (personnel).

21: Dortoir. 35 lits sont placés dans cette chambre. Seulement le personnel dort ici.

22 : Salle de garde

23 : armurerie (Arcs, arbalètes, flèches, plusieurs barils de goudron, qui peuvent être chauffés et versés sur les intrus entrant dans la tour).

24: Latrines.



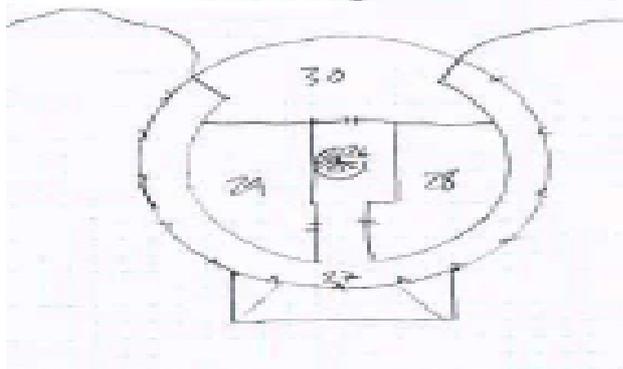
25: Pièce des esclaves. Neuf orques détenus comme esclaves. Ils sont ici ou en # 20. (deux sont actuellement en cellule # 14)

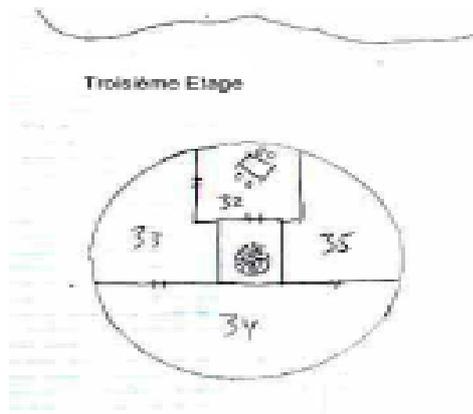
26: Escaliers. Haut et bas.

27: Corridor arqué. Les meurtrières sont placées tous les 20 pieds.

28 à 30 : Chambres réservées aux sergents, lieutenants et capitaines de Muzgash. Les pièces sont assez rustiques, les murs sont couverts de peaux de loups. Une puanteur infecte imprègne la pièce. Un lit, une armoire, une table, quelques tabourets, un petit gong pour appeler les serviteurs.

Second Etage





31: Escaliers. Piégé. la 7ème marche déclenche la sortie de quatre dards empoisonnés du mur. +50 BO, poison Niveau 4 si critique.

32: Salle de garde. Un lieutenant, un sergent et deux serviteurs sont en service. Il n'y a aucune fenêtre dans la chambre. Muzgash les a supprimés.

33: Salle à manger. Il y a un sofa, une table et des chaises rarement utilisées. Aucune fenêtre.

34: Bibliothèque : Un bon nombre de livres et de rouleaux sont stockés dans les étagères de la pièce. Ces livres sont pour la plupart des livres de nécromancie (en langue orque), obtenus après de nombreuses années de recherche. Des traités de géographie, abondamment annotés, ainsi que des journaux relatant les expériences de Muzgash. C'est dans ces journaux que sont mentionnés les nombreux contacts du semi-orque, à commencer par Barahir, le tenancier de la Dame Blanche. Au centre de la pièce, une épée bâtarde à la lame argentée est délicatement posée sur une petite table recouverte d'un drap rouge. C'est l'épée de la Dame Blanche que recherche Barahir (bonus +15).

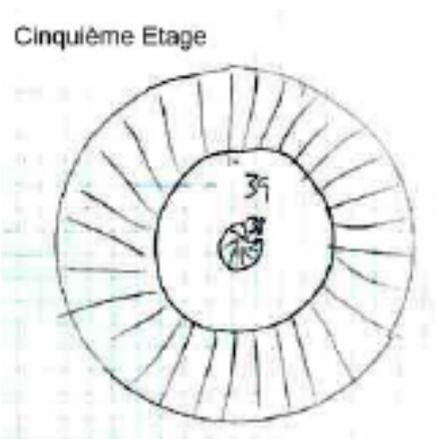
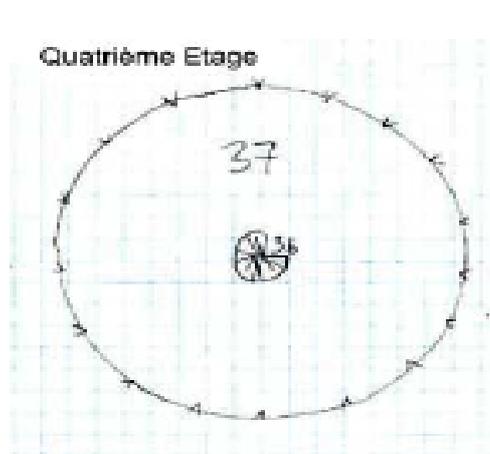
35: Chambre à coucher de Muzgash. Une pièce opulente selon les critères orques. On y pénètre en poussant un rideau de cuir pendu juste derrière la porte en fer. Si ce rideau n'est pas soulevé avec soin et précision, les intrus sont caressés par des pointes enduites d'Uraana. La pièce comporte plusieurs meubles en fer et cuivre, un grand lit, une petite table, et un coffre près du lit. Au mur est fixée une petite cloche qui retentit lorsque quelqu'un déclenche le piège de #16. Dans le coffre le groupe trouvera 37 PO, 1862 PC, 5 gemmes (5 PO chacun).

36: Escaliers. Haut et bas.

37: Poste d'observation. Vide à part beaucoup de flèches dans les coffres à flèches. Trois serviteurs sont toujours présents.

38: Escaliers. Descend.

39: Grenier. Déversoir à ordure.



Conclusion

Après avoir exterminé Muzgash et éventuellement libéré(s) leur(s) compagnon(s), les aventuriers disposent maintenant de l'épée de la Dame Blanche. Cependant, ils ont la preuve de la duplicité de Barahir avec un semi orque. Probablement, les aventuriers vont mijoter une vengeance à l'encontre de Barahir, qui les a si bien manipulés. Le passé de Barahir reste mystérieux, car pourquoi s'est il lié avec un semi orque ? Peut être que ce passé sera éclairci lors du retour des aventuriers à Tharbad ?

Personnages non joueurs

Barahir : AP 56, Niv 9, PdC 113, Cotte de Mailles, BD 15+35, Epée 105, Arc Long 90

Aubergiste, propriétaire de la Dame Blanche, vit à l'étage de l'auberge.

Pelendur : AP 73, Niv 7, PdC 108, Cotte de Mailles, BD 15+30, Epée 2M 110, Arc Composite 85

Serviteur de Barahir. Vit dans une vaste maison dans la partie riche de Tharbad (Regardez le plan détaillé de Tharbad). Il semble que cela soit le parfait Paladin jusqu'à ce que vous connaissiez sa vraie nature.

Muzgash : AP 08, Niv 14, PdC 90, Sans Armure, BD 50, Cimeterre 110, Dague 70

Clerc, combattant, mage Uruk-hai. Un adversaire extrêmement fort, si le Maître du Jeu s'assure d'utiliser ses nombreuses compétences dans les royaumes des armes et de la magie. C'est à la fois sa force et son talon d'achille. Si les joueurs jouent convenablement, ils pourraient utiliser cela contre lui.

Dráin : AP 17, Niv 6, PdC 110, Sans Armure, BD 15, Marteau de Guerre 100, Hache 75

Forgeron nain. Pas aussi fou qu'il n'en a l'air. Il a cherché à s'échapper mais n'a pas encore réussi. Il a peur de révéler quoi que ce soit - c'est son apparence 'dérangée'.

Elfes : AP 22, Niv 3-4, PdC 30-55, Sans Armure, BD 5-15, BO 20-50

2 venant de Tharbad, 1 de Minas Anor, 1 de Mirkwood. Eventuellement de nouveaux PJs si les anciens décèdent avant que l'équipe soit capturée

Capitaine : AP 34, Niv 10, PdC 110, Plates, BD 10+30, Epée Large 110, Arbalète légère 90

Demi Orque capitaine de la garde.

Lieutenants (2) : AP 34, Niv 6, PdC 75, Cotte de Mailles, Epée 85, Arc court 50 (Half Orc)

Sergents (3) : Niv 4, PdC 60, Cotte de Mailles, BD 5+25, Epée Large 65, Arc composite 55 (Half Orc)

Soldats (35) : Niv 2, PdC 45, Cuir Souple, BD 25, Epée Large 55, Arc composite 45 (Half Orc)

Esclaves Orques (9) : Niv 1-6, PdC 25-85, Sans Armure, BD 0-15, BO1 30-85, BO2 0-75

Orques, certains voudront peut être aider les PJs.

© [Eric Dubourg](#), [La Cour d'Obéron](#), juin 2001