Les Terres Désolées du Nord

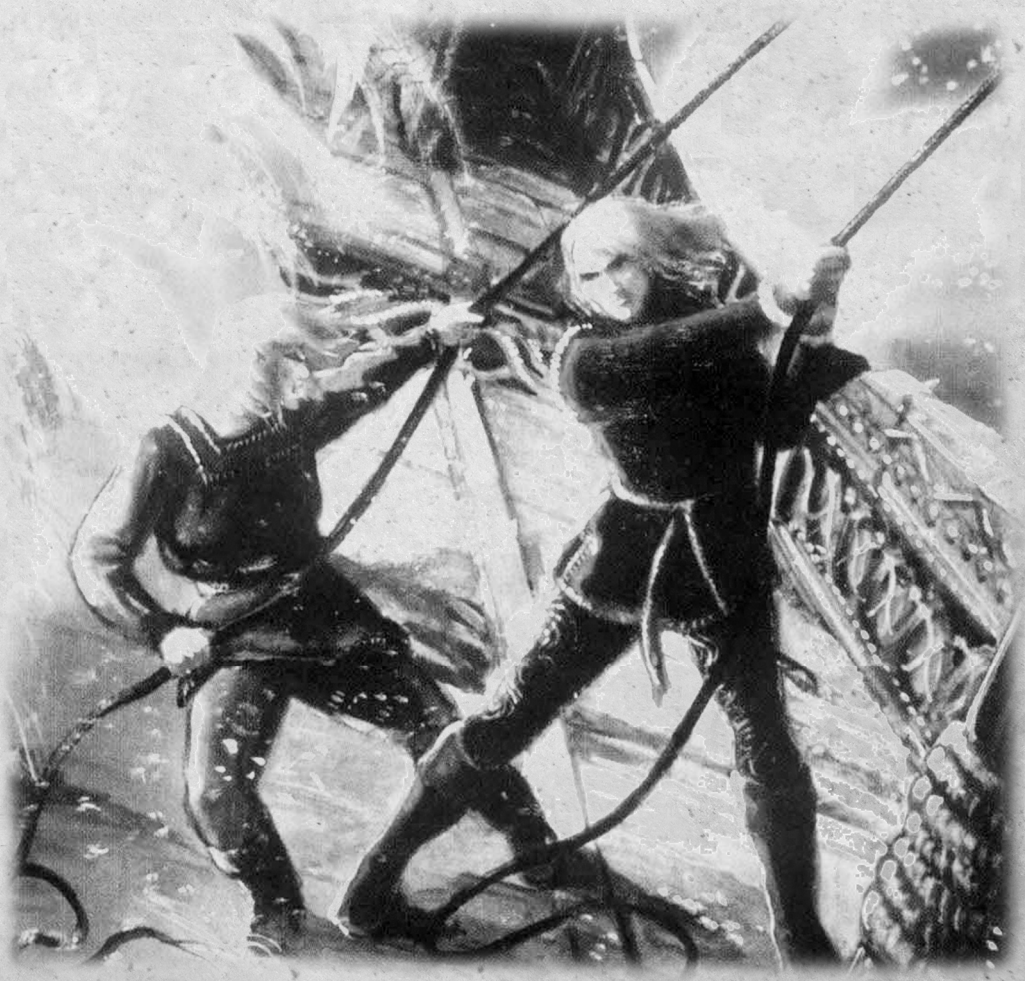
Made by FANS

Un royaume pour J.R.T.M.

Basé sur Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien

Fait par des FANS

Les Terres Désolées Du Nord



Basé sur LES TERRES DU MILIEU™ de J.R.R. Tolkien, telles que décrites dans THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™

CRÉDITS

Cet ouvrage est spécifiquement basé sur Le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, et il a été développé de manière à ne pas entrer en conflit avec les autres publications principales de J.R.R. Tolkien. Bien entendu, n'oubliez jamais que les sources d'information ultimes sont les œuvres de J.R.R. Tolkien. Les publications posthumes éditées par son fils Christopher apportent un éclairage supplémentaire sur le monde de la Terre du Milieu. Les Terres Désolées du Nord *sont basés sur des recherches approfondies. Nous respectons les normes élevées associées à l'héritage de J.R.R. Tolkien. En combinant des matériaux provenant de sources primaires et secondaires avec des données linguistiques, culturelles et géologiques rationnelles, nous nous assurons que tout matériel d'interprétation s'inscrit dans les modèles et schémas définis par Tolkien. Gardez cependant à l'esprit qu'il ne s'agit en aucun cas du "seul point de vue officiel". Étant donné que le contenu des* Terres Désolées du Nord *provient de sources autorisées, nous citons les chapitres pertinents du Hobbit, du Seigneur des Anneaux et d'autres œuvres majeures de J.R.R. Tolkien. Lorsque nous avons extrapolé des informations, soit nous omettons les citations, soit nous faisons référence aux publications de MERP.*

Randy Maxwell

Titre original : The Northern Waste (MERP #2025)
Auteur : Randy Maxwell
Editeur/Développeur : Chris Seeman
Développement du contenu : Steve Arensberg, Martin Baker, Jason Beresford, Sam Daish, Wesley J. Frank, Jason Hawkins, Chris Jennings, Simon Kelly, Deena McKinney, Jessica Ney-Grimm, Chris Seeman, Sonia Seeman, Quentin Westcott, Seth Wood
Contributions linguistiques : David Salo, Arden Smith, Patrick Wynne
Correction : Sonia Seeman
Couverture : Angelo Montanini
Illustrations : KalmanAndrasofszky, Storn Cook, Liz Danforth, Friedrich A. Haas, Michael Kucharski, K.C. Lancaster, EllymSirac, Arnie Swekel
Cartes en couleur : Christian & Karin Bohr
Cartes intérieures et plans : Richard Britton, Daniel Cruger, Michael Gussow, Quentin Wescott

Colorisation des cartes MECCG : Robert Jan Hadam

Traduction française, design couverture/ intérieur/plans/cartes MECCG/cartes en couleur : Círdann de Felrive – V1.3 (Jan. 2022)

Cet ouvrage en français est un module non commercial créé par un fan, conçu pour le jeu de rôle des Terres du Milieu (JRTM). Cet ouvrage est destiné à l'**usage personnel et privé** des joueurs de jeux de rôle (JdR) et des maîtres de jeu (MJ), en tant qu'aide à l'étude et au plaisir du jeu de rôle. **Aucune partie de cette œuvre ou du matériel qui en est dérivé ne peut être utilisée à des fins commerciales**. Le contenu est la propriété intellectuelle des auteurs de la version originale, ainsi que les artistes ayant participé à la version originale.
Toutes les références aux œuvres de J.R.R. Tolkien sont la propriété de Middle-earth Enterprises (M-eE) et/ou du Tolkien Estate. Tout autre matériel est la propriété des auteurs, et ne peut être proposé à la vente, ni modifié, sans autorisation.

ABRÉVIATIONS

LotR : the Lord of the Rings – *le Seigneur des Anneaux*
HoME : History of Middle-earth – *Histoire de la Terre du Milieu*
UT : Unfinished Tales – *Contes & Légendes Inachevées*
BoLT I : HoME vol.1. The Book of Lost Tales, Part I – *Le Livre des Contes Perdus, partie I*
BoLT II : HoME vol.2. The Book of Lost Tales, Part II – *Le Livre des Contes Perdus, partie II*
LoB : HoME vol.3. The Lays of Beleriand – *Les Laies du Béleriand*
SfME : HoME vol.4. The Shaping of Middle-earth – *La Formation de la Terre du Milieu*
LRaOR : HoME vol.5. The Lost Road and Other Writings – *La Route Perdue*
RotS : HoME vol.6. The Return of the Shadow
ToI : HoME vol.7. The Treason of Isengard
WotR : HoME vol.8. The War of the Ring
SD : HoME vol.9. Sauron Defeated
MR : HoME vol.10. Morgoth's Ring
WotJ : HoME vol.11. The War of the Jewels
PoME : HoME vol.12. The Peoples of Middle-earth
TL : Tree and Leaf
LET : Letters - *Lettres*

PA : Premier Âge
SA : Deuxième Âge
TA : Troisième Âge
QA : Quatrième Âge
CA : Cinquième Âge

TABLE DES MATIÈRES

1.0 INTRODUCTION 5

2.0 APERÇU 6

2.1. Le Forochel 7

2.2. Le Talath Uichel 7

3.0 HISTOIRE 8

3.1. La Guerre De La Grande Colère 8

3.2. La Terre Souillée 8

3.3. Les Brumes Éternelles 10

3.3.1. La Chute De l'Eregion 10

3.3.2. Duel De Chants 10

3.3.3. La Vision D'Óleth 11

3.3.4. La Fondation D'Uichith 12

3.3.5. La Loge De l'éveil 12

3.4. Les Années Sombres 13

3.4.1. Des Aventuriers Númenoréens 13

3.4.2. Les Invasions Urdor 15

3.4.3. Les Elfes des Neiges 16

3.5. Le Deuxième Cataclysme 17

3.5.1. Le Nord En Ruine 17

3.5.2. La Lumière De L'espoir 17

3.6. La Paix Millénaire 19

3.7. Le Retour De L'Ombre 20

3.7.1. L'arrivée Du Roi-Sorcier 20

3.7.2. Les Fléaux D'Angmar 21

3.7.3. Les Larmes De Yavanna 22

3.8. Les Années Du Déclin 24

3.9. La Guerre De L'anneau 25

3.10. Le Quatrième Âge 25

3.11. Le Récit Des Années 26

3.11.1. Le Deuxième âge 26

3.11.2. Le Troisième Âge 26

3.11.3. Le Quatrième Âge 27

4.0 RÉGION 28

4.1. Le Forochel 28

4.2. Le Talath Uichel 28

4.3. La Frontière Avec l'Eriador 28

4.4. Le Pays Sans Terre 29

4.5. Vent Et Météo 29

5.0 FAUNE & FLORE 33

5.1. Le Forochel 33

5.2. Le Talath Uichel 34

5.3. La Frontière Avec l'Eriador 34

6.0 PEUPLES 35

6.1. Les Ystävät Talven 35

6.1.1. Les Lumimiehet 35

6.1.2. Les Jäämiehet 37

6.1.3. Les Merimetsästäjät 38

6.2. Les Elfes 39

6.2.1. Les Noldor D'Uichith 40

6.2.2. Les Elfes des Neiges 42

6.3. Les Umli 44

6.4. Les Berninga 46

6.5. Les Géants des Glaces 47

6.6. Les Serviteurs de Morgoth 49

6.6.1. Les Orques 49

6.6.2. Les Trolls 50

6.6.3. Les Dragons 51

6.6.4. Les Esprits Maléfiques 53

6.7. Les Serviteurs De Sauron 53

6.7.1. La Horde-en-Traîneau 54

6.7.2. Les Morts-Vivants 55

6.8. Les Visiteurs Du Nord 56

6.8.1. Les Hommes 56

6.8.2. Les Nains 59

6.8.3. Les Hobbits 59

7.0 SOCIÉTÉ & CULTURE 60

7.1. Langue Et Traditions 60

7.1.1. Les Langues Du Nord 60

7.1.2. Les Runes Labbiques 60

7.2. Parenté Et Loyauté 62

7.2.1. Familles, Septs Et Clans 62

7.2.2. Mariage, Hospitalité Et Lignée 63

7.2.3. La Répartition Du Travail 64

7.2.4. Noms formels Et Noms de Vision 64

7.3. Cycles Et Saisons 65

7.3.1. Les Lumimiehet 65

7.3.2. Les Jäämiehet 67

7.3.3. Les Merimetsästäjät 67
7.4. Autorité Et Ordre Social 69
7.4.1. Propriété Et Vol 69
7.4.2. Querelles Et Duels De Chants 70
7.4.3. Crimes Spirituels 71
7.5. Troc Et Echange 71
7.6. Festivals 72
8.0 RELIGION ET VISION DU MONDE 73
8.1. Le Bien Et Le Mal 74
8.2. Les Sages Et Les Spirites 75
8.3. La Mort Et Les Coutumes Funéraires 75
9.0 PERSONNALITÉS 77
10.0 ARTÉFACTS DE POUVOIR 94
11.0 GUIDE DU VOYAGEUR 100
12.0 PRINCIPAUX SITES 135
12.1. Helloth 135
12.2. Les Brumes Éternelles 136
12.3. Achrond 139
12.4. Le Puits de Morgoth 141
12.5. Iceberg Creusé typique 146
12.6. La Tombe De Malgolodh 149
13.0 AVENTURES 150
13.1. La Réserve D'ivoire 150
13.1.1. Le Conte 150
13.1.2. Les PNJs 150
13.1.3. Le Cadre 153
13.1.4. La Tâche 154
13.1.5. Rencontres 156
13.2. L'iceberg Hanté 164
13.2.1. Le Conte 164
13.2.2. Les PNJ 166
13.2.3. Le Cadre 169
13.2.4. La Tâche 170
13.2.5. Rencontres 171
14.0 ANNEXES 176
14.1. Définitions Et Termes 176
14.1.1. Abréviations 176
14.1.2. Glossaire 177
14.2. Aventures Au Forodwaith 185
14.3. Créer Un Personnage 187
14.3.1. Personnage Merimetsästäjä 187
14.3.2. Personnage Elfe des Neiges 188
14.4. Plantes, Remèdes Et Poisons 190
14.5. Bestiaire Du Grand Nord 191
14.6. Guide Linguistique 195
14.6.1. Labba 196
14.6.2. Lossidilrin 198
14.6.3. Quenya 202
14.7. Scénarios pour JCSA 203
14.7.1. Le Bras Gelé D'angmar 204
14.7.2. À La Recherche Des Pierres de Vision 208
14.7.3. La Montagne Des Traditions 209
15.0 TABLES 210
15.1. Tables Des PNJ JRTM / RM 210
15.2. Tables Des Animaux JRTM / RM 212
15.3. Tables Des Rencontres JRTM / RM 214
15.3.1. Cap Du Forochel 214
15.3.2. Baie du Forochel 215
15.3.3. Talath Uichel & La Frontière Avec l'Eriador 216
15.4. Tables Des Conditions Météorologiques .. 217
15.4.1. Cap Du Forochel 217
15.4.2. Baie du Forochel 218
15.4.3. Talath Uichel & Frontière Avec l'Eriador 218
15.5. Tables Des PNJ LOR 219
15.6. Tables Des Animaux LOR 220
15.7. Notes De Conversion LOR 221
15.7.1. Sorts 221
15.7.2. Objets Magiques 221

1.0 INTRODUCTION

"[Le peuple Lossoth] est un peuple étrange et hostile, les débris du Forodwaith, ces Hommes des Temps Anciens, accoutumés à supporter l'amère froidure du royaume de Morgoth. De fait, la région est encore soumise à ces grands froids, bien qu'ils ne se fassent sentir qu'à quelques cent lieues au Nord de la Comté.

Les Lossoth s'abritent dans des hottes de neige, et on dit qu'ils peuvent courir sur la glace avec des os fixés aux pieds et qu'ils ont des chariots sans roues. Ils vivent pour la plupart hors d'atteinte de leurs ennemis, sur le grand cap du Forochel qui clôt, au Nord-Ouest, l'immense baie de ce nom, mais souvent ils campent sur le littoral Sud de la baie, au pied des Montagnes [bleues]."

LotR, Appendice A.

Le Forodwaith n'est pas une région comme les autres. Ses vastes toundras, ses chaînes de montagnes invaincues et ses baies couvertes de glace donnent irrésistiblement envie aux audacieux de parcourir le royaume de Lossoth. Ici, aux confins de la Terre du Milieu, le voyageur peut à la fois contempler avec béatitude de merveilleux paysages, puis être terrifié à la vue de ce qui s'y cache.

Rejoignez les Chasseurs des Mers sur les icebergs lorsqu'ils traquent les puissantes baleines de la Baie du Forochel. Regardez-les mener une bataille sans fin pour survivre contre les éléments. Explorez les ruines colossales de l'ancien domaine de Morgoth - les failles des Sous-Profondeurs, les Escaliers de l'Enfer, le seuil d'Angband et le cratère volcanique du Puits de Morgoth. Bravez le froid arctique du Pays sans Terre, où personne d'autre que les mystérieux Elfes des Neiges n'ose s'aventurer, ces derniers protégeant la source légendaire de l'Helecthil, l'éclat du ciel nocturne au sommet du monde.

Mais attention, car la glace et le froid ne sont pas les seuls périls sur cette terre désolée, car les horreurs créées par Morgoth rôdent encore sur leurs anciennes terres. La redoutable Horde-en-Traîneau, composée d'impitoyables serviteurs du Roi-Sorcier d'Angmar, effectue des raids et pillent les Lossoth année après année, chassant sans relâche tous ceux qui refusent de vouer un culte au Seigneur des Ténèbres. Jäänainen, la sirène de la glace, et Eloeklo, le démon du vent du Nord, hantent les étendues hivernales, affamés du sang des peuples libres.

Pourtant, il y a un espoir que le Forodwaith puisse un jour se libérer du joug qu'elle subit depuis des millénaires, car les Valar n'ont pas oublié ces terres : Yavanna, Maîtresse de la Terre, pleure sur la Terre Souillée, et le pouvoir de ses larmes lutte toujours contre le poison de la malveillance de Morgoth, tandis qu'Irmo, le Maître des Songes, parle au travers de présages visionnaires, et donne des conseils à ceux qui veulent panser les blessures de cette région. Ensemble, ils cherchent des champions pour défendre leur cause, et pour les aider dans une quête mystique aux proportions cosmiques…

Les Terres Désolées du Nord est le 4ème titre de la série MERP *Realms of Middle-earth* (*Royaumes des Terres du Milieu*, JRTM).

Toutes les informations de ce module ont été adaptées aux systèmes *du Jeu de Rôle des Terres du Milieu* (JRTM), *Rolemaster* (RM) et du jeu d'aventure *Lord of the Ring* (LoR). Le chapitre 14.7 contient trois scénarios complets permettant d'utiliser *les Terres Désolées du Nord* comme décor du jeu de carte à collectionner *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (JCSA)*.

Cet ouvrage raconte l'histoire du Forodwaith et des peuples qui y habitent, les Ystävät Talven (les Lossoth et les peuples apparentés). Ce livre est un outil idéal pour les maîtres de jeu et les joueurs à la recherche de connaissances sur cette région isolée, et pour tous ceux qui souhaitent jouer aux jeux de rôle fantastiques.

Les Terres Désolées du Nord commence par une brève présentation du Forodwaith (chapitre 2).

Le chapitre 3 narre l'histoire de la région, et se termine par une chronologie détaillée.

Le chapitre 4 décrit la géographie physique, la topographie et le climat du Nord.

Le chapitre 5 donne 'un aperçu de la vie végétale et animale.

Le chapitre 6 fournit des informations précises sur chaque peuple qui a élu domicile au Forodwaith.

Les chapitres 7 et 8 se concentrent sur la société et la culture des Ystävät Talven et sur leur vision du monde, et fournit des esquisses de leur vie quotidienne.

Le chapitre 9 décrit les individus les plus remarquables qu'un groupe d'aventuriers pourrait rencontrer au cours d'une aventure.

Le chapitre 10 donne une liste d'artefacts magiques que l'on peut trouver dans le Forodwaith.

Le chapitre 11 est un répertoire géographique complet des Terres Désolées du Nord, listant par ordre alphabétique tous les lieux mentionnés sur les cartes en couleur qui accompagnent ce module.

Le chapitre 12 fournit des détails supplémentaires sur les sites qui peuvent présenter un intérêt particulier pour les aventuriers.

Le chapitre 13 propose deux aventures passionnantes prêtes à être jouées, qui se déroulent dans le Forodwaith.

Le module se termine par une série d'annexes (chapitre 14) et de tableaux (chapitre 15) contenant des références utiles aux aventures de jeu de rôle.

2.0 APERÇU

L'extrémité Nord-Ouest de la Terre du Milieu est connue par les gens des climats plus méridionaux comme les Terres Désolées du Nord (*Forodwaith*, en sindarin). Dans le folklore, on imagine que le Forodwaith n'est qu'une vaste plaine glacée et sans chemin et sans vie. Les voyageurs qui s'aventurent réellement dans ses étendues découvrent rapidement qu'elle n'est ni aussi plane ni aussi dépourvue de vie que les contes le laissaient croire.

Le Forodwaith est en effet vaste, et ses terres présentent des variations considérables en termes de climat et de géographie. Les voyageurs rencontreront des forêts enneigées, des rivières rugissantes, des lacs miroitants, des vallées inattendues et une toundra apparemment sans fin.

Les marches méridionales du Forodwaith bordent les terres plus chaudes et plus civilisées de l'Eriador. Elles se trouvent à peine à 300 kilomètres au Nord de Fornost, la capitale de l'Arthedain. Plus on avance vers le Nord, plus le froid est saisissant. Enfin, au-delà des rivages les plus éloignés d'Endor, le voyageur pose le pied sur le Pays sans Terre, un désert arctique de glace et de neige éternelles.

Un simple observateur qui ne connaît par l'Histoire de la région pourrait penser qu'elle est sans vie. Pourtant, rien n'est plus faux. Les plantes et les animaux se sont adaptés au froid et, bien que ces sources de vie ne soient en aucun cas florissantes, elles parviennent néanmoins à faire vivre un certain nombre de peuples différents. Les Hommes, les Elfes immortels et même les mystérieux Umli vivent dans les Terres Désolées du Nord.

Les Hommes du Forodwaith qui habitent le plus près de l'Eriador sont connus des Elfes et des Hommes de l'Arthedain sous le nom de Lossoth (S. "Hommes des neiges", sing. Losson), tandis que ceux qui foulent le cap glacé du Forochel sont appelés les Helechoth (S. "Hommes des glaces", sing. Helegon) et les Aerfaroth (S. "Chasseurs des Mers", sing. Aerfaron).

Pourtant, ce ne sont pas les noms que les habitants du Forodwaith utilisent pour eux-mêmes. Dans leur propre langue, ils s'appellent les Ystävät Talven (La. "Amis de l'Hiver", sing. Ystävä Talven), et chaque clan parmi eux porte d'autres noms. Peuple isolé, la vie des Ystävät Talven est dominée par le défi de survivre quotidiennement dans cette impitoyable nature qu'ils ont choisi d'habiter.

À l'exception de quelques audacieux frontaliers, les autres Hommes n'habitent pas au Forodwaith. Ils ont cependant établi des avant-postes dans le froid du Nord. Les baleiniers du Sud, en particulier ceux du Cardolan et du Gondor, peuvent être trouvés dans les nombreux bras de mer et criques de la Baie du Forochel.

Le roi de l'Arthedain a longtemps revendiqué un protectorat sur le Forodwaith - une revendication qui a pris une grande importance au cours des derniers siècles, depuis la montée en puissance du royaume hostile d'Angmar au Nord-Est. Le Forodwaith occupe une position stratégique bien trop déterminante pour qu'aucun des deux royaumes ne l'ignore, mais elle est trop désolée et inhospitalière pour accueillir des garnisons importantes.

Chaque puissance garde les yeux sur le Nord, de peur qu'il ne devienne une voie d'invasion pour l'autre. Les deux maintiennent de petits camps largement dispersés à travers le No-Man's Land qui se trouve entre eux, gardant un œil méfiant sur l'autre et sur les Lossoth.

Pourtant, les Ystävät Talven ne sont pas les seuls habitants du Forodwaith. Ce ne sont pas non plus ses habitants les plus anciens, car les premiers à fouler les Terres Désolées du Nord étaient des Elfes, et une branche de ce peuple habite ses plus lointaines contrées. Il s'agit des Elfes des Neiges, qui ont voyagé vers le Nord en des temps immémoriaux, au-delà de la mémoire des mortels. Les hommes ne savent pas grand-chose de ces habitants du Nord, mais les légendes parlent d'une cité de glace enchantée, loin sur le Pays sans Terre, où leur maîtresse garde la source du mystérieux rayonnement qui illumine les cieux nocturnes du monde nordique.

Les Elfes du Lindon parcourent aussi parfois le Forodwaith. Pendant les brefs mois d'été, ils commercent de temps en temps avec les Lossoth, et on peut souvent les trouver près de la Baie du Forochel. Avec l'arrivée du Roi-Sorcier d'Angmar, les Elfes des Neiges et ceux du Lindon ont confié la défense du Nord à un ordre obscur de mystiques noldorins, la Loge de l'Éveil, qui dirige sur le Cap du Forochel un havre pour tous les Peuples Libres : la vallée cachée d'Uichith. Peu de gens perçoivent les actions ou même comprennent les objectifs de ces Noldors, mais leur haine pour le Roi-Sorcier et ses sbires est bien connue de tous.

Les Umli barbus sont peut-être les habitants les plus mystérieux du Grand Nord. D'apparence à la fois humaine et naine, ils se considèrent comme les descendants d'une ancienne union entre ces deux races (bien que les hommes et les Nains se moquent de ces affirmations, trouvant la perspective déplaisante). Originaires de terres inconnues situées loin à l'Est du Forodwaith, quelques foyers de ce peuple ont migré dans la région et ne sont pas hostiles à ses habitants.

2.1. LE FOROCHEL

Le Forochel, l'Inlandsis du Nord, est le nom que les Elfes du Lindon donnèrent à la grande péninsule et à la baie qui s'avancent vers l'Ouest dans la Belegaer, la Grande Mer. Au Nord, le Forochel est délimité par Ekkaia, la Mer Circulaire, et par la glace immuable du Pays sans Terre qui enveloppe ses vagues. Une chaîne de montagnes désolées, les Ered Muil, sépare la péninsule du reste du Forodwaith.

Moins hospitalière que la toundra située à l'Est, le Forochel est une terre rude, froide et impitoyable. Faisant autrefois partie du royaume de Morgoth, le Forochel porte encore les cicatrices de ses maléfices. En vérité, cette péninsule est tout ce qui reste aujourd'hui des terres qui, dans les temps anciens, s'étendaient au-delà des Montagnes de Fer. Certains prétendent que le Thangorodrim lui-même, bien que noyé depuis longtemps sous les vagues destructrices, dressait autrefois ses trois pics non loin de ce qui est aujourd'hui la pointe la plus occidentale du Forochel. Que cela soit vrai ou pas, les ruines de l'Ancien Monde sont gravées dans la mémoire de cette terre, de la forme de ses côtes à la teinte de sa pierre.

Malgré sa nature rude, le Forochel n'est pas dépourvue de trésors pour ceux qui savent chercher. Bien qu'ils cèdent moins volontiers leurs richesses, la baie et le cap du Forochel offrent autant de ressources (fourrure, ivoire, huile de baleines…) que les régions plus à l'Est du Forodwaith. Pourtant, comme le disent les baleiniers du Cardolan, "La prise est facile. C'est le retour à la maison qui est le plus difficile". Le temps est le premier obstacle car il est considéré comme imprévisible pour un non-natif, même les Ystävät Talven sont parfois pris au dépourvu. Les tempêtes peuvent descendre de la Mer Circulaire, remonter de la Baie du Forochel ou pénétrer à l'intérieur des terres depuis la Belegaer, et il faut de longues années de pratique pour reconnaître les nuages à craindre et ceux qui peuvent être ignorés sans risque.

2.2. LE TALATH UICHEL

A l'Est de la Baie du Forochel s'étend une étendue que les Elfes du Lindon appellent le Talath Uichel, la *Plaine du Froid Éternel*. Les cartographes de l'Arthedain considèrent que ses limites méridionales empiètent sur leurs propres terres et le long du grand bras des Monts Brumeux qui entoure le royaume d'Angmar au Nord-Est. L'étendue du Talath Uichel à l'Est est une question d'opinion uniquement pour ceux qui ne se sont jamais aventurés dans la région, car ceux qui s'y sont rendus sont indifférents à ce problème de frontière, tant cette terre est inhospitalière. Certains le situent la frontière au niveau de la capitale d'Angmar, Carn Dûm, d'autres plus à l'Est vers le mont Gundabad, tandis que d'autres encore prétendent qu'il n'a pas de fin. Tous, cependant, s'accordent à dire qu'en hiver, les étendues les plus septentrionales de la plaine touchent les neiges éternelles du Pays sans Terre.

Malgré son aspect glacé et inhospitalier, le Talath Uichel abrite une myriade de flore et de faune. Bien qu'elle ne soit pas adaptée à l'agriculture, la plaine sait offrir des ressources pour ceux qui savent les trouver. Les fourrures sont de loin les articles les plus notables du commerce issu de la plaine, tandis que l'ivoire de morse et les dents et l'huile de baleine prédominent dans les régions côtières bordant le Forochel. Les marins du Cardolan jouissent d'un trafic florissant de produits issus de la baleine, et leurs navires ne sont pas étrangers aux eaux glacées du Forochel.

Pour ceux qui sont prêts à affronter le froid et qui se contentent du peu que la terre leur offre, le Talath Uichel saura les contenter. Mais pour ceux qui n'y sont pas préparés, ou pour ceux qui en veulent plus, la plaine glacée s'avère n'être rien de plus qu'un désert dangereux, décourageant et désolé, s'étendant sur des lieux et des lieues interminables. En plus des périls naturels du Talath Uichel, les voyageurs ne doivent pas oublier l'ombre d'Angmar.

Bien que ce dernier juge peu utile cette immense toundra située à ses frontières septentrionales, le Roi-Sorcier ne se contente pas de laisser cette terre en paix. Des forces obscures tissent des toiles maléfiques, même dans les endroits les plus éloignés et les plus improbables.

3.0 HISTOIRE

À la différence des autres régions, l'Histoire est perçue différemment dans le Forodwaith. Les événements sont rarement marqués par une chronologie exacte, et à part les Elfes d'Uichith ou les explorateurs occasionnels du Sud, les habitants du Forodwaith ne conçoivent pas le temps comme une suite linéaire de jours, d'années ou même d'âges. Au lieu de cela, la mémoire du passé est préservée dans des chants intemporels et des cycles mythiques en constante évolution. Ajouté à cela, de nombreux événements cruciaux de l'histoire documentée du Sud sont inconnus du Grand Nord. D'un autre côté, de grands actes - mauvais ou bons - dont les conséquences ont été considérables dans la vie des peuples du Nord, n'ont jamais atteint les oreilles des historiens des royaumes du Sud.

3.1. LA GUERRE DE LA GRANDE COLÈRE

Aux Temps Anciens, les Terres Désolées du Nord se trouvaient dans le royaume de Morgoth, le Noir Ennemi du Monde. Séparée du reste de la Terre du Milieu par le mur imprenable des Montagnes de Fer, la région délimitait les principales forteresses de Morgoth : Angband à l'Ouest, Utumno dans l'Est. À cette époque (la première du soleil et de la lune), le Forodwaith était uniquement habité par des créatures féroces élevées par Morgoth pour résister aux vents meurtriers et aux froids malsains de cette terre : des Orques, Trolls, Dragons et autres bêtes immondes de légende, ainsi que les Esprits du Vent et de Glace qui s'étaient mis à son service avant même le début du Temps. En effet, nombre de ces êtres immortels n'ont jamais été chassés des terres du Nord et ont continué à les hanter longtemps après la chute de leur sombre maître.

La Guerre de la Grande Colère mit fin au règne de Morgoth. Le combat des dieux a entraîné la ruine de l'Ancien Monde. Pendant plus de cinq siècles, les peuples libres - Elfes, Nains et Hommes - ont mené une guerre sans espoir contre l'être le plus puissant de tout Arda, car la victoire de Morgoth semblait être inévitable. Mais Eärendil le Marin se lança dans une quête audacieuse pour demander de l'aide aux Valar, les gardiens du monde sous l'égide d'Eru Ilúvatar, le seul vrai Dieu. Il les supplia d'aider des Peuples Libres qui sont dans leur désespoir le plus total, et de leur prêter main forte pour redresser les torts de Morgoth. La prière d'Eärendil fut exaucée (tant les Valar étaient émus par les souffrances des enfants d'Ilúvatar), et l'armée de l'Ouest fit la guerre à Morgoth devant les portes d'Angband.

Ainsi se déroula la Guerre de la Grande Colère, comme elle est décrite dans le Quenta Silmarillion (chapitre 24) : "*...Enfin, la puissance de Valinor surgit de l'Occident, le défi des trompettes d'Eönwë fit résonner le ciel et le Beleriand fut embrasée de la gloire de leurs armes. L'armée des Valar avait pris des formes si jeunes, si belles et si terribles que les montagnes tremblaient sous leurs pas…*"

Au cours de cette bataille, les serviteurs de Morgoth furent totalement vaincus, et il fut banni à jamais du monde. Pourtant, la terre elle-même souffrit beaucoup de cette guerre : "*…Car la fureur des adversaires avait été telle que le nord des terres occidentales fut coupé en deux et que la mer s'avança dans les fentes en grondant. Il y eut grand trouble et grand vacarme, les fleuves disparurent ou trouvèrent de nouveaux lits, les vallées furent comblées et les montagnes s'effondrèrent...*"

C'est dans cette conflagration que le Forodwaith a été façonné. Une grande partie de sa partie occidentale (la plus proche d'Angband) s'est effondrée dans la mer et a été immergée, tandis que de nombreux sommets des Montagnes de Fer ont été détruits. Il ne resta que des scories et des ruines qui devinrent par la suite le cap péninsulaire du Forochel. À l'Est, les roches émiettées et meurtries des Montagnes de Fer finirent par se tasser pour devenir la toundra du Talath Uichel, laissant dans leur sillage de larges passages qui unissent désormais le Forodwaith aux terres plus chaudes du Sud, au lieu de le séparer. Les Terres Désolées du Nord étaient enfin ouvertes à l'apparition de la vie - arbres et fleurs, hommes et bêtes.

3.2. LA TERRE SOUILLÉE

La purification de la souillure de Morgoth sur les Terres Désolées du Nord est un récit qui s'étend sur deux âges entiers du monde, tant le poison maléfique était puissant. Une fois la barrière des Montagnes de Fer rasée, la Maîtresse de la Terre Yavanna commença à exercer ses arts subtils sur la Terre Souillée, semant des graines sur le sol aride, appelant le soleil vivifiant là où l'ombre de la mort était étendue, faisant fondre la glace hostile avec le réveil du printemps. Pourtant, il n'était plus permis aux Valar de modifier le destin d'Arda en imposant directement leur volonté. Ils avaient forgé le monde, mais ils ne pouvaient plus interférer sur son cours naturel. Ainsi, le verdissement du désert du Nord ne pouvait être accompli sans l'aide des Elfes et des Hommes.

Le premier à participer à ce grand travail fut Thilgon, un Noldo de la maison de Finarfin. Il avait vaillamment combattu les forces de Morgoth pendant la Guerre de la Grande Colère, et sa haine pour le Noir Ennemi ne faiblissait pas. En effet, durant l'une des Guerres au Beleriand, le Noir Ennemi avait capturé son frère Hirgon et l'aurait même emprisonné dans les profondeurs d'Angband. Thilgon ne trouva pas son frère parmi les prisonniers lorsque les forces de l'Ouest les libérèrent des donjons de Morgoth. De même, Thilgon ne retrouva pas l'épée de son père dans les armureries d'Angband, alors que Hirgon avait été aperçu la

brandissant lors de sa capture. Pour ces raisons, Thilgon ne pouvait se prévaloir du pardon des Valar pour retourner en Aman… Pas encore. Pas seul. Il comptait chercher à travers tout le Forodwaith jusqu'à ce qu'il retrouve son frère et l'héritage de sa maison, quitte à en périr.

Près d'un demi-millénaire s'écoula avant que les tumultes de la glace et de la pierre ne s'apaisent suffisamment pour que le Premier-Né puisse poser le pied sans crainte sur le Forodwaith. Au cours de ces années, Thilgon vécut dans le Lindon voisin avec son épouse et sa fille, ainsi qu'avec d'autres membres de leur famille ; Thilgon partit ainsi avec ses compagnons à la recherche de son frère. Dans les années qui suivirent, Thilgon entreprit plusieurs incursions dans le désert de glace, explorant les anciennes ruines du royaume de Morgoth, mais toujours sans trouver quoi que ce soit.

Puis, un jour, Thilgon s'éloigna de ses compagnons et ne revint pas. Après plusieurs jours de recherche, ses compagnons le considérèrent comme perdu. Puis il apparut subitement au milieu d'eux, comme par magie. Une étrange lumière entourait son visage. Malgré la multitude de questions posées, Thilgon ne leur dit où il s'était rendu. Dans ses mains, il tenait ce qui semblait être des graines. Lorsque ses compagnons demandèrent ce que cela pouvait être, il répondit :

"Voici des *eridh echui*, des graines de l'éveil. Ce sont des cadeaux de Kementári et d'Irmo, provenant des champs de Yavanna et des jardins de Lórien."

Il continua :

"Oh, vous qui ne vous attardez que sur les maux passés qui ne peuvent être soignés, pensez aussi aux blessures présentes qui peuvent encore être guéries. Voyez ! Je vous donne des armes pour mener une guerre que vous pourriez gagner. Portez-les avec vous sur n'importe quel sol que vous foulerez."

Thilgon distribua les graines à ses compagnons, disant qu'ils devaient les planter partout où l'ombre de Morgoth souillait toujours la terre.

Puis Thilgon conduisit les Noldor au bord d'une grande faille dans le sol d'où s'élevaient des vapeurs rougeâtres mortelles, venant des feux souterrains. Ce trou béant fut nommé Le Puits de Morgoth par la suite, car il s'agissait en fait de la grande forge à la périphérie d'Angband, où Morgoth avait conçu des armes mortelles pour décimer les Elfes et les Hommes. Thilgon déclara que c'est là que son frère et de nombreux autres Noldor avaient été emprisonnés. Les compagnons de Thilgon étaient impatients de descendre dans la faille, jusqu'au bord du Lac de Feu, mais il les retint, en disant : "Nous devons d'abord remplir la mission qui nous a été confiée". Thilgon descendit alors dans le Puits de Morgoth, et commença à planter les graines sur les pentes, et ses compagnons firent de même.

Les graines germèrent rapidement, et devinrent des arbres, reconquérant ainsi la terre brûlée avec racines et branches, protégeant le mal sans nom qui se cachait en dessous, et Thilgon nomma ces arbres *Cembereth*, "Reine de la Terre", en l'honneur de Yavanna Kementári. Une fois leur tâche accomplie, Thilgon conduisit ses compagnons dans les bas-fonds, où les feux de l'enfer brûlaient sans faiblir. Là, au bord des Voiles Rouges, Thilgon trouva l'épée de son père, mais il comprit que son frère Hirgon était mort. En effet, alors qu'il prit l'épée dans sa main, Thilgon vit une immense bête noire rugissante s'élever du Lac de Feu. Un Balrog des Sous-Profondeurs !

La terreur s'empara des compagnons de Thilgon, mais ce dernier ne se laissa pas intimider par cette vision, et le défia en combat singulier, sachant qu'il marcherait bientôt à nouveau aux côtés de son frère et de son père au Valinor. Thilgon repoussa cette monstruosité dans le Lac, mais fut lui-même tué durant le combat. Ses compagnons portèrent son corps avec son épée jusqu'aux régions supérieures du Puits, et là, ils l'enterrèrent dans un tumulus, faisant ainsi office de sentinelle éternelle contre le mal d'ici-bas.

Puis, après avoir placé des protections magiques autour du Puits, les Noldor partirent avec tristesse, non seulement à cause de la disparition de leur chef bien-aimé, mais aussi parce que le secret des graines mystérieuses, et l'endroit où Thilgon les avait trouvées, semblait à jamais perdu. Pourtant, ils avaient conservé une graine, et lorsque leur compagnie retourna au Lindon, l'un d'entre eux la confia à la femme de Thilgon, Caraneth. Mais celle-ci, accablée par le chagrin de la mort de son époux, partit peu après pour les Terres Immortelles, confiant la graine à sa fille Óleth.

Bien qu'abattue par la perte de son père, la jeune Óleth ne comptait pas en rester là. Étant née au Lindon après la Guerre de la Grande Colère, elle ne ressentait pas la mélancolie des Noldor qui ont vécu les souffrances du Beleriand au point de vouloir abandonner la Terre du Milieu. Ainsi, Óleth désira ardemment apprendre où Thilgon avait trouvé la graine qu'elle possédait maintenant, car elle savait que la quête de son père était d'une grande importance, pour sa survie du monde. Ainsi, Óleth jura d'accomplir cette tâche et de finir la quête de son père.

3.3. LES BRUMES ÉTERNELLES

Plus de mille ans s'écoulèrent avant que la tâche de Thilgon dans les Terres Désolées du Nord n'arrive à son terme. Pendant ces longs siècles, Yavanna continua d'agir lentement mais inexorablement en Forodwaith. Le verdissement du Nord avait commencé alors que la glace et le froid immuable relâchaient leur emprise néfaste, la vie végétale s'installait, suivie à temps par les migrations animales. Douze siècles de soins avaient enfin rendu les vestiges du royaume de Morgoth habitables, mais ni les Elfes ni les Hommes n'avaient encore élu domicile dans cette région. Cela allait bientôt changer…

3.3.1. LA CHUTE DE L'EREGION

Partageant le désir de parcourir librement les vastes terres de la Terre du Milieu, Óleth accompagna Galadriel et Celeborn lors de leur départ du Lindon en D.A. 700, et les aida à fonder le royaume de l'Eregion au Sud-Est de l'Eriador. Là, dans la ville d'Ost-in-Edhil, Óleth acquit une grande sagesse dans les traditions des Noldor, devenant la dirigeante d'une communauté connue sous le nom de Heren Línatiéva, l'Ordre de la Voie du Silence. Lors des oraisons silencieuses, les mystiques de cette confrérie recevaient des visions envoyées par le Vala Irmo, Maître des Songes. Mais Óleth n'a jamais eu qu'une seule vision, celle de la graine que son père avait trouvée dans le Grand Nord. Son désir de trouver la tombe de Thilgon était fort mais, dans son cœur, Óleth savait que le temps n'était pas encore venu pour elle d'entreprendre cette quête, car elle pressentait que le voyage allait être chargé de chagrin et allait causer de grandes pertes.

L'Eregion tomba en l'an D.A. 1697. Le Seigneur des Ténèbres Sauron, ayant gagné la confiance des grands forgerons Elfes par tromperie, et ayant forgé l'Anneau Unique pour leur perte, attaqua leur royaume. Pendant deux ans, les Noldor défendirent vaillamment l'Eregion, mais furent finalement submergés par les armées du Mordor. Celebrimbor, le chef de ceux qui avaient accueilli Sauron parmi eux, et qui se repentait amèrement de son manque de jugement, tint bon et gagna du temps pour permettre à son peuple de s'échapper. Elrond du Lindon conduisit les survivants hors des ruines de l'Eregion, amenant la plupart d'entre eux en sécurité à Fondcombe ; mais l'arrière-garde de la compagnie de réfugiés, menée par Lindor d'Eregion, ne parvint pas à rejoindre Elrond.

Après avoir surveillé Fondcombe et avoir tenu Elrond à distance pour le moment, Sauron mit toutes ses forces à la poursuite de Lindor, car il était le frère de Celebrimbor, que Sauron haïssait le plus de tous les habitants de l'Eregion. Le Seigneur des Anneaux n'aurait de cesse tant que le corps sans vie de Lindor ne soit suspendu à côté de celui de Celebrimbor, "accroché à un poteau, transpercé de flèches Orques" (UT). Ainsi, la compagnie de Lindor, coupée du havre de Fondcombe, s'enfuit vers le Nord, vers le Forodwaith, et échappa à ses poursuivants dans ces terres désolées. Óleth, fille de Thilgon, était parmi eux.

3.3.2. DUEL DE CHANTS

Le Seigneur des Ténèbres confia l'élimination de Lindor à un bourreau des plus appropriés. Il s'agissait de Celebring, un Noldo renégat de l'Eregion que Sauron avait corrompu son âme sans relâche durant des décennies jusqu'à ce qu'il lui prête totalement allégeance. C'est par envie de la place de Lindor dans l'affection des forgerons Elfes que Celebring avait été influencé par les tromperies de Sauron, et maintenant, l'occasion de se venger était enfin arrivée. Celebring prit la tête d'un détachement de l'armée nordique de Sauron à la poursuite de la compagnie de Lindor, tandis que Sauron ravageait l'Eriador et tournait son regard maléfique vers le Lindon.

La chasse continua pendant presque deux ans. Aidé par la clairvoyance d'Óleth, Lindor évitait tous les pièges tendus par Celebring et ses sbires. Lindor était un maître des chants de pouvoir, à la manière de Finrod Felagund dans les temps anciens, et la puissance de son art était telle que Lindor était capable de déjouer les sorts de détection que Celebring avait appris sous la tutelle de Sauron pour retrouver ses ennemis, même ceux protégés par des enchantements. Par-delà les rivières gelées et la toundra aride, à travers les bois sombres et les rochers ombragés, jusqu'aux rivages de la Mer Abandonnée (connu sous le nom sindarin de "Thorenaer"), le fugitif s'échappait et le chasseur poursuivait sa proie.

Pris au piège entre la mer et leurs ennemis, Óleth lui conseilla de se tourner vers l'Ouest, risquant une traversée périlleuse des Ered Muil en hiver. Avec désespoir, Lindor accepta ce conseil, bien qu'il craignît le pire parmi les sommets dangereux. Mais le conseil d'Óleth n'était pas dénué de sens, car elle savait que quelque part au-delà de ces montagnes se trouvait le Puits de Morgoth et la tombe de Thilgon, son père, où ils pourraient trouver un répit et un sanctuaire jusqu'à la fin de l'hiver. Hélas, la décision de Lindor de passer par les Ered Muil était exactement ce que Celebring avait espéré. Il avait même anticipé les actes de sa proie. Lorsque la nouvelle lui parvint, le renégat Noldo sourit en lui-même, car il avait fait alliance avec Eloeklo, le démon du vent du Nord, pour détruire les fugitifs lorsqu'ils auraient pénétré dans les hautes sphères du domaine de cet esprit.

Les Ered Muil étaient mortels en hiver, même pour les plus courageux des Enfants d'Ilúvatar, et beaucoup des compagnons de Lindor périrent durant l'ascension. Pourtant, grâce aux conseils d'Óleth et à la force d'âme de Lindor, les Noldor gagnèrent enfin les hauteurs des cols enneigés, et purent contempler le Cap du Forochel au-delà. C'est à cet instant qu'Eloeklo attaqua les fugitifs comme un

ouragan, lançant sur eux des éclats de glace qui leur brûlaient la chair, et des vents tourbillonnants qui les jetaient du haut des précipices.

Voyant que ses compagnons ne pourraient pas résister à cet assaut, Lindor ordonna à Óleth de mener les survivants sur le flanc de la montagne pendant qu'il combattait le démon du col. Dans leur fuite, les Elfes entendirent Lindor défier et combattre Eloeklo en chantant, la créature maléfique hurlant et mugissant en réponse. La bataille dura jusqu'à tard dans la nuit, et les réfugiés Elfes, en sécurité en bas de la montagne, là où Eloeklo ne pouvait pas venir, virent des éclairs de lumière et de feu autour du col. Au loin, ils entendirent la voix de Lindor qui chantait triomphalement. Mais à leur torpeur, Eloeklo eut au final le dessus. Le corps gelé de Lindor se trouve encore là-bas…

3.3.3. LA VISION D'ÓLETH

Leur esprit brisé et leur endurance presque à bout, les Noldor se jetèrent sur le flanc de la montagne enneigée et pleurèrent la perte de leur chef ; mais à ce moment-là, Óleth reçut une vision qui l'avertit de ne pas prendre le chemin jusqu'au pied du col, car Celebring et ses chasseurs seraient sûrement à l'affût pour achever ceux qui avaient survécu au passage des montagnes.

Au lieu de cela, Óleth se sentait attirée par la voie la plus ardue : à travers les sommets sans fin des Aeglir Arvethed, et la route vers le Puits de Morgoth. Peu de Noldor étaient prêts à la suivre, et beaucoup ont rejeté la responsabilité de la mort de Lindor sur ses mauvais conseils. Pourtant le guérisseur Nestador leur rappela que Lindor lui-même avait nommé Óleth dans ses dernières heures pour qu'elle les dirige.

Les trois-quarts d'entre eux restèrent aux côtés d'Óleth et partirent avec elle et Nestador dans les régions inconnues et hantées des Aeglir Arvethed. Les autres descendirent de la montagne et périrent comme Óleth l'avait prédit, tués par les troupes de Celebring. Ce dernier en épargna quelques-uns pendant un temps pour qu'ils lui dévoilent les plans d'Óleth et des quatre-vingts autres survivants. En échange de cette information, Celebring récompensa ses anciens compatriotes par une mort rapide, leur épargnant les terribles tortures qui les attendaient dans l'un des camps de Sauron.

Toujours guidée par ses prémonitions mystiques Óleth continua à mener les Noldor survivants dans une véritable marche forcée au travers des montagnes sans chemin et de la Baie de la Désolation, et connurent l'enfer hivernal de la Toundra de Feu. Enfin, ils aperçurent à l'horizon la lueur rougeâtre du Puits de Morgoth. Malgré les odeurs nauséabondes, la chaleur qui s'en dégageait leur permit de survivre au froid extrême de l'hiver.

Alors que les Noldor se remettaient de leurs périples, Óleth descendit le Puits jusqu'au tertre de Thilgon et y planta la graine qu'elle avait conservée. Alors que la graine prenait racine et poussait, Óleth médita en silence, invoquant les noms de Yavanna et d'Irmo, afin qu'ils lui accordent la connaissance de la source des graines.

La prière d'Óleth fut exaucée.

3.3.4. LA FONDATION D'UICHITH

Avec la fin de l'hiver, Óleth rassembla ses compagnons devant la tombe de Thilgon. "Car Celebring connaissait notre destination avant que nous n'y arrivions et, aidé par les créatures maléfiques de cette terre, il ne faudra pas longtemps avant que nous ne soyons piégés à nouveau". Alors les Noldor se lamentèrent sur leur sort : "Comment pouvons-nous espérer nous échapper ? Comment pouvons-nous trouver la paix dans le royaume maudit de notre ancien ennemi ?"

Alors Óleth répondit : "Oui, nous foulons le royaume de Morgoth. Pourtant, bien que sa souillure puisse marquer la terre, elle ne peut pas éradiquer la mémoire d'Arda, qui a été promise aux enfants d'Ilúvatar par Yavanna Kementári dans les Profondeurs du Temps. Il existe un endroit, protégé par son pouvoir, qu'aucun mal ne peut toucher. En ce lieu, je conduirai tous ceux qui, avec moi, voudront achever la quête que mon père Thilgon débuta ici même, là où nous nous trouvons actuellement. Sa sagesse nous a sauvé de la mort de l'hiver. Rendons-lui la pareille en suivant son exemple, afin que d'autres puissent aussi vivre, et que la terre soit guérie définitivement du mal de Morgoth."

A ces mots les Noldor crièrent en cœur. Óleth les conduisit alors hors du Puits, traversèrent la Toundra de Feu en direction des Ered Rhívamar, les Montagnes du Bord du Monde. Passant par des passages secrets que sa clairvoyance lui révélait, elle amena les Noldor en sécurité dans une vallée fertile, enveloppée d'un éternel brouillard s'élevant des sources chaudes et minérales de Hithaelin, le Lac des Brumes. Ils y rencontrèrent une végétation aussi abondante que celle qui embellissait les pentes du Puits de Morgoth, et Óleth trouva ainsi la source des graines de Thilgon.

Les Noldor nommèrent la vallée *Uichith*, aussi connu sous le nom de Brumes Éternelles, et au centre du Lac des Brumes s'élevait un îlot qu'ils appelèrent plus tard *Tol Ely*, l'Ile des Visions. Car sur ce rocher, Óleth construisit une habitation où elle pouvait pratiquer le savoir mystique de l'Ordre du Chemin Silencieux. Óleth renomma son ordre *Cuiviémar*, la Loge de l'Éveil, parce que sa quête était de ramener au Nord le *Tuilë Yavannava*, la Source Primaire de Yavanna. En ce même printemps (D.A. 1700), les Noldor sanctifièrent Óleth, qui devint Maîtresse de la Loge. Mais à leur grand désarroi, Óleth prédit qu'elle ne resterait pas longtemps aux Brumes Éternelles, et peu après, sa prophétie se réalisa.

Pendant ce temps, avec la fin de l'hiver, Celebring avait levé son camp au pied des Ered Muil et la poursuite des Noldor reprit. Il était arrivé à la lisière du Puits de Morgoth et avait suivi leur piste jusqu'aux Ered Rhívamar, mais il ne pouvait pas trouver la vallée cachée. Óleth, prévenue de sa venue, demanda à Nestador de superviser la mise en place d'enchantements de bannissements aux abords de la vallée, comme ceux que les Noldor avaient utilisés en Eregion pour tenir Sauron en échec pendant près de deux ans. Connaissant bien ce secret, Celebring comprit rapidement la raison de son échec à localiser le havre d'Óleth.

Le renégat Noldo aurait pu déjouer ses défenses magiques, s'il avait eu le temps de concevoir ses propres contre-sorts, mais les événements dans le Sud l'ont contraint à abandonner la traque. L'année 1700 du Deuxième Âge marqua la défaite imprévue de Sauron en Eriador. La puissante flotte de Númenor surgit de l'Ouest, renforçant les derniers Elfes du Lindon qui tenaient alors la ligne du Lhûn contre les armées de Mordor. Sauron fut vaincu et réussit à fuir au Sud-Est de l'Eriador, là où ses forces étaient les plus conséquentes. Aussitôt, Sauron envoya des messages à Celebring avec l'ordre de retourner en Eregion avec son armée du Nord (qui encerclait alors toujours Fondcombe).

Celebring maudit cette nouvelle car elle anéantissait tout espoir de trouver les Brumes Éternelles ; mais il ne voulait pas partir sans faire le moindre mal à sa proie. Ainsi, avant d'obéir à l'ordre de son maître, Celebring réveilla par sorcellerie les Dragons endormis des Ered Rhívamar, les poussant à la folie contre les fugitifs nouvellement arrivés en ces lieux. Ces Vers de Morgoth avaient dormi pendant des années après la destruction d'Angband, et maintenant qu'ils étaient réveillés, leur appétit était féroce.

Les enchantements d'Uichith empêchant toute attaque de la vallée, et ne voyant pas les troupes de Celebring arriver, les Noldor ne voyaient pas de danger imminent venant de l'extérieur. Pour eux, leurs poursuivants avaient abandonné la traque. Ils devirent inattentifs aux dangers de l'extérieur, et ils payèrent cher cette erreur : près d'un cinquième des membres du Cuiviémar furent tués ou dévorés par les bêtes, et Óleth fut comptée parmi les victimes. Ni son corps ni son épée ne furent retrouvés, et les Noldor pensaient qu'ils se trouvaient maintenant dans l'antre ou dans le ventre d'un Drake.

Nestador succéda à Óleth comme Maître de la Loge et, après avoir pleuré la perte de leur dirigeante bien-aimée, il utilisa toutes ses connaissances en enchantement pour armer les Noldor contre les vers immondes, qui apprirent par la suite à craindre le nom d'Uichith. Repoussés mais nullement vaincus, les Dragons se retirèrent pendant un temps dans leurs repaires, dans une des branches montagneuses des Ered Rhívamar. Les Noldor rebaptisèrent alors cette partie *les Ered Úmarth*, les Montagnes du Malheur. C'était une victoire amère, mais avec le départ de Celebring et le retrait des Dragons, la Loge de l'Éveil pouvait enfin reprendre sérieusement la quête d'Óleth et de son père.

3.3.5. LA LOGE DE L'ÉVEIL

Sous la direction de Nestador, la sagesse et les traditions de l'ordre fondé par Óleth prirent forme et portèrent leurs fruits. Grand guérisseur par le chant, Nestador ajouta à la discipline de la Voie du Silence le Savoir de la Parole. Car, comme Lindor, Nestador croyait que, dans le chant, le guérisseur et l'enchanteur pouvaient puiser dans le pouvoir originel de l'Ainulindalë, le Chant de la Création. Le réarrangement d'Arda par le pouvoir du chant, combiné à la discipline du silence par laquelle les visions étaient reçues, accélérerait l'accomplissement de leur quête.

À cette fin, Nestador institua aux Brumes Éternelles des

rituels qui combinaient ces deux voies avec la tâche d'ensemencer le Nord. Grâce aux prières, un Parcours de Vision (un *olortië)* devait apparaître en rêve aux membres du Cuiviémar, et ces derniers devaient suivre le chemin une fois éveillé, et arrivé au bout du chemin, créer un chant magique personnel à partir des enchantements dont il avait connaissance, avant de revenir. Une fois achevé, chaque membre allait devoir graver son chant mystique en un lieu particulier qui allait être révélé plus tard par Irmo. Nestador convoqua le premier grand rite de chants sur Tol Ely au deuxième anniversaire de la fondation d'Uichith, et il révéla à tous les membres l'emplacement choisi par le Maître des Songes.

Il s'agissait du pic le plus septentrional des Ered Muil, dont la base s'enfonçait dans la Mer Circulaire. Au cours des siècles et des millénaires qui suivirent, les Noldor d'Uichith gravèrent cette montagne avec des chants magiques dont la composition évoluait au fil du temps, jusqu'à ce qu'elle soit finalement baptisée *Orod Certhas*, la Montagne des Runes.

Les mystiques croyaient que, lors de la dernière bataille à la fin des temps, les runes d'Orod Certhas résonneraient de toute la force et la sagesse des années de prière et de dévotion, et qu'à cet instant, tous les enfants d'Ilúvatar se joindraient à la musique des Ainur et contribueraient à maintenir l'harmonie face aux discordes de Morgoth, et que la Terre serait enfin guérie.

3.4. LES ANNÉES SOMBRES

La défaite de Sauron en Eriador s'est avérée être une bénédiction mitigée pour les Hommes de la Terre du Milieu. D'une part, la victoire de Númenor et du Lindon donna de l'espoir aux Peuples Libres, montrant que, unis, de grandes actions pouvaient être accomplies face à l'Ombre. D'autre part, la défaite du Seigneur des Ténèbres dans les régions côtières ne servit qu'à détourner sa soif de domination vers les terres hors de portée des flottes des Númenoréens et de leurs alliés Elfes. Sauron était affaibli, il est vrai, et un siècle entier allait s'écouler avant qu'il ne puisse retrouver sa puissance. Lorsqu'il la retrouva, tous les peuples de la Terre du Milieu, à l'exception de ceux qui vivaient dans les Terres de l'Ouest, allaient connaître quatorze siècles d'horreur et d'oppression. Ce fut les Années Sombres.

Au début, les Terres Désolées du Nord n'intéressa pas Seigneur des Ténèbres, car il était dépourvu de population (à l'exception des Noldor d'Uichith, dont il ne tenait pas compte). Paradoxalement, la négligence même de Sauron s'avéra être la principale raison de l'occupation de ces terres, car c'est toujours vers ces régions que se réfugiaient les Hommes qui cherchaient à échapper à la puissance croissante du Mordor. Avec le temps, et sans le vouloir, le Forodwaith fut inclus aux desseins funestes de Sauron.

S'il incombait aux arts subtils et aux enchantements des Elfes de nettoyer la terre de la souillure de Morgoth, les Hommes avaient aussi leur propre rôle à jouer dans la guérison du Forodwaith. Alors que les Enfants Second-Nés d'Ilúvatar revendiquaient la toundra, les plages, les rives des rivières et les vallées montagneuses, ils firent la guerre aux viles créatures de Morgoth qui hantaient encore le Grand Nord. Même au milieu de ces étendues désolées, les Elfes et les Hommes pouvaient s'allier et faire cause commune contre l'héritage de Morgoth.

3.4.1. DES AVENTURIERS NÚMENORÉENS

Les Númenoréens n'étaient pas étrangers aux rivages de la Terre du Milieu lorsque leur puissante flotte de guerre avait trouvé refuge au Lindon pour combattre Sauron. Depuis plus d'un millénaire, ces Dúnedain, les Hommes de l'Ouest, entreprenaient des voyages lointains vers les terres de leurs ancêtres, les anciens Edain qui avaient combattu aux côtés des Elfes lors de la Guerre de la Grande Colère. Les Valar leur avaient donné l'île de Númenor en récompense de leur loyauté inébranlable en ces temps sombres, et ils devaient y vivre en paix pour toujours. Mais les Númenoréens étaient nés sous l'étoile agitée d'Eärendil le Marin, et c'est dans la navigation et l'aventure que résidait leur plus grand plaisir.

Les Valar interdirent aux Dúnedain de naviguer jusqu'à l'extrême Ouest, où se trouvait la terre immortelle d'Aman, demeure des dieux dans Arda. Pour cette raison, les navigateurs de Númenor préféraient plutôt explorer toutes les côtes de la Terre du Milieu, et notamment celles du Forodwaith. Les légendes racontent qu'Aldarion, capitaine de la Guilde des aventuriers, a lui-même fait le tour du Cap du Forochel, cartographiant la moindre crique et le moindre bras de mer. Pourtant, à l'époque d'Aldarion, la terre s'était à peine remise du choc cataclysmique de la Guerre de la Grande Colère, Lindor avait péri dans le Puits de Morgoth (sa vision étant condamnée à être reportée jusqu'à la venue de sa fille Óleth plus de mille ans plus tard), et aucun peuple n'habitait encore la terre aride. Par conséquent, peu de Númenoréens sont venus au Forodwaith après les grands voyages d'Aldarion.

Cela commença à changer durant les siècles qui ont suivi l'expulsion de Sauron des terres de l'Ouest. Pour le meilleur ou pour le pire, les Númenoréens étaient de plus en plus présents en Terre du Milieu. Des colons vinrent s'installer sur les côtes de l'Eriador, et le grand port fluvial de Tharbad devint une grande cité prospère. La colonisation apporta avec elle de nouvelles bouches à nourrir et de nouveaux coffres à remplir. Les Númenoréens se souvinrent alors du voyage légendaire d'Aldarion vers "les ténèbres du Nord" et imaginèrent les richesses que ces terres lointaines pouvaient leur apporter.

Ainsi est née la grande tradition baleinière de l'Eriador. Pendant les mois les plus chauds de l'année, les solides proues Númenoréennes traçaient des pistes sur les vagues sans chemin du Forochel, à la recherche d'ivoire et de graisse. Avec le temps, les Hommes de l'Ouest ont établi le refuge d'Achrond sur l'une des îles à l'extrémité du grand

cap du Forochel. Les marins fatigués pouvaient y prendre un peu de repos avant de retourner chez eux dans le Sud ou, s'ils le souhaitaient, supporter l'hiver nordique à l'abri dans les habitations bien approvisionnées d'Achrond.

Peu de temps après que les Númenoréens aient repris contact avec le Nord, ils découvrirent qu'ils n'étaient plus les seuls mortels à fouler le Forodwaith : Les Hommes habitaient désormais les Terres Désolées du Nord. Les Númenoréens n'ont jamais su de quelle famille ou terre oubliée ils pouvaient être originaires, ni pendant combien de générations ils avaient vécu dans l'extrême Nord du monde. Pourtant, ils parlaient toujours du Grand Malin auquel ils avaient échappé, et les Númenoréens devinaient assez facilement à qui ils faisaient référence.

Sur les journaux de bord des navires Númenoréens de l'époque, les capitaines avaient nommé ce peuple mystérieux les "Fabricants de Perles", et c'est bien le nom sous lequel les Hommes du Forodwaith se souviennent d'eux : *Helmivalmistajat*, dans leur propre langue nordique. Ce nom rappelle leur talent exceptionnel dans la fabrication de petites perles en céramique, qu'ils appelaient *loitsuhelmet*. Les baleiniers Númenoréens qui avaient la chance de recevoir de telles perles en cadeau découvrirent rapidement que ces babioles possédaient d'étranges et merveilleuses vertus, bénéfiques à leur porteur : protection magique contre les fléaux du Nord gelé, ou enchantements pour aider le marin sur les eaux périlleuses du Forochel.

Les Númenoréens avaient une telle estime pour les travaux de ce peuple de pêcheurs apparemment primitif, qu'ils cherchèrent à enrichir leur art avec les connaissances de leur patrie pour la cuisson et le glaçage de perles, les rendant plus belles et plus puissantes. Ce qui est advenu de cet acte bien intentionné n'est pas clair, mais les indices glanés dans les registres de chasse à la baleine des Hommes du Cardolan indiquent qu'au cours des siècles suivants, les Fabricants de Perles sont tombés en déclin et ont disparu, ne laissant derrière eux que des ruines comme témoin muet de leur histoire.

3.4.2. LES INVASIONS URDOR

Bien que la présence des Fabricants de Perles au Forodwaith ait pu être éphémère, le simple fait de leur existence était insupportable pour Sauron, car ce peuple ne lui était pas soumis. Le Seigneur des Ténèbres tourna ainsi son regard vers l'extrême Nord. Il savait que si une poignée Hommes allaient réussir à lui échapper, la grande majorité allait rester et ils n'auront pas d'autre choix que de se plier à son pouvoir. En soi, il s'agissait d'une région insignifiante par rapport au reste de la Terre du Milieu, mais l'asservissement du Forodwaith coïncidait avec des desseins bien plus grands.

À plusieurs lieues à l'Est du Forochel, au-delà des limites les plus éloignées du Talath Uichel, s'étendait la lointaine terre d'Urd. Semblable au Forodwaith par son climat et son aspect, Urd s'étendait sur les rives d'une grande baie de la Mer Circulaire dont les eaux recouvraient la forteresse primitive de Morgoth, Utumno. Au début du deuxième millénaire du Deuxième Âge, les Hommes d'Urd, les Urdor (Urd. "Fils d'Urd", sing. Urdorn) étaient passés sous la domination d'un chef guerrier nommé Hoarmûrath. Enflammé par le désir d'être invincible au combat, il reçut alors un émissaire de Sauron qui lui offrit un Anneau de Pouvoir… C'est ainsi que naquit le sixième des neuf mortels transformés en Serviteurs de l'Anneau, les sbires les plus mortels de Sauron.

Le premier ordre du Seigneur des Ténèbres à Hoarmûrath fut de traquer et de réduire en esclavage tous les Hommes du Grand Nord qui refusaient de reconnaître Sauron du Mordor comme seul Dieu et Roi. Hoarmûrath appliqua le décret de son nouveau maître avec zèle et délectation. Cela entraîna de nombreux massacres et une partie de la population s'enfuit au-delà des frontières occidentales d'Urd, dans le Forodwaith. Les fugitifs venaient dans le Forochel et le Talath Uichel avec leur lot de lamentations et de récits sur l'horreur qui se poursuivait en Urd. Les sbires Urdor de Hoarmûrath et de Sauron furent nommés *Paheelliset*, le Peuple Vicieux, *Karhusoturet*, les Ours-guerriers, et *Rekijoukko*, la Horde-en-Traîneau.

Ces surnoms, ainsi que d'autres, décrivent bien l'ost de guerre Urdor, car ses chefs combattaient sur de grands traîneaux de guerre tirés par des ours des neiges voraces. La légende veut que ces bêtes soient en fait des esclaves changeurs de peaux, bien que cela soit vivement démenti par les Berninga du Forodwaith, plus connus dans le Sud à la fin du Troisième Âge sous le nom *Beornides*, (*voir chapitre 6.4*). Installée dans ces moyens de transport fantastiques, la horde d'Urdor entourait sa proie terrifiée. Descendant de leurs traîneaux de guerre, les chefs et leurs guerriers les plus féroces attaquaient le centre d'une ligne défendue tandis que des traîneaux plus petits, tirés par des chiens de guerre, chargeaient soudainement sur les flancs. Les sbires Urdor sans traîneau possédaient un mode d'attaque différent : ils glissaient sur la toundra enneigée au moyen de minces morceaux de bois attachés à chaque pied. Avec ces sukset (comme on les appelait), l'Urdor jouissait d'une mobilité inégalée dans le carnage et le massacre.

Les peuples qui ont fui la horde d'Urdor les ont nommés *Paheelliset* à juste titre, car après une bataille, tous les prisonniers qui n'étaient pas utiles comme esclaves - même les femmes, les enfants et les aînés - connaissaient une fin horrible dans une fosse aux ours. Dans celles-ci étaient logés les ours mangeurs d'hommes qui tiraient leurs traîneaux de guerre. Jusqu'à trente fosses de ce type pouvaient être préparées après une grande bataille. Les ours étaient raillés et frappés avec des lances jusqu'à ce qu'ils soient enragés, puis les prisonniers étaient jetés, sans armes, dans les fosses. Les spectateurs, qui assistaient à l'affrontement qui s'ensuivait, se moquaient de chaque détail de la lutte, depuis le temps que le prisonnier pouvait tenir jusqu'à la patte avec laquelle l'ours allait frapper. Si, par miracle, le prisonnier survivait à cette épreuve inhumaine, il était jugé digne d'être réduit en esclavage (un sort à peine pire que celui de la fosse aux ours).

A cette époque, les Hommes poursuivis par la Horde-en-Traîneau se réfugièrent dans le Forodwaith. Ils se donnèrent des noms en fonction de leur moyen de transport. Les deux peuples dont on se souvient par leur nom - peut-être les seuls à avoir survécu aux invasions Urdor - étaient les *Tanssijat* ou Danseurs, qui patinaient sur la glace avec des *luistimet*, chaussures en cuir épais fixées à des pièces lisses en os ou en ivoire, et les *Leveäjalat* ou Pieds Larges, qui bravaient le Nord avec des raquettes larges et plates en cuir épais fixées à un cadre en os ou en bois.

Les Leveäjalat fuirent vers le Sud-Ouest à travers le Talath Uichel jusqu'à l'extrême Nord de l'Eriador, s'installant sur les rives des rivières et des ruisseaux qui déversaient leurs eaux dans la Baie du Forochel. Ce choix reflétait sans doute le caractère de leurs terres ancestrales, car les Leveäjalat étaient habiles à la pêche et à la fabrication de bateaux. Il

témoignait également d'une compréhension des faiblesses de leurs persécuteurs, car la rareté relative de la glace et de la neige dans ces régions du Sud empêchait les membres de la Horde-en-Traîneau d'utiliser leur mode de transport habituel contre les Leveäjalat, sauf peut-être au plus fort de l'hiver.

Enragés par la nouvelle ruse de leurs proies, les Urdor abandonnèrent les assauts mobiles en faveur de batailles au corps à corps qui, même avec une force régulièrement renouvelée, étaient très difficiles à gagner. Rassemblés par un ennemi commun, les clans Leveäjalat changèrent leur nom en *Lumimiehet*, les Hommes des Neiges, que les Elfes et les Dúnedain appelèrent plus tard *Lossoth* dans leur langue sindarine.

Les Tanssijat ont choisi une voie différente pour échapper à la horde d'Urdor. En tournant vers le Nord-Ouest, ils sont entrés dans le cap montagneux du Forochel. Ici, ils se sont divisés en deux peuples distincts. Ceux qui se retirèrent aux extrémités les plus éloignées de la péninsule devinrent les *Jäämiehet* ou Hommes des Glaces (*Helechoth*, dans le langage des Elfes et des Dúnedain). D'autres Tanssijat cherchèrent refuge sur les grands icebergs pointus de la Baie du Forochel. Avec le temps, les refuges qu'ils ont créés sur ces îles flottantes se transformèrent en véritables citadelles - non plus seulement en refuges d'hiver, mais en habitations permanentes, pour qui la terre ancestrale n'était plus qu'un camp de chasse saisonnier. Ces habitants des icebergs devinrent un peuple de pêcheurs et de chasseurs de baleines, et se nommèrent eux-mêmes les *Merimetsästäjät*, les Chasseurs des Mers (*Aerfaroth*, en langue sindarine).

Dans leur fuite contre la Horde-en-Traîneau, les Tanssijat et les Leveäjalat trouvèrent de l'aide auprès d'alliés imprévus : les Elfes des Neiges, errants dans le Talath Uichel. Ceux-ci ne se contentèrent pas d'enseigner aux malheureux fugitifs les compétences nécessaires à leur survie dans le Nord glacé, mais ils partagèrent également avec eux leur sagesse et leurs connaissances spirituelles. Les Hommes ont ainsi mêlé ces connaissances à leurs propres croyances et concepts. L'influence des Elfes des Neiges est encore perceptible dans les traditions chamaniques des Lumimiehet et des Jäämiehet, ainsi que dans les traditions des Merimetsästäjät.

3.4.3. LES ELFES DES NEIGES

Les Elfes des Neiges du Talath Uichel étaient une famille de Nandor, récemment séparée de leurs frères Sylvains du Rhovanion, au Sud. Quelques siècles avant les invasions Urdor, ces Elfes avaient abandonné les forêts de la vallée de l'Anduin pour la toundra. La cause de cette séparation fut l'intrusion sur leurs terres du prince sindarin Oropher, qui revendiqua la royauté sur tout le pays des Nandor à l'Est de l'Anduin. En désaccord avec la prétention du Sinda Oropher, cette tribu de Nandor se retira vers le Nord par Dîn

Lhûg ou Den Lòke (S. "Fente [du] Serpent", " [du] Dragon" en noldorin), le large passage séparant les Monts Brumeux des Montagnes Grises à l'Est de Gundabad, et entra dans la toundra qui s'étendait au-delà. Ils étaient dirigés par un chef Sylvain nommé Galator, qui changea ensuite son nom en *K'elektor*, le Seigneur de la Glace. Ensuite, tous les membres de son peuple commencèrent à se désigner sous le nom de *Lossidil*, les Elfes des Neiges (*Losedhil* en langue sindarine).

En vérité, ce n'était pas la première fois que les Elfes des Neiges mettaient le pied sur le Talath Uichel. Alors que Yavanna insufflait les premiers murmures de vie dans les Terres Désolées du Nord, les terres les plus proches du Rhovanion commencèrent à fleurir, attirant les Elfes Sylvains lors de longues randonnées pendant les mois de festivals. Les Nandor étant aussi dévoués à Yavanna que les Noldor d'Uichith, ils apportèrent leurs soins au printemps éphémère du Nord, Et maintenant que l'Anduin était sous la domination d'un monarque de sang étranger, les Elfes des Neiges considérèrent le Forodwaith comme leur foyer et ne retournèrent pas au Rhovanion.

Bien que moins habitués à la compagnie des Hommes que les Elfes de l'Ouest, les Lossidil n'étaient pas hostiles aux mortels. Pendant des siècles, ils ont vécu dans une paix et une harmonie relative avec les Hommes du Nord du Rhovanion, qui vivaient comme eux en clans indépendants et qui ne devaient allégeance à aucun souverain. K'elektor ne cherchait absolument pas à les dominer ou à conquérir leurs terres, mais plutôt à façonner la glace de son propre territoire par la magie et l'enchantement. Et lorsqu'ils rencontrèrent les fugitifs Tanssijat et Leveäjalat, les Elfes des Neiges se lièrent rapidement d'amitié et s'unirent contre les maléfiques Urdor.

L'arrivée des Urdor obligea les Elfes des Neiges à se retirer, comme leurs alliés mortels, vers l'Ouest. Mais les Lossidil étaient de faibles guerriers et étaient peu nombreux, et avec un Anneau de Pouvoir en possession du grand chef Urdor, même l'immortel Premier-Né ne pouvait espérer résister à la Horde-en-Traîneau. Le peuple de K'elektor s'enfuit donc vers le Cap du Forochel, accompagnant la plupart des Tanssijat. Là, ils vécurent pendant de nombreux siècles en amitié avec les Jäämiehet et les Merimetsästäjät, ainsi qu'avec les Noldor d'Uichith, qui se réjouissaient de la présence d'autres membres de leur race dans cette terre lointaine et isolée.

3.3. LE DEUXIÈME CATACLYSME

33 siècles après que la Guerre de la Grande Colère ait donné naissance au Forodwaith, ce dernier allait être ravagé par un cataclysme d'une violence sans nom, détruisant une grande partie de ce qui avait été accompli par les Noldor d'Uichith. Ce nouveau désastre n'était pas né de la volonté des Valar, mais du jugement d'Ilúvatar lui-même. Cependant, le cataclysme ne s'est pas avéré aussi destructeur pour les terres du Nord que ce qu'il aurait pu l'être, car Ilúvatar reconnut le bien qui avait été fait dans le Grand Nord par Yavanna et ses fidèles qui voulaient épargner cette région. Mais, selon sa propre loi, Eru ne pouvait permettre qu'un quelconque acte d'un Vala ait un impact sur le destin d'Arda – tout du moins, pas avant la Fin…

3.3.1. LE NORD EN RUINE

Les Hommes de Númenor étaient devenus hautains depuis le jour de leur noble victoire sur Sauron en Eriador. Si beaucoup avaient fait allégeance à leurs créateurs, beaucoup d'autres se laissèrent corrompre par l'orgueil et l'envie, et sous la tutelle rusée de Sauron, Ar-Pharazôn le Doré, le dernier roi de Númenor, commit le plus odieux des sacrilèges : il brisa l'interdit des Valar et fit la guerre aux Terres Immortelles, pensant s'emparer du don d'immortalité par sa propre force.

Les Valar, confiant Arda à Ilúvatar, laissèrent le seul vrai Dieu décider de la sentence face à la folie d'Ar-Pharazôn. Ilúvatar répondit par une force terrible, séparant les Terres Immortelles de la Terre elle-même par une grande fissure dans la mer, et pliant la surface d'Arda en forme de globe - inaccessible aux vivants, sauf aux Elfes immortels, car c'est dans la Mort seulement que les Hommes étaient autorisés à quitter les cercles du monde.

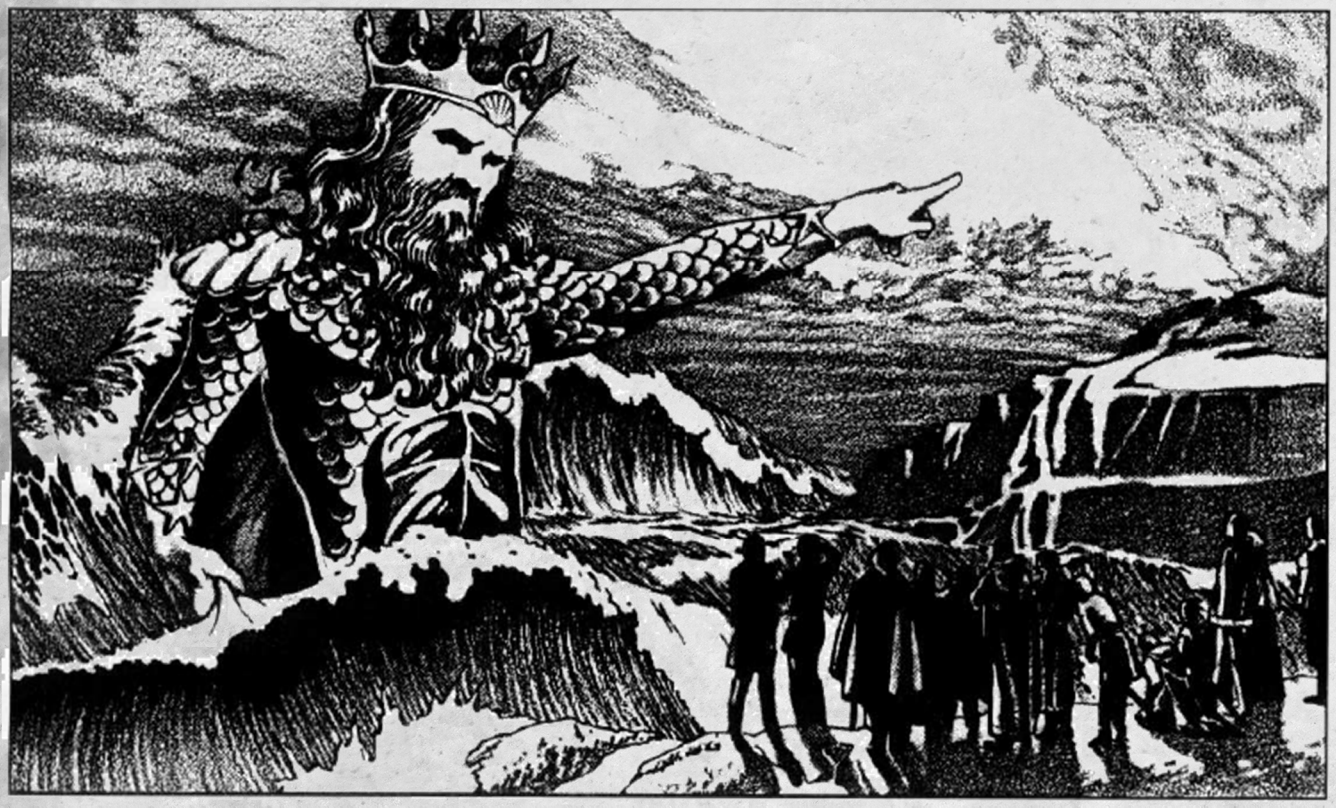
Cette transformation soudaine et violente de la forme même de la Terre a eu des conséquences terribles pour le Forodwaith, la plus septentrionale des terres. Comme il est écrit dans l'Akallabêth, " *Tous les rivages et les régions côtières du monde occidental souffrirent à cette époque de grands dommages, en furent transformés, car les mers envahirent la terre, des côtes s'effondrèrent, des îles furent englouties et d'autres émergèrent, des montagnes croulèrent et le cours des fleuves fut étrangement dévié* " (Sil.).

Pendant 25 ans, le Forodwaith semblait être revenu à son état originel, à peine habitable, comme dans les premiers siècles du Deuxième Âge. Cependant, Ilúvatar permit à Yavanna d'exercer pendant ce temps sa douce domination sur la terre pour la défense de tous les êtres vivants, de sorte que, bien que le chagrin et la douleur aient régi la vie des Hommes et des Elfes dans cette région, la vie et l'espoir ne furent jamais totalement éteints : le temps de la guérison allait venir.

3.3.2. LA LUMIÈRE DE L'ESPOIR

Yavanna n'était pas la seule Puissance à plaider la cause du Nord devant Ilúvatar. Ulmo, le Seigneur des Eaux, supplia également Eru. Les Elfes des Neiges avaient longtemps été le principal espoir d'Ulmo au Forodwaith, car en eux se trouvait son profond désir de voir les enfants d'Ilúvatar errer libres et heureux sur la Terre du Milieu, et de ne pas être tenté de rejoindre les Valar dans les Terres Immortelles.

Le Seigneur des Eaux était affligé par la destruction du



Désert du Nord causée par la sphérisation du monde, car elle avait privé de nombreuses Elfes du peuple de K'elektor de toute joie dans le pays, les poussant à quitter la Terre du Milieu pour toujours. "Pourquoi", dit-il, "le Premier-Né devrait-il souffrir pour les péchés du Second ? Et pourquoi tous leurs efforts pour la guérison de la terre devraient-ils être réduits à néant ? Devons-nous récompenser le bien par le mal ?"

Ilúvatar répondit à Ulmo : "Tu sais bien que le destin d'Arda est que certaines blessures ne peuvent être réparées avant que la Musique ne soit pleinement réalisée. Cependant, j'autoriserai cette faveur : pour raviver l'espoir dans le Nord, tu pourras toi-même rendre visite aux Premiers-Nés, et pour eux, tu pourras envoyer un signe de ta présence, afin qu'ils sachent que nous ne les avons pas abandonnés".

Ulmo fut heureux de la parole d'Ilúvatar, et réfléchit au signe qu'il pourrait créer pour encourager les Elfes et les Hommes. C'est alors que le Seigneur des Eaux se rappela comment, après que Morgoth ait détruit les Deux Arbres qui avaient autrefois éclairé le monde, les Valar avaient conçu le Soleil et la Lune pour restaurer la lumière et l'espoir dans le monde obscurci, et il pensa aussi aux Grandes Lampes, *Ormal* et *Illuin*, qui avaient illuminé Arda avant même que Yavanna ne donne naissance aux Arbres. Morgoth les avait également détruites, mais Ulmo savait qu'un éclat d'Illuin, la lampe du Nord, restait encore inviolé dans les profondeurs de la Mer Circulaire.

Ulmo récupéra ce tesson et, grâce à sa maîtrise de la mer, le fit s'élever au-dessus des eaux sur un grand pinacle de glace au sommet du monde, afin d'apporter un nouvel éclat au ciel du Nord. Cette lumière n'avait rien à voir avec les étoiles de Varda ou les vaisseaux du Soleil et de la Lune, car son éclat coloré s'écoulait lentement du tesson comme de délicats voiles rouges, jaunes, verts, bleus et violets, soufflés par une brise légère. Comme la Lune *Tilion*, l'illumination du tesson pouvait changer de forme, mais avec une plus grande variance que les phases habituelles de Tilion : avec des arcs vertigineux, des serpentins rapides, des rayons perçants et des draperies de lumière suspendues. Il ornerait ainsi les cieux du Nord.

Ulmo arriva alors sur la côte Nord du Forochel, où K'elektor et son peuple vivaient alors, et se révéla à eux. Les Elfes des Neiges furent d'abord terrifiés, car ils n'avaient jamais vu le Seigneur des Eaux dans toute sa grandeur divine, et ils croyaient que toutes les puissances du monde s'étaient maintenant retournées contre eux. Mais Ulmo parla, et leur demanda d'être en paix :

"Ne craignez rien, ô peuple des Teleri, troisième et plus grande famille des Premiers-Nés ! Je suis le Seigneur des Eaux sur lesquelles vos belles voix ont été entendues. Car en vérité, c'est dans l'eau que réside mon pouvoir, et qu'est-ce que le flocon de neige dont vous vous délectez, ou la glace que vos mains façonnent en œuvres d'une grande beauté, si ce n'est de l'eau que je maîtrise ?".

Le Seigneur des Eaux fit une pause, mais les Elfes des Neiges étaient encore trop remplis de crainte pour parler. Alors Ulmo continua :

"Vous avez beaucoup souffert de la transformation du monde, mais vous vivez, tout comme cette terre, car sa vie vous appartient. Ne doutez pas que les Valar vous protègent sous le regard d'Eru. Voyez ! Une nouvelle lumière s'est levée dans le Nord comme témoin de mes paroles. Dans cette lumière, laissez vos cœurs se reposer, et n'oubliez pas que vous restez des Enfants d'Ilúvatar, maintenant et à jamais. Ainsi ai-je parlé."

Et soudain, le Seigneur des Eaux disparut sous les vagues.

Pendant de nombreux jours, les Elfes des Neiges chantèrent

des louanges à Ulmo et Ilúvatar, et lorsqu'ils eurent terminé, K'elektor s'adressa à eux, leur disant qu'ils devaient entreprendre un voyage vers cette lumière, pour y trouver une demeure libérée de la peur et de la mort. Les Lossidil chantèrent leur joie, et K'elektor nomma la lumière *K'elekt'il*, le Rayonnement Glacé (*Helecthil*, dans le langage des Elfes Gris).

Le voyage des Elfes des Neiges vers le Helecthil fut long et difficile, car le Nord n'était pas exempt de dangers, naturels ou autres. Ils commencèrent leur périple en hiver, car en cette saison, la partie septentrionale des eaux d'Ekkaia était recouverte de glace. C'est ainsi que le premier des Enfants d'Ilúvatar posa le pied sur le Pays sans Terre, la masse gelée et immobile qui couronnait désormais le globe d'Arda comme un halo de glace. Pourtant, ils foulèrent sans crainte ce qui restait de l'Helcaraxë, car la lumière les attirait.

Lorsqu'ils se trouvèrent enfin au pied du sommet étincelant d'Helecthil, baignés de lumière, K'elektor déploya tous ses arts et ses enchantements, et avec les Lossidil, il commença la construction d'une magnifique cité de glace. Cette demeure, que les Elfes des Neiges appelèrent *K'eleklu*t, Fleur de Glace (mais que les Sindar et les Dúnedain connaissent sous le nom de *Helloth*), encerclait la base du pilier d'Helecthil, baignant jour et nuit dans son rayonnement. La tradition veut que le travail ait été si important qu'un yén complet (144 années du soleil) se soit écoulé avant qu'il n'atteigne la perfection, mais peu de gens, à part les Elfes des Neiges, ont pu voir cette merveille.

Tous les Lossidil ne restèrent pas à Helloth après sa construction. Beaucoup désiraient encore errer dans les terres, encouragés par les paroles d'Ulmo, mais la plus grande partie de leur famille choisit de rester là, ne descendant que rarement (voire jamais) du Pays sans Terre vers les régions de leur ancienne habitation. Ainsi, le Forodwaith fut dépossédé d'un peuple juste et sage. Les Noldor d'Uichith pleurèrent leur absence, et dans les traditions des Ystävät Talven, les Elfes des Neiges devinrent des êtres de légende.

3.6. LA PAIX MILLÉNAIRE

L'émergence d'Helecthil marqua le début de temps meilleurs pour le Forodwaith et ses habitants. Les cycles et les saisons du Nord, si violemment perturbés par le changement de monde, se rétablirent en accord avec les nouveaux rythmes monde. La Loge de l'Éveil reprit ses longs travaux. Les Urdor ne vinrent plus troubler les Ystävät Talven. Il en suivit plus de 13 siècles de paix relative.

La principale raison de ce calme sans précédent fut la victoire quasi totale de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes contre Sauron en l'an D.A. 3441, qui marqua la fin du Deuxième Âge et le début du Troisième. À l'exception des Elfes d'Uichith, qui combattirent sous les ordres de Gil-galad, Haut Roi des Noldor, aucun écho de la grande conflagration de l'époque ne parvint jusqu'aux terres oubliées du Grand Nord. Le centre de l'Histoire s'était déplacé vers le Sud, en Eriador, où les royaumes successeurs du Númenor perdu connurent une trop brève ère de pouvoir et de gloire.

Elendil, chef des Númenoréens qui restèrent fidèles à leur héritage et qui s'abstinrent du sacrilège d'Ar-Pharazôn, choisit les terres de l'Eriador pour en faire son domaine en l'an D.A. 3320. C'était l'Arnor, le royaume du Nord des Royaumes en Exil ; les fils d'Elendil fondèrent le royaume du Sud, le Gondor. Elendil absorba dans son royaume l'ancienne colonie Númenoréenne de Tharbad, dont les baleiniers embarquaient toujours vers le Nord pour sillonner les eaux du Forochel, comme leurs ancêtres l'avaient fait pendant les 15 derniers siècles.

Le royaume uni de l'Arnor perdura pendant près d'un millénaire. Cependant, en l'an T.A. 861, à la mort de son dixième roi, Eärendur, le royaume se fractura à la suite de luttes politiques intestines en trois principautés mineures – l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur - chacune dirigée par un descendant du roi défunt. À partir de ce moment, les rois de l'Arthedain commencèrent à s'intéresser aux terres du Nord qui s'étendaient à leur frontière septentrionale.

Dans le grand jeu de la rivalité, les rois du Cardolan possédaient un puissant avantage : des trois royaumes successeurs, ils étaient les seuls à posséder un port maritime - en fait, le seul port marchand important de tout l'Eriador. Cela signifiait qu'ils pouvaient prélever de lourds péages et tarifs sur les marchandises à destination (ou en provenance) de l'Arthedain et du Rhudaur. Amlaith, le premier roi de l'Arthedain, chercha à contourner ce handicap en établissant un port dans la Baie du Forochel. Des conditions météorologiques défavorables ont rapidement fait échouer ce projet. Néanmoins, Amlaith déclara un protectorat sur les Lossoth en T.A. 870, la première (et dernière) fois qu'une puissance territoriale étrangère revendiquait officiellement le Forodwaith au cours du Troisième Âge.

Comme tant d'autres évènements importants au Sud, cet événement n'a eu pratiquement aucun impact sur le Forodwaith ou ses peuples, car peu de choses ont été faites pour appliquer la proclamation, et elle a été rapidement oubliée. Cependant, une curieuse formalité de cette fiction juridique a réussi à survivre au règne d'Amlaith, et parfois même à se transformer en actes : le roi avait coutume d'offrir aux Lossoth des remèdes et des cadeaux de courtoisie portant un *eresselen*, une étoile à six branches qui marquait son porteur comme Ami de l'Arthedain.

Tout Losson qui présentait ce signe à un représentant du roi avait le droit de réclamer l'aide royale pour redresser un tort. Puisque les adversités rencontrées dans la vie quotidienne des Ystävät Talven avaient tendance à être plutôt paroissiales et banales, le roi de l'Arthedain pouvait bien se permettre les dépenses occasionnelles d'une telle assistance en échange du renforcement de son image de défenseur de tous les peuples de l'Eriador.

3.7. LE RETOUR DE L'OMBRE

La paix millénaire du Nord n'était pas destinée à durer. La Dernière Alliance avait vaincu le pouvoir du Seigneur des Ténèbres, mais n'avait pas réussi à éliminer Sauron pour de bon. Les Sages attribuèrent plus tard cet échec au refus d'Isildur de jeter dans le feu destructeur l'Anneau Unique, qui détenait le pouvoir de lier l'esprit de Sauron à Arda. Tant que l'Anneau subsisterait, l'ombre du Seigneur des Ténèbres continuerait à menacer le monde.

Heureusement, les Terres de l'Ouest bénéficièrent d'un répit de mille ans, pendant que Sauron récupérait secrètement sa puissance dispersée et reprenait forme. Cependant, en temps voulu, l'Eriador deviendrait le principal objet de sa malveillance, et le Forodwaith souffrirait de l'onde de choc. En effet, c'est à la frontière entre l'Eriador et les Terres Désolées du Nord que Sauron envoya son serviteur le plus mortel : le Seigneur des Nazgûl, que les habitants des deux pays connaissaient sous le nom de Roi-Sorcier, et c'est là qu'il fonda le royaume maléfique d'Angmar.

3.7.1. L'ARRIVÉE DU ROI-SORCIER

Lorsque le Seigneur des Nazgûl (connu aussi sous le nom de "Roi-Sorcier", ou "Morgul") entra secrètement en Angmar en l'an T.A. 1276, il trouva une terre propice à l'accomplissement de ses objectifs. Dans les premières années de ce siècle, de nombreux Dragons du Forochel furent réveillés, comme s'ils répondaient à un sombre appel. Ils s'envolèrent vers le Sud et assaillirent les Nains qui vivaient en Angmar. Les Orques et les Trolls se multiplièrent. Les hommes maléfiques d'Urd apparurent à nouveau sur le Talath Uichel, reprenant leur héritage de pillage et de massacre, depuis longtemps en sommeil. Le Roi-Sorcier acheva la désolation de ces terres l'année de son arrivée, en menant une armée d'Orques contre Carn Dûm, la dernière forteresse du peuple de Durin dans la région, déjà épuisée par les assauts des Dragons.

Tout cela se passa sans opposition significative de la part des royaumes successeurs de l'Arnor, trop préoccupés par des querelles intestines. Au moment où les Dúnedain étaient pleinement conscients de la menace qu'il représentait, le Roi-Sorcier avait déjà établi son royaume et complotait pour entraîner leur chute. Une guerre ouverte éclata en l'an T.A. 1301, et la principale forteresse frontalière de l'Arthedain, Minas Eldanaryaron, tomba en ruines en T.A. 1325. Les Dúnedain avaient pris conscience trop tard, et ils allaient payer cher leur négligence dans une lutte sanglante qui dura six siècles.

La guerre des Citadelles, ce conflit initial qui a transformé la frontière de l'Arthedain en un No-Man's Land (S. "En Udanoriath"), une terre inhabitée et déchirée par les combats, continua au Forodwaith même. Depuis l'établissement de son royaume un quart de siècle plus tôt, le Roi-Sorcier s'était efforcé en vain d'obtenir l'allégeance des habitants du Talath Uichel, qui formait désormais sa propre frontière Nord. Les Lumimiehet, ne possédant aucune notion de royauté, reçurent ses émissaires avec la même indifférence que leurs ancêtres avaient manifestée à l'égard des prétentions d'Amlaith. Il y avait même une colonie dont les habitants refusaient catégoriquement de traiter avec "les esclaves de Carn Dûm", et ce fut considéré comme un acte de défi que le Roi-Sorcier pouvait difficilement ignorer.

Il s'agissait des Berninga, des Hommes du Nord farouchement indépendants qui avaient été chassés des vallées de l'Anduin dans la tourmente qui avait précédé l'arrivée du Roi-Sorcier. Sous la direction de leur chef Bernabalth, ces audacieux frontaliers avaient établi pour eux-mêmes une forteresse sur les rives de la rivière Everhir, à peine 30 lieues au Nord de Carn Dûm. Incapable de contraindre les fiers Hommes du Nord à se soumettre, le Roi-Sorcier envoya une armée d'Orques et de guerriers en traîneau pour ravager la colonie en T.A. 1304.

Pendant le siège qui s'ensuivit, Bernabalth envoya à ses alliés Lumimiehet de nombreux appels à l'aide, mais aucune réponse ne fut donnée, et la forteresse fut en flammes. Un puissant chaman parmi les Lumimiehet, tombé sous le charme du Roi-Sorcier, dissuada son peuple de venir en aide à ses amis assiégés. Pour leur propre défense, les descendants de ces Lumimiehet affirment que, même si leurs pères avaient maintenu leur alliance, leur force n'aurait pas été d'un grand secours face à la puissance d'Angmar. Les sinistres Berninga sont indifférents à de tels arguments, mais gardent dans leur cœur les derniers mots de Bernabalth, leur seigneur déchu :

"Si moi et les miens ne pouvons vivre ici en paix, alors personne ne le pourra. Si ma maison tombe, elle entraînera toutes les autres avec elle. Que les lâches prennent garde, car le loup à ma porte les dévorera bientôt, eux et tout ce qui leur appartient. Que leurs terres restent désolées jusqu'à ce que Bernastath soit reconstruit."

Les paroles de Bernabalth ne tardèrent pas à se vérifier, car les troupes Orques d'Angmar, dans une orgie de violence et de conquête, quittèrent les ruines de la forteresse pour se diriger vers l'Ouest, dans la toundra voisine, massacrant de nombreux Lumimiehet, y compris le chaman qui avait refusé d'aider leurs alliés, et laissant les régions supérieures de l'Everhir désolées. C'est ainsi que le Roi-Sorcier provoqua l'éloignement de peuples qui auraient pu trouver la force de résister aux incursions d'Angmar en s'unissant. Pourtant, le destin de Bernabalth servit d'avertissement à tous les peuples libres du Forodwaith, réduisant à néant l'espoir du Roi-Sorcier de trouver de nouvelles recrues parmi les hommes de ces terres. Et heureusement pour eux, la colère du Seigneur des Nazgûl se détourna du Forodwaith, pour se consacrer principalement à la destruction des Dúnedain.

3.7.2. LES FLÉAUX D'ANGMAR

Les atroces fléaux que le Roi-Sorcier lança contre les Dúnedain au cours de sa campagne de six siècles (épidémies, malédictions et maladies) eurent peu d'effet sur le Forodwaith, car ils étaient destinés aux climats plus chauds de l'Eriador. De tels fléaux ne survivaient pas bien dans le froid du Grand Nord, et la nature insulaire de la colonie d'Ystävät Talven créait de formidables barrières contre leur transmission. Même la Grande Peste de l'an T.A. 1636, plus dévastatrice que n'importe quelle sorcellerie, n'a pas réussi à se propager au-delà du Lódalf.

Malgré tout, les peuples du Forodwaith souffrirent des maux d'Angmar. La horde d'Urd, longtemps reléguée dans le domaine des légendes anciennes, revint à nouveau, en chair et en os, sous les yeux des Lossoth, terrorisés. N'ayant pas réussi à s'assurer la loyauté de ses voisins du Nord, le Roi-Sorcier invita Hoarmûrath à installer une colonie de guerriers Urdor dans les vallées des Montagnes septentrionales d'Angmar. Il les utilisa comme troupes et éclaireurs des terres enneigées, donnant à leurs chefs la permission d'attaquer et de piller le Forochel et le Talath Uichel à leur guise. Bien que les guerriers en traîneau de cette époque ne soient pas aussi nombreux que les Rekijoukko d'autrefois, le Roi-Sorcier les subventionnait en leur fournissant des armes, des armures et des fournitures provenant de Carn Dûm. Tout au long des siècles de domination d'Angmar, la Horde-en-Traîneau fit des incursions destructrices jusqu'à la Toundra de Feu à l'Ouest.

La présence d'Angmar et de son seigneur provoqua une onde de choc sur terre et en mer. Les Dragons des Ered Úmarth se réveillèrent et traquèrent dans les plaines et les montagnes. Les redoutables baleines démoniaques chassèrent à nouveau les eaux d'Ekkaia, prenant même la vie de K'elektor et faisant fuir les baleiniers qui osaient encore s'approcher de la Baie du Forochel en ces temps sombres. Plus terrible encore, des morts-vivants apparurent au sein des Ystävät Talven. Sa source ne fut jamais identifiée avec certitude, mais les Sages pensèrent plus tard que le Roi-Sorcier, dans sa ruse cruelle, avait trouvé un moyen de souiller les "perles de sortilèges" que les chamans Ystävät Talven utilisaient dans leur rituel quotidien, infectant ces anciens artefacts avec une malédiction similaires aux lames de Morgul brandies par les Nazgûl, transformant peu à peu leurs victimes en esclaves morts-vivants.

Mais le fléau le plus grave, et de loin, était le pouvoir mystérieux du Roi-Sorcier sur le temps. Maintes et maintes fois, le Seigneur des Nazgûl appelait la glace et la tempête hivernales sur l'Eriador. Ces froids insupportables qu'il invoquait depuis les hauteurs des Ered Muil ou de la Mer Circulaire étaient tels que tout ce qui était mortel dans le Forodwaith (hommes, animaux et plantes) en subissait leurs morsures, sans distinction. Les Noldor d'Uichith firent tout ce qui était en leur pouvoir pour soigner les victimes, mais ils se trouvèrent totalement impuissants face aux sorcelleries du Roi-Sorcier. Car ceux-ci concernaient le royaume de leur plus grand ennemi : le Démon du Vent du Nord et ses

légions - Eloeklo, le Fléau de Lindor. Une fois de plus, les efforts de la Loge de l'Éveil furent contrés. Aucune force dans les hauts cercles du monde n'avait désormais le pouvoir d'endiguer l'avancée apparemment immuable de l'Ombre. Un tel espoir ne pouvait venir que d'au-delà d'Endor.

3.7.3. LES LARMES DE YAVANNA

Même avant la naissance d'Angmar, les Valar savaient que Sauron n'avait pas été complètement vaincu sur Arda. Pourtant, depuis la chute de Númenor, les Valar étaient plus répugnés que jamais à intervenir directement dans les affaires du monde, car par leur propre choix, ils avaient confié Arda à Ilúvatar, et dans son jugement, l'Unique avait séparé la Terre du Milieu des Terres Immortelles d'Aman. Néanmoins, Manwë estima qu'il était toujours permis aux Valar d'envoyer dans le monde des émissaires qui aideraient et encourageraient les Enfants d'Ilúvatar contre le retour de l'Ombre.

Ainsi vinrent les Istari, les Magiciens, comme les appellent les Hommes. Ils étaient au nombre de cinq, chacun étant dévoué au Vala ou Valië qui l'avait envoyé. De ces cinq, le messager de Yavanna était Aiwendil (connu sous le nom de Radagast), et comme elle, il s'occupait spécialement des êtres vivants d'Arda : oiseaux et bêtes, arbres et fleurs, et la terre qui leur donne vie. Aiwendil connaissait bien le désir de sa dame pour la guérison du Forodwaith, et lorsqu'il perçut que les Noldor du Cuiviémar faiblissaient dans leur quête à cause de la grande puissance du Roi-Sorcier, il voyagea aux Brumes Éternelles et vint parmi eux.

Sa venue fut un soir de printemps de l'année T.A. 1640. Pendant de nombreuses nuits, Nestador, Maître de la Loge, avait eu une vision récurrente : un vieux vagabond de forme mortelle, vêtu d'une robe rousse, voyageant vers l'Ouest à travers la Toundra de Feu, son visage altéré, tourné vers les Ered Úmarth, et les Brumes Éternelles qui se trouve au-delà. C'est ainsi que l'étranger fut accueilli au seuil la vallée d'Hithaelin. Il fut amené sur l'île de Tol Ely comme un invité de marque. Nestador salua Aiwendil en chantant l'invocation sacrée de Yavannacanwa :

Cuita i tári :
Tumbussë, tauressë,
Nandessë, orontessë
Ar ampity' olvassë erumessen,
Laicatala Ninquinóressen.
Tulë yassë antirna ná
Ar úantirna,
Cuita i tári.

La reine se réveille :
Dans la vallée, dans le bois,
Dans le vallon, dans la montagne,
Dans la plus petite croissance dans les endroits désertiques,
Mettre du vert dans les Terres Blanches.
Apparaître là où on la cherche
Et imprévue.

La reine se réveille.

Alors Aiwendil chanta en réponse :

Canë i tári :
Ou hatul' eäri
Yaitala maiwinen
Laurelassen súrinen
Celvaron nurrulenen
Fernelassë-lantanen
Salquëa partanna.
La reine appelle :
Par les mouettes qui gémissent
Au-dessus des mers déchirées,
Par la brise au milieu des feuilles dorées,
Par les aboiements de la bête,
A l'automne de la feuille de hêtre,
Sur le gazon,

Ar úlamanen
Lossenúr' erumessen,
Talmassen naulenen
Voronwa hrávanen,
Canë i tári.

Et dans le silence
Dans les étendues enneigées,
Dans la gueule du loup
Dans la toundra,
La reine appelle.

Puis tous les Noldor chantèrent à l'unisson :

Nai coilë aluva
Lótepelessë Tário !

Que la vie s'épanouisse
Dans le jardin de la Reine !

Un silence s'ensuivit alors que tous prenaient place dans la grande salle de l'île. Puis Nestador prit la parole :

"Oh Grand Maître, il est clair que tu viens de Kementári, car tu connais les mots sacrés. Quel message délivres-tu la Maîtresse de la Terre ?"

Aiwendil répondit : "Pendant trente-trois yéni et plus, tu as suivi le chemin de la vision d'Óleth, la guérison de la Terre Souillée. Libre de partir vers l'Ouest, vous avez préféré servir Yavanna sur Arda, là où elle ne peut plus marcher, afin que la source de sa promesse puisse un jour se réveiller. De tous les enfants d'Eru, vous, Oh peuple du Cuiviémar, êtes les préférés à ses yeux."

Alors Nestador dit : "Mais Grand Maître, tout ce pour quoi nous avons travaillé se fane maintenant sous l'Ombre. Comment pouvons-nous résister et faire reculer des maux tels que ceux-ci ?"

"Rappelle-toi la Valaquenta," dit Aiwendil en s'adressant à Nestador. "Que dit-elle sur Yavanna Kementári ?"

Nestador se rappela et chanta doucement les mots qu'il avait appris à Valinor, à la lumière des Deux Arbres : "Ceux qui l'ont vue se dresser comme un arbre sous le ciel, couronné

du Soleil, et de toutes ses branches s'est répandue une rosée d'or sur la terre stérile, et elle se teint de vert…"

Pourtant, alors même que Nestador prononçait ces mots, il tomba en transe, et toute la loge avec lui. Alors les Noldor virent un *olortië*, un Parcours de Vision tel que leurs esprits avaient l'habitude de voir dans un repos éveillé. Dans leur vision, un chemin menait de la rive fumante d'Hithaelin à travers les creux boisés des Brumes Éternelles, et trouvait sa fin au sommet d'un monticule herbeux surplombant la vallée. Puis la vision s'estompa, et Nestador et les Noldor autour de lui revinrent du royaume obscur d'Irmo. Ils s'aperçurent qu'Aiwendil n'était plus là.

Puis Nestador demanda aux Noldor de le suivre sur le chemin vu en rêve, et là, sur la colline, ils trouvèrent Aiwendil qui les attendait. "Venez !" dit-il. "Voyez ce que le Maître des Songes vous a révélé en rêve."

Nestador s'approcha. Sur l'ordre d'Aiwendil, il commença à creuser le sol, écartant le gazon de ses mains, et fit sortir de terre un objet étrange. Au début, il semblait s'agir d'une pierre, mais en nettoyant sa surface, Nestador vit que dans sa masse dorée et translucide étaient logées des choses autrefois vivantes : une fleur, une feuille, un brin d'herbe.

Alors Aiwendil parla : "Voici l'un des yavanníri, les larmes de Yavanna, la rosée d'or répandue sur la terre stérile !"

Craintifs, les Noldor restèrent muets, puis Nestador interrogea enfin Aiwendil : "Dis-nous, Grand Maître, ce que cela signifie."

Aiwendil demanda aux Cuiviémar de s'asseoir sur l'herbe et il commença à leur raconter l'histoire des yavanníri : "Le dernier acte de Kementári en Terre du Milieu se produisit dans les jours qui suivirent la Grande Bataille que vous appelez la Guerre de la Grande Colère. En ce temps-là, avant que l'armée des Valar ne parte victorieuse pour Aman, pour ne jamais revenir sur les terres des mortels, Yavanna vint en Terre du Milieu et marcha seule au milieu des ruines des Montagnes de Fer, contemplant avec chagrin la désolation de la terre. Et elle pleura, car son pouvoir n'était pas encore assez fort pour effacer le souvenir du mal de Morgoth ; mais ses larmes d'or, tombant sur la terre stérile, se figèrent à son contact. Puis la Maîtresse de la Terre se détourna et ne revint pas.

"Mais voilà ! Par vos travaux depuis des décennies, vous avez réussi à guérir la terre souillée dans la mesure de vos moyens, et cela n'a pas été en vain, car par vos propres mains, les terres sont enfin suffisamment libérées de l'emprise de Morgoth pour que le pouvoir endormi des yavanníri puisse encore s'éveiller et que l'Ombre soit contrecarrée."

Puis les membres du Cuiviémar chantèrent des louanges à Kementári pour sa sagesse, et à Irmo pour la leur avoir révélée ; mais Nestador supplia Aiwendil : "Si tes paroles sont vraies, Grand Maître, enseigne-nous ce que nous devons faire pour que ces choses se réalisent."

Aiwendil répondit : "Toutes les compétences nécessaires à l'accomplissement de cette quête, vous les possédez déjà. Óleth vous a instruit dans les voies d'Irmo, et le Maître des Songes vous enseignera le chemin, comme il vous a révélé aujourd'hui la première larme."

Puis Nestador demanda : "Mais combien y a-t-il de larmes, et comment leur pouvoir pourrait-il être débloqué une fois qu'elles sont trouvées ?".

"Les yavanníri sont nombreux, mais pas innombrables," dit Aiwendil. "Vous connaîtrez leur nombre par ce signe : quand un mal ancien se lèvera à nouveau et se déclarera ouvertement au monde, ce jour-là, la dernière larme sera trouvée, car cette quête sera votre dernier et plus grand travail au nom de Kementári en Terre du Milieu, et quand elle sera accomplie, la Maîtresse de la Terre vous demande de retourner à l'Ouest, pour recevoir d'Irmo le repos et la paix pour tout ce que vous avez accompli."

Puis, se tournant vers tous les Noldor, Aiwendil leur dit : "Vous devez rassembler les yavanníri aux Brumes Éternelles, à Tol Ely. Quand cela sera accompli comme je l'ai prédit, vous chanterez le Grand Chant de l'Éveil, intégrant dans ses mélodies le long récit de vos travaux, comme vous

l'avez inscrit sur les pentes d'Orod Certhas. Alors votre quête sera terminée."

Aiwendil prit alors congé de Nestador, disant qu'il avait d'autres soucis à régler dans ce monde. Il ne revint jamais aux Brumes Éternelles. Ainsi commença la grande tâche du Cuiviémar dans les Terres Désolées du Nord. Les Noldor possédaient enfin un pouvoir que ni le Roi-Sorcier ni aucun héritage de Morgoth ne pouvait renverser. Treize siècles allaient suivre avant que la prophétie d'Aiwendil sur la découverte de la dernière larme ne se réalise.

3.8. LES ANNÉES DU DÉCLIN

La tyrannie d'Angmar continua à troubler l'Eriador et les Terres du Nord pendant encore trois siècles après la visite d'Aiwendil aux Brumes Éternelles, la Loge de l'Eveil poursuivant tranquillement sa quête. La fin du royaume du Roi-Sorcier survint en T.A. 1975, après ce qui semblait être l'heure de sa victoire finale sur les Dúnedain. Une armée d'Elfes du Lindon, rejointe par une grande force du Gondor au Sud, vola la victoire au Roi-Sorcier en une seule bataille. Comme dans toutes les grandes guerres du passé auxquelles les Elfes ont pris part, Nestador a envoyé une compagnie de guerriers mystiques pour combattre sous la bannière du Lindon ; mais de leur côté, les membres de la Loge de l'Éveil ont considéré le conflit comme une diversion à leur véritable combat : récupérer les larmes de Yavanna pour l'Heure de l'Éveil.

L'un des récits les plus tragiques associés à la chute d'Angmar est la mort d'Arvedui, dernier roi de l'Arthedain. Sa capitale de Fornost étant en ruines, Arvedui abandonna les Coteaux du Nord et fuit les légions du Roi-Sorcier avec quelques compagnons, emportant avec lui les précieux palantíri, les Pierres de Vision de Fornost et d'Amon Sûl. Traversant le Lódalf au milieu de l'hiver, Arvedui parvint, aux rivages du Forochel au prix de nombreuses aventures, et c'est là que se produisit la dernière rencontre entre les Lossoth et les rois de l'Arthedain. Le roi fugitif resta chez les Ystävät Talven pour l'hiver, jusqu'à ce qu'un navire puisse être envoyé du Lindon pour le secourir par la mer. Hélas, bien que le Roi-Sorcier ait quitté le Nord, son aura maléfique semblait perdurer, car une soudaine et violente tempête de glace coula le navire d'Arvedui. Les irremplaçables palantíri disparurent avec lui. Pourtant, par un heureux hasard, le roi avait confié l'anneau de Barahir, l'insigne de sa maison, à ses hôtes avant son embarquement. Cet anneau fut racheté plus tard par les héritiers d'Arvedui. Ces derniers errèrent en Eriador après l'effondrement de leur royaume durant des décennies, puis furent accueillis à Fondcombe. Plus trad Aragorn II, le plus grand héros mortel de l'époque issu de cette lignée à la fin du Troisième Âge, recevra cet anneau en héritage.

Les siècles qui suivirent la chute d'Angmar furent connus comme étant les "Années du Déclin", car la puissance et la sagesse des Terres Sauvages diminuèrent progressivement : le royaume de l'Arthedain n'était plus, et l'Eriador, déchiré par la guerre, était désolé. Pourtant, au Forodwaith, les choses étaient tout sauf calmes. Eloeklo et sa Horde du Vent apprirent que les Noldor poursuivaient toujours la quête du Cuiviémar, et ils comprirent que cela allait entraîner leur perte. Ainsi, tous les Esprits Maléfiques commencèrent à s'opposer aux Noldor, ce qui déclencha une guerre féroce qui transforma les Terres Désolées du Nord en un champ de bataille surnaturel d'une ampleur colossale. La Guerre du Vent débute.

Par deux fois au cours de ces années, les combats à grand renfort de magie et d'enchantements étaient tels que toutes les terres de l'Ouest subirent des répercussions dévastatrices : en Eriador, au Gondor et au Rhovanion, on se souvient du Long Hiver (T.A. 2758-2759) et du Rude Hiver (T.A. 2911-2912), au cours desquels de nombreuses vies furent perdues à cause d'un froid exceptionnel descendu du Nord. Ces deux périodes correspondent au deux Guerres du Vent qui se déroulent dans le Forodwaith. Heureusement

pour les habitants du Sud, les deux fléaux se sont dissipés en l'espace d'une seule année et n'ont pas tenté ces Esprits Maléfiques à descendre dans les régions méridionales.

Les Noldor des Brumes Éternelles se montrèrent indomptables, leurs cœurs enflammés par l'espoir de la prophétie d'Aiwendil. Ils cherchèrent toujours les visions d'Irmo, méditant, voyageant, déterrant les yavanníri et plantant à leur place les eridh echui, suivant les traces d'Óleth et de Lindor. À chaque larme trouvée, les chants magiques d'Orod Certhas devenaient de plus en plus puissants. Les Noldor purent ainsi poser des enchantements offensifs très puissants contre la Horde du Vent, la repoussant vers les montagnes éloignées et inhabitées, loin des habitations des Hommes.

Enfin, le jour prédit par Aiwendil arriva : en l'an T.A. 2951, le Seigneur des Ténèbres Sauron revint au Mordor, prononçant son propre nom face aux peuples terrorisés de la Terre du Milieu. Même les Noldor d'Uichith furent stupéfaits, car ils ne le connaissaient pas jusqu'à cet instant. Nestador déposa la dernière larme de Yavanna sur l'âtre de la hutte de Tol Ely et convoqua le Cuiviémar en disant :

"Voici venu le conflit final de cette ère, dans lequel notre quête sera accomplie et le Nord sera enfin délivré des crimes de Morgoth contre Yavanna. Arda doit rester soumise au Mal - tel est son destin - mais plus jamais ce Mal ne pourra se rassembler en un seul point. Ainsi dans sa chute, Sauron sera dispersé jusqu'à la Fin des Temps."

3.9. LA GUERRE DE L'ANNEAU

La guerre qui devait provoquer la chute prophétisée de Sauron n'éclata que 77 ans plus tard. Au cours du calme précédant la tempête, les membres du Cuiviémar entamèrent le Chant du Réveil, le grand rituel qui libérerait le pouvoir endormi de Yavanna pour restaurer le Forodwaith à son état naturel - tel qu'il aurait pu être autrefois, si Morgoth n'avait pas soulevé les Montagnes de Fer et tourmenté la terre de sa volonté destructrice. Le nombre de yavanníri était au total de 68, et les rituels de chant pour chacun d'eux nécessitaient le passage d'un *coranar* complet, une année de soleil. À l'issue de chaque cérémonie, la larme se dissolvait sous forme liquide puis gazeuse, et s'élevait de Tol Ely et du Lac des Brumes, se dispersant dans les airs du Forodwaith, apprivoisant ses froids, chassant la Horde du Vent, ou se déposant sur la terre gelée, faisant jaillir une vie nouvelle, lavant la malédiction de Morgoth, forçant ses créatures à retourner dans les Sous-Profondeurs (aussi appelées *Les Abîmes*).

La Guerre de l'Anneau commença en Eriador, mais se déplaça vers le Mordor. Le Forodwaith ne prit ainsi pas part activement à la grande lutte de l'époque. Pourtant, la victoire du Cuiviémar coïncida, comme l'avait prédit Aiwendil, avec la chute du Seigneur des Ténèbres. Le troisième jour de Gwirith, en l'an T.A. 3019, l'Anneau Unique fut détruit et l'esprit de Sauron quitta Arda pour toujours.

Huit mois plus tard, le dernier refrain du Chant de l'Éveil fut chanté aux Brumes Éternelles. Les Peuples Libres des Terres Désolées du Nord connurent l'hiver le plus doux qu'ils aient jamais connu, suivi d'un printemps de joie. Les créatures de Morgoth, terrifiées et affligées, se réfugièrent dans des lieux profonds et sombres, et n'osèrent que rarement s'aventurer à la surface pendant de nombreuses années par la suite, à moins d'être poussées par la faim ou un grand besoin.

3.10. LE QUATRIÈME ÂGE

Leur quête accomplie, Nestador dissout le Cuiviémar, et les Noldor abandonnèrent les Brumes Éternelles, à la recherche des Havres Gris du Lindon ; mais les Elfes des Neiges restèrent en Terre du Milieu, ne désirant que la lumière d'Helecthil (bien que leur dirigeante, Losp'indel, la Dame de K'elektor, choisit de retrouver son époux et partit rejoindre les Noldor dans leur voyage vers l'Ouest). Après la fin du Troisième Âge, cependant, les Elfes des Neiges ne s'aventurèrent que rarement dans le Forodwaith, préférant les royaumes de glace immaculés du Grand Nord. Ainsi, les Elfes disparurent, et le Quatrième Âge devint véritablement l'Âge des Hommes. Avec la destruction des royaumes Númenoréens en Eriador et le déclin du Gondor, la profession de baleinier s'était lentement éteinte, et les navires avaient cessé de naviguer dans la Baie du Forochel. Au Quatrième Âge, la reconstruction de Tharbad marqua le retour des baleiniers, mais ils ne naviguaient plus sous le drapeau cardolanien mais sous celui de l'Arnor. Sous le règne d'Elessar, premier roi des royaumes réunis du Nord et du Sud, de nombreuses expéditions au Forodwaith furent lancées. Avec les routes nouvellement ouvertes et les villes et points forts reconstruits, le commerce de la fourrure et de l'ivoire redevint rentable. Les hommes pouvaient chasser et commercer sans craindre que les bandits ou les Orques ne détournent leurs provisions.

La reprise des anciennes négociations entre les Ystävät Talven et les héritiers de Númenor s'est inévitablement accompagnée de méfiance et d'incompréhension, les Hommes du Sud cherchant à imposer leur volonté au Nord. Comme les nouveaux arrivants l'ont vite appris, ni la terre ni ses habitants n'étaient accommodants, et des compromis ont rapidement été trouvés. Au fil du temps, les Lossoth sont devenus moins distants et, dans de nombreux cas, ont activement recherché le commerce avec les gens du Sud. Le village de Mulkan (qui n'était guère plus qu'un campement rustique de Lossoth et d'Hommes des Rivières sur les rives du Lódalf) devint une ville stable - pas grande selon les normes du Sud, mais capable de fournir les biens nécessaires, servant de point de départ pour ceux qui s'aventurent dans le Nord. Comme Nestador l'avait perçu, le Forodwaith du Quatrième Âge n'était pas sans danger. Bien que privés du pouvoir de Sauron, Orques et Trolls continuaient d'infester de nombreuses montagnes, et les Dragons erraient toujours là où ils le souhaitaient. Les voyageurs n'ont pas besoin d'aller loin dans les Terres Désolées du Nord pour vivre une aventure périlleuse…

3.11. LE RÉCIT DES ANNÉES

La chronologie qui suit résume l'histoire du Forodwaith racontée ci-dessus. Elle contient également les noms et les événements mentionnés ailleurs dans ce module. Elle n'est pas exhaustive, et a plutôt pour but de fournir au MJ une référence pratique aux événements d'importance durable.

3.11.1. LE DEUXIÈME ÂGE

Vers 1-900 Le Forodwaith est inhabitable. Les forces du vent et de l'érosion façonnent le paysage dans les décombres boueux des Montagnes de Fer, des ruisseaux et des rivières apparaissent à partir de la fonte des neiges estivale qui tente d'atteindre la mer. Finalement, des graines et des spores provenant du Sud sont amenées par les tempêtes d'été et la première couverture végétale s'installe.

498-512 Thilgon du Lindon mène des expéditions dans les terres désolées laissées à l'abandon suite à la destruction d'Angband, cherchant à accélérer le reverdissement de la terre, mais réveille le Balrog du Puits de Morgoth et est tué au combat.

Vers 900-1300 Les animaux migrent vers le Forodwaith, suivant la vie végétale nouvellement apparue.

Vers 1300-1700 Les Elfes Sylvains du Nord du Rhovanion commencent à se rendre dans le Talath Uichel au printemps et en été.

1695-1701 La guerre fait rage en Eriador entre Sauron et les Elfes.

1697-1699 Le royaume noldorin d'Eregion tombe sous les assauts de Sauron, et plusieurs Noldor fuient vers le Nord. Un groupe de réfugiés, mené par Lindor, ne parvient pas à atteindre la sécurité de Fondcombe et est contraint de se retirer dans le Forodwaith, poursuivi sans relâche par le Noldo Celebring, sbire de Sauron. Lindor tombe au combat contre Eloeklo, mais certains de ses compagnons, menés désormais par la mystique Óleth, échappent à la capture en se réfugiant dans le Puits de Morgoth.

1700 Grâce à une vision mystique, Óleth conduit les Noldor dans la vallée cachée des Brumes Éternelles, où elle fonde la Loge de l'Éveil. Sauron rappelle Celebring et ses troupes, ayant du mal à défendre ses conquêtes en Eriador contre l'arrivée d'une armada Númenoréenne. Dans un dernier assaut contre les Noldor en fuite, Celebring réveille les Dragons des Ered Rhívamar. Óleth est tuée, et Nestador lui succède comme Maître de la Loge.

1701 Sous la direction de Nestador, les Noldor repoussent les Dragons des Brumes Eternelles, sécurisant ses frontières avec des protections magiques.

Vers 1700-2200 Sous la direction de Galator, un groupe d'Elfes Sylvains de l'Anduin ne voulant pas rester sous la domination intrusive de l'Elfe Gris Oropher, abandonne le Rhovanion et occupe de façon permanente le Talath Uichel. Ils deviennent les Lossidil, les Elfes des Neiges, et Galator change son nom en K'elektor, Seigneur de la glace.

Vers 1800-2200 Les Fabricants de Perles s'installent sur les côtes du Forochel, mais disparaissent mystérieusement lorsque d'autres Hommes commencent à migrer dans la région. Les baleiniers Númenoréens du Cardolan commencent à naviguer dans la Baie du Forochel.

1941 Les Númenoréens du Cardolan établissent l'avant-poste baleinier d'Achrond au large du cap du Forochel.

Vers 2000-2250 Hoarmûrath le Serviteur de l'Anneau déchaîne ses hordes d'Urdor contre tous ceux qui refusent d'appeler Sauron du Mordor Dieu et Roi. La Horde-en-Traîneau sévit dans les contrées. Les massacres qui s'ensuivent poussent les ancêtres des Ystävät Talven (les Tanssijat et les Leveäjalat) vers l'Ouest, à travers le Talath Uichel et le Forochel. Les Elfes des Neiges se lient d'amitié avec ces peuples fugitifs et les rejoignent dans leur fuite. Les raids Urdor poussent les Tanssijat à se séparer, devenant pour une partie les Jäämiehet et pour une autre les Merimetsästäjät, un peuple vivant sur des icebergs. Les Leveäjalat deviendront plus tard les Lossoth (Lumimiehet). Ils se déplacent vers l'Ouest dans le Lódalf et s'installent le long de ses rivières et sur les rives de Hûb Helchui.

Vers 2250-2400 Les Nains tentent d'exploiter quelques mines dans les Ered Muil et les Ered Rhívamar. Le froid et la distance nécessaire au transport de leurs minerais s'avèrent trop difficiles, et les mines sont finalement abandonnées.

3319-3345 Le deuxième cataclysme. La chute de Númenor entraîne la sphérisation du monde, dont le Forodwaith souffre énormément. Les raids Urdor cessent. Le Vala Ulmo fait remonter à la surface du Pays sans Terre un éclat de la lampe perdue Illuin (Helecthil). Il réconforte les Elfes des Neiges, qui voyagent sur le Pays sans Terre, attirés par la lumière de Helecthil. Là, K'elektor commence la construction de Helloth, une majestueuse cité de glace pour leur habitation.

3430-3441 La guerre de la dernière alliance des hommes et des Elfes entraîne la chute de Sauron au Mordor. À l'exception des Noldor d'Uichith, qui se rendent au Sud pour combattre sous la bannière de Gil-galad, le conflit ne fait pas de vagues dans le Nord.

3.11.2. LE TROISIÈME ÂGE

48 K'elektor achève la construction de Helloth. Par la suite, les Elfes des Neiges viennent moins souvent au Forodwaith.

870-930 Amlaith, premier roi de l'Arthedain, revendique un protectorat sur le Forodwaith et ses peuples. Il envoie des expéditions à la recherche d'un port maritime, mais le mauvais temps perturbe ses efforts. Le petit-fils d'Amlaith, Malgolodh, s'immole aux Ered Rhívamar.

1276-1300 Le Seigneur des Nazgûl (qui sera connu sous le nom de "Roi-Sorcier") établit un royaume en Angmar. Les

Lumimiehet du Talath Uichel souffrent énormément des attaques des Orques et des Hommes maléfiques de cette terre. Les manipulations du Roi-Sorcier sur le climat de l'Eriador ont des conséquences désastreuses pour les Ystävät Talven, tout comme l'installation d'une colonie de guerriers Urdor dans le Nord d'Angmar.

1301 Les forces du Roi-Sorcier prennent la citadelle Arthedain de Minas Eldanaryaron.

1304 Les Berninga du Talath Uichel sont en froid avec les Lumimiehet parce qu'ils n'ont pas participé à la défense de Bernastath, réduite en cendres par les légions d'Angmar.

1310 Les survivants de Bernastath mettent fin à leur errance en fondant Ligr Wodaize Berne sur la rive du lac de l'Ours.

1408-1410 La deuxième guerre du Nord en Eriador, au cours de laquelle Sauron dévaste le Cardolan. Les baleiniers de ce royaume, autrefois communs au Forochel, diminuent considérablement en nombre, alors que ceux d'origine gondorienne continuent à naviguer vers le Nord pendant plusieurs siècles.

1439 L'artisan Umit Galgrin établit Vasaran Ahjo sur la rive orientale de la Mer Abandonnée.

1545 Année des Dragons. Les sortilèges du Roi-Sorcier réveillent les Dragons des Terres Désolées du Nord, causant des ravages sur tous les Peuples Libres du Forodwaith. Le Dragon Canadras tue Galgrin et vole son marteau magique. Une baleine démoniaque de la Mer Circulaire dévore K'elektor, Seigneur de Helloth.

1635-1636 La Grande Peste dévaste une grande partie de l'Eriador, mais a peu d'effet sur le Forodwaith. Seuls quelques villages Lumimiehet du Lódalf et de la Toundra des Troupeaux sont touchés. Le chef des Orques, Agog, prend le pouvoir sur les tribus Orques des Montagnes Sombres. Le Roi-Sorcier fait circuler plusieurs perles de sortilèges contaminées parmi les Ystävät Talven, transformant une partie de ce peuple en morts-vivants.

1640 Radagast visite les Brumes Éternelles, révélant aux Noldor la première larme de Yavanna. La quête pour les rassembler commence. Une rébellion parmi les Orques des Montagnes Sombres conduit à l'assassinat d'Agog ; mais la tentative de renversement échoue, et Nog fils d'Agog exécute ses chefs. Nog devient une marionnette du Roi-Sorcier mais,du fait de son inefficacité, les tribus Orques recommencent à se battre entre elles.

1974-1975 La troisième Guerre du Nord de l'Eriador laisse l'Arthedain et Angmar désolés. Les actes du Roi-Sorcier dans le Nord s'arrêtent brusquement. Arvedui, dernier roi de l'Arthedain, se noie dans la Baie du Forochel, emportant avec lui les palantíri d'Annúminas et d'Amon Sûl. Enfin libéré de l'emprise magique du Roi-Sorcier, le temps du Forodwaith retrouve peu à peu son cours naturel, sauvant ainsi les Ystävät Talven de l'extinction. La ruine de l'Arthedain, cependant, entraîne une diminution des contacts avec le Sud et une réduction du commerce de la fourrure et de l'ivoire. Les Berninga quittent les Terres Désolées du Nord, retournant sur leur terre ancestrale dans les vallées de l'Anduin, désormais libérée de l'emprise d'Angmar.

1981-1999 Dispersés par la perte de Khazad-Dûm, les Nains du peuple de Durin explorent les Ered Muil et les Ered Rhívamar, mais peu de mines sont exploitées. Ces Nains s'installent plutôt à Erebor.

2758-2759 La première Guerre du Vent, dans laquelle Eloeklo rassemble les Esprits du Vent et de Glace pour assaillir les Noldor d'Uichith. Les muistajat examinent leurs chants et leurs contes à la recherche de connaissances perdues qui pourraient les protéger. Les populations du Sud connaissent ces années sous le nom de Long Hiver.

2911-2912 La deuxième Guerre du Vent. Les Ystävät Talven souffrent à nouveau du froid. C'est la lutte tenace des Lumimiehet contre les loups blancs à la recherche de proies plus faciles en Eriador. Son peuple se souvient de cette époque comme le Rude Hiver.

2941 Avec la défaite des Orques lors de la Bataille des Cinq Armées, le Talath Uichel et la Toundra des Troupeaux sont libérés de leurs courroux durant de nombreuses années.

2951 Sauron se déclare ouvertement en Mordor. Nestador place le dernier yavannírë sur l'âtre de Tol Ely aux Brumes Éternelles. Le Grand Chant du Réveil commence.

3018-3019 La Guerre de l'Anneau, durant laquelle Sauron est vaincu à jamais, coïncide avec l'achèvement du Chant de l'Éveil. Les peuples libres du Forodwaith voient leur cœur s'éclairer, mais les créatures maléfiques restent dans le Forodwaith, sans but. La Horde du Vent est bannie dans des endroits éloignés et désolés, et la terre est guérie de la tare de Morgoth. Le printemps de Yavanna commence, et les Elfes d'Uichith quittent la Terre du Milieu.

3.11.3. LE QUATRIÈME ÂGE

1 Veryatar (Beretar), capitaine des Rôdeurs du Nord, devient régent de l'Arnor. De nombreux bandits et Orques, autrefois au service de Saroumane, fuient vers le Forodwaith. Alors que beaucoup meurent dans le froid, d'autres deviennent un problème pour les Ystävät Talven.

5 Le roi Elessar rétablit l'ancien protectorat d'Amlaith sur les Lossoth. Des Rôdeurs sont envoyés au Nord pour aider à chasser les derniers sbires de Saroumane. Les baleiniers recommencent à arriver dans la Baie du Forochel.

15 Le roi Elessar retourne dans le Nord. Il y a de plus en plus de contacts avec les Ystävät Talven avec la venue des marchands de fourrures, de chasseurs d'ivoire et de baleiniers.

4.0 RÉGION

La plus jeune de toutes les terres, l'histoire du Forodwaith est aussi la plus violente, ponctuée de bouleversements cataclysmiques et de dégradations dues aux glaciers et au vent.

Nés de la destruction d'Angband et des Montagnes de Fer, le Cap du Forochel et la toundra du Talath Uichel sont restés inhabitables pendant des siècles après la chute de Morgoth. Même lorsque les forces titanesques de la nature se calmèrent suffisamment pour permettre l'émergence de la vie, le Forodwaith resta une terre hostile.

Note au MJ : *Pour des descriptions physiques détaillées de régions ou de caractéristiques géographiques spécifiques, consultez l'entrée appropriée du chapitre 11.*

4.1. LE FOROCHEL

Morgoth a dévasté les terres autour de son ancienne forteresse d'Angband, souillant tout ce qui pouvait être détruit et effaçant tout ce qui ne pouvait l'être. La terre était dépouillée et chargée de magie noire et malsaine. À la fin du Premier Âge, Angband fut détruite et la plupart des terres qui l'entouraient furent englouties sous les flots de la Belegaer. Bien que l'épée maléfique de Morgoth ait été brisée, ses vestiges haineux subsistent. Le Cap du Forochel est l'un de ces vestiges.

Pourtant, si cette région a survécu à la destruction d'Angband, elle n'est pas restée intacte. La guerre apocalyptique qui a noyé le Beleriand a également fait s'effondrer de grands plateaux, comme la Toundra de Pierres à l'Ouest des Ered Rhívamar, faisant plier et se briser d'énormes portions du Nord d'Endor sous la pression, entraînant dans leur sillage les Ered Muil. Sans vie pendant de longues années du Deuxième Âge, le Cap du Forochel finit par devenir habitable au fil des siècles, à mesure que les spores arrivaient au gré du vent et que les animaux migraient lentement vers le Nord depuis l'Eriador.

Le climat du Forochel est à peine plus rude que celui du Talath Uichel, juste au Sud. Les eaux de la Belegaer aident à modérer le temps, et la région est moins sujette au contrôle du Roi-Sorcier. Cependant, elle subit des tempêtes d'un froid glacial (mais naturel) provenant de la glace du Pays sans Terre en hiver, et son climat estival semble froid pour ceux qui viennent des terres plus ensoleillées du Sud.

4.2. LE TALATH UICHEL

La plaine du Talath Uichel est née de la destruction des Montagnes de Fer à la fin du Premier Âge. Le socle rocheux de la chaîne a été brisé par les forces libérées lors de la Guerre de la Grande Colère, et ses sommets se sont écroulés et effondrés. Les débris formèrent la base de la toundra et des plaines du Nord. La puissance infinie de l'érosion a progressivement imposé un modèle de drainage à la région, qui est devenue lentement habitable au fil des siècles.

La région comprend deux bandes vertes divisées par une vaste étendue de prairies, de tourbières et de landes déchiquetées. La bande Nord, près de la Mer Abandonnée et au Sud-Est des Montagnes Sombres, est la Contrée des Lacs. Sa bande méridionale, à la frontière de l'Eriador, est la Toundra du Lac. Ces deux bandes vertes sont séparées par la Toundra des Troupeaux, une longue et large plaine qui s'étend des rivages du Forochel à la ligne de partage des eaux d'Angmar.

Appelée Hyvämetsästyksen Maa (Terre de Bonne Chasse), par les Lumimiehet, la Toundra des Troupeaux est drainée par les deux grandes rivières du Forodwaith : l'Everhir au Sud et le Lhúchir au Nord. Loin de la mer et des grands fleuves, la Toundra des Troupeaux est perpétuellement gelée sous l'herbe et le lichen qui recouvrent son sol. Dépourvue de drainage souterrain, elle est parsemée de tourbières dangereuses et de ruisseaux peu profonds. Les rivières de la toundra du lac coulent rapidement vers le Nord-Ouest, vers Hûb Helchui, tandis que celles de la Toundra des Troupeaux serpentent vers l'Ouest, vers la Baie de la Glace Fissurée. Les eaux de la toundra du Sud s'écoulent vers le Sud en direction de la Baie Abritée, tandis que sa partie Nord se jette dans la Mer Abandonnée.

4.3. LA FRONTIÈRE AVEC L'ERIADOR

La transformation des hautes terres du Nord de l'Eriador en plaines du Talath Uichel semble avoir été soudaine pour ceux qui ne connaissent pas les traditions du pays. Mais les signes de l'ancienne calamité de la chute des Montagnes de Fer sont encore perceptibles, tout comme les changements progressifs causés par les vents froids de Morgoth et le travail des bergers et des agriculteurs. Par-dessus tout, ceux qui sont versés dans l'herboristerie peuvent sentir la force de la Nature qui perdure à travers tout.

À l'Âge des Étoiles, les Montagnes de Fer descendaient dans les plaines de l'Eriador en une série de collines et de pentes escarpées, souvent sans trace végétale du fait de la glace. La chute de Morgoth a enclenché un aplanissement progressif du relief. La terre étant recouverte de débris et de poussière, elle a rapidement été sculptés par de douces pluies et le sol ancré par l'herbe et les ajoncs, dont les graines ont été soufflées par le vent. La forêt vint ensuite, des arbustes et des sapins, avec des bouleaux le long des ruisseaux. Avec eux sont venus les cerfs, les gorilles sauvages, les élans, les loups, les ours, les renards et les visons.

L'élément central de la frontière est le Rammas Forod, des morceaux émiettés d'anciennes montagnes descendant des hautes terres au Sud, des collines d'Evendim et des terres basses de l'Arthedain jusqu'au Lódalf au Nord. C'est là que paissent les moutons (bien qu'ils ne soient pas aussi nombreux que dans les régions méridionales), qui fournissent une laine robuste et résistante aux intempéries. À l'Ouest se trouve le Númeriador, un pays plus accidenté, menant aux Montagnes Bleues et laissé en dents de scie par la violente distension qui a créé la Baie du Forochel et le Golfe du Lhûn. Cependant, en raison de ce bouleversement géomorphologique, les rivières du Nord-Ouest de l'Eriador coulent maintenant dans des vallées encaissées et remplies de terre qui permettent aux Hommes des Rivières de faire du canoë et du portage vers le Nord jusqu'à la toundra avec une relative facilité. L'extrémité orientale du Rammas s'affaisse dans le pays de collines ondulées autrefois connu sous le nom de Marches du Nord. Au cours des siècles qui ont suivi la naissance d'Angmar, ses quelques vallées fertiles et isolées ont été abandonnées par tous, à l'exception des Orques. La région est dorénavant déserte.

4.4. LE PAYS SANS TERRE

Au-delà du Cap du Forochel, séparé de la Terre du Milieu en été par un étroit canal, s'étend le Pays sans Terre, la calotte polaire d'Arda. Ce désert arctique recouvre les eaux primitives d'Ekkaia, la Mer Circulaire. C'est une terre désolée que seuls les Elfes des Neiges osent parcourir, et ses mystères sont connus d'eux seuls.

La couverture de glace sur la mer polaire varie selon les saisons. Le noyau central d'Ekkaia porte une masse de banquise permanente, circulant lentement dans le bassin polaire, à laquelle s'ajoute chaque hiver une ceinture de glace se formant au-dessus de la mer. Les courants et les vents la brisent pour former une nouvelle banquise qui circule et dérive vers le Sud.

Bien qu'il y ait quelques fluctuations saisonnières dans le climat du Pays sans Terre, c'est avant tout un désert de neige et de glace où la température moyenne d'aucun mois ne dépasse 0°C. La plupart des maigres précipitations se présentent sous la forme de particules de neige sèche, dure, semblable à du sable, qui sont facilement poussées par le vent. La froideur de la région est liée à sa haute latitude sur le globe. L'inclinaison de l'axe d'Arda empêche la lumière du soleil d'atteindre la région en hiver. Même au cours des brefs mois d'été, la chaleur reçue du soleil est faible en raison du faible angle auquel ses rayons atteignent la surface ; une grande partie de cette chaleur est même réfléchie par la glace.

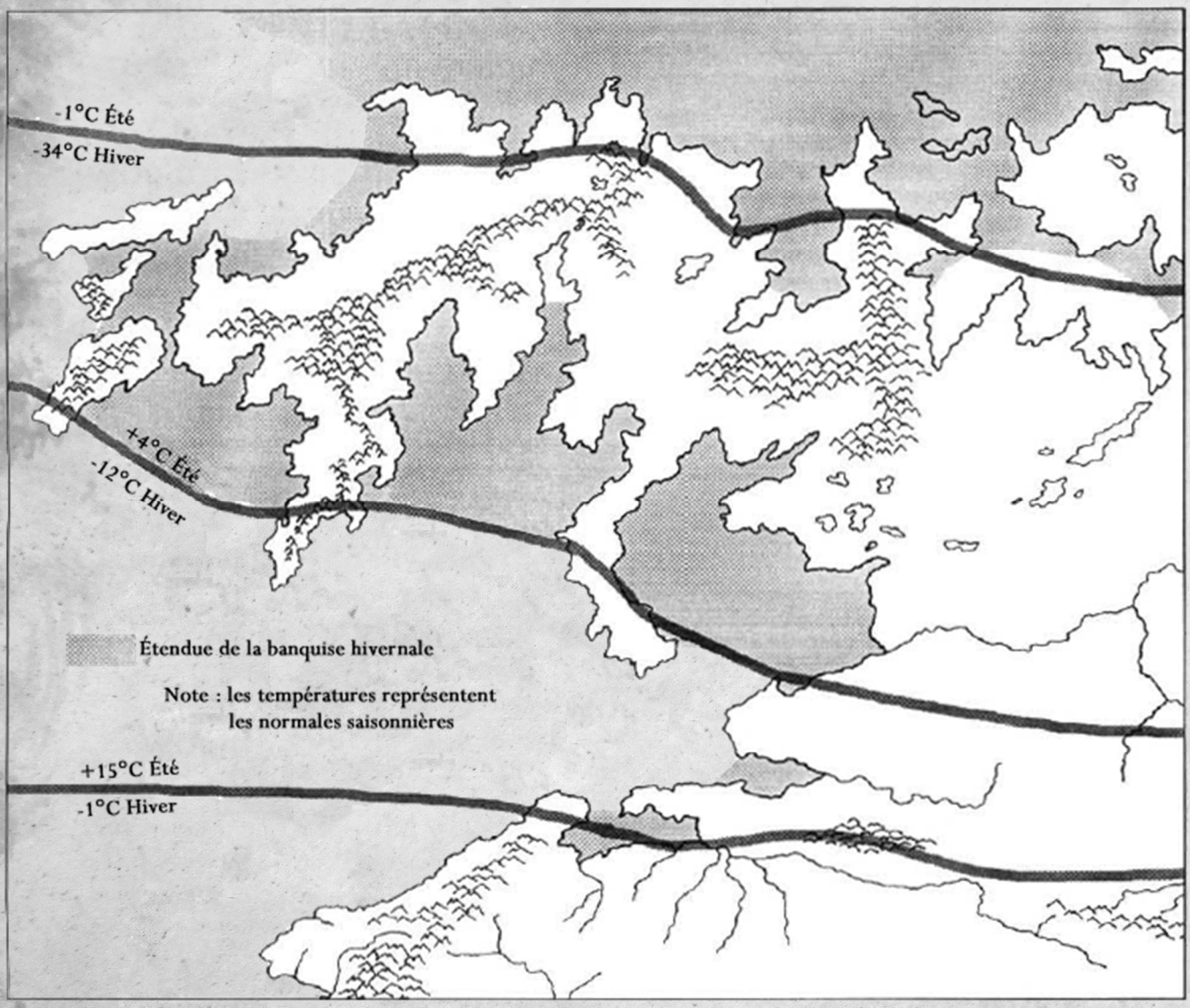
Une caractéristique distinctive du climat polaire est son effet sur les périodes de lumière et d'obscurité. Au pôle, le soleil est entièrement coupé pendant environ six mois, laissant la lueur d'Helecthil illuminer les champs de glace qui l'entourent ; pendant une période égale, le soleil est constamment au-dessus de l'horizon, bien que jamais très haut, de sorte que les rayons du soleil frappent la surface à un angle très oblique et traverse une atmosphère plus dense qu'aux latitudes inférieures.

Bien que la Mer Circulaire soit toujours froide, ce sont ses eaux en surface qui ont la température la plus variable. Cette variation provient de la chaleur latente du gel et du dégel, de la salinité due au gel et à la fonte de la glace, des précipitations et des variations de l'épaisseur de la banquise. La couverture permanente de glace en mer varie en taille en fonction de son degré de salinité (directement lié au taux d'évaporation). La glace de première année a une épaisseur caractéristique de 2 mètres, tandis que la glace pluriannuelle a une épaisseur moyenne de 4 mètres.

4.5. VENT ET MÉTÉO

Les Terres Désolées du Nord sont vastes et présentent de grandes variations climatiques, des températures douces du Nord de l'Eriador à l'hiver rigoureux et implacable du désert glacial, des chaînes de montagnes enneigées à la toundra balayée par le vent. Si les latitudes septentrionales sont propices au froid naturel, le Forodwaith souffre également des sombres desseins d'Angmar. En forçant continuellement le temps hivernal à descendre vers le Sud au détriment de l'Eriador, le Roi-Sorcier a généré des conditions météorologiques difficiles au Forodwaith. Le temps est souvent imprévisible, s'écartant soudainement de son cours naturel pour satisfaire le Roi-Sorcier.

Né de la destruction du royaume de Morgoth, depuis ses tout débuts, le Forodwaith n'a jamais été exempt du froid qu'il a semé. Lorsque Númenor fut détruit et Aman retiré du monde en D.A. 3319, Ilúvatar changea la forme du monde. Les effets de la transformation du monde en un globe rotatif ont libéré des forces de déviation et de perturbation dans les gradients typiques de pression et de température (affectant les vents et les précipitations) et ont mis en mouvement une plus grande instabilité dans la zone entre les vents d'Ouest de latitude moyenne et les vents d'Est polaires. Cette perturbation des vents de surface, de basse altitude et de haute altitude a créé un nouveau lien entre les systèmes de tempête de surface et les creux polaires de haute altitude dirigés par les oscillations imprévisibles du courant qui fait le tour du globe.



Globalement, le Forodwaith est une terre d'étés courts et d'hivers longs, l'automne et le printemps jouant le rôle de simples formalités. L'automne commence à la fin de l'Ivanneth et dure jusqu'au début de l'Hithui, les vents tournent au Nord-Est et la -température commence à chuter, la température moyenne en été peut varier de +4°C environ à -18°C. En hiver, les vents descendant du Pays sans Terre dominent le Forodwaith. Le vent dominant est celui du Nord-Est. Généralement très sec, il n'a d'autre effet que de faire chuter précipitamment la température. Près des côtes, les coups de vent ramènent souvent l'humidité de l'océan, laissant tomber de lourdes chutes de neige sur les pentes des Montagnes Bleues et dans la vallée du Lhûn. Les vents du Nord-Ouest au large de la Belegaer peuvent apporter de grandes quantités de pluie, de grésil et de neige, mais ces tempêtes sont rares. De temps en temps, de violentes tempêtes de mer s'enfoncent dans les terres et recouvrent le Forochel d'une longue période de pluie et de neige.

En été, de faibles fronts chauds remontant la vallée du Lhûn depuis le Sud apportent de l'air chaud et humide qui entre en collision avec le froid glacial de la Baie du Forochel. Cela provoque de violentes bourrasques de neige et de soudaines averses de grésil et de pluie glacée. Ces tempêtes font rage pendant les mois d'été, de la fin de Nórui à la mi-Ivanneth.

Les brises du Sud-Ouest en provenance de l'Eriador ont un effet réchauffant sur le Forodwaith, généralement pendant les mois d'été. Ces brises chaudes apportent peu de précipitations, mais modèrent la température de l'air et permettent aux autres fronts chauds de passer plus facilement.

Note au MJ *: Le temps dans les baies et le long des zones côtières est extrêmement imprévisible. Il est Difficile (-10) pour les Ystävät Talven d'observer le ciel, et Extrêmement Difficile (-30) pour les non-natifs de prévoir le temps qu'il fera dans la journée. La principale difficulté pour les non-natifs est la simple méconnaissance des conditions glaciales et l'incapacité à juger de la froideur réelle de l'air.*

En automne, la banquise commence à se former le long des régions côtières du Nord. C'est une période dangereuse pour se trouver sur la glace, car elle peut se briser ou se fissurer soudainement sous le poids des voyageurs, les faisant tomber dans les eaux glacées du Forochel. Tout navire pris dans la glace en formation risque de rester bloqué jusqu'au printemps (si ce n'est pour toujours). Durant le court automne, la mer continue de geler, propageant la banquise vers le Sud. À la mi-Hithui, les plus petites baies

du Nord sont gelées.

Tant que dure l'hiver (généralement de la mi-Hithui à la mi-Lothron), la banquise reste épaisse et solide, et devient praticable sans la menace d'un soudain plongeon mortel. La température moyenne en hiver varie de -12°C à -40°C. Cependant, l'hiver est très long et la température moyenne donnée peut varier de +6°C au début de l'Hithui à -28°C au milieu du Nínui. Le dégel du printemps se produit entre le milieu et la fin de Nórui. La fréquence et l'intensité des vents glacés venant du Nord diminuent, la température commence à augmenter et la banquise commence à se fissurer et à se briser.

Comme en automne, le printemps est une période dangereuse pour les voyageurs qui tentent une traversée de la glace. La température se réchauffe progressivement, et à la fin de Nórui, elle passe de -1°C le jour à -23°C la nuit. L'été semble être une brève oasis de chaleur dans un désert de froid éternel. La banquise a disparu à la fin de Cerveth, la température moyenne atteignant +7°C le jour et -7°C la nuit. Les variations de température pendant le court été sont moins importantes qu'en hiver, avec seulement un écart de +/-12°C par rapport à la norme. Malheureusement, ce répit du froid est de courte durée, ne durant que de la mi-Cerveth à la mi-Ivanneth.

Note au MJ *: Les victimes qui tombent dans la mer de glace subissent 1d10 points de coups de froid tous les 10 tours où elles sont dans l'eau.*

CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Il existe un certain nombre de conditions météorologiques et d'autres phénomènes que l'on ne rencontre que dans le Forodwaith. La plupart sont des conditions naturelles, mais peuvent être provoquées délibérément par des interférences magiques du Roi-Sorcier ou des esprits hostiles avec les schémas météorologiques normaux.

GURTHUL

(S. "Vent mortel" ; La. Talven Henki)

Gurthul fait référence aux coups de vent venant du Pays sans Terre. Comme le précise la vieille expression Númenoréenne : "Si les Elfes ressentent le froid, cela devrait être un avertissement suffisant pour tous les autres". Le vent mortel est plus fréquent en hiver, mais il peut parfois souffler à la fin de l'automne ou au début du printemps. Le gurthul peut être aperçu venant du Nord sur un jet d'Observation du Ciel de Routine (+30) pour les Ystävät Talven, Facile (+10) pour les voyageurs et les non-natifs de la région.

Plutôt qu'une masse de nuages orageuse, le gurthul apparaît comme un banc de brouillard. À l'approche du vent, l'air devient nettement plus froid, avec une baisse de température pouvant atteindre -6°C. Le vent s'accélère soudainement jusqu'à atteindre plus de 80 km/h. Le banc de brouillard est, en fait, composé de neige et de cristaux de glace transportés par le vent hurlant.

Toute personne prise sans protection dans un gurthul subit 1d10 points de coups dus au froid et 1d10 points supplémentaires par tranche de 10 minutes d'exposition à la tempête. Le gurthul passe généralement de 30 minutes à une heure, après quoi la température reste au point le plus bas atteint pendant le coup de vent, ne remontant que lentement au cours des heures suivantes (en fonction des autres conditions météorologiques).

HELECTHIL

(S. "Rayon glacé" ; La. Taivaantuli)

La lueur nocturne de l'éclat d'Illuin est ce qui brille le plus sur le Pays sans Terre et sur les côtes de la Mer Circulaire. On peut l'apercevoir faiblement loin au Sud, vers le Lódalf et le Talath Uichel. L'Helecthil est un repère essentiel pour ceux qui errent dans ces contrées, car il indique infailliblement la direction du Nord.

Bien qu'il ne soit pas assez chaud pour faire fondre la glace, le rayonnement constant de l'Helecthil adoucit le climat extrêmement froid du terrain qui l'entoure immédiatement (environ un rayon de 5 kilomètres). Cet effet bienveillant permet aux Elfes des Neiges d'Helloth de supporter le désert arctique dans un confort relatif.

INFIRITH

(S. "Esprit Apaisant" ; La. Häipyminen Mieli)

Une vaste et effrayante étendue de glace et de neige où seuls sont présents les Elfes ou les personnes totalement perdues et condamnées. Le désespoir et la folie ne sont pas des phénomènes rares pour quiconque s'aventure dans le Pays sans Terre. Un homme errant ici avec un score de Présence de 74 ou moins risque d'être rendu fou par le paysage désolé. Ces individus doivent quotidiennement faire un JR de 5ème niveau ou commencer à perdre lentement le contact avec la réalité. Si le JR est raté, l'individu perd de 1d10 points de Présence par jour. Lorsque la Présence du personnage est réduite à moins de 24, l'esprit de la victime commence véritablement à être perdu et elle devient folle.

Les réactions courantes sont les suivantes :

-L'individu se sent au chaud, désireux d'enlever tout vêtement de protection. La victime ne peut être convaincue qu'elle est en danger et meurt rapidement de froid.

-La victime a des hallucinations de personnes, de villes ou même de forêts au loin, et se met à courir sans réfléchir vers elles jusqu'à ce qu'elle soit épuisée ou immobilisée par une chute sur la glace.

-L'individu affecté voit un mirage cauchemardesque d'Orques ou de monstres s'approchant à distance, et court dans la direction opposée jusqu'à ce qu'il soit épuisé ou blessé.

-L'individu s'effondre dans un désespoir total et ne peut être forcé à bouger ou à continuer le voyage.

-La malheureuse victime déclare simplement "Je rentre à la maison" et commence à revenir sur ses pas sur la glace, sans se soucier de la distance ou du caractère irréalisable de l'idée.

-Les formes sculptées par le vent dans le paysage gelé semblent prendre vie. Ces rencontres peuvent être effrayantes ou agréables.

LOSSÚGENED

(S. "Cécité des neiges" ; La. Lumisokeus)

Cette affection est causée par la lumière vive du soleil sur de vastes zones de neige. L'éblouissement résultant de la lumière sur la neige blanche affecte les yeux non protégés de ceux qui voyagent dans la région. Les symptômes sont des yeux douloureux et larmoyants, et une incapacité à voir clairement (réduire 1d100 en Perception). Une perte de vision peut durer de 1d10 jours, selon sa gravité et la durée d'exposition. Les Ystävät Talven évitent de subir ces conséquences en portant des bandes de cuir avec des fentes étroites sur leurs yeux. Les bandes de cuir bloquent suffisamment l'éblouissement pour empêcher la perte d'acuité visuelle, mais causent aussi une pénalité de -25 à tous les jets de Perception. Cette affection est courante dans le Forodwaith, et est même accentuée dans le Pays sans Terre.

Note au MJ *: il suffit d'environ 4 heures de voyage régulier à travers un paysage couvert de neige éclatant pour que les effets de la Cécité des neiges deviennent perceptibles. Après la période initiale d'exposition, les victimes subissent une pénalité de 1d10 à la Perception chaque heure où elles voyagent dans la neige éblouissante sans protection oculaire. Leurs yeux deviennent douloureux et larmoient abondamment. Finalement, elles sont incapables de distinguer les formes et les images, ne percevant que la lumière éblouissante et étincelante. À moins d'être soignée par magie ou avec des herbes, la vue revient lentement à la normale entre 1 et 10 jours. Le näkökasvi rétablit la vue, tandis que la punasalvia peut prévenir la cécité des neiges si elle est utilisée avant son apparition (voir chapitre 14.4).*

OLFAIN

(S. "Vision blanche" ; La. Valkosokeus)

L'olfain, qui n'est pas techniquement une condition météorologique, est une illusion d'optique créée par le temps. Un olfain se produit lorsque le sol recouvert de neige se fond dans un ciel uniformément blanc. Cet effet efface l'horizon, les ombres et les nuages, rendant le premier plan pratiquement indiscernable du terrain plus éloigné, et annihilant toute notion de direction, de profondeur et de distance.

Le Ystävä Talven moyen peut prédire un olfain avec un jet d'Observation du Ciel de niveau Moyen (+0), tandis que les non-natifs trouvent que c'est une Pure Folie (-50) à prédire.

Les conséquence d'un Olfain peuvent durer d'une minute à 6 heures. Pendant l'olfain, toutes les Manœuvres Générales, de Désamorçage de Pièges et de Crochetage de serrures, de Lecture des Runes et d'utilisation d'objets, ainsi que de perception et de pistage sont effectuées avec un niveau de Pure Folie (-50). Cette modification reflète l'absence de perception de la profondeur et la désorientation générale causée par le voile blanc. L'absence d'ombres et de perception de la profondeur, associée à la distorsion des distances, rend les déplacements sur un terrain enneigé risqués, car les crevasses et les dénivelés deviennent pratiquement invisibles (les Manœuvres Dynamiques sont au niveau absurde).

5.0 FAUNE & FLORE

La variété des plantes et des animaux du Forodwaith est limitée à ceux qui se sont adaptés au climat glacial. Les arbres fruitiers et les arbres à noix sont pratiquement inconnus dans le Nord, mais les épinettes et les sapins rustiques poussent là où l'on peut trouver de l'eau et un terrain abrité.

Dans la Contrée des Lacs, les toundras des Troupeaux et le Lódalf, il est fréquent de rencontrer des cerfs, des wapitis et des rennes qui se promènent à leur guise pendant les mois d'été, certains migrant vers le Sud en hiver.

Le grand orignal se trouve dans les forêts et les tourbières boisées. Le renne de la toundra et le bœuf musqué vivent dans la toundra pendant l'hiver, se nourrissant d'herbe sèche et de lichen.

Les souris et les lapins se nourrissent à leur convenance en été, et cherchent leur nourriture sous la neige le reste de l'année.

Les prédateurs assez robustes pour chasser leurs proies dans une terre aussi âpre sont appréciés par les habitants du Sud pour leur fourrure luxueuse.

La plupart des autres créatures, notamment les reptiles et leurs semblables, trouvent la région trop froide toute l'année et n'entrent pas dans le Forodwaith.

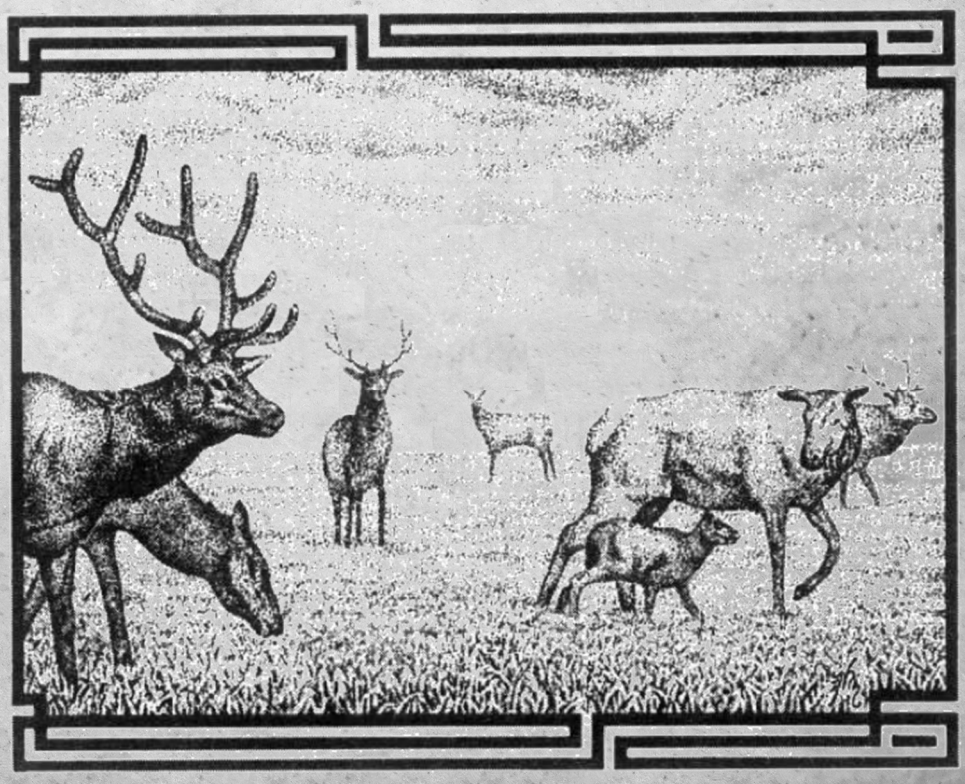
La plupart des plantes et des animaux sont arrivés dans le Nord par migration naturelle au cours du Deuxième Âge, seules quelques espèces ayant été introduites par les Hommes ou les Elfes.

Note au MJ : *Pour des listes détaillées des plantes et des animaux des Terres Désolées du Nord, voir chapitres 14.5 et 14.6.*

5.1. LE FOROCHEL

Généralement abritée, la topographie plus variée du cap du Forochel permet une plus grande diversité de la flore que sur le Talath Uichel, malgré sa situation plus septentrionale. Les vallées côtières abritent des épicéas, des mélèzes et quelques bouleaux et saules au bord des cours d'eau. Dans les zones plus ouvertes, on ne trouve que des laîches, des herbes à fourrure et des lichens. Situé au centre de la Toundra de Feu du Forochel, le Puits de Morgoth fournit un point chaud où les plantes nécessitant un climat plus chaud peuvent s'établir. L'unikukka et le sinitähti à fleurs bleues y prospèrent. Les sources chaudes et les geysers des Brumes Éternelles génèrent de la chaleur de la même manière, permettant aux pins et aux sapins d'atteindre des hauteurs et des circonférences qu'on ne trouve nulle part ailleurs dans le Forodwaith.

On trouve des élans le long de la côte Sud du Forochel. Ils sont chassés dans les forêts par les ours noirs et les loups. Plus loin dans les terres, le renne de la toundra et le bœuf musqué assurent la subsistance de quelques ours et léopards des neiges. Les hauts plateaux des Ered Rhívamar et des Ered Muil sont très différents en termes de vie animale. Les nombreuses vallées abritées des Ered Rhívamar, à portée des vents de la mer du Sud, abritent des populations d'élans, de moutons sauvages, de léopards des neiges et d'aigles des



montagne, ainsi que des loups noirs et blancs toujours affamés, ainsi que quelques ours errants. Les terres protégées sont rares dans les Ered Muil, qui sont presque vierges de toute vie animale.

La vie animale marine, alimentée par les courants du Sud, est abondante dans de la Baie du Forochel et dans ses alentours. Les populations de phoques et de morses y vivent en grand nombre, tout comme celles des goélands et des sternes. C'est aussi principalement dans les eaux du Forochel (plutôt que dans celles de l'Ekkaia) que l'on trouve les grandes baleines, proies des plus audacieux pêcheurs Ystävät Talven et de l'Eriador.

5.2. LE TALATH UICHEL

Les feuillus ne peuvent pas s'établir sur le Talath Uichel, car la saison de croissance est trop courte pour leur permettre de se reproduire. Cependant, les conifères de tous types survivent bien dans le climat froid et on trouve des forêts d'épinettes le long des ruisseaux et des rivières dans toute la toundra. La longue saison froide limite la vie des insectes, ce qui a pour effet de rabougrir les arbustes et les buissons à fleurs qui ont besoin de la pollinisation des abeilles et des papillons. De nombreux buissons épineux, tels que l'aubépine et la mûre, poussent en grandes grappes et sont donc capables de se polliniser eux-mêmes au contact d'autres plantes de leur espèce.

L'immense toundra est dominée par l'herbe, la laîche, les fleurs sauvages et les lichens qui attirent un grand nombre d'animaux vivant en troupeau. L'herbe et la laîche de la toundra ont tendance à pousser en touffes courtes et épaisses, tandis que le chardon, la sauge et d'innombrables types de fleurs sauvages et de mauvaises herbes poussent entre les touffes d'herbe séparées. Les landes de lichen prédominent sur les terrains secs plus éloignés des rivières, donnant un aperçu de la toundra autour de la Mer Abandonnée et dans les hautes terres des Ered Muil.

Pendant les mois de printemps et d'été, même les zones les plus éloignées de la toundra s'éveillent brièvement à la vie, avec des espèces végétales très colorées, et la terre grouille de millions de moustiques, de moucherons et de mouches piqueuses. Il existe des vallées et des endroits abrités où de telles conditions ne s'appliquent pas pendant de longues périodes, mais ces coins sont très rares.

Les herbes médicinales et les remèdes disponibles dans le Talath Uichel sont limités mais souvent puissants. La keltakukka jaune, la punasaliva violette et la keihäänlehti vert argenté se trouvent (avec plus ou moins de difficultés) dans toutes les parties orientales de la toundra. Certaines de ces herbes ne se trouvent nulle part ailleurs en Terre du Milieu et leurs vertus ne sont connues que des habitants de la toundra, comme l'étrange champignon noir connu sous le nom de *mustakuu* qui, lorsqu'il est correctement préparé, peut être utilisé pour distraire l'insatiable moustique de la toundra.

La plupart des animaux de la toundra sont migrateurs, et parcourent les grandes plaines en été. Ils se retirent dans les forêts et les vallées protégées en hiver. L'étendue herbeuse du Talath Uichel accueille de vastes troupeaux de rennes et d'élans pendant les mois d'été, tandis que les marais et les tourbières de la Contrée des Lacs regorgent d'oiseaux friands de poissons.

D'innombrables petits rongeurs, comme les lapins, les souris et les lemmings, ont élu domicile dans le Nord. Le loup, l'ours et le léopard des neiges se nourrissent de tout ce qu'ils peuvent attraper, tout comme les petits prédateurs tels que le lynx, le renard, la loutre, le vison et la belette. Les seuls animaux domestiqués sont les chiens et les rennes, élevés par les Ystävät Talven, qui les utilisent pour tirer leurs traîneaux en hiver.

5.3. LA FRONTIÈRE AVEC L'ERIADOR

Cette région frontalière possède plus de forêt naturelle que le Forodwaith, mais elle n'a qu'une emprise ténue sur le sol mince des hautes terres eriadoriennes. Partout où les Hommes du Nord et les Dúnedain s'installent, les forêts disparaissent ou montrent des signes de soins attentifs. Lorsque la population se retire, les arbres reviennent lentement. Quoi qu'il en soit, le mélange d'arbres, d'herbe et de lichens révèle la dureté croissante du pays à mesure que le canoë du voyageur suit les cours d'eau vers le Nord. Là où le sol est bon, profond et bien arrosé, on peut trouver des sapins, qui se rabougrissent de plus en plus par le froid lorsqu'on monte dans le Lódalf.

L'herbe et la bruyère couvrent tout sauf les crêtes les plus exposées du Rammas Forod. Elle domine les collines accidentées des Emyn Nimbrith, une centaine de kilomètres plus au Nord. Au-delà des Emyn Nimbrith, à mesure que le pays s'aplatit dans la Toundra des Troupeaux, on trouve de plus en plus de lichens intercalés dans les herbes. Bien que les Rammas et la toundra des laves puissent être considérés comme des steppes du Nord plutôt que comme de véritables landes, la rigueur de leurs hivers les a longtemps réservés aux animaux et aux hommes les plus robustes de l'Eriador.

Les trappeurs et les acheteurs de fourrures qui traitent avec les Lumimiehet sont généralement issus des populations de la région frontalière, qui ont la curiosité de voir ce qui se trouve au-delà, et de tester leur endurance face à l'amertume du Forodwaith.

6.0 PEUPLES

Aucune race ou culture unique ne domine le Forodwaith. L'environnement rude empêche les concentrations de population, bloquant l'extension des liens sociaux et freinant les efforts futiles pour établir une domination politique. Par conséquent, de nombreux conflits et tensions qui animent ou tourmentent les autres sociétés du Nord-Ouest de la Terre du Milieu n'existent tout simplement pas dans le Grand Nord.

D'un autre côté, leur lutte généralement partagée contre les caprices de la glace et du froid unit plus facilement les peuples libres du Forodwaith que dans le Sud. Par contre, les créatures de Morgoth qui infestent le Nord sont beaucoup moins unies dans une cause commune, et les efforts du Roi-Sorcier pour les attirer ou les contraindre à son service n'ont eu qu'un succès limité. Seule la Horde-en-Traîneau, dont les guerriers dépendent du soutien d'Angmar tout au long de l'année, conserve un objectif unique lors de ses incursions annuelles contre les peuples libres.

Note au MJ : *Chaque description de peuple est organisée selon quatre grands thèmes : Société et culture, Religion et vision du monde, Stratégie de guerre, et Apparence. Le second de ces thèmes est réduit à "Vision du monde" lorsque la "Religion" n'est pas pertinente pour le groupe en question.*

6.1. LES YSTÄVÄT TALVEN

Quel que soit leur nombre réel, les Ystävät Talven (La. "Amis de l'Hiver", sing. Ystävä Talven) sont certainement le peuple le plus répandu dans les Terres Désolées du Nord. On dénombre parmi eux trois sous-groupes ou "tribus" : les Lumimiehet, les Jäämiehet et les Merimetsästäjät.

Les Lumimiehet sont les premiers porteurs du nom de "Lossoth", mais les étrangers au Forodwaith utilisent régulièrement cette étiquette pour désigner les trois sous-cultures sans distinction.

Note au MJ : *Comme la culture commune et la vision du monde des Ystävät Talven sont décrits dans les chapitres 7 et 8 de ce module, les entrées relatives à ces sujets dans le présent chapitre ne traitent que des aspects qui permettent de mieux distinguer les trois sous-cultures les unes des autres.*

6.1.1. LES LUMIMIEHET

Les Lumimiehet (La. "Hommes des neiges", sing. Lumimies) sont les descendants des Leveäjalat, qui ont occupé les franges Sud et Ouest du Talath Uichel en réponse aux premières invasions des Urdor du Deuxième Âge. Leur culture de chasseurs nomades définit l'image de tous les Hommes du Forodwaith dans les légendes et le folklore du Sud. Au cours du Troisième Âge, les Lumimiehet parcourent toutes les terres situées entre la toundra de l'Eriador et les rives de la Mer Abandonnée. Les Elfes et les Dúnedain traduisent "Lumimiehet" en langue sindarine par "Lossoth" (sing. Losson), bien que les Dúnedain étendent parfois de manière inexacte ce nom à l'ensemble des Ystävät Talven.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Comme tous les Ystävät Talven, les Lumimiehet s'organisent par *perhe* (La. "famille" ; pl. perheet), *suku* (pl. suut, La. "sept" dans le sens "partie d'un clan") et *heimo* (La. "clan" ; pl. heimot). Bien que l'appartenance à un clan soit initialement une question de naissance, un Lumimies adulte est libre de changer de clan par un rite appelé *vaatimus* (La. "revendication"). Les heimot et les suut s'identifient par des animaux totémiques distinctifs, qu'il est considéré comme tabou de tuer pour les membres de ce clan particulier (bien que ces interdictions ne s'appliquent pas nécessairement aux autres heimot ou suut). Pour cette raison, les animaux totémiques ne sont jamais choisis parmi les espèces du troupeau qui constituent la base de la vie. Les Lumimiehet ont plutôt tendance à favoriser d'autres prédateurs (comme le loup ou l'ours).

Les Lumimiehet sont généralement timides et distants avec les "étrangers", qui peuvent même être des Lumimiehet d'autres villages, et pas seulement des personnes d'une autre race ou d'un autre peuple. Si les étrangers se montrent bien élevés et non menaçants (par exemple, en rengainant leurs armes, en lançant leurs boucliers, en détachant leurs arcs et en enlevant leurs casques) avant d'entrer dans un village, ils sont plus avenants. Une fois la glace sociale brisée, les Lumimiehet sont un peuple généreux et bon vivant, sans peur et persévérant face aux difficultés. Le froid du Nord leur a appris à saisir chaque opportunité lorsqu'elle se présente, car elle peut ne pas être là pour longtemps et ne jamais se représenter. L'espérance de vie moyenne des Lumimiehet est de 50-60 ans pour les hommes et de 75-90 ans pour les femmes.

Les Lumimiehet possèdent une multitude de mythes incroyables, d'histoires divertissantes et de légendes héroïques. La plupart d'entre elles ont trait à eux-mêmes, à leur culture et à leur mode de vie. Cependant, beaucoup sont des récits de voyageurs qu'ils ont glanés au fil des ans auprès de divers visiteurs d'autres cultures. Un bon *muistaja* (un

Conteur, ayant le rôle de Maître du Savoir), est très apprécié dans un village de Lumimiehet, et les occupants d'un *pyöreä talo* (la. "maison ronde", essentiellement un igloo) qui en abrite un sont très enviés. Souvent, les visiteurs d'un village (surtout ceux d'autres races ou cultures) sont appelés à raconter une histoire. Un village entier de Lumimiehet réservés peut être conquis par la narration dramatique d'un conte héroïque (qui nécessite une certaine connaissance de leur langue, le Labba).

RELIGION ET VISION DU MONDE

La vie spirituelle des Lumimiehet est centrée sur le sage et la spirite, à savoir le *viisas* (La. "sage", pl. viisaat) et la *henkinimittäjä* (La. "Celle-qui-parle-aux-esprits", pl. henkinimittäjät). Ensemble, ils protègent le bien-être de leur peuple et entretiennent de bonnes relations avec le monde des esprits. Les viisaat président tous les rituels impliquant la vie et la mort, tandis que les henkinimittäjät lisent et interprètent les présages. Tous deux travaillent constamment à maintenir le *tasapaino* (La. "Balance"), l'équilibre dans l'*Ympyrä* (La. "Cercle"), l'ordre de la nature. Bien que respectés voire même craints, ni le viisas ni la henkinimittäjä ne possèdent d'autorité formelle aux yeux des Lumimiehet.

Les Lumimiehet ont un mode de vie qui est beau de simplicité. Les saisons vont et viennent, chacune apportant des tâches à accomplir et des difficultés à surmonter. La survie est d'une importance capitale, prenant le pas sur toutes les autres facettes de la vie. Le Lumimies vit dans le présent, travaillant constamment, car sans ce travail, il n'y a peut-être pas d'avenir. Pour cette raison, beaucoup de Lumimiehet semblent sévères et sobres. En réalité, ils savourent les joies de la vie, mais la dureté de leur vie dans les étendues gelées tempère leur expression émotionnelle dès leur plus jeune âge. La mort fait également partie de la vie. Un Lumimies peut pleurer la perte d'un être cher, mais dans son cœur, il réalise que cela fait partie d'Ympyrä. La vie est renouvelée et soutenue par la naissance d'enfants ; elle peut tout aussi bien s'effondrer sous l'effet d'une tempête de glace ou des griffes d'un animal. Pragmatiques, les Lumimiehet sont profondément attachés les uns aux autres, et ils acceptent stoïquement la mort.

STRATÉGIE DE GUERRE

La guerre à grande échelle est inconnue des Lumimiehet. Les villages se disputent parfois, et certains cercles familiaux ont des querelles de sang, mais celles-ci sont souvent résolues par un duel de chants. Par conséquent, la "guerre" des Lumimiehet est quelque peu mal préparée - leurs stratagèmes sont simples mais efficaces, et reposent principalement sur des techniques de chasse.

Les Lumimiehet apprennent les méthodes de chasse en petits groupes de deux à quatre personnes, avec des armes de base : lances, flèches, etc. Puisque les cibles principales sont les animaux pour la nourriture et les matières premières, les Lumimiehet sont devenus adeptes de l'attaque rapide et de l'abattage d'un animal en faisant le moins de mal possible à sa peau et à ses os. La plupart des animaux sont tués par un coup de lance rapide au niveau des vertèbres cervicales, qui laisse intactes les meilleures portions de viande et les plus grandes parties de la peau. Habituellement, un chasseur repère l'animal et le pousse vers les autres membres du groupe de chasseurs. Ces activités ne sont pas sans risque, notamment à cause des cornes et des sabots acérés de certaines proies.

APPARENCE

La plupart des Lumimiehet ont la peau et les cheveux clairs, bien qu'une teinte rouge-dorée apparaisse parfois chez leurs enfants. La couleur des yeux est généralement bleue ou grise, le vert étant une exception. Ce n'est pas un peuple massif, n'ayant pas la longueur d'os que l'on voit dans les régions du Sud. Cependant, un Lumimies typique conserve une certaine quantité de graisse pour l'aider à s'isoler du froid. Cela s'est probablement développé à partir d'un régime principalement à base de viande carnée. Pourtant, même les femmes sont relativement maigres, simplement parce qu'elles brûlent beaucoup de calories en travaillant dur.

Les Lumimiehet portent généralement des vêtements en tissu grossier ou en peau souple, garnis de fourrure d'animaux provenant de leur chasse. Les vêtements sont fonctionnels à l'extrême ; ils sont conçus pour les empêcher de geler, pas pour accentuer la silhouette. Mais ils aiment néanmoins décorer leurs vêtements avec de simples broderies ou utiliser certaines teintures à base de baies pour donner des couleurs vives aux vêtements non destinés à la chasse. Les bijoux sont souvent en os, sculptés de motifs circulaires ; les broches, bracelets et bagues sont des cadeaux populaires, souvent transmis de génération en génération.

6.1.2. LES JÄÄMIEHET

Les Jäämiehet (La. "Hommes des glaces", sing. Jäämies) font remonter leur lignée aux Tanssijat, qui se réfugièrent contre la Horde-en-Traîneau sur le Cap du Forochel, au-delà du mur des Montagnes Bleues. Les Jäämiehet partagent la tradition maritime de leurs parents habitant dans des icebergs, les Merimetsästäjät (qui sont eux-mêmes issus du sang des Jäämiehet), et au printemps et en été, on peut les voir aussi souvent chasser dans les eaux de la baie que suivre les troupeaux de la toundra. Pour cette raison, les ignorants les confondent souvent avec les Merimetsästäjät ou les Lumimiehet. Dans le langage des Elfes Gris, "Jäämiehet" se dit "Helechoth" (sing. Helegon).

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les territoires de chasse ancestraux des Jäämiehet sont moins abondants en élans et en rennes que ceux de leurs cousins Lumimiehet, et sont soumis à un plus grand danger lié à l'héritage de Morgoth. Ainsi, les Jäämiehet dépendent davantage des poissons, des phoques et des baleines pour leur subsistance. La mer dangereuse et les nombreux périls de la toundra font que leur espérance de vie est courte (45-55 ans pour les hommes, 60-75 ans pour les femmes).

Plus encore que leurs voisins Lumimiehet, les Jäämiehet sont sévères et peu enclins aux ébats spontanés ou aux pertes de temps par plaisir. Ils ne regardent pas plus loin dans l'avenir que l'hiver à venir. Le printemps n'est pas nécessairement une période de plaisir et de célébration, mais seulement un bref répit jusqu'à ce que les temps difficiles reviennent, bien trop tôt. Cette attitude affecte particulièrement les idées de parenté. Par exemple, comme les enfants meurent souvent en bas âge, les Jäämiehet soulagent la perte d'une mère en traitant tous les enfants comme s'ils étaient leur propre progéniture. Bien sûr, la mère et le père biologiques de l'enfant sont reconnus, mais toutes les personnes du groupe de parenté participent à l'éducation et aux soins des enfants.

RELIGION ET VISION DU MONDE

S'ils partagent toutes les traditions spirituelles communes aux Ystävät Talven, les Jäämiehet se distinguent par l'interdiction de tuer certains animaux, une coutume d'autant plus singulière que les territoires de chasse qu'ils choisissent de parcourir sont nettement moins abondants. Parmi les créatures sacrées pour eux figurent le cerf blanc, le léopard des neiges et le grand aigle. Ils considèrent les deux premiers comme des messagers du monde des esprits, tandis que les aigles sont les esprits vigilants de leurs ancêtres disparus. Les mythes et légendes des Jäämiehet regorgent de récits de ces bêtes qui leur apportent de l'aide en cas de besoin.

Les Jäämiehet sont plus réservés que les Lumimiehet lorsqu'il s'agit de rencontrer des étrangers. Dans certains des villages isolés près de Hûb Ereb, la Baie Solitaire, les visiteurs ne viennent qu'une fois par génération. Les pères et les mères emmènent leurs petits-enfants voir des étrangers afin qu'ils se souviennent plus tard de ce à quoi ressemblent les autres.

STRATÉGIE DE GUERRE

Comme chez les Lumimiehet, les guerres intestines sont rares chez les Jäämiehet. Aux techniques de chasse des premiers, les Jäämiehet ajoutent une remarquable facilité à manier les bateaux (que seuls les Merimetsästäjät peuvent concurrencer). Habituellement, ils exercent leurs talents contre les baleines qui sont si importantes pour leur subsistance. Un groupe de Jäämiehet utilise plusieurs petits bateaux pour frapper les grandes bêtes sous de multiples angles. C'est une entreprise risquée, car tomber dans les eaux glacées assure presque la mort par noyade ou par congélation.

APPARENCE

En apparence, les Jäämiehet ressemblent beaucoup aux Lumimiehet. Comme les deux groupes se marient régulièrement, ce n'est pas surprenant. Les Jäämiehet sont encore plus clairs que leurs cousins ; les cheveux roux et les yeux verts ne sont presque jamais vus, et sont généralement un sujet de curiosité. Les cheveux longs sont normaux pour les hommes et les femmes ; les hommes portent la barbe, généralement tressée. En général, les Jäämiehet sont un peu plus petits et plus robustes que les Lumimiehet.

Les Jäämiehet fabriquent la plupart de leurs vêtements à partir de peaux de phoque soigneusement séchées. Ces vêtements sont confortables et isolants. Ils n'utilisent que peu de teintures, mais ont souvent recours à des coutures de tendons dans une variété de motifs pour donner de la distinction à leurs vêtements. Les ornements et les bijoux

sont généralement en os plutôt qu'en métal ; les fanons de baleines, en particulier, sont souples et faciles à travailler. Les femmes portent souvent des épingles à cheveux en os sculpté en forme d'animaux, tandis que les hommes portent des colliers élaborés en os sculpté, en dents et en lanières de cuir.

6.1.3. LES MERIMETSÄSTÄJÄT

Les Merimetsästäjät (La. "Chasseurs des Mers", sing. Merimetsästäjä) sont, en réalité, un sous-groupe des Jäämiehet, leur culture distinctive provenant de leur habitude unique d'habiter dans de grands icebergs pointus de la Baie du Forochel. Les Merimetsästäjät sont nés et ont grandi sur les icebergs ; la plupart d'entre eux ne posent pas le pied sur la terre ferme avant l'adolescence voire même après, ce qui fait qu'ils sont souvent mal à l'aise sur la terre sèche et silencieuse, mal à l'aise sans le mouvement régulier de la mer sous leurs pieds ou le bruit des vagues autour d'eux. Les Elfes (et les Dúnedain, quand ils prennent la peine de faire la distinction) appellent les Merimetsästäjät "*Aerfaroth*" (sing. Aerfaron).

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Contrairement aux autres Ystävät Talven, les Merimetsästäjät tirent leur subsistance presque exclusivement de la pêche en mer, de la chasse à la baleine et aux phoques. Si la vie est difficile sur les rives de la Baie du Forochel, elle est encore plus meurtrière sur les glaces. Les Merimetsästäjät sont constamment à l'affût du danger, car le risque de mort n'est jamais loin. Cela a fait des Merimetsästäjät un peuple vraiment très prudent, bien qu'ils ne soient pas sans humour entre eux. Ils sont cependant assez réservés avec les étrangers.

La cellule familiale est d'une grande importance pour les Merimetsästäjät, qui font remonter leur lignée par la mère et pratiquent généralement la monogamie ; réciter l'histoire de sa famille est une question de fierté ainsi qu'un bon divertissement. Dans un sens, la structure familiale étroite est un microcosme de la société Merimetsästäjät dans son ensemble ; ils sont extrêmement dépendants les uns des autres pour leur survie même.

Les querelles sont résolues simplement par des tours de force, des concours de contes, ou en demandant à un aîné de trancher. Même les enfants ne mettent pas leurs camarades en danger par des jeux et des défis insensés. Une telle interdépendance crée des liens étroits.

Les Merimetsästäjät ont toujours leur sens à l'affût, même lorsqu'ils sont d'humeur enjouée. Ils sont toujours attentifs à un changement de temps ou à l'approche d'une proie. L'étranger peut trouver les Merimetsästäjät timides et réservés. Ils ne sont pas prompts à donner leur confiance tant que les étrangers n'ont pas prouvé leur valeur à l'ensemble de leur peuple. Si quelqu'un y parvient, il aura trouvé non seulement des amis mais aussi une famille entière.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Alors que les baleiniers Lumimiehet et Jäämiehet recherchent naturellement de l'aide par le biais de bénédictions et de magie pour que leur chasse se passe le mieux possible, les Merimetsästäjät consacrent de leur côté un culte à la poursuite des créatures marines géantes : le *Valaskalan Palvonta* (La. "Culte de la Baleine"). La chasse à la baleine étant un élément essentiel de la culture des Merimetsästäjä, les baleines et leurs esprits revêtent une importance particulière pour eux. Le culte cherche à s'assurer qu'il n'y a pas d'interférence surnaturelle dans leurs chasses, et ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour éviter d'offenser les esprits des baleines. Le culte est également chargé de tenir à distance les Baleines Démoniaques, ce qui nécessite un long rituel d'expulsion. En cas d'échec, les baleiniers chassent la créature dans leurs petits bateaux.

Comme seuls les membres du culte sont autorisés à chasser la baleine, l'initiation au Valaskalan Palvonta est un rite important et prestigieux pour un Merimetsästäjä. Le rituel

exige une période d'instruction ardue, au cours de laquelle le futur initié subit de nombreuses épreuves mentales et physiques pour prouver sa valeur. Le baleinier doit apprendre tous les rituels et les chants appropriés et, à la fin, il doit rechercher une vision spirituelle. Une fois initié, le baleinier reçoit une amulette spéciale qui lui garantit d'avoir de la chance. Les amulettes ne sont utilisées que pendant la chasse à la baleine. Sinon, elles sont cachées dans des grottes secrètes dans les icebergs des Merimetsästäjät. Chaque membre de ce culte doit concevoir un chant personnel pour la chasse à la baleine, dont l'utilisation par un tiers est considérée comme un crime spirituel. Ces chants sont transmis de père en fils, ou sont spécialement préparés par un viisas s'il n'y a pas de père.

Pendant la chasse à la baleine, les membres du culte doivent être isolés du reste du village et ne peuvent pas dormir avec leurs conjoints. Avant le début de la chasse à la baleine, tous les bateaux et les baleiniers doivent faire l'objet d'une purification rituelle. Une fois qu'une baleine est tuée et amenée sur l'iceberg, on lui donne symboliquement de l'eau dans une coupelle pour lui souhaiter la bienvenue. Au fur et à mesure que la baleine est découpée, des rituels spéciaux sont accomplis pour que son esprit retourne à la mer sans être menacé.

Aucun bruit fort ou perturbant n'est autorisé, de peur d'offenser l'esprit de la baleine qui s'en va. Les Merimetsästäjät estiment que le succès de la libération du *tarmo* (La. "Énergie") de la baleine pour le bénéfice des habitants de l'iceberg dépend du traitement respectueux et de l'utilisation appropriée de son ancien corps. La distribution de la baleine est un processus complexe. Tous ceux qui ont participé à la chasse profitent des meilleures portions de la viande divisée.

Les membres du Valaskalan Palvonta croient avoir une influence particulière sur Aamumeren Isä, un Esprit qui erre dans la mer sous la forme d'une baleine à bosse géante. En réalité, le culte n'a que peu ou pas d'effet sur le comportement d'Aamumeren Isä, mais comme le Maia a à en même temps sauvé et détruit des baleiniers dans le passé, les spirites du culte pensent qu'ils n'ont pas d'autre choix que de tenter une forme de compromis avec le Grand Esprit.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les Merimetsästäjät sont mortels au combat. Ils apprennent dès l'enfance les techniques de chasse parmi les icebergs mouvants : comment trouver le gibier et l'abattre rapidement et avec un minimum de risques. La plupart d'entre eux chassent à l'aide de lances ou de harpons en os ou en ivoire. Leurs proies les plus communes sont les baleines, les morses et les phoques. En raison de leur société très unie, la guerre est pratiquement inconnue chez les Merimetsästäjät, mais ils ne sont pas du tout lâches et n'ont pas peur de se défendre. Ils méprisent les Dragons d'eau et de glace ; la plupart des Merimetsästäjät se donneraient beaucoup de mal pour tuer l'une de ces bêtes, non seulement pour la gloire, mais aussi pour la générosité de sa peau et de ses os.

APPARENCE

Ces baleiniers robustes ont beaucoup de traits communs avec les Jäämiehet, bien qu'ils soient un peu plus petits et plus robustes. La couleur de la peau est claire, tandis que la couleur des cheveux va du blond miel au platine. La couleur des yeux est le plus souvent bleue ou grise, avec des nuances plus rares de vert. Tous leurs vêtements sont faits de peau de phoque, de baleine ou de fourrure de phoque séchée, y compris des bonnets épais couvrant les oreilles, de longs manteaux avec des fentes sur les côtés pour marcher, et des bottes épaisses avec des attaches en cuir. Les hommes et les femmes portent également des culottes et des gilets bien ajustés pour se réchauffer.

Les Merimetsästäjät adorent les bijoux et les parures, généralement des broches, des bagues, des épingles à cheveux, des bracelets et des colliers taillés dans l'os, et leurs perles sont exceptionnellement ornées. Le travail du cuir est également populaire, notamment pour les ceintures, les lanières de bottes et les casquettes. Cependant, pratiquement tous les bijoux sont retirés pendant la chasse, de peur que le moindre tintement ne fasse du bruit. La nourriture et les provisions sont trop rares pour que la vanité puisse gâcher une chasse. La plupart des Merimetsästäjät remplacent leurs parures par un certain nombre de poches et de sacs qu'ils utilisent pour le stockage après avoir dépecé une proie.

6.2. LES ELFES

Le froid glacial et le terrain rude de l'ancien royaume de Morgoth ne constituent pas un cadre "naturel" les Elfes. Depuis leur réveil, les enfants Premiers-Nés d'Ilúvatar ont évité les Montagnes de Fer et les régions inhospitalières qui s'étendent au-delà de leurs pics cruels. Même les Noldor, ennemis indomptables de Morgoth, frémissent de chagrin et d'horreur lorsqu'ils se souviennent de leur passage de l'Helcaraxë et de sa glace qui tua tant d'Elfes. Bien que Morgoth et son royaume aient disparu depuis longtemps, le souvenir impérissable des Elfes demeure, et dans la Terre du Milieu, rares sont ceux qui, aujourd'hui, fouleraient volontiers des terres au passé si funeste.

Pourtant, il y a des Elfes qui, en dépit de ce douloureux souvenir, considèrent le Forodwaith comme leur foyer – même si celui-ci est le plus inhospitalier. En effet, ils se disent d'eux-mêmes qu'ils sont des gardiens. Certains d'entre eux croient que leur présence dans le Nord a été prédestinée par les Puissances et que, par leurs travaux, ils réalisent le désir d'Ulmo que les Enfants soient "libres de leurs mouvements dans les Terres du Milieu où ils emploieraient leurs pouvoirs et leurs talents à guérir leurs blessures et à gouverner la terre" (Sil. - chap.3 *La Venue Des Elfes Et La Captivité De Melkor*).

Deux races elfiques très différentes parcourent les terres du Forodwaith. Ce sont les Noldor de l'Eregion qui ont été les premiers à s'établir dans le Nord, au début du Deuxième

Âge. Isolés du reste du monde, leur refuge caché d'Uichith a traversé deux âges du monde. Bien que secrets et peu nombreux, ces pèlerins solitaires ont parcouru les Terres Désolées du Nord, à la recherche de visions et de présages, cherchant toujours à libérer le pouvoir endormi de la terre, qui avait si longtemps langui sous l'emprise glacée de la domination de Morgoth.

Le deuxième groupe à entrer dans le Forodwaith fut les Elfes des Neiges. A l'origine, il s'agissait d'une tribu originaire des Terres Sauvages, mais ils sont arrivés dans le Nord en tant qu'exilés, chassés de leur ancienne patrie (selon eux) par "la tyrannie des Gris". Nouveaux arrivants réticents, ils ont rapidement prouvé qu'ils étaient de vrais Nandor, se souciant davantage des êtres vivants : "d'entre les Elfes ce sont eux qui connaissaient le mieux les êtres vivants, les herbes, les oiseaux et les animaux." (Sil. - chap.3 La *Venue Des Elfes Et La Captivité De Melkor*).

Croyant être entrés dans un lieu de désolation, ils découvrirent qu'aucune malice ne pouvait arrêter complètement la Source de Yavanna, ni empêcher les Enfants d'Ilúvatar de profiter de ses bienfaits. Avec le temps, même le froid immodéré de la glace devint leur allié. Enfin, les Elfes des Neiges devinrent les gardiens de Helecthil, l'éclat d'Illuin perdu, dont le rayonnement se diffuse dans les cieux du Nord.

6.2.1. LES NOLDOR D'UICHITH

La vallée des Brumes Éternelles abrite une enclave isolée d'Elfes Noldor, la plus grande race de Premiers-Nés qui subsiste en Terre du Milieu. Survivants d'un petit groupe de réfugiés fuyant la chute de l'Eregion, les lourdes pertes de leur conflit inattendu avec les Dragons des Ered Úmarth peu après leur arrivée aux Brumes Éternelles ont réduit leur nombre à 70 (40 femmes et 28 hommes). Depuis lors, ayant fondé le Cuiviémar, la Loge de l'Éveil, ils poursuivent résolument leur quête héroïque : parvenir à guérir la Terre Souillée de la trace de Morgoth.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Le Cuiviémar est une petite communauté, largement coupée du monde extérieur. Ils ont été réunis par le destin et conduits dans ce lieu béni par les visions d'Óleth. Beaucoup ont perdu leurs conjoints et leurs familles dans leur fuite de l'Eregion, mais certains couples mariés ont survécu à leur périlleux voyage. La plupart des Elfes célibataires qui ont fondé les Brumes Éternelles se sont mariés depuis et ont eu des enfants, mais leur nombre total n'a pas augmenté, du fait de la guerre et de leur quête périlleuse. Le puissant sentiment de parenté qui lie la société noldorine dans son ensemble est manifestement absent ici. Au contraire, les membres du Cuiviémar considèrent leur communauté comme un clan à part entière, choisi par le Destin plutôt que déterminé par le sang. La notion de famille adoptive est ainsi l'une des bases du Cuiviémar. Depuis la chute d'Óleth Nestador est leur chef reconnu, mais les Elfes se considèrent toujours comme des vassaux du lointain royaume du Lindon, servant Gil-galad au Deuxième Âge et Círdan au Troisième. Les ambassadeurs de Mithlond sont parmi les visiteurs les plus fréquents d'Uichith.

Bien que l'adhésion au Cuiviémar ne soit ouverte qu'aux Elfes, tout représentant des Peuples Libres qui est en accord avec leur cause et qui est prêt à apprendre et à observer les rituels nécessaires est le bienvenu pour les rejoindre dans leur quête. Bien sûr, participer à l'un des rassemblements rituels sur Tol Ely ne garantit pas qu'Irmo les choisira pour les laisser voir et suivre en rêve un Parcours de Vision. Cependant, bien que chaque voyage soit une affaire solitaire, le prétendant est autorisé à recevoir de l'aide pour surmonter les nombreuses épreuves qu'il peut rencontrer en chemin.

Les Noldor d'Uichith se nourrissent de la riche faune et flore de la vallée, mais quelques fois en été, ils partent aussi chasser, pêcher et cueillir des herbes dans la toundra au-delà de la vallée. Ils s'aventurent rarement en nombre et il est possible d'en croiser un ou deux, errant sur le cap du Forochel.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Bien qu'exceptionnel dans la mission suivie et dans les circonstances de sa fondation, le Cuiviémar s'inscrit dans une vénérable tradition noldorine d'ordres de dévotion, c'est-à-dire de confréries consacrées à l'un des Valar d'Aman. Lorsque les Noldor sont venus s'installer à Valinor, beaucoup d'entre eux se sont sentis attirés par un Vala ou un Valië particulier dont l'aspect résonnait profondément avec les désirs les plus profonds de leur cœur. Ils se consacrèrent à ce Pouvoir, comme un apprenti enthousiaste pourrait se joindre à un maître artisan, devenant plus grands en sagesse et en connaissances dans leur voie choisie que n'importe quel autre des Enfants d'Ilúvatar. Beaucoup de ces ordres suivirent les exilés noldorins en Beleriand, et certains restèrent en Terre du Milieu même après la Guerre de la Grande Colère. Le *Heren Línatiéva*, l'Ordre de la Voie du Silence dont est issu le Cuiviémar, était l'une de ces confréries. évoués au Vala Irmo et à son épouse Estë, les Noldor de Línatiéva cherchaient à apaiser les affres du bannissement en recourant au pouvoir purificateur de la vision mystique et du rêve éveillé. Repentant du rôle qu'eux-mêmes ou leurs pères avaient joué dans la rébellion de Fëanor, tout en ne voulant pas abandonner la Terre du Milieu, cette communauté méditait en silence sur le sort réservé à leur espèce : partager la vie d'Arda jusqu'à sa Fin, endurer la douleur de la fuite de son peuple et espérer la renaissance ultime dans la Seconde Musique et ce, sans peur ni regret. Ceci est resté le précepte fondamental adopté par le Línatiéva puis par le Cuiviémar tout au long de leur séjour dans les Terres Désolées du Nord.

Une autre façon dont les Noldor d'Uichith reprennent le modèle traditionnel des ordres valinoriens est dans leurs relations les uns envers les autres. En Aman, les confréries de Noldor étaient naturellement centrées autour du Vala ou Valië auquel elles étaient dévouées. L'autorité d'un Vala sur ses disciples provenait uniquement du lien émotionnel intense qu'ils partageaient, et les Valar dispensaient leur sagesse librement, trouvant une récompense suffisante dans la joie que la culture du pouvoir natif des Enfants leur apportait, et l'amour que les Enfants leur rendaient en retour. Cette réciprocité d'amour et de respect mutuels qui imprégnait ces fraternités en Aman accompagna les exilés en Terre du Milieu. Séparé de son mentor divin, l'aîné ou le plus compétent d'un groupe de fidèles assumait le rôle de maître ou de maîtresse de cet ordre. Il en fut ainsi pour le Línatiéva et la Loge de l'Éveil (le Cuiviémar).

Parce que la Loge de l'Éveil entretient des rapports spéciaux avec deux Puissances divines plutôt qu'avec un seul Vala, il n'est pas surprenant que ses membres reconnaissent deux autorités : une *massánië* (Q. "Donneuse de Pain") pour Yavanna et un *olostar* (Q. "Seigneur des Rêves") pour Irmo. L'autorité spirituelle de ces deux personnes au sein du Cuiviémar est d'une importance égale pour la poursuite de leur quête. Nestador détient l'autorité ultime non pas parce qu'il est l'olostar, mais plutôt parce qu'Óleth l'a désigné pour lui succéder. Les membres de la loge s'en remettent au jugement de Nestador en raison de son dévouement désintéressé à leur ordre et de sa supériorité reconnue en matière de sagesse et de compétences.

Une troisième caractéristique du Cuiviémar qu'il partage avec d'autres ordres dévotionnels noldorins est sa séparation souvent très ritualisée des genres. En particulier lorsqu'un ordre se formait autour d'un Vala et de son épouse, il était usuel pour la communauté de diviser ses membres selon leur genre pour correspondre aux deux Valar. Ainsi, le Línatiéva est le rassemblement des *Estëhildi* (ordre lié à la Valië Estë, sing. *Estëhild*) et des *Irmohildi* (ordre lié au Vala Irmo, sing. *Irmohild*), même si la relation personnelle d'un couple supplantait cette division spirituelle. Pour de nombreux ordres, de telles étiquettes étaient purement théoriques, et servaient simplement à souligner la forte connexion entre les Valar invoqués.

Au sein de la Loge de l'Éveil, les rôles de chaque genre sont d'une grande importance. Cela vient en partie du fait qu'Irmo et Yavanna ne sont pas des époux aux pouvoirs étroitement associés, et parce que les Yavannildi d'Eregion s'étaient développés pendant de longs siècles en un ordre distinct à part entière, avant d'être contraints par les circonstances à fuir avec les Línatiéva. Mais surtout, la nature de la quête du Cuiviémar a créé le besoin d'une alliance durable entre les deux confréries (d'autant plus que ces Noldor se sont jurés de défendre une cause commune, ce qui est inhabituel pour un ordre dévotionnel). Avec le destin d'un monde en jeu, l'olostar et la massánië réalisent qu'ils doivent organiser et déployer leurs ordres combinés avec toute la ruse et la gravité d'un général rassemblant ses forces pour une guerre contre des chances incommensurables.

La division des tâches sacrées selon le genre se manifeste dans la vie rituelle au sein du Cuiviémar : les Yavannildi soignent et préparent les eridh echui (graines de l'éveil), les Irmohildi suivent les Parcours de Vision hors d'Uichith pour les planter. Cette division n'est pas absolue, et rien n'empêche une yavannild d'entreprendre un Parcours de Vision si elle se sent guidée par Irmo. Cependant, de nombreux rituels des Yavannildi, comme la préparation des lembas ou la récolte des graines de cembereth, sont interdits à tous les hommes. Cette divergence provient, là encore, de la fusion de deux ordres distincts, chacun ayant ses propres traditions. Le Línatiéva est une jeune confrérie, elle-même doublement axée sur un pouvoir masculin et féminin, à laquelle tout Noldo peut participer ; le Yavannildi, en revanche, est une confrérie ancienne à laquelle seules les femmes peuvent prétendre y accéder.

Les Yavannildi accomplissent deux tâches rituelles de base qui contribuent au Cuiviémar, toutes deux rendant les Parcours de Vision des Irmohildi plus faciles. La première de ces tâches consiste à approvisionner le quêteur pour son voyage. Cela inclut la culture et la récolte du blé de Yavanna dans le champ d'Ióbel Mallen (*voir n°8 dans le chapitre 12.2*) et le tissage de vêtements spéciaux pour protéger l'irmohild sur sa route. Ce sont les tâches traditionnelles de la massánië et de ses servantes, une coutume qui pourrait avoir son origine chez Melian de Doriath, et qui a été transmise par Galadriel à Lothwen d'Uichith.

La deuxième pratique rituelle des Yavannildi dans les Brumes Éternelles est le *Cuivië Erdëo*, le réveil de la graine. Il s'agit de la préparation de l'eridh echui en vue de son utilisation pour le verdissement du Nord. Tout comme les abeilles pollinisent les fleurs, les Yavannildi éveillent les vertus latentes des graines de cembereth par leurs chants

rituels et leurs incantations. Une fois leurs pouvoirs invoqués, les eridh echui sont récoltées à la main dans la clairière de Dol Cembereth (*voir n°9 dans le chapitre 12.2*) et apportées à Tol Ely, où elles sont présentées à ceux qui sont appelés par Irmo à entreprendre un Parcours de Vision. La façon dont les premières graines plantées par Thilgon dans le Puits de Morgoth aient pris racine et germé sans l'aide de ce rituel est un mystère pour les membres du Cuiviémar, et il se peut (comme certains le croient) que Yavanna elle-même soit venue aux Brumes Éternelles et ait entonné le premier chant d'incantation lors de sa rencontre avec Thilgon.

La vie rituelle des Irmohildi est naturellement centrée sur l'*olortië*, le Parcours de Vision que chacun d'entre eux doit suivre seul dans le désert du Forodwaith. Le chemin commence invariablement dans la Loge de Purification sur Tol Ely pendant l'un des rassemblements communs des membres du Cuiviémar. Au cours de ces cérémonies, le Vala Irmo accorde des visions à ceux qu'il a choisis pour entreprendre un chemin. Dans ces visions, l'esprit de l'irmohild parcourt les terres du Forodwaith, passant par des montagnes enneigées, des toundras, des forêts ombragées jusqu'à un endroit choisi par Yavanna. Sur ce site, le quêteur doit porter et planter sa graine de cembereth, et là, il doit l'entretenir jusqu'à ce qu'elle germe, avant de cherche un yavannírë sur place. Le quêteur doit ramener sain et sauf avec lui aux Brumes Éternelles pour que son Parcours de Vision soit complet. Après T.A. 1640, tous les yavanníri ne sont pas trouvés. Les sites liés à des Parcours de Vision peuvent potentiellement en contenir un (*pour plus de détails sur les yavanníri et les graines de cembereth, voir les entrées relatives à ces artefacts dans le chapitre 10*).

STRATÉGIE DE GUERRE

Les membres du Cuiviémar ne partent que très rarement en guerre, mais il arrive que leur vallée protégée soit menacée par des monstres terrestres (même des Dragons) ou par des escadrons Urdor de grande envergure. Dans le cas d'une menace sérieuse pour la vallée, les Elfes comptent d'abord sur leurs formidables protections enchantées. Ceux-ci dissuadent la grande majorité des intrus. Les ennemis tenaces (ou chanceux) peuvent réussir à franchir les barrières de protection pour être ensuite submergés par une attaque féroce d'archers cachés. Les Elfes s'efforcent d'éviter tout contact direct avec leurs ennemis, car c'est dans leur discrétion que réside une grande partie de leur sécurité.

En de rares occasions, les Elfes d'Uichith ont envoyé une compagnie de guerriers se battre dans un endroit plus éloigné. Une de ces compagnies a combattu sous la bannière de Gil-galad lors de la Dernière Alliance, et plus tard lors des trois guerres du Nord contre Angmar. Ils ont également été connus pour intercéder en faveur de ceux qui, au Forodwaith, ont été affligés par la colère du Roi-Sorcier.

Bien que peu nombreux, l'habileté et la valeur des Noldor en font des guerriers inégalés. De plus, la qualité de leurs armes et armures est superbe. Les armes d'Uichith ne sont pas à la hauteur de celles des Gwaith-i-Mírdain d'autrefois, mais ils maintiennent en bon état certaines des armes que les fondateurs ont ramenées avec eux des ruines de l'Eregion, tout en créant de nouvelles armes de qualité plus adéquate à leur tâche. Les membres du Cuiviémar possèdent également des armures provenant de l'Eregion, mais elles ne sont pas utilisées dans le froid glacial du Forodwaith. Pour un usage plus pratique dans la toundra, les Noldor fabriquent d'excellentes armures en cuir et en peau, ainsi que de puissants arcs composites (la corne et la peau de Dragon étant utilisées pour confectionner de meilleurs équipements).

APPARENCE

Grands, bien bâtis, aux cheveux noirs et au visage clair, les Noldor sont les plus grands et les plus nobles des peuples libres de la Terre du Milieu. Aucun des membres du Cuiviémar, à l'exception de leur chef Nestador, n'est né à Valinor, mais nombre de leurs parents ou grands-parents l'étaient, et une partie du pouvoir de la Lumière des Arbres leur est ainsi parvenue. Cela confère aux Noldor une aura presque tangible, facilement perceptible en compagnie d'autres Elfes qui ne sont jamais allés à Aman.

Dans la chaude vallée des Brumes Éternelles, les Noldor portent généralement des vêtements pratiques adaptés à la tâche qu'ils ont à accomplir. Lorsqu'ils ont des loisirs ou qu'ils se rencontrent à Tol Ely, les Noldor portent des robes fluides de couleur grise ou blanche, brodées de motifs élaborés de plantes ou d'animaux stylisés ou de motifs géométriques ; le tissu provient de diverses plantes fibreuses abondantes dans la vallée.

Lorsque les Elfes s'aventurent au-delà de la vallée pour poursuivre leur quête, ils portent des vêtements de protection en fourrure, car le froid et les vents violents sont dangereux même pour cette race des plus robustes. Ils n'utilisent pas de raquettes ou de skis, car ils peuvent facilement marcher sur la surface de la neige molle ou de la glace fine. En effet, les Elfes peuvent soutenir et supporter une partie de leur poids par la seule force de leur volonté. Cela leur permet également de se déplacer en silence et de manière furtive (ce qui s'avère utile à la fois pour la chasse et pour la traque des ennemis).

6.2.2. LES ELFES DES NEIGES

Les Lossidil (Los. "Elfes des Neiges", sing. Lossedel) se font encore parfois appeler par leur ancien nom de "Lindi", qui les place parmi les dernières des trois races elfiques qui ont pris part à la grande marche vers l'Ouest de la Terre du Milieu aux temps anciens. Mieux connu des Conteurs sous le nom de Teleri, ce peuple est la source de la majorité des Elfes habitant le Nord-Ouest de la Terre du Milieu.

Entre eux, les Noldor d'Uichith disent des Elfes des Neiges qu'ils ne sont pas "Lindi", mais des "Nandor" (en référence aux Lindi qui n'ont jamais terminé la marche). Les Elfes des Neiges ne reconnaissent pas une telle distinction. Pour eux, il s'agit du même peuple, plus soucieux que quiconque de la Nature, et ils s'offusquent de toute personne qui le nie en leur présence.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les modes de vie des Elfes des Neiges ont quelque peu changé depuis la fondation d'Helloth, la Fleur de Glace. La concentration des Lossidil dans cette colonie fortifiée a entraîné une société plus hiérarchisée, rappelant la culture des Noldor ou des Elfes Gris. Tout comme l'Helecthil des cieux nordiques brille d'une seule source, la gouvernance du peuple d'Helloth émane d'une seule autorité : Losp'indel, Dame de la cité. Mais les Elfes des Neiges ne sont pas contraints de se soumettre aux ordres de leur dame. S'ils choisissent de ne suivre que leur propre volonté, ils sont libres de quitter les murs de Helloth, pour une saison ou pour toujours, et d'errer dans les Terres du Nord à leur guise.

Même à l'intérieur d'Helloth, les Lossidil continuent d'organiser leurs vies en accord avec leurs anciennes sensibilités familiales, couplant toutes les relations sociales dans l'image de la parenté. En fait, beaucoup de couples de la Fleur de Glace ne sont pas formés par la lignée, mais par l'inclination ou l'amour partagé d'un art.

Pour cette raison, les quelques conflits qui éclatent à l'intérieur des murs de la ville sont rarement basés sur le sang ou le mariage, comme c'était le cas autrefois chez les Noldor. Au-delà d'Helloth, de petites compagnies de Lossidil errent à volonté dans les Terres Désolées du Nord, ne séjournant jamais longtemps au même endroit. Ces compagnies se forment généralement autour d'un individu charismatique, homme ou femme, et leurs membres se désignent les uns les autres comme "frère" et "sœur". Cette coutume est sans doute à l'origine de la croyance selon laquelle les Elfes des Neiges ont beaucoup d'enfants, alors que ce n'est pas le cas.

Bien qu'ils soient les plus robustes des Elfes, même les Lossidil doivent lutter pour survivre dans les régions les plus reculées du Nord. Comme aucune vie végétale ne peut prendre racine sur le Pays sans Terre, à l'exception des jardins de *ióringath* ("blé froid") de Losp'indel, les Elfes des Neiges sont obligés de se tourner principalement vers la viande et le poisson pour leur subsistance. La plupart des Lossidil complètent ce régime avec des herbes et des céréales récoltées au printemps et en été dans la toundra. Les compagnies errantes s'occupent également des troupeaux de rennes. Ces douces bêtes fournissent le transport, le lait et la corne pour les aiguilles et la parure. Les Lossidil pratiquent un bon élevage et utilisent les animaux les plus faibles pour la nourriture et les peaux tout en permettant aux meilleurs spécimens de renouveler les troupeaux.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Comme tous les enfants Premiers-Nés d'Ilúvatar, les Elfes des Neiges sont inextricablement liés à la vie du monde, et l'accomplissement de leur être ne peut être réalisé que dans l'achèvement de la propre histoire d'Arda. D'abord mécontents de leur exil des terres de leurs parents, les Elfes des Neiges en vinrent peu à peu à croire que leur venue dans le Nord était une œuvre providentielle de la volonté d'Ilúvatar. Cette croyance a été confirmée dans leur esprit par l'apparition de l'éclat d'Illuin dans les profondeurs d'Ekkaia, et ils considèrent sa garde comme une tâche qui leur a été divinement confiée (bien qu'Ulmo ne leur ait jamais explicitement demandé).

L'amour des Elfes des Neiges pour Ulmo est profond. A part les visites d'Oromë dans les Jours Anciens, Ulmo est le seul Vala que les Lindi n'aient jamais rencontré, et son nom est toujours sur leurs lèvres quand ils créent leurs chants et leurs contes. Comme les autres Elfes, les Lossidil croient que "*l'eau recèle encore l'écho de la musique des Ainur plus que toute autre substance de la Terre*" (Sil., Ainulindalë), et la vie spirituelle des Elfes des Neiges consiste principalement dans le discernement de cet écho, et sa manifestation dans leurs relations entre eux et avec le monde qui les entoure. Nombreux sont les Elfes des Neiges qui se tiennent seuls sur un rivage rocheux, écoutant la voix rythmique d'Ulmo au milieu du clapotis des vagues et psalmodiant doucement en réponse.

La glace elle-même est considérée par les Lossidil comme la "voix gelée" d'Ulmo, d'où leur joie de la façonner. Les Elfes des Neiges croient qu'en sculptant la glace par leurs enchantements, ils réalisent les pensées d'Ulmo qu'il a conçues dans le Chant de la Création. Dans ce travail, les Lossidil sont devenus de véritables artistes, "partenaires dans la création et le plaisir" (TL., p. 50), et par leurs arts, ils transforment le "*froid extrême et cruel*" (Sil., *Ainulindalë*) issu de la malveillance de Morgoth en œuvres d'une grande beauté.

Contrairement à la plupart des Elfes, les Lossidil ne désirent pas quitter la Terre du Milieu pour l'Ouest. Ils sont attirés par l'appel de la mer, mais depuis la sphérisation d'Arda, ils ont tourné leur regard vers le Nord et la lueur d'Helecthil plutôt que vers l'Ouest. La lumière impérissable du tesson les réconforte au milieu des terres mortelles toujours changeantes qui les entourent. Ils ne désirent aucun autre réconfort, même s'ils sont condamnés à disparaître, ou bien à être oubliés par les habitants des Terres du Milieu.

STRATÉGIE DE GUERRE

Un peuple peu guerrier par inclination, les Lossidil n'ont jamais cultivé les prouesses martiales comme une vertu. Pour la plupart, leurs armes et leurs compétences sont orientées vers la chasse. Il est vrai que les dangers sont plus nombreux dans le Nord que dans leur ancien foyer forestier du Rhovanion, mais les Elfes des Neiges se sont surtout appuyés sur des tactiques de défense et de retrait, plutôt que sur la confrontation pure et simple.

La fondation de Helloth a généré de nouveaux besoins pour la défense des murs fortifiés, et cette nouveauté a conduit au développement d'armures ainsi que de nouvelles armes. Les gardiens d'Helloth portent des hauberts fabriqués à partir de pièces d'ivoire entrelacées, cousues ensemble avec des intestins de baleine et durcies par une couche de laque enchantée, dont seuls les Lossidil possèdent l'art de la fabrication.

APPARENCE

Les Lossidil sont un peuple gracieux et beau. La plupart d'entre eux ont une peau extrêmement claire, avec des cheveux allant de l'argenté au blond pâle ; les tons roux sont rares, mais pas inconnus. La plupart des Elfes des Neiges ont les yeux bleus, bien que certains aient des nuances d'améthyste, de gris ou de vert clair. Les deux sexes portent les cheveux longs ; les femmes ont généralement de nombreuses tresses relevées par des épingles sculptées ou des bandes de peau tissée.

La plupart des vêtements des Elfes des Neiges sont faits de peau de renne finement tannée, plus douce que le velours. Les hommes comme les femmes portent des vêtements confortables qui les isolent des vents glacés, généralement une chemise, un gilet et une culotte ; parfois, une cape en peau de phoque complète le costume. Les hommes portent habituellement des chapeaux ronds, tandis que les femmes préfèrent généralement des capuches. Les bottes sont fabriquées à partir de peaux plus résistantes et plus épaisses, lacées de bandes de cuir brut.

Beaucoup d'Elfes teignent les tendons d'animaux utilisés comme fil de couture avec des matériaux récoltés dans la mer, comme le varech, ce qui donne un aspect brillant et coloré à leurs vêtements. Les ornements, généralement des bracelets, des bagues et des boutons délicats, s ont sculptés dans des bois de rennes selon des motifs élaborés. Les Lossidil apprécient la laine et échangent occasionnellement des peaux de rennes ou des bijoux sculptés contre des écheveaux de fil de laine ou de tissu.

6.3. LES UMLI

Les Umli (Um. "Demi-peuple", sing. Umit) sont un peuple mystérieux, connu de beaucoup mais peu compris. Les légendes humaines les considèrent comme une tribu perdue de Nains, alors que les Nains croient qu'ils sont des Hommes ; les Umli se considèrent comme la descendance d'une union entre les deux races, les Nains et les Hommes, et se désignent parfois comme des "Demi-nains". Les vents glacés et le sol gelé du Nord sont la demeure naturelle de ce peuple, dont les colonies s'étendent vers l'Ouest jusqu'aux côtes de la Mer Abandonnée et à l'embouchure de l'Everhir.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Umli reconnaissent deux niveaux de parenté : les *lati* (sing. lat) et les *umlati* (sing. umlat). Les lati sont analogues aux clans, marquant les relations de sang jusqu'à la septième génération. Les umlati, quant à eux, désignent une localité commune ou un environnement d'habitation préféré (comme la forêt, la taïga ou la toundra). Dans la pratique, les umlati fonctionnent comme des entités tribales, bien qu'en théorie les lati qui les composent n'aient pas besoin d'avoir de lignée commune. Les deux colonies d'Umli de l'Ouest du Forodwaith (Puolihmisten Satama et Vasaran Ahjo) appartiennent toutes deux à l'umlat Ushahir, dont l'environnement préféré est la toundra.

De par leur tempérament, les Umli sont plutôt possessifs, reprenant le côté nain de leur nature. Ceux qui voyagent en territoire Umit doivent au moins avoir la courtoisie de demander la permission de s'y promener, car les Umli (en particulier ceux qui habitent le plus près d'Angmar) peuvent se sentir offensés si des étrangers se promènent sur leurs terres sans même un "*avec votre permission*". Avec ceux qui ne représentent aucune menace pour eux, les Umli sont généralement amicaux, et sont prompts à établir un commerce avec quiconque montre de l'intérêt pour leurs marchandises (ce qui n'est pas rare, car les Umli sont d'excellents forgerons). Les Umli hésitent à traiter avec le Roi-Sorcier à cause des Wargs et des Dragons (leurs ennemis jurés) qu'il abrite sur ses terres. Heureusement, le Nazgûl n'a pas encore montré d'intérêt pour eux.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Selon leur propre tradition, les Umli sont les descendants d'une puissante malédiction. Bien que conçue par Morgoth pour leur ruine, cette malédiction a en fait permis l'union de l'Homme et du Nain (ce que les U mli considèrent comme une bonne chose). Les cœurs et les esprits des Umli ne sont

pas entachés de malveillance, et ils peuvent difficilement être considérés comme des créatures ou des serviteurs du Noir Ennemi. Un vagabond assez chanceux pour être présent dans un foyer Umit lors de certains jours de cérémonie (qui varient beaucoup d'une famille à l'autre) peut entendre les Umli entonner la chanson de Sinuphel et Jari, les fondateurs réputés de leur race. Elle est chantée par deux chœurs composé au minimum de cinq Umli. Un chœur représente le côté humain de leur héritage, l'autre le côté nain. Aucun instrument n'accompagne les riches voix de baryton des demi-nains, qui résonnent et s'entremêlent dans leurs cavernes tandis qu'ils entonnent leurs harmonies complexes.

Chanson de Sinuphel et Jari :

(Les deux chœurs)
C'était le temps froid, après la création et la reconstruction du monde.
Le soleil et la lune étaient nouveaux et frais, les étoiles de la nuit sans nom.
La terre était vide de tous nos proches, aucune voix d'Umit n'a été entendue.
Nous n'étions pas encore ici. Nous n'avions pas de mère, nous n'avions pas de père.
Et l'Ennemi maudit marchait encore parmi les tribus d'hommes.
Pour assombrir leurs cœurs, corrompre et troubler leurs âmes.

(Chœur humains)
Alors Sinuphel, notre vaillante Mère à tous, se leva.
Elle parla contre les Ténèbres, dévoila son cœur méchant.
Pour ceux qui voulaient voir - tous ne regardent pas, tous ne voient pas.
Tous ne croyaient pas que le maudit n'était pas aussi vrai qu'il en avait l'air.

(Chœur nain)
Alors Jari, jeune fils du roi Nain et notre père à tous dit :
J'ai entendu la voix de Sinuphel et je l'ai trouvée courageuse et sage.
Il a joint sa voix à la sienne - tous n'écouteraient pas, tous n'entendraient pas...
Tous ne croyaient pas que le maudit n'était pas aussi vrai que sa voix juste.

(Les deux chœurs)
Le maudit a entendu les voix qui s'élevaient contre son apparence.
et craignait que sa ruse, découverte, ne l'égare.
Il a juré de se venger, il a parlé avec une colère noire et amère.
"Les deux voix jointes contre moi devraient être jointes pour toujours".

(Chœur humains)
Un messager est venu à Sinuphel, de Jari, selon ses dires.
Le Nain souhaite la rencontrer, pour assurer leur stratégie.
Mais pour éviter les regards et les oreilles indésirables, le mieux est de se réunir en secret.
C'est ce que dit le messager à Sinuphel, et la vaillante mère accepte.

(Chœur nain)
Un messager est venu à Jari, de Sinuphel, selon ses dires.
La femme souhaite le rencontrer, pour préparer les discours.
Mais pour éviter les regards et les oreilles indésirables, le mieux est de se réunir en secret.
C'est ce que dit le messager à Jari, et le vaillant père accepte.

(Les deux chœurs)
Le maudit a souri d'un sourire mauvais et a ri d'un rire méchant.
Ce sont ses messagers qui ont fait appel à la femme et au Nain.
Ainsi, dans la nuit sombre et menaçante de l'air irrespirable et immobile
La femme et le Nain se sont rencontrés en secret sur un rivage silencieux.

Le maudit leur avait tendu un piège pour calmer leurs langues d'avertissement :

Je les ai maudits avec une malédiction d'amour et de désir fou.
Il n'y aura aucun mal pour eux, il a souri, puis a ri.
De leur propre chef, par eux-mêmes, dans l'amour et les suites
Sinuphel et tous ses héritiers s'uniront dans l'amour contre leur loi
Et c'est ainsi qu'est né le Demi-peuple, évité par les hommes et les Nains.

La chanson raconte ensuite comment Jari fut ostracisé par les Nains pour son union avec la Femme et mourut plus tard seul dans les montagnes d'Ôm. Elle raconte comment Sinuphel donna naissance aux jumeaux demi-nains, Ucin (un garçon) et Ulaphel (une fille), et comment ils furent évités par les parents humains. La chanson raconte ensuite leur voyage dans le pays d'Urd et la soi-disant mort de Sinuphel aux griffes du Dragon Lamthanc. Plus tard, Ucin blessa Lamthanc et se dirigea vers le Nord, au-delà des montagnes de fer, s'emparant de la tanière vide du Dragon. Ucin épousa une jeune fille naine, Ulaphel, une chasseuse Leveäjalka.

Ainsi, conformément à la malédiction de Morgoth selon laquelle les héritiers de Sinuphel seraient des "Demi-Elfes", Ucin donna naissance aux umlati Ular-shi, Shasir et Ushashir, tandis que sa sœur jumelle donna naissance à Fosír-Tasír et Dumalir.

Reflétant leur double héritage, les Umli adorent Ilúvatar, le seul vrai Dieu, sous le nom d'Odanal, tout en vénérant Aulë le Créateur (qu'ils appellent Mahlic) au-dessus de tous les Valar. Le rituel religieux des Umli se déroule dans le *mahladôm*, une chambre en forme de cloche dans laquelle ils enterrent leurs morts. Le mahladôm est toujours souterrain, exprimant le lien spirituel que les Umli ressentent envers la terre.

STRATÉGIE DE GUERRE

Fidèles à leur héritage nain, les armes préférées des Umli sont la hache de guerre et le marteau de guerre. Pour l'armure, cependant, le climat froid rend le travail du métal impraticable, ce qui oblige les Umli à utiliser des peaux d'animaux (principalement celles de l'ours des neiges, de l'élan, du phoque ou même de la baleine) qui sont durcies

par un processus spécial de séchage. Si une rencontre avec les Umli tourne mal, ce sont des combattants féroces mais pas cruels. Tout prisonnier des Umli est traité décemment (les Orques n'ont pas à s'inquiéter de leur traitement, car les Umli ne font pas de prisonniers Orques). En défense, ils sont extrêmement têtus, se battant souvent jusqu'au dernier guerrier plutôt que de se rendre. C'est pour cette raison que les Orques n'attaquent que rarement les colonies d'Umli, sachant par expérience qu'un siège leur coûterait cher.

APPARENCE

Les Umli sont légèrement plus grands et moins trapus que leurs ancêtres Nains ; leur teint rougeâtre et leurs cheveux et barbes d'un rouge éclatant sont également caractéristiques. Presque tous ont des yeux bleu clair qui semblent percer des trous d'un seul regard. Ils sont exceptionnellement résistants au froid, semblant se délecter des vents violents qui abattent plus d'un mortel.

Comme la plupart des habitants du Grand Nord, les Umli dépendent des phoques, morses, renards, lièvres et autres créatures sauvages pour leur peau et leur fourrure. Ils travaillent les peaux pour en faire de longs manteaux, garnis de fourrure à l'intérieur et à l'extérieur. Sous ces manteaux, ils portent au moins deux couches de culottes et de bas, ainsi qu'une épaisse chemise en cuir et un gilet en feutre ou en tricot.

Des gants finement tricotés se glissent sous des moufles en cuir plus robustes. Les fermetures de tous les vêtements sont des attaches avec des lanières de cuir, ce qui permet aux bords des vêtements de se chevaucher pour une meilleure isolation. Les bonnets et les écharpes en tricot sont les couvre-chefs préférés. Beaucoup ont des broderies faites avec des lanières de cuir ou des boutons sculptés à la gorge. Toutes les nuances de vêtements restent naturelles et non teintes. Des bottes à hauteur de mollet ou des chaussures souples et une large ceinture, souvent forgée et fermée par une boucle sculptée en os, complètent leur tenue. Lorsqu'ils sont dehors pendant de longues périodes, les Umli portent également de lourdes bottes en cuir par-dessus leurs chaussures moins isolantes.

6.4. LES BERNINGA

Les Berninga (For. "Descendants d'ours", sing. Berning) sont issus d'une tribu d'Hommes du Nord qui, chassés de leurs terres par le rassemblement d'Hommes maléfiques dans les Monts Brumeux, se réfugièrent dans la toundra du Talath Uichel.

Quelques années plus tard, peu de temps après avoir établi son royaume en Angmar, le Roi-Sorcier expulsa ces Berninga de leur forteresse sur les rives de l'Everhir, les forçant à partir plus au Nord. Les exilés survivants construisirent finalement une nouvelle forteresse dans la Contrée des Lacs, et c'est là qu'ils vivent leur vie à la manière de pionniers, se méfiant des étrangers, mais toujours ennemis d'Angmar et de toutes les créatures maléfiques.

Note au MJ : *Dans la langue nordique de la fin du Troisième Âge, les Berninga sont mieux connus sous le nom de Beornides. Cependant, durant la période où les Berninga parcourent le Talath Uichel, cette évolution des langues nordiques n'a pas encore eu lieu, et c'est donc la forme la plus archaïque qui est utilisée dans ce module.*

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Traditionnellement, les Berninga étaient un peuple dispersé, avec des familles solitaires occupant des manoirs isolés dans les vallées boisées du Nord des Monts Brumeux. Cependant, depuis leur expulsion vers le Forodwaith, la toundra et la menace toujours présente d'un ennemi numériquement supérieur les ont contraints à se regrouper comme jamais auparavant. Leur domicile actuel consiste en un cercle étroit de logements défendus par une palissade commune, et les différentes familles qui habitent la colonie reconnaissent l'autorité d'un chef, qui les dirige dans la guerre et la défense.

À leur manière, les Berninga contribuent à la guérison des Terres Désolées du Nord du mal de Morgoth, mais contrairement aux Lossidil ou aux Noldor d'Uichith, ils s'occupent plutôt des bêtes du pays. Le rapport mystique qui les lie par amitié aux animaux découle des origines mystérieuses des Berninga, qu'ils n'ont révélées à aucun étranger. Quelle que soit la source de leurs étranges pouvoirs, les Berninga sont les maîtres et les protecteurs de toutes les créatures de bonne volonté. De nombreux animaux du Nord jurent même fidélité aux Berninga, abandonnant leur vie sauvage pour servir leurs bienfaiteurs dans leurs demeures fortifiées sur les rives boisées de Karhu Järvi.

Par-dessus toutes les bêtes, les Berninga recherchent l'amitié des ours. Comme leur nom l'indique, ce peuple jouit d'une ancienne communion avec cette espèce animale, et la rumeur veut que certains d'entre eux possèdent le pouvoir de "changer de peau", prenant à volonté la forme d'un ours. Pourtant, ce n'est pas une simple *fana* (enveloppe corporelle), car les Berninga sont mortels et peuvent être tués tout comme les ours. Un changeur de peau sous la forme d'un ours peut à tout moment converser avec des ursidés, et même les rejoindre dans leurs pérégrinations pour un temps. En raison de leur alliance avec les mammifères à sang chaud, les Berninga ne mangent pas de viande (bien que le poisson soit autorisé).

En contrepartie de cette abstinence, leurs compagnons animaux leur fournissent la nourriture qu'ils peuvent leur apporter. Les rennes produisent du lait et les abeilles du miel, que les Berninga complètent en cueillant des noix et des baies comestibles dans les forêts qui entourent leur village. Pour un régime alimentaire aussi modeste, les Berninga parviennent à atteindre une grande stature, dépassée seulement par celle des Dúnedain.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Selon leur propre histoire secrète, les ancêtres des Berninga se sont réfugiés dans les hauteurs des Monts Brumeux pour échapper à la domination de Sauron pendant les Années Sombres. Chassés et attaqués par les Orques, les Wargs et autres créatures maléfiques, leurs ancêtres ont conclu un pacte avec les grands ours des montagnes, prêtant serment de fraternité et d'alliance avec les puissants ursidés. En signe de ce pacte, les pères Berninga jurèrent de s'abstenir de toute chair de mammifère, se reposant à la place sur les dons exsangues des autres bêtes. En retour, les pères ont appris l'art de changer de peau, afin de pouvoir vivre avec eux.

Bien que le Grand Nord ne soit pas dépourvu d'autres tribus d'ours, les Berninga du Talath Uichel se languissent de leur véritable patrie et de la parenté avec les grands ursidés qu'ils ont laissés derrière eux. Cependant, malgré ce sentiment d'exil, ils prennent tout aussi au sérieux leur obligation d'aider et de protéger les créatures du Forodwaith. Cependant, les Berninga ne s'éloignent pas souvent de leurs campements à la Contrée des Lacs, et on les voit rarement à l'Ouest des Montagnes Sombres, à moins qu'ils n'y soient attirés par les agissements d'autres ours.

Les Berninga peuvent également offrir aide et abri aux voyageurs dans les Terres Désolées du Nord, mais les étrangers ne doivent pas croire que leur hospitalité est totale, car les Berninga ne ressentent aucune obligation inhérente d'aider les autres peuples libres (bien qu'ils soient assez accommodants quand il le faut). De mauvais souvenirs les ont rendus amers envers les Lumimiehet, même si les Berninga n'attaquent pas les ennemis déclarés du Roi-Sorcier. Ils affichent une certaine distance bourrue à l'égard de ceux qui portent ouvertement de la fourrure ou des peaux de bêtes (bien qu'ils reconnaissent tacitement que, dans le Nord glacial, les autres Hommes n'ont souvent guère le choix de les utiliser pour se tenir au chaud). Par-dessus tout, les Berninga détestent les Urdor de la Horde-en-Traîneau, car ils asservissent les ours.

STRATÉGIE DE GUERRE

Sous sa forme animale, un Berning en colère qui change de peau est terrible : énorme, puissant et presque invulnérable à la morsure de l'acier. Enragé et pratiquement inarrêtable sauf dans la mort, le guerrier Berning se bat seul. Ce n'est que sous sa forme humaine qu'il rejoint le combat en rang avec ses compères. Les Berninga préfèrent les armes forgées par les Umli, bien qu'ils possèdent également des compétences en matière de fabrication d'armes. En dehors des boucliers en bois, ils ne portent pas d'armure (le cuir étant tabou et le métal peu pratique). Cependant, les changeurs de peau parmi les Berninga connaissent des sorts d'armure qu'ils lancent sur des pommades, les rendant magiques et capables de réduire le dégât des lames sur leur chair.

Dans la toundra, face à la menace imminente de raids des forces du Roi-Sorcier, les exilés du Nord ont appris par expérience les vertus des tactiques défensives. Avec une ruse digne d'un ours, ils ont sagement choisi de construire leur forteresse au milieu d'une forêt au bord d'un lac, un endroit qui leur fournit à la fois une protection pour attaquer et une dernière voie de fuite. Dans les sentiers sinueux de la forêt, les Berninga ont appris les arts de l'attaque furtive, utilisant les arbres pour diviser un ennemi numériquement supérieur. Depuis leur enceinte fortifiée, ils ont également appris à manier l'arc, très utile en cas de siège.

APPARENCE

Les Berninga ont la peau claire et les cheveux et les yeux foncés. Les mâles ont tendance à porter une barbe épaisse et possèdent généralement une bonne quantité de poils sur le corps. Les hommes et les femmes sont lourdement bâtis et forts en tendons. Les changeurs de peau ont une certaine ressemblance physique, dans la teinte et le comportement, avec la forme animale qu'ils adoptent (bien que leur apparence ne rende pas immédiatement évident qu'ils sont, en fait, des changeurs de peau). Les hommes Berninga mesurent plus d'un mètre quatre-vingt, et leur musculature les rend très lourds (près de 100 kilos en moyenne) ; les femmes ont tendance à être plus petites d'une demi-tête et proportionnellement plus légères que les hommes.

Conformément à leur pacte, les Berninga n'utilisent ni fourrure ni peau dans la confection de leurs vêtements, et s'habillent plutôt de vêtements en laine (le ramassage de la laine des moutons est l'une des rares raisons pour lesquelles les Berninga s'aventurent dans les montagnes du Forochel). Pour une isolation supplémentaire pendant l'hiver, ils s'enduisent le corps d'huiles spécialement préparées, extraites de plantes. On dit de ces pommades qu'elles possèdent des qualités enchantées de résistance au vent et au froid. Les femmes du peuple berninga sont très douées pour le tissage et la teinture de la laine, ainsi que pour la conception de dessins et de motifs d'animaux pour leur ornementation.

Le vert et le brun sont les couleurs préférées des vêtements des Berninga, bien qu'une tunique rouge vif ne soit pas rare. Les Berninga obtiennent leur laine de moutons qui partagent leur gîte avec eux pendant les mois d'hiver. Au printemps et en été, on peut voir ces animaux se nourrir d'herbes et d'arbustes qui poussent le long de la rive boisée du lac. Les Berninga complètent cette source de laine par des voyages saisonniers dans les Ered Rhívamar, où ils séjournent parmi les mouflons des montagnes.

6.3. LES GÉANTS DES GLACE

Les Helneryth (S. "Géants des Glaces", sing. Helnoroth) du Forochel se trouvent principalement dans les Ered Rhívamar. Les Jäämiehet des Toundras de Pierre et de Feu nomment les géants *Ukkojalat* (La. "Pieds de tonnerre", sing. Ukkojalka), en raison du grand bruit qu'ils font en poursuivant le gibier. Cependant, les Merimetsästäjät, qui les rencontrent très rarement, les appellent les *Korkeapäät* (La. "Têtes-Hautes", sing. Korkeapää) en référence à leur grande taille.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Géants des Glaces vivent seuls dans des cavernes éloignées et isolées au cœur des montagnes. Ils protègent leurs cavernes et sont irrités par les intrusions (surtout celles des autres géants). La vie de la plupart des Géants des Glaces est simple, basée sur la recherche quotidienne de nourriture, qui occupe la majeure partie de leurs journées. De temps en temps, ils s'aventurent loin dans la Toundra de Feu à la recherche de rennes et d'élans.

Les Helneryth sont à l'aise dans les températures glaciales du Nord et sont actifs toute l'année, quel que soit le temps. En fait, les rencontres sont plus probables en hiver qu'en été, car l'air plus chaud de l'été les rend somnolents et léthargiques. Si l'on rencontre plus d'un Géant, il s'agit généralement d'une unité familiale composée d'un mâle, d'une femelle et de 1 à 3 enfants (bien que, si un voyageur est vraiment malchanceux, il puisse tomber sur un petit groupe de jeunes Géants récemment chassés de chez eux par leurs aînés).

Les enfants des Helneryth grandissent rapidement et ont besoin d'une grande quantité de nourriture pour être apaisés. Par conséquent, ils sont souvent autorisés à quitter la maison à un âge précoce (généralement après quatorze ou quinze hivers). Ces jeunes se regroupent pour se protéger mutuellement et partager le butin de la chasse commune. Ces groupes peuvent être dangereux car ils sont toujours affamés et, s'ils sont suffisamment affamés, ils n'hésitent pas à goûter à des mets aussi délicats que les Nains, les Elfes, les hobbits ou les hommes.

Les jeunes géants jouent et se chamaillent souvent pendant des heures. Ils lancent d'énormes pierres en l'air et les rattrapent, ou se battent entre eux sur les flancs de la montagne. Les voyageurs peuvent se retrouver par inadvertance mêlés à ces jeux et être facilement écrasés par ces énormes farceurs par accident. Que cela soit avec ou sans malice, le résultat est le même pour l'individu mutilé et écrasé par ces roches gigantesques…

RELIGION ET VISION DU MONDE

Les Géants des Glaces ne sont pas connus pour observer des rituels religieux ou pour avoir des croyances élaborées sur le monde. Bien que solitaires et souvent hostiles aux autres races, les Helneryth se considèrent comme faisant partie des peuples libres, bien que certains Géants puissent "mal tourner" et s'allier avec des créatures maléfiques.

Les Helneryth interagissent si rarement avec les autres membres de leur espèce qu'il est presque impossible de leur attribuer un état d'esprit général. Selon leurs propres légendes, les Géants des Glaces ont voyagé dans les Ered Rhívamar du cap du Forochel depuis "les Montagnes du

Sud" (peut-être les Monts Brumeux, ce qui ferait des Helneryth des cousins des légendaires Géants de Pierre de cette chaîne). On ne connaît pas les raisons pour lesquelles ils ont quitté leurs terres ancestrales pour les Terres Désolées du Nord.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les Géants du Forochel n'ont aucune conception de la guerre organisée. Bien qu'ils se défendent vigoureusement s'ils sont attaqués, et qu'ils puissent poursuivre leurs assaillants loin dans la toundra pour venger la mort d'un compagnon ou d'un enfant, ils ne s'engagent dans aucun effort organisé ou collectif au-delà d'une chasse occasionnelle.

Ils n'ont que peu d'utilité pour la plupart des armes ou armures conventionnelles, bien qu'un Géant expérimenté connaisse et respecte une épée, une hache ou toute autre arme quand il en voit une. Les Géants s'arment généralement de grands gourdins fabriqués à partir de troncs d'arbres.

APPARENCE

Les Géants des Glaces apparaissent comme des Hommes aux proportions immenses. Ils mesurent entre 3 et 4,5 mètres de haut, avec des muscles massifs et saillants. Leur teint est extrêmement clair, parfois d'un blanc crayeux. Leurs yeux sont généralement bleus, de la teinte pâle du ciel au saphir le plus profond.

La couleur des cheveux va du brun clair au blond platine, mais ils sont si souvent recouverts de glace et de neige que les légendes parlent d'Helneryth avec des cheveux d'un blanc argenté. Les Géants des Glaces s'habillent légèrement contre le froid, qui semble peu les affecter. Une culotte grossière en peau de phoque, de renne ou d'élan et une veste grossière en peau d'ours constituent le costume typique.

Quelques-uns portent des boucles d'oreilles ou des anneaux fabriqués en corne ou en os ; ils sont grossiers par rapport aux parures des Hommes ou des Nains.

6.6. LES SERVITEURS DE MORGOTH

Alors que le Roi-Sorcier d'Angmar exerce une influence sporadique sur les races maléfiques qui infestent les Terres Désolées du Nord, la plupart d'entre elles - Orques, Trolls, Dragons et Maiar malveillants - continuent d'infester les terres et les peuples du Forodwaith de leur propre volonté. Des siècles et des millénaires après son bannissement du monde, le Nord gelé est toujours infesté par les créatures grotesques de la cruauté de Morgoth.

6.6.1. LES ORQUES

Les Orques du Nord sont brutaux, insensibles, fourbes et méfiants à l'égard de toutes les races. Ils vivent en tribus rivales dans des tunnels sombres sous les Ered Rhívamar et les Ered Muil. Ces dernières années, un puissant chef Orque du nom de Agog tente de rassembler ces tribus en un royaume. Agog est en contact avec le Roi-Sorcier, dans l'espoir qu'il devienne le chef d'un état vassal sous la domination d'Angmar. Heureusement pour les peuples libres du Forodwaith, l'intérêt du Roi-Sorcier pour Agog est limité, et il se contente de maintenir le contact et de garder la tribu d'Agog en position de force et de domination sur les autres.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Orques du Forochel n'ont jamais appris le langage commun de l'Ouest, et n'ont jamais assimilé les éléments du Langage Noir, que Sauron a conçu au Deuxième Âge pour unifier ses serviteurs. Au lieu de cela, les tribus des Ered Rhívamar et des Ered Muil ne parlent que leurs propres jargons idiosyncrasiques, à peine intelligibles entre eux, et encore moins pour les Orques d'Angmar. Ces dialectes ont subi très peu d'influences extérieures depuis la chute de Morgoth, ce qui les rend plutôt archaïques, mais pour eux, ils se considèrent "purs". Cependant, depuis le début de ses échanges diplomatiques avec les émissaires du Roi-Sorcier, Agog a entrepris d'imposer sa propre langue aux tribus qu'il soumet à sa poigne de fer. Le nombre de clans Orques varie entre 10 et 50, la guerre incessante pour les ressources anéantissant des tribus entières ou les divisant en factions plusieurs fois par an. La montée en puissance d'Agog a ralenti ce schéma, mais ne l'a pas arrêté. À l'heure actuelle, 12 tribus se réfugient dans les Ered Muil, rejointes par 3 autres tribus moins cohésives dans les Ered Rhívamar. La tribu des Crocs Fendus (celle d'Agog) est de loin la plus puissante, tenant sous son emprise 9 des tribus des Montagnes Sombres (les 3 qui résistent encore sont la Gueule Rouge, la Main Glacée et le Soleil Déchu, qui ont formé une alliance fragile et peu coopérative).

Les Orques du Forochel ont peu de contacts avec d'autres espèces, et même ces rencontres sont rarement pacifiques. Les Trolls et les Wargs s'allient occasionnellement avec eux, mais ce n'est généralement que pour une brève saison, ou pour un objectif précis, les deux parties étant trop méfiantes pour offrir une loyauté plus permanente. Les hommes et les Elfes sont considérés comme des envahisseurs des terres Orques et des voleurs de ressources précieuses. Agog espère un jour mener une croisade contre ces ennemis, une fois qu'il aura unifié les tribus. En gage de sa bonne volonté à l'égard du Roi-Sorcier, Agog envoie périodiquement des groupes de guerriers (généralement les plus sacrifiables) pour servir d'auxiliaires dans l'armée d'Angmar. Les combattants d'Agog sont souvent traités avec moins de respect que ce qu'ils estiment être leur dû, ce qui les met régulièrement en colère. La barrière de la langue a été un facteur contribuant à ce traitement dégradant de la part des généraux du Roi-Sorcier, qui déploient les groupes d'Agog plus souvent pour

les travaux des champs que pour les combats : "Même ces pâles rats des neiges peuvent comprendre un ordre ! Creuse ici !"

RELIGION ET VISION DU MONDE

Les Orques du Forodwaith se considèrent comme les héritiers légitimes de Morgoth. Le fait qu'ils ne règnent pas sur le Nord et qu'ils ne sont pas susceptibles d'envahir les terres situées plus au Sud ne diminue en rien leur sentiment de supériorité. Chaque tribu considère ses pairs comme des clans d'esclaves rebelles, ainsi les tribus sont toujours en conflits. Jusqu'à présent, l'influence d'Angmar n'a pas contribué à réorienter l'ancien culte des Orques envers Morgoth, bien que le Roi-Sorcier puisse facilement supplanter cette foi primitive par une démonstration de puissance de ses propres prêtres, s'il le souhaite.

Les Orques du Forochel sont remarquablement superstitieux, et presque tous portent des charmes protecteurs d'une manière ou d'une autre (un ou deux sont de véritables reliques, bien qu'ayant peu de vertu magique). Les tempêtes de neige, les avalanches, les bonnes pêches et les bris d'armes sont tous censés trouver leur origine dans les actions du monde des esprits. Tous les Orques connaissent de nombreux rituels mineurs destinés à éloigner divers dangers. Certains d'entre eux contiennent une once de magie et servent parfois leur but, mais la véritable autorité pour traiter avec les esprits est dévolue au chaman, l'*ar-rasch* (Orq. "lieur d'ombres") qui, avec le chef, effectue les rituels nécessaires à la protection de la tribu contre la colère des nombreux esprits qui hantent les montagnes et les Sous-Profondeurs.

Connaissant bien les noms et les dispositions des esprits, l'ar-rasch est aussi le gardien et l'interprète de la mémoire tribale. Dans certaines cavernes, une tribu peut posséder un récit pictural grossier de son passé. Avec la montée en puissance d'Angmar, le Roi-Sorcier est apparu dans nombre de ces histoires en tant que Grand Prêtre de Morgoth. Agog a ajouté plusieurs scènes picturales aux grottes de ses vassaux, se représentant lui-même couronné roi par cette figure sacerdotale. L'ar-rasch de sa tribu a également interprété de nombreuses images antérieures comme un présage de la montée en puissance d'Agog.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les ressources minérales limitées des montagnes du Forochel obligent la plupart des Orques à utiliser des armes en os ou en bois et des armures en cuir. Ces armes ne résistent pas à une mêlée prolongée et se brisent souvent lorsqu'elles touchent une arme en métal. Pour cette raison, les Orques du Forochel privilégient l'utilisation d'arcs. Seuls leurs chefs manient des armes en acier, qu'ils considèrent comme leurs biens les plus précieux. La guerre constante contre leur propre espèce les rend aptes au combat dès leur plus jeune âge. Les jeunes Orques apprennent rapidement à se faufiler silencieusement dans les coins, à lancer des flèches, puis à s'enfuir. Les guerres intertribales sont centrées sur de petits raids pour les ressources et les esclaves. Cette pratique se poursuit en surface contre les Ystävät Talven et leurs alliés. Les attaques contre les Umli, bien armés, ou contre les Merimetsästäjät, qui vivent sur les icebergs, nécessitent une surprise et une planification minutieuse (les Orques du Forochel sont presque les seuls de leur espèce à prendre la peine d'examiner minutieusement leur proie avant de lancer un raid). Lorsqu'ils affrontent des adversaires en surnombre, les Orques s'appuient davantage sur la furtivité que sur la force (bien que la traditionnelle charge berserk occupe toujours une place de choix dans les tactiques Orques).

Les Orques des Ered Rhívamar et des Ered Muil sont encore plus affectés par le soleil que leurs homologues du Sud (-80 à l'activité en plein jour, -40 à la lumière du jour artificielle ou magique). Ce fait a été une source d'inquiétude pour les généraux du Roi-Sorcier qui comptent de tels Orques dans leurs rangs, car si une bataille devait durer jusqu'au lever du soleil, les Orques pourraient abandonner le champ de bataille en désordre. Les généraux d'Angmar n'ont jamais testé cette théorie et ont tort de la croire. Une fois la bataille engagée, les Orques du Forochel ne sont pas plus susceptibles d'abandonner le combat que n'importe quelle autre tribu.

APPARENCE

Les Orques des Terres Désolées du Nord partagent le comportement, l'élevage et le mode de vie communs à toute leur race. Cependant, leur peau est beaucoup plus claire que celle des Orques du Sud, le gris moyen à clair étant la couleur prédominante (un fait qui leur cause beaucoup de chagrin et de bizutage dans les rangs d'Angmarim). L'équipement Orque conserve une partie de la splendeur mortelle et maléfique des armées de Morgoth du Premier Âge. Leurs plastrons en cuir rigide sont plus ornés que l'équipement Orque commun, avec de petites épaulettes métalliques décoratives à l'épaule.

Ils portent également des protections en cuir pour les bras et les jambes, dans lesquelles sont incrustés des morceaux de silex tranchants comme des rasoirs, utilisés pour entailler leurs adversaires. Les lames de leurs épées et couteaux en os poli sont gravées de motifs géométriques complexes ou de runes maléfiques. Leurs casques en cuir sont également connus pour leur aspect effrayant même si cela leur cache un peu la vue (réduction de Perception -30).

6.6.2. LES TROLLS

Toutes les races connues de Trolls infestent les différentes régions du Forodwaith. La plus grande concentration de ces créatures maléfiques se trouve à Torogmar, dans les Montagnes Sombres, juste au Sud de la Baie de la Désolation. C'est là que résident le plus grand nombre de Trolls des Neiges du continent d'Endor, ainsi qu'un bon nombre de Trolls des cavernes et Trolls des pierres. On peut trouver des Trolls sauvages dans l'ensembles des Ered Rhívamar et des Trolls des forêts en petit nombre dans les forêts de pins du Lódalf et près des grands lacs du Järvimaa.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

La société Troll, telle qu'elle est, varie peu d'une région à l'autre, qu'ils soient seuls ou en groupes de petite ou moyenne taille. Les groupes reproducteurs (les "familles" sont une expression trop noble pour des relations aussi bestiales) sont dirigés par le Troll le plus fort, généralement (mais pas toujours) un mâle. Lorsque la taille du groupe devient trop importante pour que le Troll dominant puisse le contrôler entièrement, plusieurs jeunes mâles et femelles se séparent pour former un nouveau groupe reproducteur. Les Trolls des cavernes, des pierres et des forêts préfèrent tous vivre en groupes reproducteurs, mais les Trolls des Neiges ont tendance à vivre en solitaire.

Les Trolls des Neiges ont besoin d'autant de nourriture qu'un ours, ce qui les rend très agressifs. Heureusement (pour le Troll), ils peuvent digérer à peu près n'importe quoi, de sorte que la "nourriture" peut inclure aussi bien du lichen de roche que de la chair humaine. Une pénurie de nourriture (généralement lors d'un hiver très rigoureux) peut attirer un grand nombre de Trolls vers les habitations des Hommes, des Umli, des Elfes ou des Orques. Les Trolls des Neiges font preuve d'une coopération remarquable lors de ces attaques, abandonnant leurs tendances anarchiques habituelles. Les hivers suffisamment rigoureux pour que les Trolls des Neiges se rassemblent de cette manière sont rares, mais les Trolls individuels harcèlent souvent les colonies.

Les Orques ont tendance à soudoyer les Trolls avec de la nourriture pour qu'ils harcèlent les tribus rivales. Les Trolls des Neiges constitueraient une menace plus sérieuse s'ils n'hibernaient pas en été. Cela réduit radicalement le nombre de Trolls errants pendant la période où les Ystävät Talven sont à la chasse. Un Troll en hibernation ne constitue pas une menace pour quiconque, sauf pour le malheureux qui perturbe son sommeil. Les Trolls sont rarement capables de faire quelque chose de plus complexe que de rôtir une variété de viandes et de creuser des trous. Certains peuvent fabriquer des lances et d'autres armes simples, mais la plupart se contentent d'armes naturelles, de massues et de pierres. Alors que certains Trolls ne parviennent à rien de plus qu'une série de grognements, la plupart d'entre eux peuvent parler une forme dégradée des dialectes Orques déjà grossiers. Leur maîtrise limitée du langage leur permet de tourmenter les captifs et de tenir une conversation rudimentaire entre eux.

VISION DU MONDE

Les Trolls sont mauvais par nature et stupides. Ils considèrent que le monde ne contient que des choses bonnes à manger, bonnes à écraser ou plus résistantes qu'eux. Les émissaires du Roi-Sorcier entrent dans la dernière catégorie, ainsi que le chef d'un groupe d'élevage de Trolls en Angmar, mais tout le reste entre dans l'une des deux premières.

Contrairement aux Orques du Nord, les Trolls n'ont aucun souvenir de leur premier maître, Morgoth, et n'ont donc aucun scrupule à suivre d'autres bannières sur des chemins de destruction. Le Roi-Sorcier a parfois trouvé ces brutes très utiles, mais elles sont généralement trop dispersées pour permettre une mobilisation facile.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les Trolls comptent sur leur immense force pour vaincre leurs ennemis. Certains portent des massues ou d'énormes lances, mais ce sont des exceptions. Les Trolls chassent généralement seuls, mais lorsqu'ils savent que des hommes, des Orques ou des Elfes se trouvent dans la région, ils chassent souvent en groupes de 5.

La plupart des rencontres avec les Trolls sont le résultat d'un groupe de reproduction nouvellement formé qui cherche un endroit où s'installer ou qui chasse pour se nourrir. Les Trolls représentent une faible menace pour les Ystävät Talven en tant que force organisée, bien que contre des individus ou de petites bandes, ils peuvent faire beaucoup de dégâts. La plupart des Trolls peuvent être évités assez facilement si l'on sait comment s'y prendre. Les Trolls des Neiges, cependant, abandonnent rarement une poursuite, et il est arrivé qu'ils traquent un chasseur jusqu'à son village ou le poursuivent pendant des semaines.

APPARENCE

Les Trolls du Forodwaith sont des créatures massives, mesurant généralement plus de 3 mètres de haut. Leur peau est dure et écailleuse ; les Trolls des Neiges ont une chair blanc pâle, avec une légère teinte bleue. Le sang qui coule dans leurs veines est d'une teinte indigo foncé ; la plupart ont des yeux d'un bleu si foncé qu'ils semblent être d'un noir d'encre. La majorité est beaucoup plus hirsutes que les autres Trolls, et un épais tapis de poils recouvre une grande partie de leur corps. Les Trolls s'habillent de peaux rudimentaires de phoques ou de grands mammifères. Ils portent peu de bijoux, à l'exception de ceux qu'ils prennent à leurs victimes. La plupart d'entre eux se battent à l'aide de gourdins ; quelques-uns brandissent des pieux aiguisés fabriqués à partir d'os de cuisses de grands animaux.

6.6.3. LES DRAGONS

Les fosses d'élevage d'Angband étaient le lieu de naissance des Dragons, et beaucoup de ces terribles créatures ont survécu à sa ruine et n'ont jamais cessé de tourmenter les Terres Désolées du Nord.

Les Dragons du Forodwaith sont de plusieurs sortes, chacun étant acclimaté à un élément ou un environnement différent. Bien que solitaires et bestiaux, les Dragons sont dotés d'une arrogance, d'une ruse, d'une avarice et d'une intelligence cruelle (dépassant souvent celle des hommes), et font partie des peuples qui ont le don de parler. Les Dragons sont aussi appelés "Drakes" ou "vers". Un Dragon nouvellement éclos est appelé "Dragonnet".

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Dragons ne sont pas des animaux sociaux, étant entièrement autosuffisants dès leur plus jeune âge et suffisamment puissants pour rejeter la coopération avec

d'autres de leur espèce. Sous le règne de Morgoth, les Dragons avaient une unité d'esprit et de but qui les poussait à agir ensemble. Cette force ayant disparu, les bêtes se sont dispersées, cherchant à mener une vie solitaire. Ils sont cependant conscients de la présence d'autres Dragons dans les régions entourant leurs repaires et conservent un certain sens de la parenté (ce qui ne les empêche pas de tuer ou de chasser leurs rivaux). Les Drakes des Ered Úmarth ont un degré d'unité légèrement plus élevé que les autres Dragons, en raison de leur fief commun avec les Noldor d'Uichith.

Un visiteur importun dans la tanière d'un Dragon est toujours une source d'ennui pour les Drakes. Pourtant ils préfèreront engager une conversation ou un jeu de devinettes plutôt que de le dévorer. La plupart du temps, ces conversations sont engagées dans le but de jauger la force de l'intrus ou de découvrir si d'autres intrus se trouvent dans les environs. Plus rarement, certains vers (comme les Canadras) cherchent à entrer dans les visiteurs afin de les utiliser comme espions ou gardes. Ces Drakes prennent des mesures plus actives pour sécuriser le territoire autour de leur repaire, cherchant occasionnellement à influencer les événements, mais le plus souvent en cherchant simplement à faire courir la rumeur de tout ce qui pourrait menacer leur suprématie.

Les Dragons parlent une grande variété de langues. Même les plus bestiaux comprennent la langue commune de la région dans laquelle ils vivent (bien qu'ils ne soient pas toujours capables de la parler). Beaucoup sont capables de converser couramment dans les langues elfiques ou dans les anciennes langues des hommes. Peu s'abaissent à parler l'Orque, même s'ils parviennent à le comprendre. Aucun des Drakes du Forodwaith ne parle le westron, bien qu'un ver ayant une compréhension assez fine du sindarin puisse être capable de déduire des parties de ce qui est parlé dans cette langue (l'adûnaic classique étant quelque peu influencé par le langage haut-Elfe de l'Ouest, dont est issu le sindarin).

VISION DU MONDE

Les Dragons se considèrent comme les plus grands êtres d'Arda. Ils connaissent les Valar, et même s'ils tremblent de terreur au souvenir de la Guerre de la Grande Colère, la plupart d'entre eux savent que les Puissances ne pourront plus jamais se mêler ouvertement des affaires de la Terre du Milieu. D'un autre côté, la plupart des Drakes sont aussi assez sages pour reconnaître leurs limites face à des voisins plus puissants, tout en continuant à jubiler de leur propre magnificence et de leur suffisance. Leur ancien maître ayant été chassé du monde, les vers considèrent la terre et la mer comme leur propriété, pillant leurs richesses à leur guise.

Si tous les Dragons reconnaissent Morgoth comme leur créateur, aucun Drake qui se respecte ne considérerait Sauron ou l'un de ses serviteurs comme ses seigneurs "légitimes" (le Roi-Sorcier d'Angmar est assez redoutable pour traiter avec un Dragon en tête-à-tête, mais ses efforts pour gagner leur allégeance dans sa guerre contre les Dúnedain se sont révélés stériles pour la plupart). Par-dessus toutes les races, les Dragons des Terres Désolées du Nord haïssent les Noldor d'Uichith, qui seuls possèdent une puissance d'esprit et de frappe assez grande pour leur résister, les repousser, voire les tuer.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les Dragons comptent sur leur impressionnante présence pour terrifier leurs adversaires. Ceux qui ne tombent pas ou ne meurent pas de frayeur, ils les détruisent avec leurs armes naturelles. Certains vers peuvent souffler des flammes ou du givre assez mortels pour décimer des armées et des villes entières. D'autres utilisent d'énormes griffes, des mâchoires et des coups puissants de leur queue pour déchiqueter, écraser et pulvériser leurs ennemis.

En combat singulier, certains Drakes peuvent même faire appel à la magie des arcanes pour dévaster leurs ennemis. Un guerrier qui frappe un Dragon à l'aide d'une lame ou d'un bâton découvre que la peau de la bête est pratiquement invincible et qu'elle peut vaincre toutes les armes, sauf les plus puissantes. Même le plus jeune des Dragons peut se montrer à la hauteur d'une compagnie de guerriers ou de lanceurs de sorts.

APPARENCE

Voir un Dragon du Grand Nord est un spectacle impressionnant. Les plus grands vers du Forochel atteignent une longueur allant jusqu'à 20 mètres de la tête à la queue. Les Dragons sans ailes possèdent des pattes puissantes et des queues épaisses, et ont également tendance à avoir des mâchoires et des serres avant plus développées.

Les rares Drakes qui possèdent des ailes sont plus élancés que leurs cousins terrestres, leur queue ressemble davantage à un fouet et leurs pattes et serres sont bien entraînées à arracher les malheureux du sol. L'envergure des ailes est généralement le double de la longueur de la bête. Les Dragons qui habitent les eaux froides du Forochel ou d'Ekkaia ont généralement une forme allongée et serpentine. La plupart ont des pattes et des serres petites (mais néanmoins puissantes), et se servent de leurs mâchoires pour se défendre et attaquer.

Tous les Dragons ont des cornes. Sur certains, elles sont réduites à de simples bosses, tandis que d'autres possèdent de multiples pointes. La couleur et la forme de ces cornes varient selon les Dragons, tout comme leur coloration en général. Les Drakes terrestres, ailés et marins arborent le plus souvent des nuances pâles d'argent, d'or, de bleu ou de brun rougeâtre. Ceux dont la teinte est encore plus vive au milieu des mornes étendues sont un spectacle dont on se souviendra toute sa vie.

6.6.4. LES ESPRITS MALÉFIQUES

Les plus anciens alliés de Morgoth sont les Maiar déchus qui ont été soit intimidés, soit charmés par sa puissance apparemment illimitée et sa sombre majesté. Présents avant la création du monde, ces esprits continuent de hanter les Terres Désolées du Nord longtemps après le bannissement de leur maître.

Bien qu'ils soient tous d'une seule et même nature, les Maiar varient considérablement en termes de rang et de puissance. Certains sont en effet très grands, et leurs noms sont rappelés dans les légendes des Hommes et des Elfes - Eloeklo, le démon du vent du Nord, Jäänainen, la sirène de la glace, Durlach, l'horreur du puits. D'autres n'ont pas de nom dans les légendes des peuples libres, jusqu'à ce qu'ils soient subjugués par la volonté d'une spirite Ystävä Talven.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Comme les Dragons, les Esprits Maléfiques du Grand Nord ont tendance à être solitaires, ne se rassemblant que pour assouvir une pulsion ou une faim, comme les loups qui se réunissent pour chasser une proie ou comme les vautours qui se rassemblent pour manger une carcasse. Pour la plupart, ces esprits ont tendance à être de nature élémentaire, en accord avec un thème particulier du chant de la Création ou une substance qui lui est associée - vent, eau, glace, feu, ténèbres, forêt, terre. Dans ces formes sans corps, ils volent autour de leur élément, se mêlant parfois, peut-être, avec d'autres de la même sorte, mais rarement avec une pleine sensibilité ou une pensée consciente.

VISION DU MONDE

Les Esprits Maléfiques ne sont pas tous animés par le souvenir de la domination de Morgoth sur Arda. Bien qu'ils aient pu servir Morgoth, ou être asservis par lui lors de son apogée, de nombreux Maiar sont motivés par une malveillance qu'ils sont les seuls à avoir conçue. Pour cette raison, peu d'Esprits Maléfiques des Terres Désolées du Nord agissent par allégeance à Morgoth ou à son successeur Sauron.

Jäänainen est un bon exemple de Maia déchu : Esprit de Glace, il est dans sa nature de chercher à éteindre la vie et la chaleur. Ses actes peuvent plaire au Roi-Sorcier, mais elle ne s'attaque pas aux vivants en son nom ou pour faire avancer les sombres desseins de son maître.

STRATÉGIE DE GUERRE

Les Esprits Maléfiques attaquent selon leur nature et leur forme. Dans une avalanche soudaine, dans un blizzard imprévu, dans une mer déchaînée, dans un froid mortel, la main malveillante de ces puissances peut être ressentie par les mortels. Certains des Maiar les plus sensibles peuvent choisir d'adopter un corps semblable à celui des enfants d'Ilúvatar, et vêtus de ce fana, ils peuvent manier une arme user de magie comme bon leur semble ; mais la plupart préfèrent se déplacer sans fana, ou ne connaissent aucun autre mode d'attaque que celui que leur nature primitive offre à leur volonté impulsive. Sous l'une ou l'autre forme, ces esprits immortels, quel que soit leur rang, sont dangereux lorsqu'ils sont submergés par la fureur.

Heureusement pour les peuples libres, la nature élémentaire même de ces esprits fixe des limites aux effets de leur rage. Un Esprit de l'Eau ne peut pas nuire à ceux qui se réfugient sur la terre ferme, pas plus qu'un Maia du feu ne peut se mouvoir sur un sol gelé. Les enchantements et les protections magiques peuvent élever des barrières supplémentaires au passage d'un esprit courroucé.

Durlach ne peut pas s'échapper de la prison du Puits de Morgoth, tout comme Eloeklo est incapable d'étendre son emprise glaciale en dessous d'un certain climat et d'une certaine altitude (étant confiné aux hauteurs des chaînes de montagnes du Forochel et aux froids implacables du Pays sans Terre).

APPARENCE

En théorie, tous les Maïars possèdent la capacité de prendre la forme physique de leur choix. Cependant, en pratique, tous les esprits ne sont pas suffisamment conscients d'eux-mêmes pour percevoir ce pouvoir ou (s'ils le perçoivent) pour être enclins à en faire usage. Une fana est une incarnation de l'esprit et de la volonté, et un esprit gouverné principalement par l'impulsion et la passion ne verrait pas l'intérêt de cet exercice.

Pour un tel Maia, la fana n'apparaît que comme une forme de confinement qui le limite plus qu'il ne l'aide. En revanche, pour les esprits rusés et rationnels, un corps physique offre une plus grande mobilité et une plus grande polyvalence pour l'exercice de leurs arts cruels de la tromperie.

6.7. LES SERVITEURS DE SAURON

Avec la venue d'Angmar, le Seigneur des Ténèbres s'est implanté dans les Terres Désolées du Nord comme jamais auparavant. Par l'intermédiaire du Roi-Sorcier et de ses sbires, l'ombre maléfique de Sauron s'étend jusqu'aux confins du Forochel et du Talath Uichel, mettant en péril des terres qui servaient autrefois de refuge contre le Mal.

Au grand soulagement des Peuples Libres, les conditions de vie du Forodwaith empêchent toujours la plupart des forces d'Angmar de faire des incursions dans leurs terres natales. Cependant, le Roi-Sorcier a d'autres alliés capables de supporter l'hiver rigoureux…

6.7.1. LA HORDE EN-TRAÎNEAU

Avec la résurgence des royaumes contrôlés par les Nazgûl en Terre du Milieu, les Hommes d'Urd sont redevenus la nation guerrière telle qu'étaient leurs ancêtres aux temps anciens. Peu de temps après la fondation d'Angmar, le Nazgûl Hoarmûrath de Dír fournit au Roi-Sorcier d'Angmar une armée de guerriers Urdor en traîneau pour aider son pair à piller le Nord. Cette colonie militaire s'installa dans les vallées septentrionales des Montagnes d'Angmar et continua d'attaquer le Forodwaith jusqu'à la chute du royaume d'Angmar en T.A. 1975.

L'ost de guerre Urdor porte de nombreux noms parmi les peuples libres du Forodwaith. Les Ystävät Talven les appellent le plus souvent simplement Rekijoukko (La. "horde en traîneau"), mais aussi Paheelliset (La. "peuple vicieux", sing. Paheellinen) et Karhusoturet (La. "ours-guerrier", sing. Karhusoturi). Les Noldor d'Uichith considèrent que les Urdor sont apparentés aux Rhúnhoth (S. "Orientaux", sing. Rhúnon) et aux Baradhrim (S. "Hommes bistres", sing. Baranon) qu'ils ont rencontrés lors des Guerres du Beleriand, tandis que les Elfes des Neiges les appellent simplement P'uink'ost (Los. "Hommes de l'Ombre", sing. P'uindir). Les Berninga de Järvimaa, qui méprisent totalement ces Hommes qui asservissent les ours, les appellent les Gangandona Dautha (For. "Marcheur mort", sing. Gangand Dauth), un avertissement du destin misérable qui attend tout guerrier Urdor assez malchanceux pour rencontrer un Berning face à face. Seuls parmi les peuples libres du Nord, les Umli appellent la Horde-en-Traîneau par leur vrai nom : les Urdor (Urd. "Fils d'Urd", sing. Urdorn).

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les sbires de la Horde-en-Traîneau font remonter leur lignée guerrière à leur ancêtre éponyme, Urd, l'un des Pères des Hommes qui se prosternèrent devant Morgoth en Hildórien. Urd était l'un des persécuteurs les plus notoires des Hommes " renégats " qui refusaient de vénérer le Seigneur des Ténèbres ; Urd devint ainsi l'archétype qui inspira sa progéniture à renouveler sa vocation au service de Sauron. Quelques siècles après la mort d'Urd, les Urdor abandonnèrent leurs mauvaises habitudes et connurent deux mille ans de règne sous l'égide d'une lignée matriarcale bienveillante. Mais les Urdor revinrent à leur ancienne allégeance sous le règne de Hoarmûrath, le frère rebelle de la dernière matriarche, qui accepta un anneau de pouvoir de Sauron.

La volonté de conquête de Hoarmûrath a profondément modifié la société des Urdor. Alors que les clans matrimoniaux sont devenus insignifiants, le groupe de guerre mobile est apparu comme le groupe de parenté fondamental. La prouesse martiale est le seul critère de direction de la horde, et les changements violents sont fréquents (à la fois par la mort au combat et par la rivalité interne). Un chef jouit d'un accès à la couche de toutes les femmes de sa tribu, et la progéniture des mères qui n'ont pas été "ensemencées par la lance du chef" est traitée comme étrangère, le nourrisson est condamné à la mort par exposition aux intempérie ou condamné au servage lorsqu'il sera plus grand.

Lorsque le chef de guerre est une femme, ce rite d'établissement de la parenté (si on peut l'appeler ainsi) est généralement effectué par son amant préféré. Si la simplicité brutale de cette coutume en fait un moyen assez efficace de définir la troupe de guerre et les limites de la loyauté, la succession parfois rapide des chefs par attrition devient souvent un prétexte pour "purger" ses rivaux : quiconque n'est pas accepté par le nouveau chef devient automatiquement un étranger, quel que soit son statut auprès du chef précédent.

Lorsqu'un conflit au sein d'une troupe ne peut être contenu, il aboutit généralement à une séparation (la faction perdante formant sa propre bande ou cherchant à entrer dans un autre groupe existant). Aucun Urdorn ne fait une guerre ouverte à ses propres parents - même ceux qui ont été ostracisés - à moins qu'ils ne deviennent membres d'une troupe rivale. Pour cette raison, il y a un trafic fréquent d'ennemis personnels entre les différents groupes. Selon la même logique, les individus fuyant un adversaire peuvent finir par jouer le même jeu : si un poursuivant redouté rejoint une bande hostile au groupe de parenté actuel d'un individu, celui-ci peut en fait contrer ce mouvement en abandonnant sa propre parenté et en rejoignant un autre groupe allié de celle de son poursuivant ! Un tel "échange" de troupe a bien sûr ses limites ; un chef peut tout simplement refuser d'accepter un guerrier malhonnête dont la seule raison de vouloir rejoindre son groupe de parenté est de créer des problèmes avec une autre bande.

D'un autre côté, un chef qui manque de guerriers peut ne pas pouvoir se permettre un tel refus, et ainsi le cercle vicieux continue sans relâche.

Les Urdor comptent parmi les Hommes les plus sanguinaires et cruels, leur sauvagerie n'ayant d'égal que leur soif de pillage. Dans un sens, les Urdor n'ont plus de culture propre ; tout est volé aux autres peuples. C'est peut-être le désespoir et la colère qui les ont poussés à des actes aussi brutaux que l'esclavage ou la torture de femmes et d'enfants dans des fosses à ours, les victimes agonisant sous les acclamations des foules. Quelle que soit la raison de leur soif de sang, les Urdor sont une menace à ne pas prendre à la légère.

RELIGION ET VISION DU MONDE

Les Fils d'Urd restent fidèles au culte blasphématoire de leur ancêtre, apaisant le Seigneur des Ténèbres en chassant ceux qui refusent de le reconnaître comme Maître. Inspirés par ce credo odieux, les Urdor n'ont aucun respect pour la vie humaine, encore moins pour la leur. La mort au combat est un exploit ; ils ne trouvent aucun honneur dans un champ de céréales semé à la main, mais se délectent de la torture des humains et des animaux.

Bien que des hommes et des femmes fassent partie des raids, ils considèrent les femmes, les enfants et les anciens des autres cultures avec le plus grand mépris. Ces personnes

sont faibles et incapables de travailler très longtemps ; elles n'ont donc aucune valeur, si ce n'est celle de servir de loisir dans la fosse aux ours. Aucun appel à la pitié de ces victimes n'a jamais trouvé d'oreille compatissante. Les Urdor violent, mutilent et s'adonnent à leurs plaisirs, puis se débarrassent des vies humaines qu'ils considèrent comme inutiles.

Parmi leurs semblables, les Urdor ont une sorte d'union étrange. Leurs sentiments d'attachement ne proviennent pas d'un amour ou d'une affection normale, mais plutôt d'un sens utilitaire de la survie. La troupe de guerre ne peut pas combattre si tous ne suivent pas les directives du chef et ne travaillent pas avec leurs camarades ; si un guerrier s'aventure seul au milieu de la bataille, il est un maillon faible de la puissance de la horde et est abandonné, voire tué.

Il n'est donc pas surprenant que les Urdor ne possèdent aucune reconnaissance formelle de la parenté ou de la structure familiale. Les mères nourrissent leurs enfants jusqu'à ce qu'ils puissent survivre parmi les guerriers ; ensuite, les jeunes sont laissés seuls pour survivre ou mourir. L'un des spectacles les plus effrayants est sans doute celui des très jeunes Urdor qui se battent aussi férocement que les guerriers chevronnés.

STRATÉGIE DE GUERRE

Une troupe compte généralement entre 100 et 200 guerriers Urdor (y compris les femmes et les adolescents). De petites patrouilles d'éclaireurs de 2 à 20 personnes sont attachées à ces armées. Au combat, l'armée principale attaque le front des lignes ennemies, tandis que les patrouilles se détachent et attaquent les flancs. De grands ours des neiges ou chiens de guerre bien entraînés tirent les traîneaux massifs des guerriers. Tout aussi effrayants sont les sukset, ou skis, qui permettent aux raids Urdor de se déplacer avec une rapidité inégalée dans le Grand Nord.

Lors d'un raid, les Urdor se déplacent rapidement, écrasent leurs adversaires, prennent ce qu'ils peuvent emporter et partent dès que possible. Il n'est pas rare qu'ils attaquent et détruisent un village entier avant qu'une défense ne puisse être mise en place. Parce qu'ils pillent les peuples sans distinction, les Urdor ont accès à de nombreux types et styles d'armes différents, des lances aux haches en passant par les épées. L'armure est à peu près la même ; un guerrier peut avoir un mélange étrange de peau, de tissu rembourré ou même de morceaux de cuir clouté.

APPARENCE

En ce qui concerne l'apparence physique, les Urdor ont des cheveux de châtains à foncés, et leurs yeux varient du bleu au vert en passant par la couleur noisette. Les deux sexes ont tendance à porter les cheveux courts, car ils constituent une gêne au combat. Les hommes se laissent généralement pousser la barbe, généralement en tresses ou de longueur moyenne. La couleur de la peau est un peu plus foncée que celle de la plupart des autres peuples des terres du Nord.

Comme pour l'armure, les pillards Urdor n'ont pas de vêtements distinctifs. Ils peuvent porter les manteaux amples des Umli, les jolis bijoux en os des Ystävät Talven, et même les peaux de renne finement soignées des Elfes des Neiges. Leurs vêtements témoignent de la façon dont ils vivent du malheur des autres. Certaines hordes prennent plus que des vêtements et de la nourriture à leurs victimes.

Parmi certains groupes, on trouve des enfants aux cheveux blonds, à la peau claire et aux yeux bleu ciel, issus de rapts et qui sont leurs esclaves. C'est un autre exemple de l'inhumanité des Urdor.

6.7.2. LES MORTS-VIVANTS

Ces dernières années, les Ystävät Talven ont déploré un inexplicable fléau de morts-vivants dans toutes les Terres Désolées du Nord. Les fantômes des défunts hantent les terres des vivants, des cadavres enterrés depuis longtemps foulent la terre, leurs yeux brûlant d'une lumière froide, et des horreurs boursouflées surgissent des eaux glacées du Forochel, affamées du sang des mortels. Quelle sorcellerie ou quelle volonté maléfique a fait surgir de telles terreurs du cauchemar et de la légende, personne ne peut le dire avec certitude, mais beaucoup croient (à juste titre) que le Roi-Sorcier d'Angmar en est l'auteur.

La persistance contre nature de l'esprit après la mort au sein du monde des vivants est une malédiction à laquelle, semble-t-il, seuls les Hommes mortels sont sujets. Les tentatives de Sauron de transformer les Nains en sbires des Serviteurs de l'Anneau par le biais des Anneaux de Pouvoir au cours du Deuxième Âge furent un échec total. Les esprits des Elfes immortels sont liés à Arda par leur nature même, que leurs corps soient tués ou non. Seuls les hommes possèdent le don d'Ilúvatar, la grâce de mourir et de quitter le monde - ou de renoncer à ce don sous la contrainte d'un horrible serment ou d'une servitude par sorcellerie.

SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les ignorants confondent souvent les vrais morts-vivants (les Ombres Silencieuses des Hommes) avec les Esprits Maléfiques (comme les Êtres des Galgals) dont la ruse les a poussés à manifester leur pouvoir à travers les corps sans vie de mortels autrefois vivants, ou avec les esprits qui choisissent simplement de s'attarder près des lieux mortuaires (comme les Cadavres à la Bougie). On peut trouver des fantômes d'Hommes hantant des ruines, des sites funéraires ou des tombes, du Lódalf aux îles de la côte Ouest du Forochel, et même jusqu'aux icebergs funéraires des Merimetsästäjät. Les zones marécageuses de la toundra et de la Contrée des Lacs, ainsi que certaines zones plus marécageuses autour de l'embouchure de l'Everhir, deviennent parfois le repaire de Cadavres à la Bougie ou de Cadavres à la Lanterne (*voir JRTM - Les créatures des Terres du Milieu*). En hiver, la lumière produite par ces créatures est filtrée et dispersée selon des motifs étranges et fascinants sous la surface gelée d'une tourbière, créant des illusions de chaleur et d'abri pour attirer les victimes sans méfiance vers leur perte.

Il est rare que les morts-vivants agissent ensemble vers un

but commun. Les esprits inhumains sont le plus souvent mus par une impulsion aveugle (*voir chapitre 6.6.4*), et ceux qui sont suffisamment sensibles et rusés ont tendance à agir en solitaire. Seul l'effort concerté d'une spirite ou d'un être à la volonté plus puissante est normalement capable de dominer plusieurs morts-vivants à la fois. Même dans de telles circonstances, les créatures sont susceptibles d'exécuter des ordres ou de suivre des impératifs selon leurs propres habitudes et manières (ce qui peut refléter soit de l'intelligence, soit un oubli quasi total de leur environnement).

VISION DU MONDE

L'essence même du mort-vivant est la mémoire. Un esprit privé du corps vivant qui l'a abrité ne perçoit le monde qu'en fonction de son ancienne existence. Il est piégé dans un présent figé, incapable d'évoluer ou de connaître la paix jusqu'à ce qu'il renonce ou qu'il soit libéré du monde. L'expérience de vivre perpétuellement la même existence est susceptible de rendre un esprit fou, submergeant la conscience et tout vestige de pensée rationnelle dans une mer de rage, de peur ou de regret insatiables.

Seuls les esprits qui, de leur vivant, possédaient la force de volonté la plus forte sont capables de conserver une conscience mesurée d'eux-mêmes et de leur condition contre nature. Par conséquent, arrêter de souffrir en se libérant de leur état est toujours la force de motivation des véritables morts-vivants. Le niveau de force et d'intégrité de leur conscience détermine donc s'ils revivent aveuglément leur passé sans chercher à en sortir et en attaquant tous ceux qui interfèrent de près ou de loin, ou bien s'ils cherchent à s'en libérer.

STRATÉGIE DE GUERRE

La violence est un moyen très courant par lequel les morts-vivants poursuivent leurs objectifs ou suivent leurs pulsions. Les Esprits Maléfiques possèdent leurs propres modes de combat (*voir chapitre 6.6.4*). Les esprits humains suffisamment puissants pour habiter et animer un cadavre peuvent se battre avec les armes que possède leur corps temporaire, bien que les manœuvres complexes exigent un gros effort de volonté. Les fantômes incorporels doivent compter uniquement sur la terreur qu'ils inspirent aux vivants, une crainte irraisonnée dont seuls les Elfes sont exempts.

Le climat glacial du Forodwaith peut avoir certains effets sur les corps des morts-vivants. En hiver, ou dans les zones de froid perpétuel, l'air glacial rend les cadavres squelettiques plus fragiles que d'habitude. Les températures glaciales ont tendance à avoir un effet inverse sur les corps habités par un esprit et qui possèdent encore de la chair : la peau gèle et durcit, ce qui la rend plus difficile à détruire. Dans le froid, les os exposés subissent +10 aux Coups Critiques d'Écrasement et d'Impact. Dans le cas de cadavres encore en chair, tous les Coups Critiques d'Impact, d'Écrasement, de Taille et de Perforation sont à -10.

La chair pourrie et en décomposition produit généralement une chance d'infection de 30% pour la victime d'attaques par morsure ou par griffe. Cependant, le froid glacial retarde le processus de décomposition et stérilise les blessures, de sorte que le risque d'infection est réduit à 10 %.

APPARENCE

Les morts-vivants adoptent l'état de décomposition dans lequel est leur corps, bien que le froid du Nord puisse ralentir quelque peu le processus de décomposition, tout en réduisant la mobilité déjà limitée des membres raidis. Les esprits sans corps sont invisibles à l'œil nu, mais sont néanmoins perceptibles par les autres êtres vivants.

L'Ombre Silencieuse des Hommes projette une image d'elle-même telle qu'elle était dans la vie ou telle qu'elle est apparue au moment de sa mort. Les esprits dotés d'un certain degré de maîtrise mentale peuvent donc acquérir le talent de manipuler l'image qu'ils projettent, paraissant bons ou infâmes à leur guise.

6.8. LES VISITEURS DU NORD

Le Forodwaith se distingue par un élément saisonnier exceptionnellement important dans sa population. Pendant les mois plus doux du printemps et de l'été, les Hommes et d'autres races du Sud visitent pour un temps les Terres Désolées du Nord, tenant compagnie aux Ystävät Talven (ou les harcelant par dépit ou par ignorance). Les baleiniers sillonnent les eaux du Forochel, les éclaireurs et les patrouilles d'Angmar et de l'Arthedain s'espionnent mutuellement, certains riverains du Sud trafiquent avec les Lossoth, les mineurs Nains cherchent des filons insaisissables dans les Ered Rhívamar, les brigands cherchent un répit loin des autorités, les ermites solitaires communient avec la nature et les voyageurs recherchent une aventure en terre sauvage.

6.8.1. LES HOMMES

LES DÚNEDAIN

En plus de la chasse, les Hommes de l'Arthedain (appelés aussi "les Arthedain") voyagent loin dans le Lódalf ou vers l'Est le long des rives de l'Everhir, seuls ou en patrouilles, pour espionner les plans du Roi-Sorcier. Ces hommes souvent sinistres et silencieux sont très rarement aperçus, se déplaçant discrètement et en secret. Si une rencontre a lieu, c'est selon les conditions et les arrangements du Dúnadan. S'il est sûr qu'un groupe de vagabonds ne représente aucune menace pour l'Arthedain, il peut choisir de se dévoiler et d'échanger des informations sur les dangers éventuels du terrain environnant.

Des patrouilles militaires plus importantes se rendent aussi aux Emyn Nimbrith. Bien armées et bien équipées, elles

recueillent par la force des informations, sondant les points faibles des défenses des Angmarim et renforçant le flanc Nord de l'Arthedain, exposé aux attaques d'Angmar. Ils sont généralement en bons termes avec les Lumimiehet de la région. Dans l'intérêt de la sécurité de l'Arthedain, ils interrogent tous les étrangers qu'ils peuvent trouver errant dans la toundra sur les raisons de leur présence et la nature de leur expédition. Bien qu'une telle méthode soit parfois mal interprétée, ces patrouilles n'attaquent jamais les vagabonds sans provocation (bien que se tromper sur l'identité d'un groupe puisse conduire à un incident regrettable). Les prisonniers capturés sont attachés mais laissés indemnes (les Dúnedain ne torturent pas les captifs. Cependant, étant des Hommes sévères, ils ne rechignent pas à infliger la mort lorsque la sécurité du roi et du pays est en jeu). Les patrouilles aident ceux qui en ont besoin, et peuvent fournir une bonne protection, une petite quantité d'équipement et de fournitures, et des informations fiables sur la région.

Il y a aussi quelques mystiques religieux parmi les Hommes de l'Arthedain qui errent dans le Nord. Ces hommes et ces femmes sont connus par les Lumimiehet sous le nom de *Kaukonäköiset*, les Longs-Voyants, en raison du regard lointain qu'ils portent en permanence. Les Hommes de l'Arthedain les appellent *Tiriath Forod*, les Protecteurs du Nord. Leurs compatriotes permettent aux mystiques d'errer où bon leur semble. Ces hommes et ces femmes possèdent une profonde affinité avec la toundra froide et les vents glacials, et apprécient l'isolement et la solitude. Les rencontres avec ces reclus sont très rares et jamais hostiles. Elles peuvent apparaître soudainement dans la nuit pour avertir d'une tempête ou de la présence d'Orques ou de Trolls, mais elles restent rarement plus de 5 ou 10 minutes. Ils peuvent diriger un groupe perdu ou cherchant vers un abri, mais, pour la plupart, ils ne désirent pas de compagnie, errant du Rammas Forod jusqu'à la Mer Abandonnée ou les Ered Rhívamar. Les Ystävät Talven racontent des histoires de Kaukonäköiset courant avec les troupeaux à travers la toundra, ou appelant une meute de loups des bois pour ensuite disparaître dans une petite forêt du Lódalf.

LES ANGMARIM

Le Forodwaith ne peut nourrir ou abriter une grande armée, et pour cette raison, le Roi-Sorcier n'envoie que de petites patrouilles dans le Talath Uichel (pas plus de 100 hommes à la fois). Les Orques et les Trolls ne peuvent pas être envoyés, sauf en hiver, car le terrain n'est pas assez couvert pour les protéger des rayons néfastes du soleil ; le Nazgûl est donc obligé de compter presque exclusivement sur les Hommes pour patrouiller au-delà de ses frontières septentrionales. Les Urdor sont prêts à intervenir tant que la neige recouvre la toundra, mais le reste de l'année, la Horde-en-Traîneau est immobile. Pour cette raison, les patrouilles Angmarim ont tendance à être composées d'Orientaux, de Daen ou d'Hommes du Nord servant sa cause.

Tous les Angmarim se comportent de manière hautaine et dédaigneuse envers les Ystävät Talven, et se méfient ouvertement de tout autre Homme. La loyauté des Hommes d'Angmar envers leur maître est rarement absolue, et la désertion de l'ost est un phénomène courant (mais pas endémique). Les patrouilles et les déserteurs peuvent s'avérer dangereux pour les aventuriers, en fonction de la force relative des parties impliquées.

Les déserteurs n'ont rien à perdre (s'ils sont attrapés et renvoyés en Angmar, ils risquent l'exécution… Voire pire) et volent toujours ce qu'ils peuvent, quand ils le peuvent, sans remords. Les patrouilles se comportent souvent à peine mieux que les déserteurs devenus bandits, pillant les biens et les provisions des vagabonds. S'ils se trouvent à moins de 150 kilomètres d'Angmar, les soldats Angmarim peuvent emprisonner des non-autochtones dans l'intention de les livrer à Angmar pour interrogatoire. Ces "intrus" sont souvent condamnés à l'esclavage. Si les vagabonds sont manifestement trop forts pour être attaqués ou s'ils se trouvent en dehors de la zone de patrouille, mais à distance moins de 300 kilomètres, les patrouilles signalent toute rencontre à leurs supérieurs dès leur retour. Si de plus amples informations sont nécessaires ou si les vagabonds sont perçus comme une menace (ce qui est presque toujours le cas), une force plus puissante est envoyée pour les tuer ou les capturer.

LES SIREDAIN

Les audacieux Hommes des Rivières du Nord (appelés Sîredain) sillonnent les eaux des rivières Lhûn et Baranduin en Eriador. Ils voyagent dans le Nord dans leurs lourds canoës et connaissent bien les Lumimiehet du Lódalf, avec qui ils commercent. Ils mènent une vie solitaire, ne se déplaçant que seuls ou par deux. Ce sont des gens rustiques qui, s'ils sont traités injustement, sont prompts à répondre à une insulte par un coup d'épée. Ils sont également prompts à rendre une faveur ou un mot amical, et sont souvent une excellente source d'information et proposent des transports pour ceux qui voyagent à travers le Lódalf, et ils connaissent chaque rumeur et histoire récente, de Caras Celairnen à l'Everhir.

Les Hommes des Rivières s'entendent bien avec les Lumimiehet, échangeant des couvertures et autres marchandises contre de l'ivoire et des fourrures. Les Sîredain sont prompts à prendre le parti des Lumimiehet dans toute dispute avec des étrangers. C'est en partie pour des raisons commerciales et en partie (comme un Homme des Rivières pourrait le dire) parce que "Je sais que ce Garçon des Neiges est honnête ; et vous, je ne vous connais pas du tout !". Les Hommes des Rivières sont loyaux envers leurs partenaires commerciaux, mais attendent une loyauté égale en retour. Les personnes fragiles et celles qui se laissent facilement insulter peuvent avoir des difficultés avec les Hommes des Rivières. Bien qu'ils ne veuillent pas faire plus que de l'humour, les Hommes du Nord adorent une bonne blague aux dépens de quelqu'un d'autre, et peuvent être impitoyables dans leurs railleries et leurs plaisanteries grossières (surtout si cela contrarie manifestement la personne visée par la blague en question). Ils respectent tous ceux qui peuvent donner autant qu'ils reçoivent, mais perdent rapidement patience avec "ceux qui peuvent donner mais ne peuvent pas recevoir".

Les Sîredain sont peu nombreux et mènent une vie solitaire et nomade, naviguant sur les eaux du haut Lhûn et de ses

nombreux affluents dans de robustes canoës en écorce de bouleau. Ils parcourent le Nord de l'Arthedain, traversant le Baranduin depuis Nenuial jusqu'à Sarn Ford au Sud, ou bien vers le Lódalf au Nord, où ils échangent des fourrures et de l'ivoire avec les Lumimiehet. Leurs communautés sont petites et très mobiles, composées uniquement de tours de guet perchées sur des falaises ou des points élevés stratégiques, et de douzaines d'appentis construits le long de la rivière. Ici, ils vivent librement et sans entraves, mais ont peu voire pas de richesse.

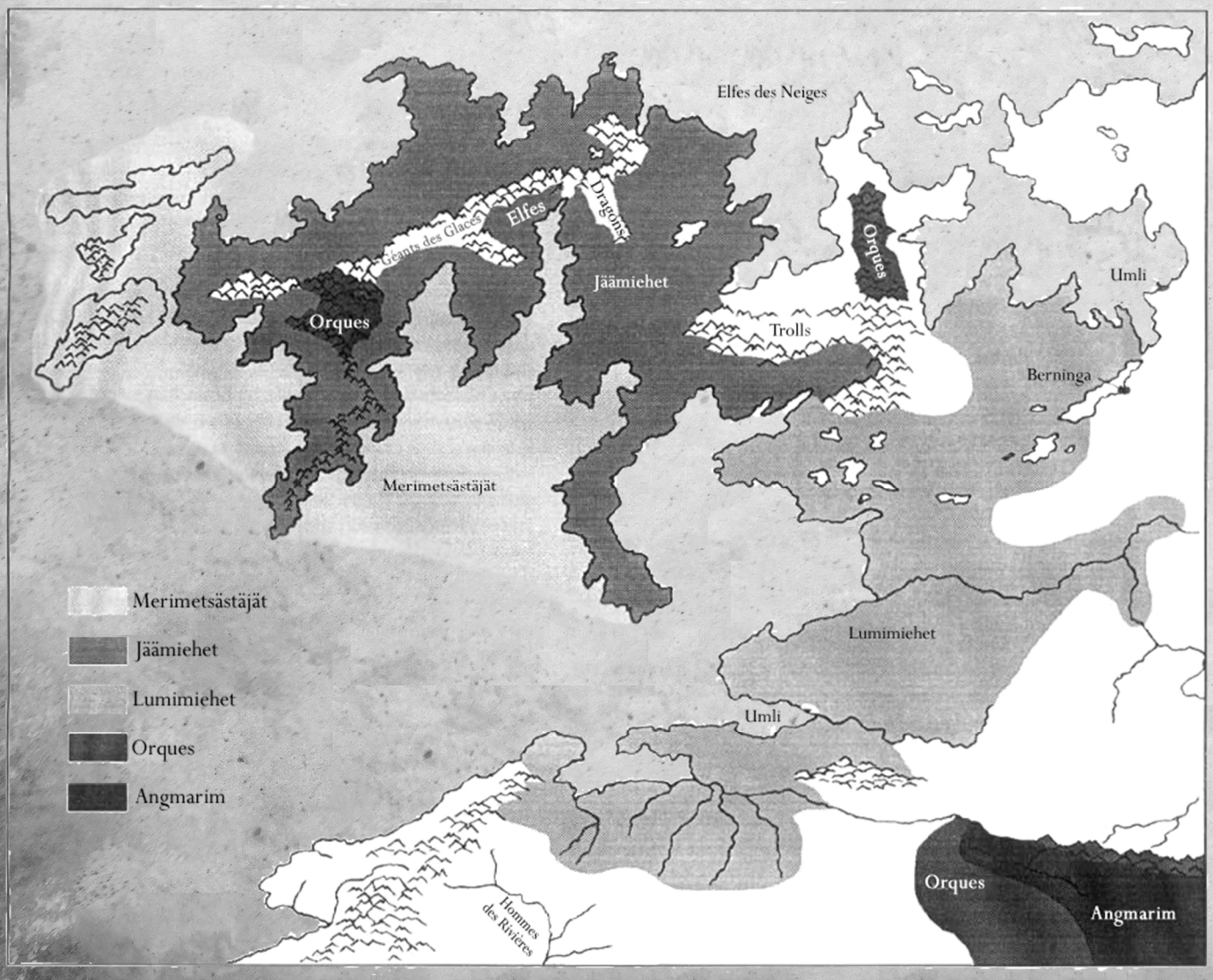
Ils négocient toujours le plus durement possible, ne faisant rien gratuitement. Ils ont tendance à se méfier des étrangers, à être brutaux et rudes, et sont tout à fait capables de riposter avec force s'ils se sentent lésés ou menacés. Ce sont également des hommes de parole, et peuvent être assez amicaux une fois qu'un nouveau venu parvient à percer leur façade bourrue et sévère. Bien que les Hommes des Rivières parlent le westron (rang 3 à 5, selon les individus), il est tellement rempli d'argot nautique, mercantile et scatologique que cela semble souvent être une autre langue.

Dans certains cas, il faut avoir une oreille exercée pour suivre leur discours. Ils font preuve d'un sarcasme acide envers quiconque leur demande de parler plus lentement ou de traduire leur argot.

LES AUTRES HOMMES

Les baleiniers du Cardolan sont les visiteurs saisonniers les plus courants de la Baie du Forochel, mais de nombreuses autres nations (dont le Gondor et des indépendants engagés par l'Arthedain) financent des voyages d'exploration ainsi que des chasses à la baleine et à l'ivoire. Lorsqu'ils ne sont pas à bord d'un navire, les marins logent dans des camps bien entretenus le long des plages et des côtes. Certains marins peuvent s'aventurer à l'intérieur des terres jusqu'à 30 kilomètres, avec des groupes de chasseurs envoyés pour réapprovisionner les réserves du navire. Ces groupes sont toujours armés et équipés, et comptent de 10 à 50 hommes (selon qu'ils sont en chasse ou de retour au camp). Amicaux et extravertis, ils sont prêts à partager leur campement avec autrui.

Les chasseurs d'Eriador parcourent également la toundra. Les trappeurs à la recherche de fourrures et les chasseurs d'ivoire sont notoirement méfiants à l'égard de quiconque qui pénètre dans leurs camps, craignant qu'après de longs mois de dur labeur, quelqu'un ne vienne voler leurs biens. Quelques voyageurs isolés peuvent être des aventuriers (avec ou sans carte au trésor) à la recherche de fortune dans les étendues gelées. Les groupes d'amateurs de sensations fortes sont généralement plus petits que les expéditions de chasse envoyées par les baleiniers, allant d'un chasseur



solitaire à un groupe de 12 personnes. L'accueil réservé à quiconque qui découvre leur campement ou leur emplacement peut aller d'une chaleureuse amabilité à une franche hostilité, selon la nature et la disposition des chasseurs rencontrés.

Les groupes de bandits et autres hors-la-loi trouvent également dans ces étendues désertiques une cachette pratique lorsque les choses deviennent un peu trop "délicates" dans le Sud. L'issue de toute rencontre avec ces parias dépend du nombre de personnes impliquées. Les bandits solitaires à pied ne volent que dans les camps non protégés, tandis qu'un groupe à cheval de voleurs et de meurtriers peut se disputer quelques trésors insignifiants avec d'autres groupes de bandits.

Note au MJ : *En règle générale, si les bandits sont plus nombreux que les aventuriers (plus de deux contre un), une attaque est certaine (100%). Si le nombre de bandits et de PJ est à peu près égal, il y a 50% de chances d'hostilités. Si les PJ sont plus nombreux que les bandits dans une proportion de deux contre un ou plus, les bandits n'attaqueront pas (0%). Le MJ peut extrapoler d'autres probabilités pour d'autres rapports de force, en utilisant ce qui précède comme guide.*

6.8.2. LES NAINS

Les aventuriers Nains ne sont pas rares dans la toundra gelée, et on peut les rencontrer en petits groupes ou en compagnie d'Hommes. Ces individus ont toujours une raison précise de se rendre dans les régions désertiques, qu'il s'agisse de la recherche de minéraux, d'un trésor ou d'un membre de leur famille (bien sûr, le but ces Nains peut ne pas être immédiatement apparent aux vagabonds qu'ils rencontrent sur leur chemin).

Les seules colonies naines permanentes dans les Terres Désolées du Nord sont les petites communautés minières du Nord des Montagnes Bleues. Les Nains explorent aussi de temps en temps les Montagnes du Bord du Monde, à la recherche de sites susceptibles d'être exploités. Cependant, le long voyage nécessaire pour ramener le minerai ou les métaux vers des terres plus accueillantes est décourageant, et même les riches filons d'argent ont été abandonnés en raison de l'impossibilité de les transporter en toute sécurité.

Les Nains se méfient des étrangers et, s'ils se trouvent dans une région riche en minéraux, ils supposent que toute rencontre fortuite est en fait une tentative délibérée d'acquérir le territoire ou de leur voler les richesses d'une mine. Cette disposition ne se manifeste pas par une hostilité ouverte, mais par une distance froide que de nombreux voyageurs trouvent peu amicale.

Les Nains ont une relation plus chaleureuse avec les Ystävät Talven, car les Hommes des Neiges ne sont ni mineurs ni métallurgistes. Les camps de prospection des Nains se mélangent bien avec les villages voisins des Ystävät Talven, avec lesquels ils commercent et aident même à défendre en cas de menace.

D'un autre côté, des conflits culturels peuvent se produire entre les Nains possessifs et le style de vie plus ouvert et non inquisiteur des Ystävät Talven. Ces heurts sont généralement le fruit d'un malentendu et ne sont pas trop graves (il s'agit, par exemple, d'un Ystävä Talven sans prétention qui utilise des outils Nains sans demander la permission de leur propriétaire). De leur côté, les Ystävät Talven ont du mal à distinguer les Nains des Umli, désignant les deux races sans distinction par le terme *Puolihmiset* (La. "Demi-homme", sing. Puolihminen). Cela peut être une source d'irritation pour les Nains comme pour les Umli, qui souhaitent à juste titre établir leur propre identité individuelle.

6.8.3. LES HOBBITS

Les Hobbits n'ont jamais habité dans les Terres Désolées du Nord. Les rares fois où un Hobbit s'est aventuré si loin de chez eux, c'était dans le Lódalf et jusqu'à la Contrée des Lacs et la Mer Abandonnée. Les vagabonds du Nord peuvent rencontrer un Touque ou un autre aventurier Pâle avec un groupe d'Hommes, un Pieds-Velus marchant avec un groupe de Nains ou (le plus rare de tous) un petit groupe de Forts se frayant un chemin dans la toundra.

Les Ystävät Talven considèrent tous les Hobbits avec bienveillance en raison de leur caractère joyeux et de leur taille non menaçante. Les hobbits peuvent trouver un accueil chaleureux dans pratiquement toutes les colonies, du Talath Uichel à Hûb Ereb. Les Ystävät Talven les appellent *Iloiset Lapset*, "les enfants joyeux".

7.0 SOCIÉTÉ & CULTURE

De tous les peuples libres du Nord, les Ystävät Talven sont ceux qui illustrent le mieux le fait qu'un environnement dur et impitoyable peut façonner et modeler les modes de vie d'un peuple. Les Elfes et les autres races d'Hommes du Forodwaith sont tous issus de cultures étrangères au Forodwaith. À l'exception des Umli, seule la culture des Ystävät Talven a su réellement apprivoiser ces terres arctiques. Les traditions et les coutumes de ce peuple semblent étranges pour les visiteurs, mais pour ceux qui ont la patience de les côtoyer longtemps, elles dévoilent toute leur beauté et leur sagesse.

7.1. LANGUE ET TRADITIONS

Les Ystävät Talven préservent et transmettent la sagesse et les connaissances de leur peuple par la tradition orale. Cependant, bien qu'ils ne possèdent pas de système d'écriture en tant que tel, certains individus parmi les clans des Lumimiehet, Jäämiehet et Merimetsästäjät sont les gardiens d'une tradition runique commune. Ces pictogrammes vénérés sont réputés contenir (ou débloquer) des énergies mystiques du monde des esprits pour aider ou blesser les hommes. Il est également dit par leurs gardiens que le pouvoir de ces runes ne peut être contrôlé que par des commandes prononcées par quelqu'un qui parle le Labba, la langue commune des Ystävät Talven.

7.1.1. LES LANGUES DU NORD

Peu de Conteurs de l'Arthedain sont restés insensibles à l'écoute du langage fluide et musical des Lossoth. Comme l'un de ces érudits l'a rapporté :

"Ce fut comme découvrir toute une cave remplie de bouteilles d'un vin extraordinaire, d'une sorte et d'un goût jamais connus jusqu'alors. J'en ai été totalement grisé."

(Lettres, p. 303)

Alors que beaucoup de leurs comparses se moquent de ce qui leur semble être des marmonnements inintelligibles, les sages savent reconnaître les nombreuses similitudes entre la langue des Ystävät Talven et les langues elfiques. En effet, le nom même de cette langue nordique, Labba, est un emprunt à la racine primitive des Eldar : *lab* ("langue, langage") - un témoin des légendes que les Ystävät Talven racontent sur leur ancienne rencontre avec les bienveillants Elfes des Neiges.

Parlé ou compris d'une manière ou d'une autre par tous les peuples libres du Nord, le labba occupe à peu près la même place dans le Forodwaith que le westron dans le Sud. Le westron lui-même n'est généralement pas parlé dans le Grand Nord, dont peu de mortels le maîtrisent (à l'exception de ceux qui habitent le Lódalf et les terres adjacentes à l'Eriador). Bien sûr, les nouveaux arrivants dans les Terres Désolées du Nord, comme les Berninga du Talath Uichel, se souviennent de la langue de l'Ouest qui était utilisée dans leur patrie perdue du Rhovanion, tout comme les Nains qui choisissent de séjourner dans les montagnes du Forochel pendant un certain temps. Les Lossidil et les Noldor d'Uichith jouissent d'un talent natif pour la compréhension des langues de toutes sortes, utilisant le westron ou le labba avec la même facilité (bien qu'ils préfèrent de loin le second, plus agréable à l'oreille).

Le lossidilrin, le langage elfique dont le Labba tire une grande partie de sa beauté, n'est généralement parlé que par les Elfes des Neiges, bien que les Noldor l'adoptent volontiers lorsqu'ils conversent avec leurs cousins nandorins. Comme c'est la coutume pour tous les Noldor de la Terre du Milieu, les membres du Cuiviémar utilisent la langue des Sindar dans leurs affaires quotidiennes, réservant leur langue ancestrale (quenya) aux contextes magiques ou religieux. Le seul art sacré dans lequel les Noldor favorisent l'utilisation du sindarin est la gravure de leurs chants magiques sur les falaises d'Orod Certhas, mais cela est dû principalement à la tradition (l'écriture runique du cirth ayant été conçue à l'origine par le Sinda Daeron). Mais lorsqu'ils sont chantés, les elfes utilisent toujours le quenya.

Les autres peuples libres du Forodwaith parlent pour la plupart des dialectes des anciennes langues du Nord de l'Eriador ou du Rhovanion. Les Umli possèdent leur propre langue, étroitement liée au Khuzdul secret des Nains, mais ne la parlent pas dans la vie quotidienne, utilisant plutôt le Labba. On ne sait pas si ces "demi-nains" seraient prêts à enseigner leur langue des Umli aux étrangers, car aucun étranger ne leur en a jamais proposé l'idée.

7.1.2. LES RUNES LABBIQUES

Les riimut (La. "runes", sing. riimu), connus et utilisés par les sages et les spirites des Ystävät Talven, sont d'origine inconnue. La tradition orale associe d'abord ces étranges pictogrammes aux mystérieux "Fabricants de Perles" et à leurs enchantements ; mais comme personne ne se souvient de l'identité des Helmivalmistajat ni de leur origine (même les légendes des Ystävät Talven ne dévoilent rien sur ce sujet), les riimut restent une énigme. Peut-être la réponse se trouve-t-elle cachée dans les ruines des Helmivalmistajat qui parsèment les côtes du Forochel, dont on peut encore voir les pierres abandonnées, à moitié enterrées dans le sol gelé.

Au total, il y a treize glyphes distincts, bien que de nombreuses Spirites soutiennent qu'il en existe d'autres, dont les Helmivalmistajat avaient autrefois connaissance, mais ils sont aujourd'hui oubliés. Selon la tradition, les Fabricants de Perles ont transmis les runes qu'ils souhaitaient transmettre aux Tanssijat, les ancêtres des Jäämiehet et des Merimetsästäjät du Forochel, et d'eux, le savoir s'est progressivement étendu aux Lumimiehet de l'extrême Nord de l'Eriador et au Talath Uichel.

En théorie, le pouvoir d'un riimu est accessible à toute personne par le biais d'une gravure particulière. Cependant, l'efficacité réelle des runes ne réside pas simplement dans leurs formes, mais dans le savoir secret de celui qui les grave au travers d'un rituel. Ce savoir est étroitement gardé par les sages, qui ne le révèlent qu'aux initiés qui ont suivi de longues années d'enseignement. Aucun maître ou maîtresse runique ne possède à lui seul la connaissance de tous les riimut (la spirite ou le sage ne connaît en moyenne que cinq ou six runes, normalement celles qui sont le plus étroitement associées à sa voie, et les maîtres runiques partagent ou échangent souvent entre eux quelques connaissances de leurs riimut respectifs).

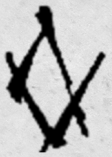
Les objets les plus courants sur lesquels sont gravées les caractères labbiques sont les riimuveitset (La. "couteaux runiques", sing. riimuveitsi), des lames que les Ystävät Talven utilisent pour la magie rituelle qui tire son pouvoir des runes. Une fois initié aux noms secrets des riimut et aux domaines de sorts qu'ils représentent, un individu peut identifier l'éventail des pouvoirs régis par le glyphe sur son manche. Les riimut sont aussi parfois gravés dans la glace ou sur des cailloux sur un sentier de chasse. En de rares occasions, une spirite peut prendre une rune comme glyphe personnel, une "signature" unique qui l'identifie dans le monde des esprits.

Les Ystävät Talven divisent les "noms extérieurs" des riimut (par opposition à leurs noms secrets) en trois groupes : les *tarmot* (runes élémentaires), les *terveys* (runes de santé), et les *metsästys* (runes de chasse). Deux autres riimut ne font pas partie de ces trois groupes principaux : *kieli* (runes de langue) et *laulu* (runes de chant). Les tarmot débloquent les pouvoirs du monde naturel, tels que le feu, le vent et l'eau ; les terveys canalisent les pouvoirs de guérison ; tandis que les riimut de metsästys incarnent les choses nécessaires à une chasse réussie.

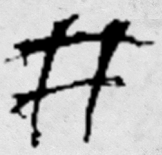
TARMOT

(La. "Énergies", sing. Tarmo)

Kylmyys (La. "Froid"). La rune fermée Kylmyys possède les sorts des *Voies de la glace* et des *Voies du froid*. Son dessin suggère l'omniprésence du froid dans le Nord.

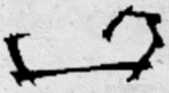


Tulipalo (La. "Feu"). Les langues jumelles du tulipalo régissent les *Voies du feu* et les sorts associés au feu, comme *Allumer un feu* ou *Résister à la chaleur*.



Valo (La. "Lumière"). La représentation stylisée du soleil que projette le valo étend les pouvoirs de l'utilisateur aux listes des *Voies de la lumière*, *Voies du son et de la lumière* et *Illusions*, mais peut également inclure des sorts tels qu'*Aveuglement* ou un sort de la liste des *Voies de la nature*.

Kivi (La. "Pierre"). La rune kivi aux angles saillants débloque les *Voies de la Terre* et d'autres sorts en lien avec la pierre ou la terre, tels que *Mur de Terre* ou *Puis de Barrage*.



Vesi (La. "Eau"). La vague ondulée de vesi englobe la liste des *Voies de l'eau* ou tout sort en lien avec l'eau, comme *Production d'eau*, *Mur d'eau*, *Purifier la nourriture/l'eau* ou *Course sur l'eau*.

TERVEYS

(La. "Santé")

Elämä (La. "Vie"). Rappelant la forme d'un homme qui marche, elämä canalise les sorts de guérison et de restauration, issues des listes *Théurgie Directe*, *Soins du Sang*, *Soins des Muscles et des Os*, *Soins des Organes* et *Purifications*. Il peut également inclure des sorts qui protègent la santé de l'individu dans un environnement différent, comme les sorts RM de *Transmutation*, *Liquide/Eau* et *Gaz/Air*.

Muuri (La. "Mur"). Ressemblant à un mur de blocs de glace, le muuri concentre les enchantements qui offrent une protection contre certains dangers, comme les listes de *Protections* et de *Défense contre les sorts*, ou des sorts comme *Résister à la chaleur*, *Résister au froid* et *Bouclier*.

METSÄSTYS

(La. "Chasse")

Eläin (La. "Animal"). Les couteaux gravés avec cette rune peuvent contenir des sorts issus des listes *Maîtrise des animaux*, *Maîtrise des Esprits* et *Calmer les Esprits*. Ce glyphe, qui ressemble à la tête, au cou et aux pattes avant d'un animal, est souvent utilisé comme marqueur de piste pour indiquer dans quelle direction un groupe de chasseurs est parti à la recherche de gibier.

Ilma (La. "Temps"). Le chemin représenté pat l'ilma contient les listes des *Voies du Vent* et *Voies de la Nature*, ainsi que des sorts individuels associés, tels que *Mur d'Air* ou *Marcher sur le Vent*.

Polkun (La. "Chemin"). Le polkun intègre la *Maîtrise des Chemins*, les *Voies de Déplacement* et les *Voies de la Nature*. Cette rune peut également contenir des sorts tels que *Déplacement silencieux*, *Course*, *Vitesse*, ou *Hâte*. La rune distingue souvent les chemins sûrs des chemins dangereux. Pour avertir du danger, un sage ou une spirite grave cette rune à l'envers.

Kasvi (La. "Plante"). Cette rune concerne les plantes et les herbes, elle contient la liste de *Maîtrise des plantes*, ainsi que des sorts tels que *Mur de Bois* ou *Mur de Plantes*. Elle est souvent utilisée comme marqueur de sentier pour indiquer les zones où l'on peut trouver des herbes médicinales.

KIELI JA LAULU

(La. "Langue et Chant")

Kieli (La. "Langue"). Conçue sous la forme d'une langue, la rune Kieli accorde les listes de *Connaissance* et de *Connaissance des Objets*, et est très appréciée par les sages et les spirites Ystävät Talven. La rune est également associée aux sorts de communication, tels que *Langues Animalières* ou *Langage des plantes*.

Laulu (La. "Chant"). Prenant la forme du tambour rituel, le laulu régit les listes de *Puissance des chants* et *Contrôle des sons*. Il existe peu de couteaux gravés de laulu, car il est rare que les spirites ou les sages soient en accord avec de tels sorts. Cependant, la rune est utilisée comme marqueur de sentier pour indiquer la direction d'un festival ou d'une célébration.

7.2. PARENTÉ ET LOYAUTÉ

Pour un peuple dont l'existence même est un combat quotidien pour la survie, mais qui n'a ni la volonté ni les moyens de contraindre les autres clans à coopérer pour le bien de tous, les liens familiaux sont essentiels. Peut-être plus que toute autre peuple, les Ystävät Talven se définissent en fonction de leur parenté, avec un fort sentiment d'identité et d'allégeance.

7.2.1. FAMILLES, SEPTS ET CLANS

Les Ystävät Talven reconnaissent trois niveaux de parenté : le *perhe* (La. "famille" ; pl. perheet), le *suku* (La. "sept" dans le sens "partie d'un clan" ; pl. suut) et le *heimo* (La. "clan" ; pl. heimot). Le clan et le sept possèdent des noms d'animaux totémiques, comme *Karhu* (La. "ours") ou *Merilintu* (La. "oiseau de mer"), signifiant le *henkieläin* (La. "animal spirituel") auquel le groupe s'identifie et dont il tire sa force et sa sagesse. Les membres d'un heimo marquent leur affiliation par une amulette en ivoire ou en os, sculptée à l'image de leur totem.

L'heimo d'un individu dépend de sa famille, mais les femmes peuvent changer d'affiliation par le mariage. Ainsi, une femme née dans l'heimo Merilintu peut se marier dans l'heimo Karhu, et ses enfants peuvent être engendrés par un membre d'un heimo complètement différent (*voir chapitre 7.2.2*). Un étranger peut également devenir membre d'un heimo par le biais du *vaatimus*, le rituel de "revendication", tout comme un paria d'un autre heimo.

Pour la plupart des Ystävät Talven, ces questions ne sont pas une source de tension ou de conflit : la famille élargie est une affaire de bon sens, aussi évident que le vent chaud de l'été. En raison de leur dispersion sur de vastes étendues, il n'y a pas beaucoup de rivalité ou de distinction entre les heimot (autre que la différence de totems), d'autant plus qu'ils se rassemblent très rarement en un seul endroit. Il est impossible de connaître tous les membres d'un heimo, et l'un

des principaux avantages de l'affiliation à un heimo est d'assurer la bienvenue parmi ses membres alors qu'ils peuvent ne pas se connaître et qui ne se sont probablement jamais vus.

En revanche, pour les Merimetsästäjät, qui forment des groupes très soudés au sein de leurs icebergs, l'appartenance à un heimo est une question de rivalité et de fierté. La proximité des autres heimot permet de connaître tous les membres de son propre heimo et des membres des autres heimot. La rivalité entre heimot est centrée sur celui qui aura le meilleur groupe de chasseurs et le meilleur terrain de chasse, tandis que le prestige du suku réside dans le nombre de viisaat, de jääsilmät et de guerriers qu'il peut avoir (*voir chapitres 7.3.3 et 8.2*).

Ces rivalités sont en fait en lien avec le mode de vie très rude des Merimetsästäjät. Si les chasseurs d'un suku ont été peu performants, ils risquent d'être ridiculisés par les autres heimot et suut, et sont donc incités à ne pas se laisser dépasser par les autres. Lorsque la rivalité devient incontrôlable, des querelles peuvent éclater pour avoir le meilleur terrain de chasse et ou la meilleure zone pour chasser la baleine. Si l'affaire en vient aux mains, elle est réglée par un duel de chants ou par d'autres moyens non violents. Cependant, les rancœurs peuvent durer des années, entraînant une série de duels de chants entre les heimot, suut et perheet, voire même entre individus, avant d'être finalement réglés. Les étrangers et les parias qui s'unissent à un heimo Merimetsästäjä peuvent être impliqués dans ces querelles sans le savoir.

7.2.2. MARIAGE, HOSPITALITÉ ET LIGNÉE

Les Ystävät Talven considèrent les genres comme des moitiés indépendantes d'un tout unique : aucun homme n'est complet sans une femme, ni une femme sans un homme. Ils considèrent donc que le mariage est plus qu'une simple union physique entre deux individus : c'est une étape nécessaire à la santé et au bien-être de chacun. Le mariage a toujours lieu avant la seizième année de l'individu, et ceux qui ne sont toujours pas mariés après avoir atteint l'âge de vingt ans sont considérés comme des vieilles filles et des vieux célibataires. Les couples peuvent vivre ensemble sans bénéficier des rites du mariage, mais c'est rarement le cas. La cérémonie de mariage et la fête qui l'accompagne ont lieu au début du printemps (fin Lothron ou début Nórui). Il est habituel que plusieurs couples d'un village se marient au cours d'une grande cérémonie, et pendant ce temps, le village tout entier profite d'une semaine de fête, de danse, de festin et de contes.

Un viisas préside l'événement, en prenant soin de prendre en compte les présages mis en lumière par la henkinimittäjä de la tribu qui pourraient affecter l'avenir du couple. En de rares occasions, si les présages sont suffisamment défavorables, le viisas peut refuser de célébrer le rite du mariage. Parmi les présages traditionnels figurent le triple rugissement d'un ours ou l'observation consécutive de quatre aigles la veille du mariage d'un couple. D'autres signes, plus difficiles à interpréter, peuvent pousser la spirite à rechercher leurs origines sur les chemins sombres du monde des esprits. Les Ystävät Talven racontent de nombreuses légendes tragiques de couples qui ont ignoré les présages, aussi ces choses sont-elles prises très au sérieux. Un couple doit être profondément amoureux pour défier le monde des esprits.

La cérémonie de mariage elle-même est relativement simple. Les couples se donnent la main devant tout le village, annonçant publiquement qu'ils sont désormais liés. Ensuite, les couples joignent leurs mains droites, que le viisas attache ensemble avec une bande colorée de cuir tressé, appelant le monde des esprits à témoigner pendant qu'il (ou elle) chante le *Yhdistyden Laulu* et le *Hedelmällisyyden Laulu*, les chants de l'union et de la fertilité.

Bien que monogames, les Ystävät Talven maintiennent une tradition appelée *vaimolahja*, "l'hospitalité de l'épouse", dans laquelle une femme mariée partage sa sexualité avec les visiteurs et les invités. Bien que cette pratique confère prestige et honneur à l'époux, il serait erroné de conclure que les Ystävät Talven considèrent leurs femmes comme de simples biens meubles. Au contraire, une femme est libre de refuser qui que ce soit à tout moment (y compris son époux). Cela est cependant rarement fait, car les Ystävät Talven considèrent l'union sexuelle comme une expression de l'hospitalité au même titre que le fait de manger et de boire : si vous mangez et buvez avec quelqu'un, vous devez également coucher avec lui.

La vaimolahja ne doit pas être confondue avec l'adultère. Si

un homme ou une femme a des relations sexuelles avec un autre sans l'accord préalable de l'époux ou de l'épouse, cela est considéré comme un adultère et peut être un motif d'abandon du mariage. Cependant, cette infidélité n'est guère envisagée pour des raisons sexuelles (l'union physique peut être appréciée sans risque de détruire le mariage) ; il s'agit plutôt d'un geste de rivalité et de surenchère entre personnes soucieuses de leur prestige.

Quelles que soient son origine et sa signification sociale, la vaimolahja rend un service biologique bien plus vital aux Ystävät Talven, en les préservant de la consanguinité. La coutume de la lignée joue un rôle moins important qu'on pourrait le croire : un "père" n'est pas nécessairement un parent biologique, mais se réfère toujours à l'époux de la "mère", qui par contre se réfère exclusivement à la mère biologique. C'est pourquoi les Ystävät Talven considèrent que la descendance passe par la femme.

7.2.3. LA RÉPARTITION DU TRAVAIL

Les Ystävät Talven répartissent leurs tâches quotidiennes principalement en fonction de l'âge plutôt que du sexe. Les hommes et les femmes plus âgés peuvent rester au village ou au campement, jouant le rôle d'enseignants et de gardiens des enfants, ou bien cherchant les herbes et les plantes comestibles à proximité. Aucune tension sociale ne s'attache à l'inversion des rôles traditionnels : toute personne, homme ou femme, qui peut partir à la chasse est la bienvenue, et toute personne qui préfère rester au camp pour coudre des vêtements ou préparer des repas est également la bienvenue. La négligence est la seule cause de censure. Ce cas précis est très rare, et les tâches non effectuées sont presque toujours le résultat d'une dispute entre familles ou entre heimot. De telles tensions ne doivent jamais nuire au bien-être ou à la sécurité du village dans son ensemble.

Le sexe joue aussi un rôle traditionnel dans la division du travail. Dans les meilleures périodes, les femmes restent à la maison pour élever les enfants, préparer les repas et confectionner les vêtements. Les femmes constituent également la majorité des sages et des spirites ; les hommes craignent le monde des esprits, préférant le laisser aux femmes plus courageuses. Cependant, en raison de la rudesse du climat, chacun participe aux tâches quotidiennes et sait comment remplir tous les rôles nécessaires, de la chasse à la cuisine en passant par la fabrication d'armes et de vêtements.

Le genre est parfois aussi marqué par les différents outils utilisés par les hommes et les femmes engagés dans un même travail. Le type de couteau utilisé pour la chasse en est un exemple. Le couteau masculin n'a qu'un seul côté aiguisé et est toujours pointu pour poignarder ou percer. Le couteau féminin est toujours à double tranchant, se rétrécissant jusqu'à une extrémité large qui peut également servir d'outil pour dépecer et gratter. Les chasseurs masculins qui ont perdu leur couteau et qui sont obligés d'utiliser celui de leur femme sont tournés en dérision. Pour éviter cet embarras, les chasseurs masculins plus âgés s'assurent souvent d'avoir deux ou trois couteaux à portée de main, juste au cas où ils en perdraient un.

7.2.4. NOMS FORMELS ET NOMS DE VISION

Les relations des Ystävät Talven avec les étrangers sont plus souvent troublées par un malentendu culturel que par une réelle inimitié de la part des groupes concernés. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne le nom d'un individu.

Les noms personnels sont divisés en deux types distincts : le *sidenimi* ou "nom formel", donné à un individu à la naissance, et le *näkynimi* ou "nom de vision", auquel un individu répond généralement tout au long de sa vie.

Le sidenimi établit les liens de parenté, perpétue les noms de famille traditionnels ou honore les héros légendaires du passé. Il n'est jamais modifié et n'est, pour la plupart, utilisé que rarement et uniquement à des fins cérémonielles, comme les mariages, les rites de passage et autres occasions importantes.

En revanche, le näkynimi tente de saisir une partie de la personnalité de l'individu, ou dans certains cas, il désigne une caractéristique ou un attribut physique évident ou proéminent. Ainsi, un Ystävä Talven qui aime parler de ses rêves peut être connu sous le nom de *Unipyydystäjä*, "Capteur de rêves", tandis que celui qui apprécie manifestement la beauté du ciel nocturne et des étoiles peut être appelé *Tähtivalo*, "Lumière des étoiles" ; quelqu'un aux mains fines et agiles peut être appelé *Pitkät Sormet*, "Longs doigts".

Les näkynimet changent en même temps que l'individu. Si le Tähtivalo commence à porter constamment une robe en peau d'ours, les autres peuvent commencer à l'appeler *Karhunahka*, "peau d'ours". Les voyageurs qui se rendent dans la région devraient en prendre note et être prêts à subir plusieurs changements de nom pendant leur séjour. Plus d'un aventurier a été surpris de quitter ses compagnons Ystävät Talven et de constater qu'ils faisaient leurs adieux à quelqu'un nommé "Yeux-vers-le-Ciel" puis à "Gros Nez", pour se rendre compte ensuite qu'il s'agissait de la même personne. On raconte dans le Nord de la Comté que Brago Touque des Champs-Verts était un excellent cuisinier et qu'il fit une folle excursion dans le Forodwaith. Il revint de son aventure avec le surnom farfelu de *Hyvä Ruoka*. Lorsqu'on lui demanda, le jeune Touque répondit que le nom signifiait "Bonne nourriture" dans la langue des gens du Nord et que c'était un compliment pour sa cuisine. Brago répondit à ce surnom pour le reste de sa longue vie.

Il arrive parfois que ces noms soient mal compris. Un exemple de la façon dont cela peut mener à une tragédie est décrit dans un journal conservé à la Bibliothèque royale d'Annúminas. Un incident est consigné dans le journal des explorations d'un guerrier Arthedain dans le Grand Nord :

JOURNAL DE CARAMIR

15ème jour de Nórui *: Caramir, son cartographe qui tient son journal, et cinq ou six gardes ont été séparés du groupe principal de l'expédition et se sont perdus dans les Emyn Nimbrith. Soudain sont apparus des chasseurs vêtus de fourrure du Grand Nord – les "Lossoth", comme nous les appelons.*

Le fier et autoritaire Caramir leur demanda de l'aide. Ceux-ci, ne voyant aucune possibilité de se cacher ou de fuir les grands hommes, ont obéi, sinon avec enthousiasme, du moins par respect pour le noble Caramir. Comme il n'y avait aucune chance de progresser ce jour-là, les Lossoth et la compagnie de Caramir ont partagé le même campement. Comme leur peur de Caramir et de ses hommes s'estompait, les chasseurs du Nord sont devenus moins distants.

C'est ainsi que les deux groupes ont partagé la nuit sans crainte ni soupçon.

16ème jour de Nórui *: Á l'aube, tout semblait très bien se passer, les chasseurs du Nord semblant plus que désireux de guider Caramir et ses compagnons hors du terrain accidenté des Collines. Tout allait bien jusqu'à ce qu'un des Lossoth, parlant avec Caramir, insiste pour utiliser le terme "Pitkät Sääret" en parlant de lui. Pensant que ce nom était un noble compliment, Caramir était désireux d'en connaître la signification.*

Comme le groupe de Caramir ne parlait que quelques mots de la langue des Lossoth et eux, très peu de westron et aucun mot d'une langue plus savante, il fallut un certain temps avant d'arriver à une traduction adéquate. En découvrant que les chasseurs l'avaient insulté en l'appelant "Longues jambes", Caramir devint très mécontent, lançant des injures au misérable tandis que les chasseurs restants fuyaient, paniqués, devant sa colère.

Il finit par se calmer, ordonnant à l'homme des neiges de s'en aller, mais il fallut plusieurs heures avant qu'il ne soit assez calme pour lever le camp et reprendre le voyage."

7.3. CYCLES ET SAISONS

La vie des Ystävät Talven tourne autour des rythmes du monde naturel et des exigences qu'ils imposent. Qu'il s'agisse des Lumimiehet, des Jäämiehet ou des Merimetsästäjät, les Ystävät Talven se déplacent au gré des saisons, adaptant sans cesse leur quotidien aux changements de leur environnement. Dans les Terres Désolées du Nord, la nature est le facteur le plus important du mode de vie.

7.3.1. LES LUMIMIEHET

La vie quotidienne des Lumimiehet change au fil des saisons. Au printemps, les villages Lumimiehet s'animent. Le réchauffement du temps et la glace qui craque sur les lacs, les rivières et les baies annoncent le temps de la survie dans la nature, de la chasse et de la pêche. Les petits bateaux conçus pour un seul homme, appelés *pieni vene*, sont construits en attendant que la banquise se retire du rivage. Proches des côtes, les grands bateaux de pêche à la baleine, les *merivene*, sont entretenus et réparés. Lorsque la glace se dégage, les sages organisent des cérémonies pour protéger les bateaux du mal et des accidents, et les Lumimiehet s'installent dans un rythme quotidien de chasse et de cueillette qui dure tout le printemps jusqu'à l'automne.

Le printemps est le moment où les troupeaux et les oiseaux migrateurs retournent dans les zones humides et les prairies de la toundra. Le *pyöreä talo*, la "maison ronde d'hiver", est abandonné, et on passe le printemps et l'été à se déplacer, en remontant et en descendant les nombreuses rivières ou en suivant les troupeaux en migration. Ces campements Lumimiehet semblent souvent primitifs et rustiques aux yeux des habitants plus sédentaires du Sud, civilisés et urbains ; mais pour les Lumimiehet, après les interminables journées d'hiver passées dans la maison ronde, ils sont avides de liberté et d'espace. Le camp comprend un certain nombre de tentes et une grande structure commune appelée *kylätalo* ("maison de village"). Il peut s'agir simplement d'une grande tente en peau de phoque ou d'une construction plus solide en pierre et en bois, selon les matériaux de construction disponibles et la durée pendant laquelle le camp est censé rester au même endroit. Le printemps est aussi le moment des mariages et des fêtes.

En été, lorsque le gibier est abondant et que les eaux regorgent de poissons, les Lumimiehet connaissent une période d'abondance, pour un bref instant. Une période où les ventres sont pleins et où les journées ensoleillées et nonchalantes dans la toundra ne semblent être qu'un rêve durant le long sommeil de l'hiver. C'est le temps des chasses aux phoques, le temps où toutes les rivières coulent, le temps des ragoûts savoureux de gibier, des herbes fraîches et des mets rares comme les œufs d'oiseaux et les légumes frais. L'été est également une période de troc et de commerce. Les baleiniers et les chasseurs de phoques du Sud, ainsi que ceux qui recherchent les herbes exotiques de la toundra, viennent dans le Nord, demandant aux Lumimiehet des connaissances géographiques locales ou des guides.

Cependant, même l'été n'est pas sans inconvénients. D'énormes essaims de moustiques nés dans la toundra peuvent rendre la vie misérable, et les sbires du Roi-Sorcier ne sont plus freinés par le froid. Comme les baleiniers et les oiseaux migrateurs, ils remontent vers le Nord avec le réchauffement saisonnier. Les Orques et les Trolls s'aventurent hors de leurs repaires d'Angmar, et les Hommes maléfiques de Carn Dûm errent dans le Talath Uichel, certains en mission pour le Roi-Sorcier, d'autres pour le seul plaisir de répandre le mal. Les Lumimiehet tentent

d'éviter ces émissaires d'Angmar quand c'est possible, sinon ils sont supportés ou bien traités comme il se doit.

En automne, le vrai travail commence. Les tâches non effectuées à cette époque de l'année peuvent entraîner de terribles difficultés, voire la mort, lors des mois glacials à venir. Tous les vêtements d'hiver doivent être préparés, ajustés et cousus avant l'arrivée du froid. Les baies mûres doivent être cueillies, séchées et préparées. Le poisson doit être séché et fumé, la viande de phoque et le gibier carnés, et les herbes, les remèdes et les assaisonnements recueillis, séchés et stockés correctement. Plus important encore, la vie de camp est abandonnée et les sites d'hivernage traditionnels, les *talvikylät*, sont occupés. Lorsqu'un étranger parle des "villages" des Lossoth, c'est de ces habitations d'hiver qu'il s'agit, mais pour les Ystävät Talven, un "village" est n'importe quel endroit où la famille, le sept ou le clan se trouve à ce moment-là.

Les maisons rondes des villages d'hiver sont construites à la fin de l'automne, lorsque le temps devient vraiment froid. Le pyöreä talo est entièrement construit en blocs de glace soudés par de fines couches de neige et de copeaux de glace (il s'agit essentiellement d'un grand abri d'une seule pièce, en forme de dôme). L'entrée est proche du sol, ce qui oblige les Hommes et les Elfes à se mettre à quatre pattes pour entrer.

Les journées interminables et sombres du long hiver sont passées dans le robuste pyöreä talo, où l'on dort, mange, rend visite aux autres habitants du village quand c'est possible, et où l'on raconte des histoires. De nombreuses heures sont également consacrées aux chants et aux danses lentes et majestueuses autour de l'intérieur du pyöreä talo. Les chants sont accompagnés par des joueurs de tambours, principal instrument de musique des Ystävät Talven.

La construction d'une maison ronde est une affaire très sérieuse, car la structure doit supporter les tempêtes et les blizzards durant tout l'hiver. La fabrication exige un œil aguerri et une main de maître avec la glace. Si elle est trop grande, la maison s'affaisse et s'effondre sur elle-même. Cela se produit généralement au pire moment, par exemple lors d'un blizzard. Chaque village de Lumimiehet a au moins connu une fois l'effondrement d'un pyöreä talo lors d'une violente tempête, laissant une famille entière morte sous les blocs de glace tombés. S'il est construit trop petit, l'atmosphère oppressante peut devenir insupportable si le temps exige de passer plusieurs jours à l'intérieur.

Plus d'une tragédie s'est produite lorsqu'un individu a succombé à la "fièvre de la cabane". Il commence à avoir des hallucinations et est persuadé de voir les murs se refermer sur lui. Affolé, le malheureux s'enfuit généralement à l'extérieur... S'il n'est pas intercepté immédiatement, l'individu court dans une direction aléatoire pour le simple plaisir d'être dehors et de courir. En général, on ne le revoit jamais, mais parfois au printemps, on retrouve un corps gelé et sans vie à plusieurs kilomètres du village.

De temps en temps, pour compléter les provisions d'hiver, de petites expéditions vont pêcher aux lacs intérieurs gelés ou aux baies côtières. La chasse en hiver se limite au piégeage des lièvres des neiges et à des incursions rapides

dans les baies côtières où l'on peut trouver des morses et des ours des neiges. Cependant, la plupart des animaux de grande taille ont migré hors de la région en hiver et le froid mortel fait de la chasse une entreprise trop risquée pour peu de bénéfices.

7.3.2. LES JÄÄMIEHET

Le mode de vie quotidien des Jäämiehet est très similaire à celui de leurs voisins Lumimiehet. Leur vie est rythmée par les saisons et les migrations des animaux. En été, le temps plus chaud leur permet de pratiquer la chasse, la pêche et la chasse à la baleine. Les changements saisonniers ne diffèrent que légèrement de ceux que connaissent les Lumimiehet, le printemps arrivant une ou deux semaines plus tard, l'automne une ou deux semaines plus tôt (bien que dans les régions froides du Nord, une ou deux semaines de chasse peuvent faire la différence entre la survie et la famine).

Les Jäämiehet passent les mois les plus chauds dans des camps nomades de tentes en peau de phoque ou d'élan. Toutes leurs activités sont axées sur l'hiver à venir, alors qu'ils chassent et cherchent intensément de la nourriture dans la toundra. L'été est à la fois une période plus facile et plus difficile pour les Jäämiehet. D'une part, les troupeaux de gibier sont plus petits, ce qui les oblige à faire des chasses plus longues et moins fructueuses que leurs voisins. D'autre part, étant plus éloignés d'Angmar et de l'Arthedain, les guerres entre ces royaumes et les maléfices du Roi-Sorcier les affectent peu.

Une fois encore, l'automne apporte son lot de travail nécessaire à la survie de l'hiver. Toutes les réserves de nourriture doivent être préparées pour durer les mois d'hiver et entreposées de manière à ne pas attirer des ours affamés, des charognards ou d'autres prédateurs. Le camp nomade est abandonné, le site d'hivernage est choisi pour la construction du pyöreä talo. Les jours et les nuits d'hiver sont passés dans de petites maisons de glace, à raconter des histoires et à rendre visite aux membres de la famille lorsque cela est possible. Comme chez les Lumimiehet, la plupart de ces histoires sont des récits de vieux héros et de chasseurs légendaires. Avec l'arrivée du printemps, le cycle recommence et les Jäämiehet reprennent la chasse et la pêche.

7.3.3. LES MERIMETSÄSTÄJÄT

Les Merimetsästäjät se sont frayés un chemin dans et autour des grands icebergs pointus, les transformant en forteresses naturelles flottantes, telles des montagnes de glace, avec de nombreux tunnels et habitations. Si les icebergs des Merimetsästäjät ne diffèrent pas nécessairement en taille, le nombre d'habitants qui y vivent peut varier considérablement. En général, deux ou trois icebergs accompagnent un grand iceberg. Les Merimetsästäjät reconnaissent trois classes d'icebergs : *jääkylät* ("Villages de glace", icebergs colonisés), *jäävuoret* ("Montagnes de glace", icebergs potentiellement habitables mais pas encore occupés) et *huolijää* ("glace troublée", iceberg impropre à l'habitation).

Souvent, un huolijää est simplement trop petit pour les besoins du Merimetsästäjä, mais d'autres problèmes peuvent reléguer un jäävuori auparavant parfait au statut de huolijää : un trop grand nombre de fissures ou de fentes qui risque de fracturer l'iceberg, la perte d'un flanc d'iceberg qui fragilise sa structure et qui augmente le risque de tanguer voire de se renverser lors des tempêtes... Détecter les risques est très apprécié par les Merimetsästäjät. En effet, comme tout est une question de vie ou de mort (non seulement pour l'individu, mais aussi pour toute la communauté), avoir un bon *jääsilmä* ou "œil de glace" confère un certain statut et un certain prestige à un individu et à sa famille.

Note au MJ : *Les icebergs durent naturellement jusqu'à dix ans ou plus avant de fondre ou de se rompre. Les icebergs qu'habitent les Merimetsästäjät durent beaucoup plus longtemps, car leurs occupants travaillent sans cesse pour maintenir et préserver leur forme. Vivre sur la glace donne aux Merimetsästäjät une compréhension innée des Lois de la Glace que les autres ne possèdent pas.*

Les Merimetsästäjät vivent dans la Baie Jaillissante et dans la Baie du Berceau des Icebergs, qui accueillent toutes deux plusieurs grands icebergs tout au long de l'année. Ils se détachent des glaciers du Nord et sont lentement entraînés vers la mer par le courant marin. Certains dérivent loin dans la Belegaer où ils finissent par fondre ; quelques-uns dérivent vers le Sud où ils deviennent un danger pour les navires au large de Forlindon. Cependant, le courant dominant repousse de nombreux icebergs dans les petites baies et les criques de la rive Nord de la Baie du Forochel. Autant les navires n'ont pas grand-chose à craindre du courant dominant en mer, autant les icebergs sont à la dérive, du fait de leur lenteur.

En été, les icebergs se révèlent dans toute leur beauté naturelle, errant librement comme de majestueuses tours et de splendides palais flottants. Les jours de vent, le courant des vagues les déplacent lentement et gracieusement. Les jours plus calmes, la surface réfléchissante de l'eau sombre renvoie l'image des icebergs et du ciel. Les reflets des icebergs blancs sur le haut dôme bleu du ciel sont surréalistes, tout droit sortis d'autre monde.

Un des Noldor d'Uichith a un jour décrit cette merveille en vers :

i ololindë lirin, an cenin
i ninqui mindoni oloreva

J'entonne le chant du rêve, car je vois
Les tours blanches d'un rêve

Aussi spectaculaires qu'ils soient de jour, les grands icebergs pointus des Merimetsästäjät le sont encore plus la nuit. Leurs habitants allument de petites lampes à l'huile de baleine, recouvrant parfois les flammes jaunes vacillantes de peau

animale fine, teintée ou enduite de pigments. Les lumières colorées brillent à travers les murs, illuminant l'iceberg dans un éblouissant étalage de teintes multicolores. La lumière diffuse peut être particulièrement éblouissante les nuits calmes, car la lumière des lampes situées sous la ligne de flottaison se mélange avec les lumières qui brillent au-dessus, et se reflète sous la mer, rendant cette vision totalement déconcertante. Si les Merimetsästäjät les trouvent charmantes, plus d'un baleinier du Sud s'est échoué parce que ses hommes de quart et son navigateur avaient été ébahis par ce magnifique spectacle.

Note au MJ *: Les non-Merimetsästäjät doivent faire un JR de 10ème niveau ou être envoûtés par ces lumières pendant 2d10 tours. Pendant ce temps, ils ne peuvent pas surveiller correctement ce qu'ils font et toutes les manœuvres statiques et de déplacement subissent une pénalité de -20. À chaque vision nocturne du spectacle de lumière incroyable, le JR est réduit d'un niveau.*

Les icebergs semblent dessiner un motif énigmatique au milieu des vagues, du vent et de la glace. Au printemps et à l'automne, lorsque la baie est à peine gelée ou que la banquise hivernale a commencé à se briser ou à se former, les icebergs se déplacent avec moins de grâce et se libèrent d'une banquise pour s'empêtrer dans une autre. Lorsque la baie dégèle pendant le court été, les icebergs se balancent et dansent paresseusement les uns autour des autres. Les baleines viennent se nourrir dans les profondeurs de la baie et s'amusent avec les icebergs.

Très vite, le vent tourne et les vents glacés reviennent du Nord, les baleines partent et les icebergs se mettent à se mouvoir à nouveau très lentement. La baie gèle progressivement et se couvre d'une épaisse banquise. À mesure que l'hiver s'intensifie et que le froid augmente, les icebergs deviennent immobiles tandis que le vent glacial du Nord domine.

Le printemps est la période la plus dangereuse et la plus difficile pour les Merimetsästäjät. En effet, leurs réserves de nourriture peuvent s'épuiser après un hiver long et difficile et, avec le retour des baleines au printemps, bon nombre d'entre eux sont impatients de partir à la chasse. C'est également à cette époque que le chant des baleines à bosse et des autres baleines peuvent être entendues à travers les parois de l'iceberg, comme une mélodie de sirène qui attire les baleiniers. Le chant de la baleine peut parfois être très fort et résonner dans les passages de l'iceberg lorsqu'elle passe à proximité. En cette saison, la glace se brise et se reforme encore, et peut surprendre un baleinier. Ceux qui sont ainsi coincés doivent faire le choix difficile de rester avec le bateau en espérant qu'il ne soit pas écrasé par la glace, ou bien d'entreprendre le pénible voyage à pied vers la terre en passant par l'iceberg.

Pendant les chauds mois d'été, les Merimetsästäjät chassent la baleine et pêchent dans les baies. Ils viennent également à terre pour chasser l'ours, l'élan, le renne, le phoque et de nombreux petits mammifères, comme le lapin et le vison. Ils cueillent également des herbes et des baies le long des côtes. Alors qu'un marin du Sud aurait du mal à retrouver un iceberg particulier qui a pu dériver sur de nombreux kilomètres pendant les semaines, les Merimetsästäjät connaissent les courants et les baies, et peuvent estimer la distance et la vitesse de dérive d'un iceberg.

Note au MJ *: Un Merimetsästäjä a besoin d'un jet de Perception et d'Orientation de Routine (+30) pour retrouver son iceberg. D'autres peuvent avoir besoin d'un jet Très Difficile de Perception et d'Orientation (-20) comme base de référence, en utilisant d'autres variables comme la familiarité avec l'iceberg et le nombre de semaines d'absence du personnage pour ajouter des bonus ou des pénalités pour le retrouver.*

Les baleines quittent la baie en Urui ou en Ivanneth (*voir Chapitre 15.4 pour la correspondance des mois*). Lorsque le temps se refroidit, la couche de glace de la baie s'étend vers le Sud, emprisonnant et ancrant les icebergs. À cette saison, les Merimetsästäjät hissent leurs baleiniers sur les icebergs. Les passages vers l'extérieur sont scellés pour empêcher le vent froid d'entrer. Il y a une pause pendant que la couche de glace grandit et capture l'iceberg, puis les dernières chasses aux phoques, morses et ours peuvent commencer.

Une fois l'hiver arrivé, les Merimetsästäjät n'ont guère d'autre choix que de sceller leurs habitations et d'affronter les tempêtes et les blizzards. Tant que l'été a apporté son lot de nourritures grâce aux expéditions de chasse à la baleine et aux phoques, les icebergs offrent une vie froide mais

confortable. Si la chasse a été mauvaise, la période peut être misérable. À moins que la famine ne soit imminente, les journées d'hiver sont consacrées aux chants et aux danses, les Conteurs étant sans cesse occupés à raconter des histoires et des légendes.

7.4. AUTORITÉ ET ORDRE SOCIAL

La plus grande adaptation que la plupart des gens du Sud doivent faire lorsqu'ils traitent avec les Ystävät Talven est l'absence de toute figure d'autorité centrale. Il n'y a pas de rois ou de chefs parmi les Ystävät Talven, et il n'y a aucune garantie que les ordres directs d'un individu soient exécutés par les autres, qui considèrent de telles demandes comme des suggestions grossièrement formulées.

Cela ne signifie pas que les Ystävät Talven sont un peuple complètement anarchique. Au contraire, ils sont plutôt conservateurs et traditionnels. Les jeunes s'en remettent aux membres plus âgés d'un groupe, bien qu'ils n'y soient pas obligés - c'est simplement la coutume. Dans le rude climat nordique, les jeunes apprennent rapidement que les anciens ont atteint leur statut d'aînés en prenant de nombreuses décisions correctes dans le passé et qu'ils méritent donc d'être écoutés.

Pourtant, dans chaque village, il y a toujours un *tietäjä*, "celui qui sait", une sorte de chef tacitement convenu vers lequel les gens se tournent en cas de problème ou de doute. Même ainsi, un tietäjä conseille et suggère, mais ne donne jamais d'ordres ni n'exige quoi que ce soit. Dans les situations difficiles, le tietäjä demandera certainement conseil aux anciens ou aux sages du village. Si l'individu se trompe à plusieurs reprises, les villageois se tournent simplement vers une autre personne comme nouveau tietäjä.

Les Ystävät Talven adhèrent à un ensemble rigide de coutumes, inculquées de manière informelle aux jeunes au fur et à mesure de leur croissance. Il n'y a pas de tribunaux ou de juges, et dans de nombreux cas, le monde des esprits est consulté dans la recherche de la justice. Un village ou un heimo dans son ensemble décide de ce qui est approprié ou non pour prouver la culpabilité ou l'innocence. Les lois et les punitions pour les avoir enfreintes sont transmises par le biais d'histoires et de contes populaires. La métaphore et l'allégorie sont des éléments forts de ces récits, et les gens s'y réfèrent pour juger une situation.

Les Ystävät Talven ne peuvent pas se permettre d'entretenir les membres non productifs de leur société. Il n'existe donc que deux formes de punition : l'ostracisme et la mort. Dans la vie sociale étroite et interdépendante du village, où chacun ne peut survivre seul, l'ostracisme est un puissant moyen de dissuasion. Si durant des semaines, les voisins agissent comme si l'individu n'existait pas, refusant de converser ou de l'aider de quelque manière que ce soit, cet individu peut en mourir (de faim, suite à des blessures, de froid, etc.).

L'ostracisme total est un niveau supérieur, signifiant que l'individu doit quitter le village. C'est une sorte de bannissement, mais ce n'est généralement que pour une durée déterminée (par exemple, pendant deux pleines lunes, jusqu'au retour de l'élan, etc.). Les condamnations à mort sont exécutées en jetant le condamné dans la mer froide. Dans le cas des tribus sur terre, le monde des esprits est autorisé à juger. L'individu est dépouillé de ses vêtements de protection et abandonné loin dans la nature. Si l'individu survit (ce qui est très, très rare) et revient au village, cela prouve que le jugement était erroné et il est autorisé à reprendre sa place parmi les villageois.

7.4.1. PROPRIÉTÉ ET VOL

Le vol est pratiquement inconnu chez les Ystävät Talven. Puisqu'ils donnent généreusement et empruntent librement les uns aux autres, il y a peu ou pas de raison de voler quoi que ce soit. Ce "libre emprunt" est souvent source de conflits avec les personnes d'autres cultures qui sont très attachées à leurs biens matériels. Les Ystävät Talven considèrent la plupart des choses comme "propriété du village", c'est-à-dire accessibles à tout membre du village (y compris les visiteurs). Cela signifie que les invités du village doivent également céder leurs propres biens à un villageois dans le besoin.

Les villageois qui prennent des objets dans le sac d'un voyageur n'ont pas l'intention de les garder mais simplement de les utiliser, en les rendant lorsqu'ils ne sont plus nécessaires. Plus d'un groupe d'aventuriers a mal compris ces actions et s'est retrouvé en mauvaise posture (ceci est particulièrement vrai avec les sacs de nourriture, car les Ystävät Talven mangent tous les fruits secs qu'ils rencontrent). En contrepartie, ils sont plus qu'heureux de partager leur poisson séché et leur viande de phoque fumée avec les visiteurs.

Note au MJ *: Le MJ peut s'amuser à ce que les Ystävät Talven s'introduisent constamment dans les réserves des PJ et utilisent leur équipement. Les PJ peuvent finir par se mettre à dos tout le monde dans un ou deux villages avant qu'ils ne comprennent ce qui se passe.*

Si un conflit de propriété survient, il est souvent réglé par de simples concours d'habileté ou de prouesses mentales. Les biens qui font l'objet d'une dispute sont les couteaux runiques, les artefacts magiques appartenant au village et les petits jetons en ivoire. Les courses sur la neige, que ce soit à pied, à ski ou en raquettes, sont une méthode typique de résolution des conflits. Les concurrents peuvent également être contraints de raconter un conte traditionnel ou d'en créer un nouveau (les villageois jugeant de la mémoire ou de l'originalité). Le jugement est définitif et le gagnant conserve l'objet contesté. Le vol étant très rare, il n'y a pas de punition fixe ou communément prescrite pour de tels délits.

Il existe une tradition unique concernant les possessions non matérielles ou abstraites d'un individu (par exemple, les chants personnels chantés par les membres du Culte de la Baleine, ou les totems et les objets de médecine portés par un individu). Si ces biens strictement personnels sont

manipulés, abîmés ou volés par une autre personne, l'acte est puni comme s'il s'agissait d'une attaque physique contre le propriétaire. Aux yeux des autres villageois, la victime a tout à fait le droit de tuer même la personne qui est à l'origine d'une telle blessure.

7.4.2. QUERELLES ET DUELS DE CHANTS

Une coutume très inhabituelle des Ystävät Talven est le laulutaistelu (La. "duel de chants", pl. laulutaistelut). Les duels de chant sont utilisés presque exclusivement pour régler des querelles de sang ou des disputes qui pourraient dégénérer en querelle. La plupart des querelles sont causées par les mêmes passions qui animent tous les Hommes : l'amour, la jalousie, la luxure et la haine. L'absence de procès formels conduit souvent à une mort impromptue et injustifiée. Dans ce cas, les proches de la personne exécutée à tort peuvent chercher à se venger des bourreaux. Ces querelles sont néfastes pour les villages, car les meilleurs chasseurs ou pêcheurs peuvent être tués, laissant derrière eux de nombreuses bouches affamées.

Lorsque des querelles se perpétuent et des actes de vengeance se succèdent sans cesse, l'une des parties ou ses alliés peuvent défier l'autre partie dans un duel de chants, pour mettre fin à la querelle sans s'enliser dans un bain de sang. Les chanteurs choisis s'avancent, entourés de tout le village, et interprètent des chansons spécialement préparées. Ils peuvent passer plusieurs jours à travailler leurs chants individuels. Le but de la chanson est de rabaisser et de réprimander l'autre avec des remarques sarcastiques et calomnieuses.

Le gagnant est celui qui reçoit le plus d'applaudissements de la part des villageois. Les chansons sont jugées en fonction de leur esprit, de leurs métaphores et analogies intelligentes, et de leur mélodie. Nombre d'entre elles sont composées sur des chansons traditionnelles plus anciennes dans lesquelles le chanteur se contente d'insérer de nouvelles paroles. Il est mal vu d'utiliser de longues séries d'invectives et d'épithètes grossières. Le but du duel est de faire preuve d'intelligence, et non pas simplement de crier de vulgaires jurons à son adversaire.

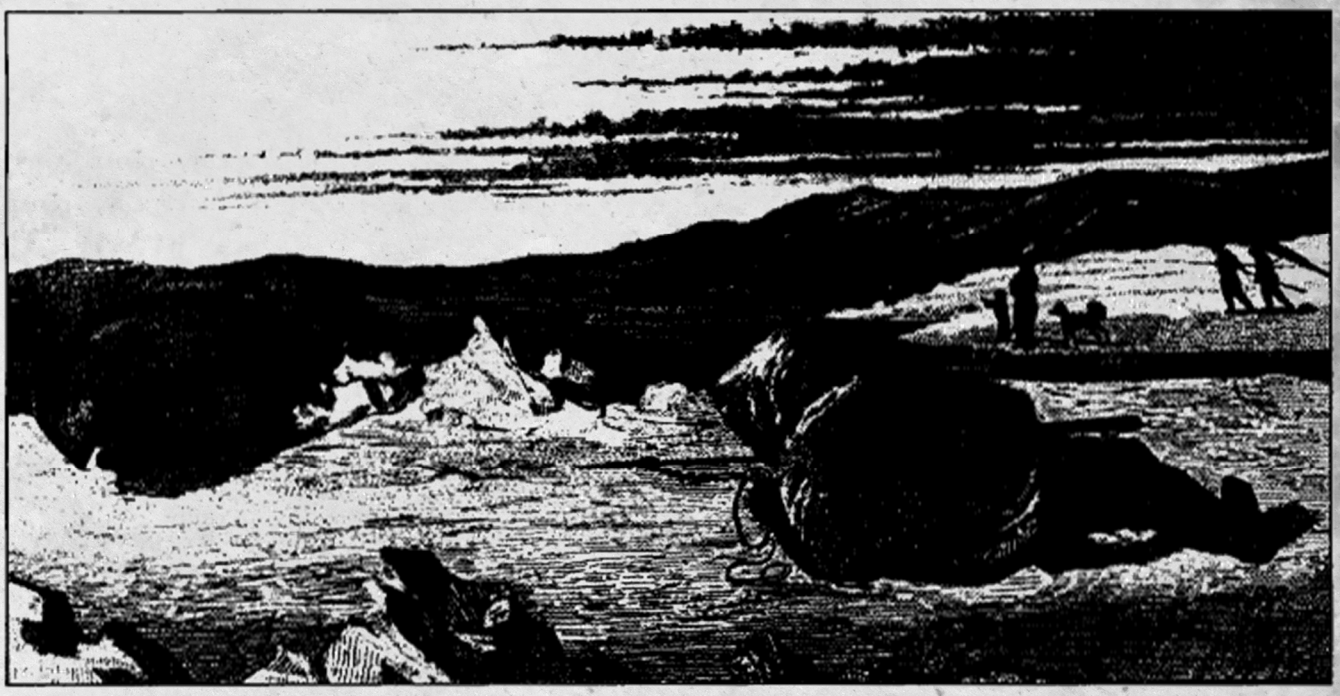
Ce qui suit est un extrait du journal d'Aerechnir, - second harponneur à bord du baleinier du Cardolan "Femme Courageuse", qui a été témoin d'un tel duel de chants :

J'ai été surpris de voir que tous les villageois de la Colline d'Ivoire (ou "Norsunluinen Mäki", comme ils l'appellent) se sont rassemblés en un grand cercle autour du feu au centre de leur petit village. J'étais curieux et je suis allé voir ce qui se passait, car il semblait qu'un combat était sur le point d'avoir lieu. Puis, d'un côté du cercle, au milieu des acclamations et des huées de la foule, un jeune homme s'avança. De l'autre côté, sous les acclamations et les huées, un autre homme entra dans la lumière. Ils ne portaient pas d'armes, mais leurs visages en disaient long : ils semblaient prêts à se planter un couteau dans l'autre s'ils en avaient l'occasion. Ce qui s'est passé ensuite m'a pris tellement au dépourvu que je ne savais pas quoi faire. L'un des hommes s'est assis près du feu et l'autre a commencé à chanter pour lui. Et je dis bien chanter ! Je connais suffisamment leur langue pour ne pas en croire mes oreilles. Ce qui suit n'est qu'une petite partie de la chanson et seulement ce dont je me souviens :

Je chante un air de chagrin pour mon frère,
Car il gît mort dans la neige ;
Et ce chien qui pleure dans la nuit
Comme un chien fouetté ou un chiot malade
est le responsable.
Ce chien qui pisserait
Sur la nourriture de son maître,
Et mordre la main de son maître ;
Il est responsable de la mort de mon frère.
Ce misérable
Qui mange de la chair humaine
Comme les fous
qui errent dans la toundra,
Il a été abattu par derrière,
Il l'a tué avec son couteau,
Il a été abattu par derrière,
Parce que c'est un lâche
Qui n'a pas voulu affronter son ennemi.

Il en a fait beaucoup plus avant de se calmer et de s'asseoir près du feu. Puis la foule se déchaîne en acclamant, huant et applaudissant lorsqu'il a terminé. Et voilà que l'autre chanteur, qui était assis là à subir tous ces abus, se lève et donne du fil à retordre au premier, lui chantant à peu près la même chose et l'engueulant. Quand il a terminé, la foule se lâche et applaudit à tout rompre.

J'ai pensé qu'il y aurait sûrement une bagarre après que les deux se soient traités de tous les noms. Mais non, la foule s'est éloignée et il n'y a eu ni bagarre ni lutte. J'ai demandé à un homme près de moi de quoi il s'agissait, il m'a dit qu'ils réglaient une dispute ! J'avais du mal à en croire mes oreilles ! Voir deux hommes s'insulter de toutes sortes de noms pour régler un compte était une nouveauté pour moi. Dans les tavernes et les bistrots de Tharbad, les meubles et les bouteilles auraient volé avant la moitié de la première chanson ! Il a dit que c'était leur façon de faire, et que le dernier chanteur avait été le gagnant. La rixe entre eux deux était terminée. Si ça marche pour eux, tant mieux et ça ne me regarde pas, mais je pense toujours que c'est la chose la plus stupide que j'ai jamais vue ou entendue.



7.4.3. CRIMES SPIRITUELS

Les *Henkirikokset* (La. "crimes spirituels", sing. henkirikos) comprennent toute invocation délibérée d'Esprits Maléfiques ou Malfaisants pour nuire à un village, le fait de jeter une malédiction sur quelqu'un, ou toute action qui perturbe délibérément l'équilibre de la nature : abattre des animaux inutilement, couper des arbres et les laisser pourrir, ou mettre délibérément le feu à une forêt.

Pour les Jäämiehet, le pillage des cairns funéraires est un crime spirituel. Dans le cas des Merimetsästäjät, parler ou chanter dans l'Äänettön Meri, la Mer du Silence qui entoure leurs grands icebergs funéraires, est également un crime spirituel, bien que mineur (les contrevenants sont immédiatement réduits au silence et ne sont tués que s'ils refusent de se taire).

Les témoins punissent les crimes spirituels par des mesures immédiates. L'ostracisme est la peine minimale pour un crime découvert après coup, et une condamnation à mort immédiate est l'issue la plus probable.

Note au MJ : *Le module* MERP - Palantír Quest *concerne les Pierres de Vision perdues par Arvedui, dernier roi de l'Arthedain, et retrouvées plus tard par les Lumimiehet. Les Lumimiehet ne peuvent pas utiliser les palantíri, mais les considèrent comme sacrés. Si les PJ s'emparent des palantíri pour le roi Elessar, ils se rendront coupables d'un crime spirituel aux yeux des Lumimiehet.*

7.5. TROC ET ÉCHANGE

Les Ystävät Talven n'utilisent pas de pièces de monnaie comme moyen d'échange, mais presque exclusivement le troc. En effet, dans les villages les plus éloignés de la Baie Solitaire, les habitants font à peine la différence entre une pièce de cuivre et une pièce d'or. Seuls les Lumimiehet de la Toundra Trempée acceptent les pièces de monnaie comme moyen de troc, et même dans ce cas, ils ne les prennent qu'au printemps pour les échanger avec les Hommes des Rivières ou d'autres vagabonds du Sud contre quelque chose d'utile.

Entre eux, les Ystävät Talven échangent des fourrures, des herbes, des sculptures en ivoire, des bijoux et des animaux domestiques (principalement des chiens de traîneau). Ils échangent rarement des armes, des armures ou des vêtements, car chaque famille est capable de se procurer ces choses par elle-même (bien que des articles spécialement décoratifs, inhabituels ou bien faits puissent toujours être échangés). Autosuffisants, les Ystävät Talven ont très peu besoin des étrangers, et le troc est pratiqué plus comme un geste social que par besoin. Aucune marchandise ne possède de valeur intrinsèque, celle-ci dépendant plutôt du besoin, de l'amitié ou des liens familiaux.

L'équivalent le plus proche des pièces de monnaie pour les Ystävät Talven sont de petites sculptures en ivoire (généralement des animaux ou des paysages bien sculptés gravés dans des disques d'ivoire). Elles sont appelées *sijaiset* ("à la place de"), et fonctionnent moins comme de l'argent que comme des billets à ordre. En échangeant un de ces jetons contre un autre article, l'individu qui offre le sijaisi promet de revenir avec un article de valeur égale. Toutefois, cet échange ne se fait généralement qu'entre amis, parents ou autres personnes "connues" ; les sijaiset ne sont pas

acceptés de la part d'inconnus. Une limite de temps est généralement fixée pour la réalisation de l'échange, et une grande partie de l'honneur peut être perdue si une personne ne revient pas avec l'objet promis.

Lorsqu'ils commercent avec les Hommes des Rivières et les autres habitants du Sud, les Ystävät Talven ne s'intéressent qu'à quelques articles précis. Ils aiment les épaisses couvertures en laine de l'Arthedain, ainsi que les chaudes bottes en cuir épais aux semelles robustes. Ils apprécient également les aliments étrangers sucrés. Les pommes séchées, les abricots et les pots de miel sont très recherchés chez les Ystävät Talven dont le régime alimentaire est pauvre en sucre, à l'exception des baies qu'ils cueillent en été et en automne. Ils s'intéressent également aux herbes médicinales du Sud.

Ils ont tendance à ne pas s'intéresser aux outils, armes ou armures en métal. Les armures métalliques sont mortelles dans le climat froid et peuvent aspirer la chaleur du corps d'un homme en hiver. Les baleiniers Ystävät Talven ne sont pas impressionnés par les grands harpons à tête de fer utilisés par les baleiniers du Cardolan. Contrairement aux harpons en ivoire ou en os, les têtes en fer sont facilement corrodées par l'eau salée et nécessitent un entretien constant. Comme les Ystävät Talven ne font pas la guerre, les longues épées et les énormes haches de combat portées par les habitants du Sud semblent absurdes.

Bien qu'ils apprécient les pointes de flèches et les lances en métal, ils sont passés maîtres dans la fabrication de ces objets en os et en ivoire et ne voient pas l'intérêt de les payer. De plus, étant nomades, les grands ustensiles de cuisine en fer sont trop lourds à transporter de camp en camp. Plus d'un commerçant du Sud rêvant d'ivoire a pensé impressionner les Lumimiehet avec un chariot de mules rempli de lourdes marmites et de chaudrons en fer, pour s'apercevoir à la fin de son voyage que le peuple n'est intéressé que par des couvertures et des objets légers et mobiles. Les seuls objets métalliques qui les intéressent vraiment sont les hameçons et les petits couteaux.

Ils sont également friands de bijoux, mais ont peu de notions de la valeur des métaux ou des pierres précieuses. Ainsi, un petit anneau de cuivre finement ouvragé se négocie plus cher qu'un simple anneau d'or serti d'un diamant. Ils s'intéressent également aux objets magiques dont ils ont l'utilité, mais les armes enchantées et les objets qui permettent de connaître l'histoire ou le langage des régions du Sud sont peu utiles à la majorité des Ystävät Talven.

En vertu de leur habitat dans les icebergs, les Merimetsästäjät sont toujours intéressés par tout objet permettant de lancer un sort de la liste des Lois de la Glace.

7.6. FESTIVALS

Les Ystävät Talven se réunissent pour deux grandes célébrations : au printemps et en été. Les lieux varient et sont choisis pour convenir au plus grand nombre de participants, quelque part sur la rive Nord de la Baie Abritée. Cet emplacement permet à la plupart des Lumimiehet et des Jäämiehet de se déplacer par voie terrestre, tandis que les Merimetsästäjät font le voyage en bateau. Le festival de printemps est hétéroclite et dure plusieurs semaines. Il y a beaucoup d'allées et venues pendant les deux dernières semaines de Nórui et les premières semaines de Cerveth. Les habitants de l'intérieur des terres échangent du gibier et des peaux avec les Merimetsästäjät, tandis que les villages côtiers proposent des fanons de baleines et de l'ivoire.

Après avoir fabriqué diverses babioles pendant l'hiver, les gens se réunissent pour chanter, danser et s'offrir l'hospitalité. Cela inclut le partage des époux et des épouses avec de nouveaux amis (*voir chapitre 7.2.2*). C'est aussi le moment où les baleiniers du Cardolan viennent échanger des objets que les Ystävät Talven convoitent.

Le rassemblement de printemps est très festif, car les Ystävät Talven célèbrent leur survie à un nouvel hiver. Il y a des festins et des contes, les muistajat rivalisent d'histoires tout au long de la nuit, jusqu'à ce que les étoiles disparaissent et que personne d'autre qu'eux ne soit réveillé pour les entendre. Il y a également de nombreux jeux et concours impliquant des prouesses d'adresse et d'esprit, allant des concours de tir à l'arc aux courses à pied. Dans les concours de harponnage, un petit morceau de bois flotté est remorqué par un bateau tandis que le harponneur, dans un autre bateau, tente de l'embrocher. Les baleiniers Merimetsästäjät sont les inévitables gagnants de ces concours, et leur prix convoité est uniquement l'admiration de la foule et la fierté de l'exploit. Une compétition inhabituelle où le vainqueur gagne réellement quelque chose de matériel est celui des chiens de traîneau. Ils sont attelés à des traîneaux lestés pour voir lesquels sont les plus forts ; le propriétaire du vainqueur reçoit un paiement en nourriture pour les frais de saillie.

La deuxième période de festival est à la fin de l'été. Alors que le premier festival se concentre sur le commerce et sur le fait de se revoir, celui d'été est plus localisé et sert à ceux qui vivent et travaillent ensemble pour célébrer la chasse de l'été et la générosité de la toundra. Ce festival a toujours lieu la semaine de la pleine lune du mois d'Ivanneth ou de Narbeleth (selon que la pleine lune est précoce ou tardive). C'est aussi une période pour les marchands du Sud qui viennent troquer des fourrures, de l'ivoire, des fanons de baleines et des peaux d'animaux marins riches en huile. Ces festivals sont centrés sur le plus grand village dans un rayon de 150 kilomètres. Les petits villages éloignés peuvent avoir leur propre festival, plutôt que de faire un long voyage vers un autre. Pour les Merimetsästäjät, les festivals d'été ont lieu sur les grands icebergs, mais ils peuvent aussi venir à terre et célébrer avec les villageois Jäämiehet.

8.0 RELIGION ET VISION DU MONDE

Aux yeux des Ystävät Talven, le monde dans lequel ils résident actuellement n'est qu'une partie d'un ensemble plus vaste, vaguement défini comme *Henkimaailma*, le monde des esprits, qui à son tour est englobé par *Ympyrä*, l'ordre éternel de la nature. Au sein d'Ympyrä, l'homme n'est ni plus ni moins important que la rivière, l'ours ou la toundra recouverte d'herbe. L'une des croyances les plus fondamentales des Ystävät Talven est que Ympyrä doit être maintenu en *tasapaino*, l'équilibre parfait. Toutes les choses - le froid et la chaleur, le bien et le mal, la mer et la terre - sont enfermées dans un équilibre en constante évolution. Le bien et le mal sont donc définis en fonction de la façon dont le tasapaino est affecté, plutôt qu'en fonction d'un code de conduite rigide. Cela ne veut pas dire que tout est permis. L'Ystävä Talven moyen n'offenserait pas plus délibérément les esprits qu'il ne se poignarderait le pied avec un couteau. Respecter les esprits puissants est considéré comme du simple bon sens.

Les voyageurs dans les Terres Désolées du Nord sont souvent déconcertés par la volonté d'un Ystävä Talven de s'adonner à une chose tout en restant placide et indifférent à une autre. C'est souvent la force directrice du tasapaino qui dicte leur comportement. S'empiffrer lors d'un festin est considéré comme naturel et approprié. Cela compense les moments de faim (une expérience courante dans le Nord). En été, les Ystävät Talven dansent, courent et jouent à des jeux jusqu'à l'épuisement, compensant ainsi l'oisiveté forcée des longues journées d'hiver, où l'on doit passer des semaines entières à se blottir contre le froid. Les Ystävät Talven considèrent que toutes les choses régies par Ympyrä (qu'elles soient animées ou inanimées) ont leur propre *tarmo*, la force invisible qui lie une chose à sa forme physique. Toutes les choses finissent par rendre leur tarmo à Ympyrä. Si un homme fend un rocher pour fabriquer une dague ou une hache en pierre, les Ystävät Talven disent qu'il a utilisé le tarmo du rocher. Lorsqu'un chasseur tue un ours, dont il mange la viande pour ne pas avoir faim ou dont il revêt la fourrure pour se réchauffer, il utilise le tarmo de l'ours pour poursuivre sa propre existence. Lorsqu'un sage chante un chant de guérison pour soigner une blessure, il puise dans le tarmo du monde des esprits.

Note au MJ : *Quel que soit le domaine de la magie dans lequel un lanceur de sorts peut puiser (Essence ou Théurgie), les Ystävät Talven croient que leur tarmo provient en fin de compte du monde des esprits.*

Les Ystävät Talven considèrent les Orques, les Trolls, les Dragons et autres créatures contre nature comme des Ulkopuolesta, "de l'extérieur" (c'est-à-dire en dehors d'Ympyrä). Ces créatures possèdent un *kuoleman tarmo* ("énergie de la mort"), un terme généralement appliqué à des choses telles qu'un bébé mort-né, la rigidité cadavérique ou la prise mortelle d'un guerrier sur son arme. Ainsi, ces créatures n'ont pas leur place dans Ympyrä. Elles doivent être tuées si possible, afin que leur tarmo puisse être libéré et rendu à Ympyrä à des fins plus utiles. Si le meurtre semble impossible ou peu judicieux, ils doivent être évités. Cette attitude explique pourquoi le Roi-Sorcier n'a pas réussi à convertir la plupart des Ystävät Talven à sa cause. Bien qu'ils craignent le Roi-Sorcier et se soumettent sous la menace du fouet, peu d'Ystävät Talven servent Angmar de leur plein gré. Comme l'a dit un Dúnadan, "*Leur force réside dans leur innocence*".

Les Ystävät Talven ne savent rien d'Eru ou des Valar, et ne les reconnaîtraient que comme les plus grands esprits du Henkimaailma. Les peuples du Nord ont remodelé et raconté les mythes et légendes de la création d'Arda pour les adapter à leurs propres cultures, percevant le monde à travers un prisme égalitaire unique. Bien que les habitants du monde des esprits aient des pouvoirs différents, les Ystävät Talven les considèrent comme égaux en importance. L'ours est peut-être plus puissant que le renne, mais ce fait ne rend pas le premier "supérieur" au second Au contraire, l'ours remplit sa fonction dans Ympyrä, tout comme le renne. Les deux sont des parties différentes mais égales d'un même tout.

Les philosophes et théologiens parmi les Dúnedain ont souvent réfléchi à la place des Ystävät Talven dans la Providence d'Eru Ilúvatar. Leurs arguments vont souvent dans le sens suivant : étant le résultat de la Musique des Ainur, le monde créé contient à la fois les harmonies des Valar et les notes dissonantes de Morgoth. Dans ce schéma, les Valar considèrent les Ystävät Talven comme des ignorants de la Musique. Cette ignorance ne découle ni d'une mauvaise intention ni d'un désir de corrompre les harmonies, mais elle est plutôt orientée vers une conception de l'ordre naturel (Ympyrä). Ainsi, les sorts de Théurgie (qui tirent leur pouvoir directement des Valar) sont apparemment accessibles aux Ystävät Talven. Si Ilúvatar peut assimiler même la Discorde de Melkor, les notes brutes et non polies qui se dégagent de la vie des Ystävät Talven ont sûrement le droit de participer à l'œuvre de la volonté des Valar, même s'ils ne le savent pas.

8.1. LE BIEN ET LE MAL

La nature précaire de l'existence dans le Nord exige que les Ystävät Talven adoptent ce que ceux qui viennent des climats plus chauds du Sud considèrent comme des mesures extrêmement cruelles pour assurer l'existence de la communauté. Pour les Ystävät Talven, la nécessité est la première considération morale. Les Ystävät Talven pensent que la survie doit être limitée à ceux qui sont (ou seront un jour) capables de contribuer à la subsistance du groupe. Les nourrissons et les jeunes enfants, bien qu'ils soient impuissants et n'apportent rien au groupe, sont élevés avec beaucoup de tendresse et de soins car ils deviendront des chasseurs, cueilleurs, sages ou spirites. Un chasseur blessé n'est pas simplement abandonné à son sort, mais soigné pour qu'il puisse à nouveau contribuer à la survie de son peuple. En revanche, les personnes âgées (ou les infirmes permanents de tout âge) qui ne peuvent plus chasser, cueillir ou apporter au groupe une sagesse utile sont laissées à l'abandon.

Les invalides et les infirmes sont souvent emmenés loin sur la banquise et abandonnés. Les personnes âgées se prennent souvent en main par une forme de suicide. Les aînés qui choisissent de "se promener" ont invariablement l'intention de s'éloigner du village jusqu'à ce qu'ils meurent de froid. Le récit d'un tel incident est conservé dans le journal de bord de la Lumière de L'Ouest, un navire baleinier cardolanien :

JOURNAL DE BORD

DU NAVIRE "LA LUMIÈRE DE L'OUEST"

Ce soir, mon sang est froid et mon coeur est gelé. J'ai voyagé dans de nombreuses eaux et vu de nombreuses merveilles, à la fois belles et mauvaises, mais ce soir, j'ai été témoin d'un mal à assombrir le cœur de tout homme sain d'esprit. Nous assistions à un petit festival dans le village Lossothren de Lintuluu. De nombreux villageois étaient là pour s'amuser et danser à pas lents sur le rythme des tambours. À la fin de la danse, un festin devait commencer dans la grande maison commune. Une fois à l'intérieur et rassemblés autour du foyer au centre, un vieil homme un peu faible et une femme âgée mais bien portante se sont levés solennellement et ont dit ce qui, selon ma compréhension limitée de leur discours, se résumait à : "Nous allons faire une promenade maintenant."

Au début, je n'ai guère compris ce que cela signifiait et j'ai été surpris de voir des signes d'acceptation sur certains visages de villageois, de la consternation et de l'inquiétude sur d'autres. Les plus inquiets se sont rassemblés autour du couple et semblaient essayer de dissuader la femme, du moins, de faire ce que, dans ma naïveté, je prenais pour une simple promenade dans le village. Lorsque j'ai demandé à mon ami et guide, Kuunkoira, ce qui se passait, il m'a expliqué que l'homme et la femme avaient l'intention de marcher sur la glace de la baie et de mettre fin à leurs jours, mais que les villageois étaient inquiets car, si l'homme avait depuis longtemps cessé d'être réellement utile au village, sa femme avait une grande connaissance des herbes médicinales et ils n'étaient pas encore certains qu'elle avait transmis toute sa sagesse au village.

J'étais écœuré de savoir que les Lossoth envisageaient une telle chose : un vieil homme inoffensif qui n'avait fait de mal à personne devait être sacrifié avec une telle indifférence alors que ses amis l'ignoraient pratiquement et s'efforçaient d'empêcher sa femme de subir le même sort - et tout cela parce qu'elle possédait une petite réserve de connaissances dont ils pourraient avoir besoin et pas lui !

Au final, les villageois ont gagné. La femme prit le visage de son époux dans ses mains et frotta son nez d'avant en arrière contre le sien (la coutume Lossothren pour un baiser) et lui fit ses adieux. Sans autre signe, le vieil homme se retourna et quitta la maison pour rencontrer son destin sur la bai glacée.

J'étais si consterné par la situation que je suis retourné immédiatement à mon navire et je n'ai pas l'intention de mettre pied à terre ou de me mêler à nouveau à ces gens maléfiques. Kuunkoira a été surpris par ma réaction et a dit que c'était courant chez son peuple que de telles choses se produisent. Je dois garder Kuunkoira près de moi car il est mon traducteur et mon guide, mais je ne ressens maintenant plus aucune amitié envers lui ou son peuple.."

8.2. LES SAGES ET LES SPIRITES

Deux figures chamaniques constituent le centre de la vie spirituelle des Ystävät Talven. Il s'agit du *viisas* (le sage) et de la *henkinimittäjä* (la spirite). Les viisaat sont principalement des guérisseurs et des soigneurs, armés d'herbes et de remèdes qui poussent dans le Nord glacial. Les henkinimittäjät, quant à elles, possèdent le don de servir de médiatrices entre leur tribu et le monde des esprits. Toutes les henkinimittäjät et la plupart des viisaat sont des femmes, bien que les hommes puissent également suivre la voie des viisas.

Il est dangereux pour les mortels de s'immiscer dans les affaires et les caprices des esprits, et il en résulte souvent du mal. Ainsi, selon son propre penchant pour le bien et le mal, une spirite est capable d'apporter un grand bien ou un grand mal à ses congénères. Il existe des histoires de heimot entiers détruits par une henkinimittäjä séduite par des démons sous l'apparence d'esprits bienveillants. Il existe également d'autres légendes qui racontent que des hordes d'Orques en maraude ont été massacrées jusqu'au dernier guerrier lorsqu'ls ont troublé un village où vivait une henkinimittäjä en bons termes avec des puissances invisibles.

Lorsqu'un viisas ou une henkinimittäjä découvre un tel don ou pouvoir chez un autre, l'individu est pris sous l'aile du viisas le plus âgé du village pour être instruit. Il s'agit d'une arme à double tranchant. Si l'initié s'avère irresponsable ou corrompu, il peut faire plus de dégâts que s'il avait été laissé dans l'ignorance de la voie spirituelle. D'un autre côté, si elle est laissée dans l'ignorance, une personne bonne et réfléchie peut, par inadvertance, déclencher un grand malheur sur ses voisins. C'est pourquoi les Ystävät Talven croient que la voie de la sagesse, quels que soient ses dangers, est meilleure que la voie de l'ignorance.

Pour les étrangers, les observances religieuses des Ystävät Talven semblent presque spontanées ou pratiquées sur un coup de tête. En fait, les rituels sont pris très au sérieux dans un monde de glace et de neige. Certains rites sont accomplis selon les besoins, comme les mariages, les cérémonies de mise à l'eau des bateaux, les rites funéraires, etc. En outre, les spirites doivent également surveiller attentivement tous les signes et présages qui pourraient révéler l'humeur et la disposition actuelles du monde des esprits, de peur qu'un esprit puissant ne soit offensé par inadvertance par une action ou une négligence.

Bien qu'il n'y ait pas de jours spéciaux pour l'observance religieuse, de nombreux rituels ne sont exécutés que lorsqu'ils sont ordonnés par les présages. Si les Ystävät Talven n'ont aucun souvenir d'Eru, des Valar ou des Maiar, ils en gardent un écho dans leurs propres croyances sur Ympyrä, transmises de génération en génération par d'anciens chants. L'une de ces chansons, probablement apprise des Elfes, puis remaniée par les Ystävät Talven avec le temps, raconte une bataille entre esprits :

Et un Esprit du Vent
Et un Esprit de la Mer
Firent un concours de chant sur la Glace ;
Mais la Glace, d'une voix puissante
chanta plus fort,
Et fit reculer l'Esprit du Vent chargé de glace
Et l'envoya vers la mer,
Jusqu'à ce que la glace recouvre les vagues
Et fasse taire la voix de l'Esprit de la Mer.
Mais l'Esprit du Vent se retourna à nouveau
Et chassa la glace des eaux ;
Et ainsi la voix de l'Esprit de la Mer
Cria à nouveau,
Mais la glace, d'une voix puissante
Chanta plus fort ;
Et dans cette lutte sans fin,
Les années tombent comme des flocons de neige.

8.3. LA MORT ET LES COUTUMES

Les aînés qui quittent leur village pour mourir sont soit enfouis par la glace et la neige lors d'une tempête, soit mangés par les animaux qui passent. Dans les deux cas, leurs corps ne sont jamais retrouvés et il n'est pas nécessaire de les enterrer. Cependant, les accidents, les maladies et les prédateurs existent en abondance dans le Nord. Lorsqu'un enterrement est nécessaire, les Lumimiehet, Jäämiehet et Merimetsästäjät ont chacun des coutumes différentes. Comme le sol est perpétuellement dur comme de la pierre à force d'être gelé, l'enterrement ou l'inhumation dans le sol est inconnu des Ystävät Talven. En hiver, lorsqu'il est impossible d'effectuer les rites funéraires, la coutume veut que le corps d'une personne décédée soit conservé dans une tombe de glace près du village jusqu'au dégel printanier, moment où l'on pourra lui faire ses adieux.

LES LUMIMIEHET

Les Lumimiehet donnent leurs morts aux rivières. À la mort d'un individu, un petit radeau est construit (selon les matériaux immédiatement disponibles, en bois et branches entrelacées, ou en os et peaux d'animaux). Le défunt est dépouillé de tout ce qui lui est particulièrement utile (par exemple, un couteau runique, une lance, une paire de bottes neuves, etc.) et est livré aux eaux sans réelle cérémonie. Les Lumimiehet de la Contrée des Lacs préfèrent donner leurs morts aux tourbières et aux marais plutôt qu'aux lacs. Les corps mettent beaucoup de temps à se décomposer dans l'eau froide et peuvent causer des surprises désagréables s'ils remontent à la surface lors de la saison de pêche du printemps. Les Lumimiehet qui vivent directement sur les côtes maritimes ne fabriquent pas de bateaux, mais utilisent plutôt de grands morceaux de glace comme plateformes

pour les cadavres. Le corps est placé sur la glace et conduit vers la mer. Bien que tous les objets utiles soient retirés du corps, les morts sont envoyés au repos éternel avec tous les bijoux personnels (non-magiques) qu'ils possédaient, comme des amulettes et des bagues en ivoire.

LES JÄÄMIEHET

Les Jäämiehet dépouillent le cadavre de toutes ses affaires, l'enveloppant dans des peaux de phoque. Le corps nu est ensuite lesté de pierres, mis à bord d'un bateau et emmené en mer. Là, pendant qu'un viisas chante les chants de la mort et du passage, le corps est envoyé dans les profondeurs de la mer. Les Jäämiehet de l'intérieur du pays ne font pas le voyage jusqu'à la mer avec leurs morts, mais construisent des cairns de pierre sur le défunt. Le corps est à nouveau déshabillé, enveloppé dans une peau de phoque et simplement déposé sur la terre, tandis que la famille et les amis recouvrent le défunt de pierres. Pour honorer les morts et indiquer qui est décédé, les cairns sont toujours coiffés d'un objet auquel la personne était attachée ou pour lequel elle s'était distinguée dans sa vie. Dans le cas des enfants, le fait de coiffer un petit tas de pierres d'une poupée en guenilles ou d'un arc de taille enfantine peut être une scène déchirante. On sait que des individus grossiers venus du Sud dérobent à ces cairns les bibelots en ivoire ou autres objets de valeur qui s'y trouvent. Si les Jäämiehet reconnaissent qu'un tel objet a été volé dans les tombes, l'individu en sa possession trouvera une mort immédiate de leurs mains.

LES MERIMETSÄSTÄJÄT

Les coutumes funéraires les plus élaborées parmi les Ystävät Talven sont pratiquées par les Merimetsästäjät, qui enterrent leurs morts dans des icebergs creusés exclusivement à cet effet. Ces *hautauskummut* (La. "icebergs funéraires", sing. hautauskumpu) sont creusés avec autant de soin que ceux qui abritent les vivants, voire même plus. Chaque chambre intérieure d'un iceberg funéraire fait office de mausolée pour un heimo ou un suku spécifique.

Le rituel funéraire est complexe. Le défunt est enterré selon son clan, son sexe ou son âge. Les rites appropriés doivent être accomplis par le viisas pour chaque individu. Le corps est d'abord préparé dans des pièces spéciales où les rituels sont exécutés, puis il est placé dans une tombe taillée dans la glace de l'iceberg. Les morts sont rarement dépouillés de leurs objets de valeur et sont enterrés dans leurs tombes glacées avec de nombreux objets rares et précieux. Si cela peut sembler du gaspillage pour les autres Ystävät Talven, les Merimetsästäjät considèrent que c'est le moyen le plus sûr de ne pas offenser les esprits des morts. Toute personne surprise à voler un hautauskumpu est mise à mort lors d'une cérémonie spéciale organisée sur l'iceberg.

9.0 PERSONNALITÉS

Le voyageur ne manquera jamais de faire des rencontres exotiques dans les terres du bord du monde. Des êtres puissants ou humbles, bons ou mauvais, foulent les Terres Désolées du Nord : esprits impérissables, chasseurs aux yeux perçants, mystiques rêveurs et espions vigilants. Le chapitre suivant répertorie plusieurs personnalités intéressantes telles qu'on pourrait les rencontrer T.A. 1640 (bien que dans la plupart des cas, la période soit sans importance et puisse être adaptée à d'autres périodes sans trop de difficultés). D'autres personnalités sont présentées dans les aventures du chapitre 13.

Note au MJ *: Comme de nombreuses cultures cohabitent dans le Grand Nord, il n'est pas surprenant que certains individus soient connus sous plusieurs noms différents. Les personnages listés ci-dessous ont été classés par ordre alphabétique en fonction de leurs noms "autochtones" (ou les noms par lesquels les PJ seraient le plus susceptibles d'entendre parler d'eux). Les noms des Ystävät Talven ayant toujours une signification délibérée et descriptive, ils ont été traduits en français au début de chaque entrée. De même, comme les légendes sur les Elfes des Neiges parviennent généralement dans le Sud par le biais des Noldor ou des Dúnedain parlant le sindarin, les formes en sindarin ont été fournies à côté des formes "autochtones" pour les personnages Elfes des Neiges apparaissant ici.*

AAMUMEREN ISÄ

Aamumeren Isä (La. "Père de la Mer du Matin") est un Maia neutre qui habite dans la Baie du Forochel, mais qui se promène aussi dans la Belegaer et la Mer Circulaire. Les Elfes le nomment *Aeradar Iaur*, le vieux père de la mer, mais ne savent pas grand-chose de ses habitudes. Aamumeren Isä voyage généralement sous la forme d'une gigantesque baleine à bosse - deux fois la taille d'un adulte normal de cette espèce - mais peut aussi apparaître sous la forme d'une grande vague. Sous forme d'eau, le Maia a un contrôle total sur la température de son corps, capable de se transformer en n'importe quoi, d'un bloc de glace à une vapeur. Il exerce aussi un contrôle sur son fana-baleine, pouvant apparaître beaucoup plus petit que d'habitude si nécessaire.

Le Maia a erré en mer depuis les Jours Anciens, assistant à la fois à l'immersion du Beleriand et à celle de Númenor. Aamumeren Isä voyage maintenant où et quand il veut, sans se mêler des affaires et des malheurs de la terre ou de ses habitants, avec lesquels il peut traiter sévèrement ou avec douceur, selon son bon plaisir. Sous forme de vagues, Aamumeren Isä a, en de rares occasions, sauvé des baleiniers de la mer glacée, entourant d'eau chaude un homme en train de se noyer et le soulevant pour le mettre en sécurité. En d'autres occasions, sous forme de baleine-fana, il a éperonné et renversé des baleiniers.

Les adeptes du Valaskalan Palvonta croient qu'ils peuvent appeler Aamumeren Isä à leur aide, et que le grand esprit récompense la bravoure mais désapprouve ceux qui chassent les baleines au-delà de leurs propres besoins. Ils la voient comme une puissance mystérieuse des Sous-Profondeurs. En vérité, étant totalement neutre, le Maia peut parfois agir pour des considérations plutôt triviales - sauver un baleinier simplement parce qu'il aime son chant, ou attaquer un navire parce qu'il chasse un de ses amis.

AAMUMEREN ISÄ

Niveau *: 35.*
Race *: Maia.*
Domicile : *Baie du Forochel.*

Aamumeren Isä dans JRTM
PdC *: 360* ***BO mêlée :*** *90HBa* ***BO projectiles*** *: N/A* ***TA (BD)*** *: Pl (90).*
Profession JRTM : *Animiste.*
Carac. JRTM *: FO 130, AG 120, CO 106, IG 100, IT 120, PR 110.*
Compétences JRTM *: Perception 125, Filature/Dissimulations 200, Athlétisme : Natation 300, Connaissance : Connaissance des baleines 217.*
Sorts JRTM (140 PPs) *: Connaît toutes les listes de sorts de Théurgie et d'Animiste jusqu'au 10ème niveau.*

Aamumeren Isä dans Rolemaster
PdC *: 360* ***BO mêlée :*** *90HBa* ***BO projectiles*** *: N/A* ***TA (BD)*** *: 20 (90).*
Profession RM *: Animiste.*
Carac. RM *: Ag 120, Co 106, Mé 98, Rs 100, AD 105, Em 97, In 120, Pr 110, Ra 118, Fo 130.*
Compétences RM *: Athlétisme (Endurance) : Natation 300. Conscience (Recherche) : Observation 125. Savoir (Général) : Connaissance des baleines 217. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 200, Filature 200.*
Sorts RM (315 PPs) *: Connaît toutes les listes de Théurgie et de sorts de base d'Animiste jusqu'au 25ème niveau.*

CANADRAS

Canadras (S. "Quatre-Cornes") est un Drake de Glace de 10 mètres de long, de teinte grisâtre, aux yeux bleu-vert pâles et fascinants. Il doit son nom aux quatre grandes protubérances qui couronnent sa tête : deux grandes cornes, de couleur jaune brunâtre, qui s'enroulent en arrière et autour de la tête comme celles d'un bélier. Deux cornes pointues, de couleur blanc ivoire, qui s'avancent comme celles d'un taureau, juste en dessous et sur le côté. Avec ces armes redoutables, qu'il manie avec une grande habileté, Canadras cogne et éventre ses adversaires.

Les origines du Dragon ne sont pas claires. Certains prétendent qu'il est né dans les Montagnes Grises, loin à l'Est, d'autres qu'il est né dans les Montagnes de Fer, depuis longtemps détruites (les curieux peuvent, bien sûr, aller demander au Dragon lui-même de confirmer ou d'infirmer ces rumeurs, mais il faut réussir à survivre pour raconter l'histoire). Maléfique, vieux et sage, Canadras se terre dans un palais de glace abandonné, sculpté il y a des lustres par les Elfes des Neiges à l'extrémité de la péninsule qui sépare la Baie de la Désolation de la Mer Abandonnée. Contrairement à tant de tristes histoires de Dragons, Canadras n'a pas chassé les Elfes de leur maison, mais a simplement occupé la demeure quelques décennies après son abandon.

Bien qu'il ne soit pas une créature particulièrement timide, Canadras dérange rarement les hommes ou les Elfes, en raison de la faible population de la région (bien que, lorsqu'il s'ennuie, il lui arrive de chercher des ennuis). Son régime alimentaire se compose principalement de poissons de la Baie de la Désolation et de phoques qui viennent se reproduire sur ses rives, complétant occasionnellement cette nourriture par du gros gibier, comme l'ours ou la baleine. Lorsqu'il est en quête de nourriture, Canadras s'efforce de capturer toute personne qu'il peut rencontrer. S'il est dérangé dans sa demeure, Canadras ne cherche pas immédiatement à tuer ses victimes. Au lieu de cela, il tente de les asservir avec ses yeux hypnotiques, les envoyant espionner les agissements des Orques dans les Montagnes Sombres voisines. Lorsqu'il ne dort pas ou qu'il n'est pas à la recherche de nourriture, Canadras passe son temps libre à glisser près de sa tanière (guidant sa descente avec les éperons de ses pattes arrière).

Pour un Dragon, Canadras n'a qu'un petit magot. Quiconque entre dans son palais peut trouver 3 000 po de pierres précieuses et de bijoux pillés aux Umli lors de ses rares raids, et encore 1 000 po d'ivoire pris aux Ystävät Talven. Les chercheurs peuvent également trouver un certain nombre d'armes de bonne qualité (mais non magiques) prises sur les victimes. Parmi les trésors se trouve le marteau de Galgrin, un objet très convoité par Galgrinic de Vasaran Ahjo (*voir chapitre 10*).

Note au MJ *: Il y a 75 % de chances de trouver Canadras endormi dans son palais.*

CANADRAS

Niveau *: 30.*
Race *: Drake de Glace.*
Domicile : *Péninsule séparant Hûb Lostas de Thorenaer.*

Canadras dans JRTM
PdC *: 450* ***BO mêlée :*** *110HBi/110HCl/110HBa/120HHo* ***BO projectiles*** *: 90IBr* ***TA (BD)*** *: Pl (55).*
Compétences JRTM *: Connaissance : Histoire Forodwaith 134, Connaissance : Région des Ered Muil 98, Connaissance : Créatures de Morgoth 92, Connaissance : Région de la Mer Abandonnée 101, Lecture des Runes 96, Utilisation d'objets 76.*
Sorts JRTM *: Canadras peut utiliser les listes Calme des Esprits et Maîtrise de la Détection sans coût de PP (jusqu'au 10ème*

niveau). La grande connaissance de Canadras lui donne aussi l'équivalent des listes de Connaissance et de Connaissance d'Objets sans coût de PP (jusqu'au 10ème niveau). Canadras peut hypnotiser et charmer les êtres inférieurs avec ses yeux, ce qui équivaut à la liste Maîtrise des Esprits (jusqu'à son niveau, sans coût de PP). La durée des sorts de charme de cette liste est de 1 jour par point d'échec du JR.

Canadras dans Rolemaster
***PdC** : 450 **BO mêlée :** 110HBi/110HCl/110HBa/120HHo **BO projectiles** : 90IBr **TA (BD)** : 20 (55).*
***Compétences RM** : Perception du pouvoir : Concordance 76, Lecture des Runes 96. Savoir (Général) : Histoire du Forodwaith 134, Connaissance de la région des Ered Muil 98, Connaissance de la région de la Mer Abandonnée 101. Connaissances (Obscures) : Créatures de Morgoth 92.*
***Sorts RM** : Canadras peut utiliser les listes de sorts Calme des Esprits et Maîtrise de la Détection sans coût de PP (jusqu'au 15ème niveau). La grande connaissance de Canadras lui donne également l'équivalent des listes de Connaissance et de Connaissance d'Objets sans coût de PP (jusqu'au 20ème niveau). Canadras peut hypnotiser et charmer les êtres inférieurs avec ses yeux, ce qui équivaut à la liste Maîtrise des Esprits (jusqu'à son niveau, sans coût de PP). La durée des sorts de charme de cette liste est de 1 jour par point d'échec du JR.*

DURLACH

Après Jäänainen, Durlach est l'être le plus puissant à habiter les Terres Désolées du Nord. Balrog d'Angband, Durlach a été emprisonné dans la caldeira bouillonnante du Puits de Morgoth pendant la Guerre de la Grande Colère.

A 5 kilomètres sous la surface de la terre, Durlach se tortille et s'enroule autour de son lac ardent sous la forme d'un vaste serpent, consumé par une insatiable soif de destruction. Attaché au lac par un ancien sortilège de liaison, Durlach attaque tous ceux qui pénètrent dans son domaine par la seule force de sa volonté, drainant le pouvoir de tous ceux qui utilisent la magie et l'envoûtement.

À moins qu'il ne soit invoqué par une magie noire, Durlach est confiné dans sa prison et ne peut en sortir que pour de courtes périodes, errant dans les tunnels souterrains du Puits de Morgoth pendant deux heures au maximum avant d'être forcé de retourner à la chaleur de son bassin de lave, et d'être obligé de régénérer ses forces pendant au moins deux jours avant de s'aventurer à nouveau.

Ces derniers temps (c'est-à-dire au cours des derniers siècles), le magma du Puits de Morgoth a lentement augmenté. Bien que cette augmentation graduelle ne représente que de 2 à 5 centimètres par an, le temps ne signifie rien pour l'esprit immortel piégé, et les siècles ne font que rapprocher Durlach de la liberté. Si le lac de lave au fond du Puits devait un jour remplir complètement la caldeira et déborder sur la Toundra de Feu, alors les liens de Durlach seraient brisés et il serait libre de terroriser à nouveau la Terre du Milieu.

DURLACH
***Niveau** : 80.*
***Race** : Balrog (Esprit du Feu).*
***Domicile :** Le Puits de Morgoth.*

Durlach dans JRTM
***PdC** : 290 **BO mêlée :** 150HSa ou 120HBi ou 140HBa (en tant que Serpent) / 120HBa (en tant que Démon) **BO projectiles** : 140 Éclair de Feu / 135HBa (en tant que Démon) **TA (BD)** : Pl (90) (en tant que Serpent) / Pl (70) (en tant que Démon).*
***Profession JRTM :** Mage.*
***Carac. JRTM** : FO 115, AG 87, CO 108, IG 99, IT 103, PR 110.*
***Compétences JRTM** : Connaissance : Connaissance des arcanes 95, Connaissance : Histoire du Premier Âge 120, Perception 165, Utilisation d'objets 115.*
***Sorts JRTM (90 PPs + ceux drainés)** : Durlach connaît les Voies de l'Essence, les Voies de la Déchirure, la Main Essentielle, les Perceptions de l'Essence, les Lois du Feu, les Lois de la Terre, les Lois de la Lumière, les Lois du Vent (tous jusqu'au 10ème niveau).*

Durlach dans Rolemaster
***PdC** : 290 **BO mêlée :** 150HSa ou 120HBi ou 140HBa (en tant que Serpent) / 120HBa (en tant que Démon) **BO projectiles** : 140 Éclair de Feu / 135HBa (en tant que Démon) **TA (BD)** : Pl (90) (en tant que Serpent) / Pl (70) (en tant que Démon).*
***Profession RM** : Mage.*
***Carac. RM** : Ag 87, Co 108, Mé 103, Rs 92, AD 88, Em 99, In 103, Pr 110, Ra varie, Fo 115.*
***Compétences RM** : Conscience (Perception) : Alerte 65. Conscience (Recherche) : Observation 165. Savoir (Général) : Histoire du Premier Âge 120. Connaissances (magiques) : Connaissance des artefacts 85, Connaissance des sorts (loi du feu) 110. Perception du pouvoir : Concordance 115.*
***Sorts RM (250 PPs + ceux drainés)** : Durlach connaît les Lois du Feu au 30ème niveau, les Lois de la Terre, les Lois de la Lumière, les Lois du Vent au 15ème niveau, Main Essentielle, Mur de Sorts, les Voies de Détection, les Voies d'Annulation, les Voies de Dissipation au 10ème niveau.*

Les pouvoirs spéciaux de Durlach

Durlach délivre un Coup Critique de Chaleur "D" (+10) à chaque attaque réussie. La maîtrise des sorts est de loin l'arme offensive préférée de Durlach, drainant les PP même de ceux qui utilisent la magie uniquement pour se défendre. Le Balrog craint toute personne utilisant des sorts de Lois de la Glace ou de Lois de l'Eau, et concentre ses attaques sur ces derniers avant tout autre. Les sorts des Lois de la glace font trois fois plus de dégâts contre Durlach, tandis que ceux des Lois de l'eau en font deux (les sorts des Lois du feu sont inefficaces).

Toute arme métallique frappant Durlach doit faire un JR contre le 10ème niveau ou devenir si brûlante qu'elle est immédiatement abandonnée par son porteur. Les armes en bois, y compris les lances et les flèches, doivent effectuer le même JR (mais contre le 15ème niveau) ou s'enflammer. Toutes les armes sont considérées comme étant de 1er niveau, mais les modificateurs suivants peuvent s'appliquer : Les BO doublent le modificateur de JR (+10 ajoute 20 au JR) ; les pouvoirs spéciaux (Lumière, Détection des Orques, etc.) ajoutent chacun +10 au JR ; la forge elfique ou Númenoréenne ajoute encore +20, et toute arme sacrée gagne +30.

Durlach exerce sa volonté sur tous ceux qui descendent dans le

Puits de Morgoth, les incitant continuellement à lancer des sorts. Un JR contre le 10ème niveau doit être fait pour résister à cette puissante suggestion ; un échec indique que l'individu cède aux ordres du Balrog. De plus, il y a 10% de chances que Durlach réponde à tout sort d'invocation lancé dans le Puits, quel que soit l'objet invoqué. Il retourne dans son bassin de lave après 2d10 tours s'il ne trouve aucune proie ou si aucune opportunité de s'échapper de la caldeira ne se présente.

La vitesse de déplacement de Durlach dépend de son degré d'éveil. Normalement, lorsqu'il est piégé dans la lave, la vitesse du Balrog est lente (voir le tableau des vitesses sur le TR-2, Tableau récapitulatif des créatures, dans JRTM). Lorsqu'il est enragé du fait de son emprisonnement, Durlach se déplace à une vitesse modérée, mais revient à des mouvements plus lents lorsque sa colère se calme. Si Durlach a drainé de 1 à 25 PP sur ses victimes, sa vitesse passe à Moyenne ; ensuite, il gagne une position sur le tableau des vitesses pour chaque tranche de 25 PP drainés (c'est-à-dire qu'à 26-50, le mouvement de Durlach passe de Moyen à Moyennement rapide, et ainsi de suite). Après avoir drainé 100 PP ou plus, le Balrog atteint une vitesse maximale de Très rapide.

ELOEKLO

Connu des Ystävät Talven sous le nom de *Tuulipahauus* (La. "démon du vent"), Eloeklo est le démon du vent du Nord, maître de la Horde du Vent et tyran immortel du désert du Nord. Au cours du Premier Âge du monde, Eloeklo a servi de gardien de Morgoth dans les montagnes de fer. Lors de la Guerre de la Grande Colère, un héros noldorin lia Eloeklo aux extrémités septentrionales du royaume brisé de Morgoth afin qu'il ne puisse jamais passer dans le Sud et semer la désolation sur les terres habitées.

Ainsi, depuis la chute de Morgoth, Eloeklo est enfermé dans les hautes sphères, forcé de rester fusionné avec les vents froids. Il ne peut retrouver qu'une apparence partielle de son ancienne personnalité lorsqu'il est invoqué par des moyens magiques ou lorsque des concentrations d'Essence naturelle (comme c'est le cas lors de blizzards violents ou de batailles magiques) permettent à ses fanas à la dérive de se rassembler en un seul endroit.

Eloeklo n'est plus capable de prendre une forme entièrement corporelle en Terre du Milieu. Il apparaît soit sous la forme d'une masse informe de vent et de neige, semblable à un nuage, de la taille d'une petite colline, soit sous la forme d'un démon à cornes et à crocs semi-transparent, trois fois plus grand qu'un homme. Sous sa forme de nuage, Eloeklo est incapable d'utiliser des armes et s'efforce plutôt de déséquilibrer ses adversaires. Sous sa forme démoniaque, ses traits sont grotesques et il grogne en brandissant un fouet de glace. Immensément puissant sous l'une ou l'autre de ses formes, Eloeklo est en fait presque complètement aveugle à tout ce qui l'entoure, et est obligé de se fier à ses autres sens pour chercher et détruire ses proies. Les limites imposées à Eloeklo par cette contrainte sont illustrées dans le conte Lumimies, *Yrttitee ja Kylmä Tuuli* (La. "Thé aux herbes et vent froid") :

YRTTITEE JA KYLMÄ TUULI

Voyant une tempête approcher, certains chasseurs se sont construits un solide abri de blocs de glace. Alors qu'ils laissaient infuser leur thé un moment pour que l'eau refroidisse et que la saveur devienne plus forte, le viisas parmi eux se tenait à l'écart, reniflant l'air. Les vents hurlaient et soufflaient avec fureur contre le petit pyöreä talo, mais les chasseurs étaient en sécurité et au chaud à l'intérieur.

Lorsque le blizzard commença à se dissiper lentement, le viisas chanta un sort pour appeler leurs chiens de traîneau, car ceux-ci s'étaient dispersés pour trouver des endroits chauds à l'abri du vent ; mais ce qui apparut alors de la tempête n'était pas les chiens de traîneau mais un monstre de grande taille. Il frappa le viisas avec un fouet de glace, le tuant sur le coup.

Les chasseurs sortirent de l'abri pour voir ce qui se passait. L'un d'eux cria et s'enfuit ; un autre, effrayé, renversa son thé sur le devant de son manteau ; un troisième fut si terrorisé qu'il tomba sur le visage et ne bougea plus. Le démon du vent attrapa et écrasa le chasseur qui prit la fuite. Puis, reniflant, la bête s'acharna avec son fouet sur le chasseur qui sentait la tisane, jusqu'à ce qu'il soit sans vie dans la neige.

Mais le diable du vent ne parvenait pas à trouver le chasseur effrayé, puisqu'il ne faisait ni mouvement ni bruit.

"Tu es là !" rugit-il en frappant la neige ; puis il s'arrêta pour écouter. De nouveau, le redoutable diable du vent hurla :

"Tu es là !" en frappant la neige à un autre endroit, puis il fit une pause et écouta attentivement.

Mais n'entendant aucun son et ne percevant aucun mouvement, l'Esprit de Glace étendit ses bras et disparut dans les vents de la tempête.

ELOEKLO

***Niveau** : 40.*
***Race** : Maia (Esprit du Vent).*
***Domicile :** En altitude dans le Forodwaith.*

Eloeklo dans JRTM
***PdC** : 400 **BO mêlée :** 275e **BO projectiles** : 175e **TA (BD)** : Pl (90).*
***Profession JRTM :** Guerrier.*
***Carac. JRTM** : FO 120, AG 112, CO 99, IG 99, IT 90, PR 112.*
***Compétences JRTM** : Embuscade 24 (dépend du moment où Eloeklo peut voir).*
***Sorts JRTM (300 PPs)** : Connaît toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 10ème niveau.*

Eloeklo dans Rolemaster
***PdC** : 400 **BO mêlée :** 275e **BO projectiles** : 175wh **TA (BD)** : 20 (90).*
***Profession RM** : Guerrier.*
***Carac. RM** : Ag 112, Co 99, Mé 98, Rs 99, AD 110, Em 94, In 90, Pr 112, Ra 111, Fo 120.*
***Compétences RM** : Subterfuge (Attaque) : Embuscade 120 (dépend du moment où Eloeklo peut voir).*
***Sorts RM (749 PPs)** : Connaît toutes les listes de Théurgie Libres et fermées jusqu'au 20ème niveau.*

Pouvoirs spéciaux d'Eloeklo

Eloeklo cherche constamment à retrouver une fana durable au sein de la Terre du Milieu, mais a besoin d'un foyer ou d'un familier pour y parvenir. Il y a 1% de chances que la créature entende son nom dans une tempête ou un blizzard, et 5% de chances qu'il réponde à un sort d'invocation (indépendamment de ce qui est invoqué) lancé pendant une tempête hivernale. Le démon part au bout de 2d10 tours si aucune proie ou opportunité ne se présente. Dans toutes les attaques, Eloeklo doit faire un test de Perception pour "voir" ce qui se passe près de lui. Ce test est effectué à +30 sous sa forme de démon et à +10 sous sa forme de nuage. De plus, il doit effectuer un autre test de Perception si quelque chose brise sa concentration (comme la prononciation du nom "Elbereth" ou le contact avec une torche allumée).

Principaux objets d'Eloeklo

Fouet du vent du Nord. *Cette arme est entièrement composée d'air froid, et Eloeklo peut l'utiliser pour geler ses adversaires à mort. L'arme est +50 BO et délivre un Coup Critique de Froid "E" par attaque réussie.*

GALGRINIC

Galgrinic est le seigneur de Vasaran Ahjo, sur les rives de la Mer Abandonnée. Il est devenu maître de cette forteresse umit après la mort prématurée de son père Galgrin aux mains du Drake de Glace Canadras. Depuis lors, Galgrinic est devenu l'ami de tous ceux qui désignent les Dragons comme leurs ennemis. Galgrinic ne s'est pas encore marié ou n'a pas encore d'héritier, et la rumeur court à Vasaran Ahjo qu'il ne se mariera pas tant que le marteau de Galgrin situé quelque part au milieu du trésor de Canadras (*voir chapitre 10*) ne soit retrouvé.

Dirigeant bienveillant, Galgrinic est, en fait, beaucoup plus intéressé par la forge et l'enclume que par les affaires publiques. Il délègue une grande partie de son autorité à ses subordonnés et à ses conseillers, faisant confiance aux liens familiaux et à l'amitié plutôt qu'à l'expérience ou au véritable mérite (une politique aux conséquences variables pour la colonie - certaines sont avantageuses, d'autres moins). Dans tous les cas, Galgrinic exige que tous ceux qui viennent commercer à Vasaran Ahjo soient traités équitablement. Il peut se montrer coléreux et rancunier envers ceux qui exigent un prix élevé pour des marchandises mal fabriquées, et envers ceux qui profitent sciemment de la situation désespérée d'autrui pour faire du profit.

Galgrinic est petit par rapport à la norme Umit (il ne mesure qu'1m40) et a les cheveux clairs, ce qui est inhabituel pour les gens de sa race.

GALGRINIC

Niveau *: 8.*
Race *: Umit.*
Domicile : *Vasaran Ahjo.*

Galgrinic dans JRTM

PdC *: 132* ***BO mêlée :*** *30wh* ***BO projectiles*** *: N/A* ***TA (BD)*** *: Non (15).*
Profession JRTM : Mage.
Carac. JRTM *: FO 94, AG 53, CO 102, IG 81, IT 53, PR 68.*
Compétences JRTM *: Expertise 110, Spéléologie 78, Arts : Bijouterie 97, Arts : Forge 157, Arts : Travail de la Pierre 99, Sorts Dirigés 78, Lecture des Runes 70, Utilisation d'Objets 75, Perception 55, Influence : Commerce 56, Influence : Commandement 82, Jeu de hasard 91.*
Sorts JRTM (8 PPs) *: Lois du feu (8ème), Lois de la glace (8ème), Lois de la terre (8ème), Voies des sorts (8ème), et Surpuissance physique (8ème). La principale utilisation des sorts de Galgrinic est pour la forge d'objets merveilleux et bien faits.*
Galgrinic dans Rolemaster
PdC *: 132* ***BO mêlée :*** *30wh* ***BO projectiles*** *: N/A* ***TA (BD)*** *: 1 (15).*
Profession RM *: Magicien.*
Carac. RM *: Ag 66, Co 102, Mé 87, Rs 80, AD 67, Em 83, In 53, Pr 68, Ra 51, Fo 94.*
Compétences RM *: Arts : Bijouterie 97, Conscience (recherche) :*

Observation 55. Forge 157, Travail de la pierre 99. Sorts dirigés : Trait de feu 76, Trait de glace 80. Influence : Commerce 56, Commandement 82. Environnement extérieur : Spéléologie 78. Perception du pouvoir : Concordance 75, Lecture des Runes 70. Technique/Marché (général) : Jeux de hasard 91. Technique/Métier (Professionnel) : Évaluation 110.
***Sorts RM (26 PPs)** : Lois du feu (8ème), Lois de la glace (8ème), Lois de la terre (8ème), Voies des sorts (8ème), et Surpuissance physique (8ème). Galgrinic utilise principalement la magie dans son travail de forge, et ses énergies sont concentrées dans la création d'objets merveilleux et bien faits.*

Principaux objets de Galgrinic
***Enclume de forgeron**. +20 à toutes les compétences d'artisanat du métal.*
***Gantelets de résistance à la chaleur**. Ces gantelets fonctionnent comme le sort du même nom, mais ne protègent que les mains.*
***Verre de bijoutier**. L'utilisateur peut évaluer la valeur des bijoux et des métaux comme avec Évaluation des Joyaux/du Métal.*

INHAEL EKETYA

À 220 ans, Inhael est un peu vieux pour errer dans la nature. Autrefois un fermier gentilhomme installé, Inhael a commencé à errer après que les intrigues politiques en Arthedain soient devenues trop intenses. On peut maintenant le trouver dans le Forodwaith, errant de la Mer Abandonnée à la Baie Solitaire, ou du Lódalf au Talath Uichel. Inhael ne peut pas être confondu avec un Ystävä Talven : il mesure plus de 1,80m et sa peau claire, ses cheveux foncés et ses yeux gris et clairs le désignent comme un Dúnadan.

Lassé des tumultueuses politiques internes de la Maison Eketya et de ses intrigues avec les autres grandes maisons du royaume, Inhael a appris à aimer le silence et la simplicité du Nord glacé. Au Forodwaith, il a le sentiment d'être plus utile à son roi que les querelles mesquines et égocentriques de sa famille. Cela ne veut pas dire qu'Inhael a abandonné ses liens familiaux. Il envoie souvent les commerçants de fourrures et les trappeurs qu'il rencontre au Forodwaith dans les domaines d'Eketya pour échanger leurs marchandises, de sorte que sa propre maison reçoive la première sélection des meilleures fourrures.

On peut souvent trouver Inhael avec de jeunes Rôdeurs en formation. Lors de ses rares séjours en Arthedain, il choisit parfois un ou deux jeunes prometteurs pour l'accompagner dans le Nord. Inhael est un excellent professeur, patient, compréhensif et extrêmement éloquent lorsqu'il explique le pourquoi et le comment d'un sujet particulier.

Lorsqu'il estime que ses élèves ont acquis des compétences suffisantes pour rester en vie dans la nature, Inhael les renvoie en l'Arthedain. Nombre des gardes forestiers qui parcourent l'En Udanoriath entre l'Arthedain et Angmar ont été formés par lui.

Inhael combine les meilleures qualités des Dúnedain avec les attitudes simples, astucieuses et pleines de bon sens des Ystävät Talven. Bien que fier et noble, il n'est jamais hautain. Inhael est extrêmement compétent et sûr de lui, mais il est rarement impatient avec ceux qui le sont moins. Il est pragmatique à l'extrême, mais n'a pas perdu son sens de la beauté ou de l'ornement. Inhael ne tolère aucune action malveillante ou lâche, quelle qu'en soit la raison, mais il est tout aussi horrifié par les actes de bravoure inutiles ou stupides.

Inhael a des amis dans presque tous les villages Lumimiehet de la Toundra et des Lacs, mais il est moins connu parmi les Jäämiehet. Dans tous ses voyages, Inhael n'a pas encore visité les Merimetsästäjät dans leurs grands icebergs pointus. Il en a entendu parler, mais considère les histoires comme de simples fables et donne son point de vue à ceux qui demandent des informations sur les habitants des icebergs. Le Dúnadan aide toute personne dans le besoin et, s'il est rencontré en pleine la nature, il est une excellente source d'informations sur la géographie et les dangers des environs.

INHAEL EKETYA

***Niveau** : 7.*
***Race** : Dúnadan.*
***Domicile** : Le village de Roude en Arthedain. Vagabond dans le Forodwaith.*

Inhael dans JRTM
***PdC** : 91 BO mêlée : 40bs **BO projectiles** : 45cp **TA (BD)** : Ch (30).*
***Profession JRTM :** Rôdeur.*
***Carac. JRTM** : FO 91, AG 82, CO 99, IG 77, IT 88, PR 90.*
***Compétences JRTM** : Maîtrise des animaux 65, Arts : Conte 81, Arts : Construction de pièges 93, Premiers soins 89, Survie dans la nature 102, Influence : Diplomatie 87, Influence : Enseignement 104, Perception 67, Nœuds et Cordages 74, Langage des Signes 88, Observation du Ciel 91, Filature/Dissimulations 90, Pistage 98.*
***Sorts JRTM (28 PPs)** : Connaît toutes les listes de sorts du Rôdeur jusqu'au 10ème niveau et toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 5ème niveau.*

Inhael dans Rolemaster
***PdC** : 91 **BO mêlée :** 40bs **BO projectiles** : 45cp **TA (BD)** : 14 (30).*
***Profession RM** : Rôdeur.*
***Carac. RM** : Ag 82, Co 99, Mé 74, Rs 80, AD 90, Em 85, In 88, Pr 90, Ra 84, Fo 91.*
***Compétences RM** : Arts (actif) : Conte 81. Conscience (Recherche) : Observation 67, Pistage 98. Communication : Langage des Signes 88. Arts : Nœuds et Cordages 74. Influence : Diplomatie 87, Enseignement 104. Extérieur (animal) : Maîtrise des animaux 65. Extérieur (Environnement) : Survie dans la nature 102, Observation du Ciel 91. Subterfuge (Mécanique) : Construction de pièges 93. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 90, Filature 90. Technique/Métier (Général) : Premiers soins 89.*
***Sorts RM (68 PPs)** : Connaît toutes les listes de sorts du Rôdeur jusqu'au 8ème niveau et toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 7ème niveau.*

Principaux objets d'Inhael
***Bague sigillaire en argent**. Multiplicateur de PP x 2, façonnée dans le blason de la famille Eketya, identifiant Inhael comme un membre de cette maison.*
***Couteau magique** +10. Permet à celui qui le manie de lancer Lumière Soudaine 3 fois par jour.*
***Arc magique +20**. Fournit à son détenteur un sort de visée 2 x/jour.*

***Bottes des voies mouvantes**. Permet au porteur d'utiliser n'importe quel sort de la liste Rôdeur Voies mouvantes 2 x/jour (jusqu'au 10ème niveau).*

***Cape des Aspects la Nature**. Permet au porteur d'utiliser de manière illimitée n'importe quel sort de la liste des Rôdeurs Aspects de la nature (jusqu'au 10ème niveau). Un seul sort de la liste peut être utilisé à la fois, mais ceux-ci peuvent être combinés avec d'autres sorts d'Aspects de la nature lancés par le porteur.*

JÄÄNAINEN

Également connue sous le nom de la *Dame du Froid* et de la *Sirène des Glaces*, Jäänainen est une Maia maléfique qui vit dans les glaces de la Baie de la Glace Fissurée. Maîtresse de la tromperie et de la ruse, Jäänainen connaît bien les langues, les manières et les coutumes des Umli et des Ystävät Talven qui vivent près des côtes de sa maison, et elle peut facilement passer inaperçue parmi les deux groupes quand elle le souhaite. Elle le fait parfois dans le but d'apprendre les noms et les domiciles de ses cibles - ou, tout aussi souvent, pour semer la discorde et déclencher des querelles entre les clans ou au sein même d'une tribu.

Bien que, étant aussi ancienne que la glace elle-même, elle se lasse vite de tels jeux, et est tout aussi susceptible de s'éloigner sans prendre la peine de voir le résultat final des événements parfois sanglants qu'elle déclenche. Jäänainen prend la forme d'une belle jeune femme. Aucun mortel ne peut supporter longtemps le regard fixe et perçant de ses yeux bleus comme la glace. Elle porte normalement ses longs cheveux argentés en une tresse compliquée, et s'habille invariablement - quelle que soit la saison ou le temps – de soies fines et de dentelles blanches et bleues. Au toucher, la peau de Jäänainen peut avoir le degré de froideur qu'elle souhaite. Ceux qui la contemplent vivent rarement pour en

parler.

Au Premier Âge, Jäänainen était alliée à Morgoth. Après sa chute, elle s'est enfuie loin au Nord, dans les profondeurs de la Mer Circulaire, échappant ainsi au remodelage destructeur d'Endor. Elle attend maintenant son heure, faisant le mal à sa petite échelle. Au cours des derniers siècles, elle a résidé sur les rives de la Baie de la Glace Fissurée. Sa principale joie est d'utiliser sa beauté pour attirer les hommes dans le froid de l'hiver et les garder à ses côtés jusqu'à ce qu'ils meurent de froid ou de faim. Dans la bibliothèque d'Annúminas se trouve un parchemin écrit par Arverethiel Formenya au 12ème siècle du Troisième Âge. Malheureusement, peu d'autres détails sont enregistrés et peu d'autres choses sont connues avec certitude.

"C'est tardivement et avec tristesse que j'ai compris cette mise en garde du Lossoth de Homela : aucun mâle ne s'aventure dehors par temps de neige en cette saison. Tous les membres de notre compagnie sont maintenant perdus à cause de la femme des glaces, sauf mon époux. Je les ai vus se tenir à découvert dans la neige, tourmentés, gardant leur nouvelle maîtresse avec ses robes en dentelle et ses fines dents blanches. Par la grâce et la ruse de mes ancêtres, elle n'aura pas Thorluin tant que je vivrai."

Jäänainen conduit parfois ses victimes sur la baie, où elles deviennent la proie de la glace instable, subissant soit une mort rapide en plongeant dans les eaux glacées, soit une mort prolongée en mourant lentement de froid et de faim. Plus souvent, l'Esprit Maléfique du froid garde sa victime près d'elle comme un protecteur. Le malheureux, comme le relate le parchemin d'Arverethiel Formenya, reste debout, souffrant dans le froid, incapable de quitter son nouvel amour. Par ce stratagème, Jäänainen cherche à attirer d'autres victimes dans le froid, profitant de la peur et du dégoût que suscite le spectacle, alors que les compagnons de la victime la regardent lentement se faner et mourir comme une fleur dans le gel. Ces informations peuvent être glanées dans les traditions des villageois de Homela, qui racontent l'histoire édifiante de Kaksi Veistä et de sa rencontre avec Jäänainen. Ce qui suit n'est qu'une version abrégée d'un récit beaucoup plus long :

KAKSI VEISTÄ ET LA FEMME DES GLACES

À l'époque où les gens sont arrivés dans la baie, où le village a été construit et où les gens commençaient à connaître leur terre, vivait le courageux chasseur Kaksi Veistä. Il pêchait et chassait loin à la ronde. Partout où il passait, le gibier courait vers ses pièges et sautait pour être le premier devant sa lance, et les poissons sautaient de la baie, et rivalisaient pour être les premiers dans son filet et le rejoindre dans son bateau. Ainsi, au cours du premier hiver du village, il y avait de la nourriture et de l'abondance pour tous. Mais la neige et le vent du Nord sont arrivés. La glace de la baie s'épaississait jusqu'aux rivages et les chutes de neige semblaient interminables, bien que tous soient en sécurité et nourris dans les maisons rondes, et que personne n'ait peur.

Puis dehors, quelqu'un a appelé. On l'entendit dans tout le village : une voix de femme, si belle, si calme. "Kaksi Veistä", a-t-elle appelé, mais tous les gens se sont regardés avec étonnement. "Qui est dehors par un temps pareil ?" se demandèrent-ils, et beaucoup allèrent voir.

Kaksi Veistä n'était pas un imbécile, il était courageux et robuste, mais il était curieux de voir qui était assez fou ou assez fort pour appeler son nom alors que le vent hurlait et que la neige aveuglait. Mais alors qu'il allait enquêter, sa femme lui a attrapé le bras et l'a supplié de ne pas y aller. "Mon époux, je crains cette femme dans la tempête. Il y a un danger dans son appel." Mais Kaksi Veistä se contenta de sourire et lui dit : "Quel danger peut représenter pour moi cet imbécile qui n'a pas de raison de venir au milieu de la tempête ?". Sur ce, Kaksi Veistä sortit pour voir qui appelait.

Au milieu de la tempête se tenait une femme d'une telle beauté que beaucoup ne pouvaient que rester debout et la regarder. Elle n'était vêtue que de vêtements fins et ne semblait pas remarquer le vent froid et piquant sur son visage. Derrière elle, ses cheveux tressés se balançaient et dansaient dans le vent comme la queue d'un renard joueur. Elle n'a pas dit un mot, mais a attendu patiemment. Quand elle vit Kaksi Veistä s'approcher, elle tendit le bras, offrant sa main. A ce geste, Kaksi Veistä sembla perdu. Il s'arrêta dans son élan et regarda la femme comme s'il était frappé de mutisme. Puis il sourit et prit sa main, et tous deux partirent vers la baie.

Alors qu'ils se détournaient, de nombreuses langues se sont soudainement déliées du silence, et de nombreuses voix se sont élevées pour avertir Kaksi Veistä : "N'allez pas avec cette femme ! Il y a du danger sur la glace !" Mais Kaksi Veistä ne voulait pas écouter. "Qu'en est-il de ton épouse et de tes enfants ?" appelaient-ils. Mais Kaksi Veistä répondait seulement : "Qui ?"

Beaucoup suivirent alors pour empêcher Kaksi Veistä de faire cette folie. Ils voulaient le forcer à revenir, mais lorsqu'ils s'attaquèrent à la femme, Kaksi Veistä devint furieux et les combattit avec la fureur de l'ours pris au piège, et beaucoup furent blessés. La femme chanta alors le vent, et la neige et la glace aveuglèrent les villageois. Lorsque le vent se calma et que les hommes purent à nouveau voir, la femme et Kaksi Veistä avaient disparu. Au printemps suivant, ils trouvèrent le corps de Kaksi Veistä échoué sur le rivage. Il n'avait aucune trace de blessure sur le corps, mais son visage était figé et sinistre.

JÄÄNAINEN

***Niveau** : 100.*
***Race** : Maia (Esprit de Glace).*
***Domicile :** Glaciers sur la Baie de la Glace Fissurée.*

Jäänainen dans JRTM
***PdC** : 325 **BO mêlée :** 80LBa **BO projectiles** : 90 éclats de glace **TA (BD)** : Pl (80).*
***Profession JRTM :** Mage.*
***Carac. JRTM** : FO 100, AG 110, CO 103, IG 90, IT 76, PR 125.*
***Compétences JRTM** : Comédie 200, Embuscade 50, Arts : Chant 150, Natation 100, Filature 130, Dissimulations 130, Sorts dirigés 150, Perception 140, Ruse 200.*
***Sorts JRTM (850 PPs)** : Jäänainen connaît toutes les listes d'Essence Libre, Mage, Barde et Théurgie Libre jusqu'au 10ème niveau. Cependant, elle doit réfléchir longuement avant de se souvenir des sorts des Lois du feu.*

Jäänainen dans Rolemaster
***PdC** : 325 **BO mêlée :** 80LBa **BO projectiles** : 90 éclats de glace **TA (BD)** : 20 (80).*
***Profession RM** : Sorcier.*
***Carac. RM** : Ag 110, Co 103, Mé 93, Rs 90, AD 124, Em 92, In 76, Pr 125, Ra 108, Fo 100.*
***Compétences RM** : Arts (actif) : Comédie 200, Chant 150. Athlétisme (Endurance) : Natation 100. Conscience (Recherche) : Observation 140, Pistage 130. Sorts dirigés : Éclair d'eau 150. Subterfuge (Attaque) : Embuscade 50. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 130, Filature 130, Ruse 200.*
***Sorts RM (1975 PPs)** : Jäänainen connaît toutes les listes de sorts d'Essence Libre, de sorcier, de barde et de Théurgie Libre jusqu'au 30ème niveau. Cependant, elle doit réfléchir longuement avant de se souvenir de tout sort lié au feu ou à la chaleur.*

Les pouvoirs spéciaux de Jäänainen
Jäänainen irradie un cercle de charme de 15 mètres (comme Charme Véritable). Tout homme entrant dans ce cercle doit faire un JR de 15ème niveau ou être submergé par la beauté de la tentatrice enchanteresse. Elle préfère les Hommes à toutes les autres proies, mais peut s'attaquer à un Nain, un Umit ou même un Hobbit si cela chatouille son imagination maléfique. Elle préfère également connaître le nom de sa victime, qu'elle apprend à travers les nombreux déguisements qu'elle utilise dans ses pérégrinations. Cruelle et maléfique, elle agit ainsi uniquement pour terroriser les villageois Lumimiehet (ce n'est pas nécessaire pour que son charme opère). Elle préfère également attraper sa victime dehors, par temps froid. Au fil des ans, comme les Lumimiehet ont appris à l'éviter, Jäänainen doit souvent s'aventurer dans le village même et se tenir devant une maison ronde, appelant sa victime. Si la victime peut être retenue ou maîtrisée, Jäänainen part sans autre incident. Elle pourrait facilement utiliser la magie ou la force brute pour capturer sa proie, mais ce geste serait impensable pour elle. Une telle action ne lui offrirait aucun plaisir.
La victime charmée tombe désespérément amoureuse et sans défense face à la beauté de Jäänainen. Par la suite, elle fait pratiquement tout ce qu'elle lui demande et fait tout son possible pour rester à ses côtés. Toute femme n'a qu'à faire un JR de 2ème niveau pour éviter l'enchantement, et les Elfes ou les Demi-Elfes sont immunisés contre le charme. Jäänainen ne s'intéresse apparemment pas aux femmes, et n'utilise son charme que pour les faire taire ou les empêcher d'intervenir pendant qu'elle envoûte leurs compagnons ou parents masculins. Une fois charmée, la victime a peu d'espoir de survie. Elle doit être physiquement secourue et retirée de son cercle d'influence avant que le charme ne soit rompu. Cette tâche se complique à cause la victime elle-même, car cette dernière devient furieuse à toute tentative de la soustraire à la présence de Jäänainen et attaque ses sauveteurs potentiels.
Au combat, Jäänainen est immunisée contre la chaleur et le froid. Si elle est sérieusement mise à mal, elle abandonne le combat et s'en va, libérant ses victimes. Cependant, elle ne pardonne ni n'oublie la défaite, et les victimes comme les sauveteurs continuent d'être en danger tant qu'ils restent dans un rayon de 250 kilomètres autour de la Baie de la Glace Fissurée. Jäänainen peut frapper au moment où ils s'y attendent le moins, ou bien lorsqu'ils sont affaiblis par une tempête ou par une autre cause naturelle.

KARHUNKÄSI

Ce chasseur Lumimies de 25 ans est un peu une anomalie parmi son peuple. Marié à l'âge de 16 ans, son épouse a été tuée par un ours des neiges un mois plus tard. Depuis lors, Karhunkäsi n'a jamais pris d'autre épouse. La plupart des Lumimiehet auraient fini par laisser leur chagrin s'apaiser. Ce n'est pas le cas de Karhunkäsi, qui nourrit sa rage comme un fermier entretient son jardin, éliminant toutes les mauvaises herbes qui pourraient le dispenser de sa colère ou de sa tranquillité. Toujours prêt à aider ou à diriger une chasse à l'ours, Karhunkäsi se rase la tête avec un couteau bien aiguisé.

Karhunkäsi (La. "main d'ours") est appelé ainsi car il se bat avec des griffes d'ours enchantées. Il s'agit en fait de gants épais fabriqués à partir des pattes d'un grand ours. Ils s'adaptent bien à ses mains et lui permettent même de saisir une arme (mais à -10 BO). Les griffes naturelles ont été laissées en place, mais les gants ont été enchantés pour délivrer un Coup Critique à chaque attaque. Karhunkäsi tente d'abord de blesser grièvement un ours avec sa lance avant de l'achever avec ses griffes.

Karhunkäsi est plus grand que le Lumimies typique, mesurant près de 1,80 mètre. Son corps a de nombreuses cicatrices dues à ses rencontres avec des ours, mais il continue à les chasser sans se décourager. Il a tendance à être timide avec les étrangers (sauf s'ils vont à la chasse à l'ours, auquel cas il est plus qu'heureux de se joindre à eux). Certains villageois pensent que sa rage sans fin est malsaine. D'autres croient qu'il a sombré dans le monde des esprits et qu'il a perdu son jugement. Tous tiennent Karhunkäsi un peu à part des autres. Comme Karhunkäsi lui-même l'a dit un jour, "*Mon peuple est une mer, et je suis une île* ".

KARHUNKÄSI

***Niveau** : 10.*
***Race** : Lumimies.*
***Domicile :** Homela (Baie de la Glace Fissurée).*

Karhunkäsi dans JRTM
***PdC** : 101 **BO mêlée :** 40sp **BO projectiles** : 40lb **TA (BD)** : SL (20).*
***Profession JRTM :** Guerrier.*
***Carac. JRTM** : FO 89, AG 76, CO 91, IG 79, IT 98, PR 100.*
***Compétences JRTM** : Athlétisme : Ski 78, Survie dans la nature 87, Perception 45, Connaissance : Connaissance des ours 101, Pistage 98, Observation du Ciel 93, Filature/Dissimulations 65.*

Sorts JRTM (9 PPs) *: Connaissance de la Nature (3ème), Déplacement dans la Nature (3ème), Lois de la Nature (3ème), Protections (3ème), Lénifiants Spirituels (3ème).*

Karhunkäsi dans Rolemaster
PdC *: 101 BO mêlée : 40sp* ***BO projectiles*** *: 40lb* ***TA (BD)*** *: 6 (20).*
Profession RM *: Rôdeur.*
Carac. RM *: Ag 76, Co 91, Mé 83, Rs 77, AD 100, Em 83, In 98, Pr 100, Ra 76, Fo 89.*
Compétences RM *: Athlétisme (Gymnastique) : Ski 78, Conscience (Recherche) : Observation 45, Pistage 98. Savoir (Général) : Connaissance des ours 101. Extérieur (Environnement) : Survie dans la nature 87, Observation du Ciel 93. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 65, Filature 65.*
Sorts RM (27 PPs) *: Voie de la Nature (3ème), Voies de la Commotion (3ème), Voies du Mouvement (4ème), Murs Intérieurs (3ème), Lénifiants Spirituels (5ème).*

Les principaux objets de Karhunkäsi
Lance*. +10 BO, +20 projectiles ou BO lancés.*
Griffes d'ours*. Délivre 1d10 point de coups par griffe (x 5) ; +10 BO ; délivre un Coup Critique "D" par attaque réussie avec les 5 griffes. Lancez 1D100 pour déterminer le nombre de griffes qui frappent (01-20 = 1 griffe, 21-40 = 2 griffes, et ainsi de suite ; ajoutez un Coup Critique "D" aux dégâts pour 81-00).*
Chausses des Neiges de la Révélation des Chemins*. Permet au porteur d'utiliser n'importe quel sort de la liste Révélations des Chemins jusqu'au 10ème niveau.*

KONIHRABN LE VAGABOND

Plus d'un groupe d'aventuriers entrant en contact avec Konihrabn a été retrouvé massacré par les Orques et dépouillé de ses biens. Espion pour le Roi-Sorcier, Konihrabn se fait passer pour un trappeur et un marchand de fourrures. Il parcourt la Toundra des Troupeaux, s'aventurant au Nord jusqu'à la Contrée des Lacs et à l'Ouest jusqu'à la Baie de la Glace Fissurée. Sa tâche principale est d'explorer et de reconnaître le Forodwaith à la recherche d'espions hors de l'Arthedain, d'aventuriers ou de fauteurs de troubles (cette dernière catégorie comprenant à la fois les déserteurs Angmarim et les Lumimiehet qui s'élèvent contre le Roi-Sorcier). Konihrabn retourne à Carn Dûm chaque hiver pour faire un rapport complet de ses activités. Il est toujours à l'affût pour rallumer les vieilles querelles entre les Lumimiehet. Bien qu'il apprécie ces petits jeux désagréables, le fait de troubler la paix des Lumimiehet (et de les rendre méfiants et mal à l'aise vis-à-vis d'un Homme de l'Arthedain ou de tout autre "étranger" de passage) n'est qu'une tâche secondaire.

Né dans la ville-forteresse d'Angsûl en Angmar en l'an T.A. 1599, Konihrabn était un enfant fourbe et traître, et fut donc rapidement recruté au service du Roi-Sorcier puis formé comme espion à Carn Dûm. Grand et longiligne, avec des cheveux et des yeux sombres, il peut souvent passer pour un Dúnadan (tant qu'un véritable Dúnadan n'est pas à côté pour la comparaison). Konihrabn prétend être le fils d'un marchand ambulant qui a erré à travers l'Arthedain et le Rhudaur. Il affirme également être né dans l'En Udanoriath, entre Angmar et l'Arthedain. Il dit souvent : "*Je suis né en dehors des frontières de tout royaume ; par conséquent, je ne suis obligé envers aucun roi et aucune terre n'est ma maison*".

Konihrabn est capable d'éviter les conflits et de susciter la suspicion. Il peut sérieusement affecter le moral d'un groupe ou d'un village en lâchant une allusion ou une remarque énigmatique au bon moment. Choisissant un chasseur ou un aventurier qui s'absente pendant un certain temps et qui ne peut pas expliquer avec certitude où il se trouve, Konihrabn dit d'eux : "*J'aurais juré avoir vu ce type venir vers l'Ouest par le No-Man's Land quand j'y étais il y a quelque temps*" (si on lui demande ce qu'il faisait dans cette région, Konihrabn affirme qu'il se dirigeait vers le Sud pour échanger ses fourrures… "*Quoi d'autre* ?").

Konihrabn est un maître dans l'art des mauvais tours : il peut

gâcher de la nourriture, détacher des bateaux et les mettre à la dérive, voler des objets et les placer subrepticement dans le sac à dos de quelqu'un d'autre afin que la recherche de l'objet permette de découvrir le mauvais voleur, et ainsi de suite. Il a également la langue bien pendue et peut raconter une bonne histoire quand l'envie lui en prend. Il feint l'indifférence à l'égard de toute cause ou de tout royaume. Si le sujet est abordé, il ne prétend avoir qu'une connaissance limitée d'Angmar ("*Que des pièges, par là-bas. On dirait qu'il y a beaucoup d'Orques.*")

Note au MJ : *Pour les aventures se déroulant pendant la Guerre de l'Anneau ou au Quatrième Âge, Konihrabn peut être transformé en un demi-Orque élevé par Saroumane. Il erre seul, soit au service de Saroumane, soit comme un bandit avec ses propres plans diaboliques.*

KONIHRABN

Niveau *: 9.*
Race *: Angmarim (homme du Nord).*
Domicile *: Carn Dûm, erre au Talath Uichel.*

Konihrabn dans JRTM
PdC *: 92* ***BO mêlée :*** *30da* ***BO projectiles*** *: 50lb* ***TA (BD)*** *: SL (25).*
Profession JRTM : *Éclaireur.*
Carac. JRTM *: FO 77, AG 95, CO 76, IG 89, IT 72, PR 93.*
Compétences JRTM *: Comédie 98, Embuscade 61, Escalade 55, Influence : Corruption 86, Influence : Interrogation 67, Influence : Parole en public 78, Perception 45, Filature/Dissimulations 73, Pistage 65, Ruse 91.*
Sorts JRTM (54 PPs) *: Toutes les listes de sorts de Théurgie Libre jusqu'au 5ème niveau.*

Konihrabn dans Rolemaster
PdC *: 92* ***BO mêlée :*** *30da* ***BO projectiles*** *: 50lb* ***TA (BD)*** *: 6 (25).*
Profession RM *: Voleur.*
Carac. RM : Ag 95, Co 75, Mé 89, Rs 88, AD 91, Em 90, In 72, Pr 93, Ra 96, Fo 77.
Compétences RM *: Arts (actif) : Comédie 98. Athlétisme (Gymnastique) : Escalade 55. Conscience (Recherche) : Observation 45, Pistage 65. Influence : Corruption 86, Interrogation 67, Parole en public 78. Subterfuge (Attaque) : Embuscade 61. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 73, Filature 73, Ruse 91.*
Sorts RM (111 PPs) *: Connaissance de la Nature (3ème), Lois de la Confusion (3ème), Protection (3ème), Lénifiants Spirituels (5ème).*

Principaux objets de Konihrabn
Épée +25*.*
Bouclier +20*.*
Bague en ivoire. *Multiplicateur de PP x 3.*
Amulette de l'aile maléfique*. Il ne s'agit apparemment que d'une petite amulette bien sculptée représentant un corbeau noir commun. Le propriétaire peut appeler n'importe quel oiseau de nature maléfique (comme un sort d'invocation) pour effectuer une tâche. Les oiseaux gagnent un JR de 5ème niveau si on leur demande de se battre et, en cas de succès, s'envolent immédiatement. L'oiseau ne gagne pas ce JR si on lui demande d'accomplir une tâche plus simple, comme délivrer un message ou voler un petit objet. Konihrabn utilise l'amulette pour envoyer des messages aux Orques (ou aussi loin que Carn Dûm, si le message est suffisamment important).*
Bottes de Révélation des Chemins*. Permet au porteur d'utiliser n'importe quel sort de la liste Révélation des Chemins (jusqu'au 10ème niveau) 1 x/jour.*

LOSP'INDEL

Depuis la mort de K'elektor, son époux, dans l'Année des Dragons (T.A. 1545), Losp'indel (S. Losfinniel) dirige les Elfes des Neiges du Pays sans Terre. Au sommet du monde, baignée par le rayonnement éternel d'Helecthil, Losp'indel est la Dame de la cité de glace d'Helloth. Née à Cuiviénen, Losp'indel entreprit la marche vers l'Ouest des Eldar. Sur les rives de la rivière Anduin, elle abandonna le voyage et s'installa, avec beaucoup d'autres de ses semblables, dans Vert-Bois-le-Grand. C'est là que Losp'indel trouva l'amour avec son futur époux, et avec lui, ils menèrent leur peuple dans les Terres Désolées du Nord.

C'est Losp'indel qui, la première, maîtrisa le façonnage de la glace pour lequel les Elfes des Neiges sont réputés. C'est elle qui a conçu Helloth dans toute sa splendeur chatoyante et, bien qu'ils ne s'en souviennent plus vraiment, c'est Losp'indel qui a enseigné aux ancêtres Ystävät Talven la construction du premier pyöreä talo. Grâce à l'enchantement de la voix de Losp'indel et à la force délicate de ses doigts agiles, la glace et la neige sont transfigurées en formes belles et merveilleuses à voir, se conformant à sa volonté.

Les Elfes des Neiges disent que Losp'indel "*entend comme le Dragon*", car elle est subtile et rapide d'esprit, voyant beaucoup de choses derrière les mots. La Dame d'Helloth dépasse rarement les murs de sa cité, mais envoie des éclaireurs pour espionner le Pays sans Terre. Ainsi, les Elfes des Neiges rencontrent rarement le danger à leur insu. Losp'indel est toujours avide de nouvelles du Sud, et les voyageurs sont susceptibles de recevoir une audience dès qu'ils entrent dans les murs de sa ville. La maîtresse de Helloth interroge les visiteurs sur toutes sortes de choses, de l'histoire complète de leur famille à toutes les terres qu'ils ont parcourues. Bien qu'il s'agisse souvent d'une simple curiosité de la part de Losp'indel, ces questions sont le seul moyen de se tenir au courant des événements lointains.

La Dame de Helloth est belle, même selon les critères des Elfes des Neiges. Sa peau brille comme de l'ivoire poli, ses cheveux sont si clairs qu'ils rivalisent avec la neige blanche, ses yeux sont d'un vert océan profond et sombre. Contrairement à beaucoup de Lossidil, Losp'indel est submergée de tristesse, déchirée entre l'amour de son peuple et son désir d'être réunie avec son époux en Aman. Le combat intérieur de Losp'indel reste en elle jusqu'à la fin de cet âge, lorsqu'elle s'abandonne enfin à l'appel de son cœur et part vers l'Ouest.

LOSP'INDEL

Niveau *: 27.*
Race *: Elfe des Neiges.*
Domicile : *Helloth, au Pays sans Terre.*

Losp'indel dans JRTM
PdC *: 144* ***BO mêlée :*** *90sp* ***BO projectiles*** *: 40da* ***TA (BD)*** *: Non (80).*
Profession JRTM : *Animiste.*
Carac. JRTM *: FO 79, AG 96, CO 87, IG 97, IT 102, PR 95.*
Compétences JRTM *: Arts : Poésie 89, Arts : Chant 98, Arts : Sculpture de glace 240, Arts : Méthodes de construction de glace 230, Connaissance : Histoire des Fabricant de Perles 70, Connaissance : Histoire des Dragons 75, Connaissance : Histoire des Noldor 50, Connaissance : Histoire des Teleri 100, Perception 89, Lecture des runes 98, Utilisation d'objets 105.*
Sorts JRTM (108 PPs) *: Toutes les listes de Théurgie Libre et d'Animiste jusqu'au 10ème niveau.*

Losp'indel dans Rolemaster
PdC *: 144* ***BO mêlée :*** *90sp* ***BO projectiles*** *: 40da* ***TA (BD)*** *: 1 (80).*
Profession RM *: Animiste.*
Carac. RM *: Ag 96, Co 87, Mé 95, Rs 97, AD 96, Em 94, In 102, Pr 95, Ra 96, Fo 79.*
Compétences RM *: Arts (actif) : Chant 98. Arts (passif) : Poésie 89, Sculpture de glace 240. Conscience (Recherche) : Observation 89. Perception du pouvoir : Concordance 105, Lecture des Runes 98. Technique/Métier (Professionnel) : Méthodes de construction de glace et architecture 230. Savoir (Général) : Histoire des Teleri 100, Histoire des Noldor 50, Histoire des Fabricants de Perles 70. Savoir (Obscur) : Connaissance des Dragons 75.*
Sorts RM (173 PPs) *: Tous les sorts de Théurgie Libre jusqu'au 15ème niveau et les listes d'Animistes jusqu'au 25ème niveau.*

Principaux objets de Losp'indel
K'ellekk (Los. "Lance de givre"). *Cette longue arme bleu argenté possède un BO de +30 et délivre un Coup Critique de Froid "D" par attaque réussie. De plus, la lance permet à son porteur d'utiliser tous les sorts des Lois du froid (jusqu'au 10ème niveau) 1 x/jour.*
Bâton de l'éclair de glace*. Le bâton a 78 charges restantes.*
Anneau de protection contre les éléments*. Ce simple anneau en argent ajoute +50 aux DD et JR contre toutes les attaques d'eau, de feu, de glace ou d'autres éléments dirigés contre le porteur.*
Armure d'ivoire*. Cette armure d'ivoire sculptée de manière exquise ajoute +75 au BD et permet à son porteur d'utiliser n'importe quel sort de la liste Main Essentielle jusqu'au 10ème niveau, 2x/jour.*

NESTADOR

Maître de la Loge de l'Éveil et Seigneur des Rêves des Irmohildi, Nestador dirige les Noldor dans leur quête ancestrale pour purifier les Terres du Nord du mal de Morgoth. Réfugié d'Eregion, Nestador est né dans les Terres Immortelles. Il a rejoint son peuple rebelle lors de leur tragique marche mortelle à travers l'Helcaraxë vers la Terre du Milieu, servant la maison de Finrod Felagund, son seigneur. Bien qu'il ait survécu à la ruine de Nargothrond et à l'immersion du Beleriand, Nestador ne voulut pas retourner en Aman, car au Lindon, après le cataclysme de la Guerre de la Grande Colère, il retrouva son amour, Lothwen de Gondolin. Ensemble, ils choisirent de rester en Terre du Milieu, se joignant à la maison de Galadriel, la sœur de Finrod, et la suivirent en Eregion.

Bien que le destin l'ait placé au service du Maître des Visions,

la première dévotion de Nestador fut plutôt donnée à Estë, la femme d'Irmo. Près du lac ombragé de Lórellin, Nestador écoutait aux pieds de la Valië. Avec la fougue de sa jeunesse, il buvait ses paroles lorsqu'elle lui enseignait sur la guérison des blessures et des fatigues. Il n'y avait guère besoin d'une telle compétence à cette époque, mais Nestador était prévoyant et percevait déjà les graines de la discorde que Melkor semait parmi les Noldor, même s'il ne discernait pas qui en était l'auteur.

L'art de Nestador l'a accompagné jusqu'en Terre du Milieu, où sa main guérisseuse a acquis une puissance. On disait que tant qu'il restait le moindre signe de vie, Nestador pouvait rendre au corps sa pleine santé. Elrond le Demi-Elfe devint le disciple de Nestador au Lindon et, plus tard, fut réputé être son égal. Mais Elrond resta au Lindon aux côtés de Gil-galad lorsque Nestador partit vers l'Est en Eriador, et leurs chemins ne se croisèrent plus jamais.

Dans les années paisibles de l'Eregion, Nestador trouva une âme sœur en Óleth, fille de Thilgon. Bien qu'elle ne soit qu'une jeune fille aux yeux des Noldor immortels, Nestador a reconnu dans les yeux bleus et clairs d'Óleth le don de prophétie des Fëaturi. Nestador et Óleth partageaient la qualité de posséder des dispositions particulières (mais pas inédites), car parmi les Eldar, les arts de la guérison étaient plus développés par les femmes, tandis que les hommes étaient plus souvent enclins à poursuivre la quête de vision. Touché par Irmo ou Estë, chacun donna de la sagesse à l'autre et en tira une force telle que beaucoup craignaient que leur relation amicale ne se dégrade l'amour entre Nestador et Lothwen. Pourtant, rien n'a assombri leur amour, et Lothwen, sage parmi les sages, dit : "Ne dites pas de mal de cette amitié. De grandes destinées attendent Óleth et mon époux aussi. Laissez-les partager les dons qu'Ilúvatar a allumés en eux, tant qu'il en est encore temps."

Les paroles de Lothwen se sont avérées plus prophétiques que n'importe quelle prédiction d'Óleth. En effet, si la fille de Thilgon n'avait pas bénéficié des conseils de Nestador pour développer ses talents de visions, le Cuiviémar n'aurait peut-être jamais vu le jour. De même, si Nestador n'avait pas participé à sa création, la Loge de l'Éveil n'aurait peut-être pas survécu à la mort prématurée d'Óleth, et les larmes de Yavanna pour la Terre Souillée auraient été versées en vain (*pour le récit complet de l'évasion de Nestador, de la chute de l'Eregion, de la découverte par Óleth du sanctuaire d'Uichith, de sa fondation du Cuiviémar et de sa mort entre les mâchoires d'un Dragon, voir chapitre 3.3*).

Les réfugiés d'Eregion avaient à peine établi la Loge de l'Éveil qu'ils furent privés de leur chef. Prévoyant sa mort imminente, Óleth nomma Nestador Maître du Cuiviémar à sa place.

"*Ne pleure pas pour moi, maître et ami, plus cher à mes yeux que la vie elle-même*", lui dit-elle. "*Bientôt mon esprit devra quitter les terres où je suis née, à la recherche des jardins de Lórien et de la belle Lórellin dont l'image hante mes rêves. Mais toi, Nestador, tu dois rester en Terre du Milieu pour accomplir la quête que Thilgon, mon père, a entreprise, le rêve pour lequel Lindor s'est sacrifié. Rappelle-toi Lindor au sommet de la montagne, comment tu as refusé de l'abandonner au démon du vent, comment je t'ai retenu ! N'ai-je pas compris alors que cette heure viendrait, et que toi seul pouvais diriger le Cuiviémar ? Ne t'ai-je pas accompagné, toi, le vaisseau choisi par Irmo, avec tout ce qu'il m'a accordé ? Tu es le gardien des larmes de Yavanna. Veille sur elles jusqu'à ce qu'elles aient guéri cette Terre*."

Nestador ne comprit pas les dernières paroles d'Óleth, et plus de trois millénaires et demi s'écoulèrent avant que le messager de Yavanna ne vienne en révéler la portée ; mais après avoir pleuré la mort d'Óleth et repoussé les Drakes des Ered Úmarth, Nestador et son épouse reconstituèrent le Cuiviémar, elle devenant la massánië des Yavannildi et lui l'olostar des Irmohildi. Depuis ce jour, ils s'efforcent ensemble d'accomplir les projets de la Lórien et du Kementári pour sauver la Terre Souillée.

NESTADOR

***Niveau** : 46.*
***Race** : Noldo.*
***Domicile :** les Brumes Éternelles.*

Nestador dans JRTM
***PdC** : 235 **BO mêlée :** 160ss **BO projectiles** : 80da **TA (BD)** : Non (45).*
***Profession JRTM :** Animiste.*
***Carac. JRTM** : FO 89, AG 98, CO 96, IG 99, IT 102, PR 105.*
***Compétences JRTM** : Lecture des runes 155, Utilisation d'objets 150, Perception 125, Général : Premiers soins 174, Méditation 122, Connaissance des soins 185, Connaissance des herbes 130, Connaissance des plantes 118, Religion noldorine 107.*
***Sorts JRTM (436 PPs)** : Toutes les listes de sorts de Théurgie Libre, d'Essence Libre et d'Animiste jusqu'au 10ème niveau.*

Nestador dans Rolemaster
***PdC** : 235 **BO mêlée :** 160ss **BO projectiles** : 80da **TA (BD)** : 1 (45).*
***Profession RM** : Guérisseur.*
***Carac. RM** : Ag 98, Co 96, Mé 99, Rs 99, AD 97, Em 94, In 102, Pr 105, Ra 99, Fo 89.*
***Compétences RM** : Conscience (recherche) : Observation 125. Savoir (Général) : Connaissance de la flore 118, Religion noldorine 107. Savoir (technique) : Connaissance des soins 185, Connaissance des herbes 130. Perception du pouvoir : Concordance 150, Lecture des Runes 155. Contrôle de soi : Méditation 122. Technique/Métier (Général) : Premiers soins 174, Seconds soins 161.*
***Sorts RM (898 PPs)** : Toutes les listes de Théurgie Libre, d'Essence et de Mentalisme jusqu'au 25ème niveau et les listes de Guérisseur jusqu'au 30ème niveau.*

Capacités spéciales de Nestador
***Prévoyance**. Nestador reçoit occasionnellement des images du futur qui prennent la forme de vagues visions, de phrases cryptiques, de rêves ou de sensations de malheur concernant un événement, un lieu ou une personne en particulier. Nestador peut tenter d'utiliser délibérément cette capacité, obtenant quelques informations dans 30 % des cas, mais le plus souvent, il attend simplement que les images se manifestent. **RM** : Cette capacité est représentée (en partie) par l'utilisation de la liste des Voies Communautaires. Les divers sorts de rêve et autres ne sont pas déclenchés pendant le sommeil (puisque les Elfes ne dorment pas comme les mortels) mais par une méditation rituelle délibérée. La pratique de cette discipline est commune à tous les Irmohildi.*
***Aura d'Aman**. Nestador est né à Tirion en Eldamar, dans la lumière des Deux Arbres, et a marché avec les Valar dans sa*

jeunesse. Les effets de cette expérience sont encore visibles pour ceux qui sont sensibles à ces choses. Son héritage a renforcé la puissance native de son esprit, se manifestant par une plus grande prouesse et beauté spirituelle et physique. Son corps lui-même semble presque briller, et s'il est vu depuis le monde des ombres, il apparaît comme un être d'où émane une lumière blanche. Nestador peut dévoiler ce pouvoir quand il le souhaite, révélant cette aura lumineuse et rendant son pouvoir manifeste. Cela sert à intimider ses adversaires, qui doivent faire un JR contre le niveau de Nestador ou subir -25 aux attaques contre lui. Contre les morts-vivants, cette aura a un effet double (-50).

Principaux objets de Nestador

***Anneau de guérison**. L'anneau est un multiplicateur de PP x2 et permet au porteur de lancer 4 x/jour Soins I, et 1 x/jour Soins V.*

***Potions**. Nestador prépare un certain nombre de potions de guérison, qui comprennent toutes les Voies Du Sang, des Os et des Muscles, des Organes et les listes de Purification. Nestador possède également des potions de Résistance aux éléments et de Sustentation personnelle. Si nécessaire, il peut créer une potion de pratiquement n'importe quel autre sort des listes Théurgie Libre ou Animiste.*

***Coffre de préservation des herbes**. Toutes les plantes ou herbes médicinales placées dans ce petit coffre en bois sculpté (30cm x 30cm x 60cm) sont conservées indéfiniment à leur pleine puissance jusqu'à leur utilisation.*

***Bol de renforcement des herbes**. Toutes les herbes ou plantes médicinales préparées dans ce petit bol en argent finement gravé voient leurs propriétés curatives doublées.*

PITÄÄ KALASTA

Pitää Kalasta (La. "aime le poisson") incarne l'idéal du Merimetsästäjä : tietäjä de son heimo (le clan Merilintu) et parfois de tout son iceberg, un jääsilmä de longue expérience et un membre respecté du Valaskalan Palvonta. Le chasseur de baleines mesure 1,70 m, a les cheveux blonds jusqu'aux épaules et des muscles trapus mais très prononcés. Ses yeux sont bleus comme la glace, bien ouverts, lui donnant un air honnête. Pitää Kalasta n'a pas une once de ruse, et il est très difficile de le tromper (-50 à toutes les compétences de subterfuge). Pour cette raison, les Merimetsästäjät de Pohjoinen Tähti choisissent souvent Pitää Kalasta pour traiter avec les étrangers.

Un marchand du Sud en visite a dit un jour de lui : *"Si vous mentez à Pitää Kalasta, il peut vous transpercer du regard comme si vous étiez fait de glace transparente"*.

Un dicton de son heimo dit *que "Si Pitää Kalasta a confiance en vos paroles, vos paroles sont vraies"*. Cela provoque une certaine jalousie parmi les autres heimot, car les meilleures affaires semblent aller à son heimo.

Bien que Pitää Kalasta habite avec son épouse et ses trois enfants à Pohjoinen Tähti, il aime aussi visiter d'autres grands icebergs et est connu de tous les Merimetsästäjät. Il se joint rarement aux chasses intérieures, préférant la baleine et le poisson à l'élan, au renne ou au phoque. Cependant, c'est un bon chasseur et, si nécessaire, il se joindra à un groupe de chasseurs en direction de la toundra.

PITÄÄ KALASTA

***Niveau** : 10.*
***Race** : Merimetsästäjä.*
***Domicile :** Pohjoinen Tähti à La Baie du Berceau des Icebergs.*

Pitää Kalasta dans JRTM

***PdC** : 121 **BO mêlée :** 40sp **BO projectiles** : 20da **TA (BD)** : SL (20).*
***Profession JRTM :** Guerrier.*
***Carac. JRTM** : FO 100, AG 87, CO 99, IG 76, IT 81, PR 99.*
***Compétences JRTM** : Manipulation des bateaux 93, Architecture: Construction de glace 97, Arts : Travail de la glace/ sculpture 96, Survie dans la nature 87, Influence : Diplomatie 101, Influence : Parole en public 78, Influence : Commerce 87, Connaissance : Connaissance des Baleines 107, Perception 70, Observation du Ciel 98, Filature/Dissimulations 78, Pistage 71.*
***Sorts JRTM (30 PPs)** : Connaît toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 3ème niveau.*

Pitää Kalasta dans Rolemaster

***PdC** : 121 **BO mêlée :** 40sp **BO projectiles** : 20da **TA (BD)** : 6 (20).*
***Profession RM** : Guerrier.*
***Carac. RM** : Ag 88, Co 99, Mé 76, Rs 77, AD 98, Em 80, In 81, Pr 99, Ra 86, Fo 100.*
***Compétences RM** : Athlétisme (Endurance) : Aviron 93. Conscience (Recherche) : Observation 70, Pistage 71. Arts : Construction de glace 97, Travail de la glace / sculpture 96. Influence : Diplomatie 101, Parole en public 78, Commerce 87. Savoir (Général) : Connaissance des baleines 107. Extérieur (Environnement) : Survie dans la nature 87, Observation du Ciel 98. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 78, Filature 78. Technique/Métier (Général) : Voile 93.*
***Sorts RM (63 PPs)** : Connaît toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 3ème niveau.*

Principaux objets de Pitää Kalasta

***Couteau runique**. +10 BO et permet à son propriétaire de lancer des sorts de Marche sur l'eau et de Course sur l'eau.*

***Jeton de mouette**. Permet au porteur d'invoquer une mouette pour envoyer des messages, transporter de petits objets ou faire office d'éclaireur.*

***Harpon du culte**. Utilisé uniquement par les adeptes du Valaskalan Palvonta, il s'agit d'une arme à l'allure vicieuse, dotée d'une large tête en ivoire à plusieurs arêtes et aux dents de scie, montée sur un manche en os de baleine. C'est une arme de +20 BO, mais elle a un BO de +50 contre les baleines (y compris les Baleines Démoniaques), délivrant un Coup Critique de Perforation "D" par attaque réussie contre n'importe quelle cible.*

***Bottes de glace**. +50 à la compétence Grimper lorsque le porteur grimpe sur la glace ; permet au porteur de marcher sur la glace (même glissante) comme s'il utilisait un sort d'équilibre (+50 à toutes les Manœuvres Dynamiques). Les bottes protègent également les pieds du porteur du froid comme un sort de Résistance au froid.*

RAUDABERN

Raudabern est le chef des Berninga du Forodwaith, résidant dans la forteresse de Ligr Wodaize Berne dans la Contrée des Lacs. Raudabern et sa famille n'ont jamais pardonné aux Lumimiehet la trahison qui a entraîné l'incendie de leur ancienne maison par les soldats du Roi-Sorcier. Pour cette raison, Raudabern a peu de relations avec les Lossoth qui cohabitent avec son peuple dans le Järvimaa, préférant commercer avec les Umli sur les rives orientales de la Mer Abandonnée, ou avec les Nains qui vivent plus à l'Est. Raudabern a peu d'espoir de récupérer un jour son manoir perdu tant que le Roi-Sorcier règne sur Angmar. En attendant, il fait ce qu'il peut pour harceler son ennemi : les patrouilles Angmarim qui osent fouler les rives boisées du Lac de l'Ours reviennent rarement, et Ligr Wodaize Berne est devenu synonyme de peur et de sombre destin parmi les Angmarim.

Raudabern est un époux et un père dévoué, qui ne laisse passer aucune offense à sa famille, même mineure. La fille de Raudabern, Isarnabloma, est en train de devenir une puissante guerrière à part entière, tandis que son jeune fils, Sprautabern, montre tout ce qu'il faut pour être doué du mystérieux pouvoir de changer de peau. Raudabern lui-même est un géant (il mesure près de 2 mètres et pèse plus de 150 kilos). Ses cheveux roux brillants (qu'il porte courts) se tiennent raides. Dans la bonne lumière, ils donnent au Bernin l'impression d'être couronné d'un halo rougeâtre.

Au combat, Raudabern est terrifiant, et se laisse facilement entraîner dans une rage berserk. Armé d'une grande hache double, il abat ses ennemis comme un bûcheron abat des arbres. Les Orques sont connus pour lâcher leurs armes et fuir la bataille lorsqu'ils sont confrontés à la "Terreur aux cheveux rouges". En tant que stratège, cependant, Raudabern n'est pas fiable. L'attaque directe n'est jamais sa spécialité, et tout adversaire adoptant des tactiques plus subtiles pourrait facilement attirer Raudabern et ses guerriers à découvert et les attaquer. En revanche, lorsqu'il défend la forteresse en bois de Ligr Wodaize Berne, Raudabern est tenace et ingénieux. C'est alors souvent lui qui feint de s'affaiblir, attirant son ennemi vers sa perte.

RAUDABERN

Niveau *: 17.*
Race *: Berning.*
Domicile : *Ligr Wodaize Berne sur le Lac de l'Ours.*

Raudabern dans JRTM
PdC *: 147* ***BO mêlée :*** *90ba* ***BO projectiles*** *: 60ha* ***TA (BD)*** *: Non (50).*
Profession JRTM : *Guerrier.*
Carac. JRTM *: FO 100, AG 73, CO 86, IG 74, IT 76, PR 90.*
Compétences JRTM *: Embuscade 68, Développement Corporel 147, Grimper 97, Architecture : Construction en bois 97, Arts : Travail du bois, sculpture 96, Survie dans la nature 87, Filature/Dissimulations 78.*
Sorts JRTM (51 PPs) *: Connaît toutes les listes de sorts d'Essence Libre jusqu'au 3ème niveau.*

Raudabern dans Rolemaster
PdC *: 147* ***BO mêlée :*** *90ba* ***BO projectiles*** *: 60ha* ***TA (BD)*** *: 1 (50).*
Profession RM *: Guerrier.*
Carac. RM *: Ag 73, Co 86, Mé 88, Rs 70, AD 90, Em 76, In 76, Pr 90, Ra 72, Fo 100.*
Compétences RM *: Athlétisme (Gymnastique) : Escalade 97. Développement Corporel 105. Arts : Construction en bois 97, Travail du bois/ sculpture 96. Extérieur (environnement) : Survie dans la nature 87. Subterfuge (Attaque) : Embuscade 68, Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 78, Filature 78.*
Sorts RM (97 PPs) *: Connaît toutes les listes de sorts d'Essence Libre jusqu'au 3ème niveau.*

Capacités spéciales de Raudabern
Raudabern n'a pas la capacité de prendre la forme d'un ours, mais il a une affinité particulière avec la plupart des animaux. Il peut localiser, invoquer, parler avec et se lier d'amitié avec les animaux à volonté. Le MJ doit traiter ces capacités de la même manière que la liste de sorts d'Animiste Maîtrise des animaux.

Principaux objets de Raudabern
Dwergaquizyos (For. "Haches naines")*. Ces deux haches ont été façonnées par les Nains des Collines de Fer spécialement pour Raudabern. La première est une grande hache à double tête +30 BO, une arme lourde de 5 kilos aux bords tranchants comme des lames de rasoir qui donne un Coup Critique supplémentaire "C" par attaque réussie. De conception et de fabrication magnifiques, sa tête en acier poli est gravée de motifs géométriques complexes centrés sur le nom de Raudabern écrit en Angerthas. La seconde hache est une hache à 1 main plus petite et bien équilibrée de +15BO qui ajoute +20 BO Projectiles lorsqu'elle est lancée.*
Pommade enchantée*. Raudabern se protège au combat avec une pommade magique qu'il applique sur la peau. Il protège tout son corps comme une armure de cuir rigide.*

STRIUK'IR

Striuk'ir (S. Rhíchir) est un Elfe des Neiges de Helloth qui erre souvent dans le Forodwaith, trouvant la ville de sa naissance trop étroite pour sa nature agitée. Élevé dans le froid absolu depuis son enfance, Striuk'ir n'a pas son pareil pour survivre à la dureté et à l'amertume de la ville. Striuk'ir est toujours le chasseur des créatures maléfiques de Morgoth et cherche à débarrasser le Nord de ces immondices afin que les peuples libres puissent parcourir sans crainte cet immense territoire. Il a visité les Brumes Éternelles mais, comme la ville où il est né, il la trouve trop étroite. Le cœur de Striuk'ir ne trouve le bonheur que dans les paysages enneigés sous les étoiles.

Lorsqu'il voyage en compagnie d'autres races, Striuk'ir oublie parfois que tous ne peuvent pas résister au froid comme lui, continuant à avancer alors que les Hommes, les Nains, les Hobbits ou même les autres Elfes sont sur le point de mourir. Il trouve remarquable que d'autres soient affectés aussi sévèrement par le temps, et peut refuser de servir de guide à ces personnes. Striuk'ir n'est pas arrogant en ce qui concerne son affinité exceptionnelle avec le froid, il le considère avec une attitude terre à terre.

Comme tous les Elfes des Neiges, Striuk'ir a le teint pâle. Ses cheveux sont longs et blancs comme l'argent avec des touches d'or, tandis que ses yeux brillants sont bleu-vert.

STRIUK'IR

***Niveau** : 18.*
***Race** : Elfe des Neiges.*
***Domicile :** Vagabond dans le Forochel.*

Striuk'ir dans JRTM
***PdC** : 146 **BO mêlée :** 100sp **BO projectiles** : 120lb **TA (BD)** : SL (50).*
***Profession JRTM :** Barde.*
***Carac. JRTM** : FO 90, AG 87, CO 93, IG 81, IT 95, PR 99.*
***Compétences JRTM** : Embuscade 89, Arts : Sculpture sur glace 85, Arts : Poésie 87, Arts : Chant 82, Athlétisme : Ski 89, Premiers soins 77, Perception 90, Lecture des runes 78, Observation du Ciel 97, Filature/Dissimulations 92, Pister 89, Utilisation d'objets 69.*
***Sorts JRTM (36 PPs)** : Connaît toutes les listes de Barde jusqu'au 10ème niveau et toutes les listes d'Essence Libre jusqu'au 5ème niveau.*

Striuk'ir dans Rolemaster
***PdC** : 146 **BO mêlée :** 100sp **BO projectiles** : 120lb **TA (BD)** : 6 (50).*
***Profession RM** : Barde.*
***Carac. RM** : Ag 88, Co 93, Mé 80, Rs 82, AD 90, Em 85, In 95, Pr 99, Ra 87, Fo 90.*
***Compétences RM** : Arts (actif) : Chant 82. Arts (passif) : Sculpture sur glace 85, Poésie 87. Athlétisme (Gymnastique) : Ski 89. Conscience (Recherche) : Observation 90, Pistage 89. Extérieur (Environnement) : Observation du Ciel 97. Perception du pouvoir: Concordance 69, Lecture des Runes 78. Subterfuge (Attaque) : Embuscade 89. Subterfuge (Furtif) : Dissimulations 92, Filature 92. Technique/Métier (Général) : Premiers soins 77.*
***Sorts RM (79 PPs)** : Connaît toutes les listes de Barde jusqu'au 16ème niveau et toutes les listes d'Essence Libre jusqu'au 5ème niveau.*

Principaux objets de Striuk'ir
***Askku (Los. "Arc en os")**. Arc +30 BO sculpté dans un seul morceau d'ivoire d'un blanc pur. Il permet à son porteur d'utiliser n'importe quel sort de Maîtrise de la détection 1 x/jour.*
***Lostill (Los. "Pic enneigé")**. +25 au BO et au BD. Il a été forgé aux Brumes Éternelles avec une tête de lance en or blanc dur et trempé et une tige en acier blanc argenté. Sa tête est aiguisée comme un rasoir, délivrant un Coup Critique "C" par attaque réussie. En hiver, elle délivre également un Coup Critique de Froid "A" supplémentaire (l'effet normal d'une lance en métal solide par temps glacial). Quiconque saisit la lance à mains nues en hiver subit immédiatement 2d10 points de coups de gelure aux doigts, et d'autres peuvent être obligés d'arracher ou de couper les mains de la victime pour les libérer du métal gelé.*
***Anneau de Détection**. Permet au porteur d'utiliser n'importe quel sort de la liste de Maîtrise de la détection jusqu'au 10ème niveau.*

VANHA ÄITISAVU

Vanha Äitisavu (La. "Vieille Mère qui Fume") est une spirite qui erre sur les rives Nord de la Baie de la Glace Fissurée. Son nom ne provient pas des arts des spirites, mais de sa maîtrise du fumage et de la salaison des viandes de toutes sortes. Sa viande de phoque est réputée dans toute la baie. Les baleiniers du Cardolan l'apprécient beaucoup, et tous les Jäämiehet de la baie savent qu'un échange de troc peut toujours être adouci si quelques grandes lamelles de viande séchée de Vanha Äitisavu sont ajoutées au marché. La Vieille Mère qui Fume est vraiment âgée, ayant connu 210 hivers ; pourtant, elle est robuste et résistante, et ne montre guère de signes de vieillesse, si ce n'est son visage et ses mains ridés et usés par le temps. Elle peut fatiguer les jambes d'hommes qui ont un dixième de son âge.

Au cours de sa vie, Vanha Äitisavu a eu huit enfants de trois maris, qui sont tous vivants. Ses nombreux petits-enfants vieillissent, mais ses innombrables arrière-petits-enfants ont maintenant leur propre progéniture dans des villages tout autour de la Baie de la Glace Fissurée, ce qui fait qu'elle est la bienvenue partout où elle va. Vanha Äitisavu attribue sa longue vie à la faveur du Monde des Esprits, bien qu'elle soit en réalité le résultat de son ascendance à moitié Arthedain. Le père de Vanha Äitisavu, un noble guerrier de la maison Eldanarya de l'Arthedain, s'est perdu dans un blizzard sur le Rammas Forod et a été sauvé par sa future mère. Vanha Äitisavu ne le connut jamais, car il retourna dans son pays avant sa naissance et périt peu après avec toute sa maison lors de la seconde guerre du Nord contre Angmar (T.A. 1408-1410). Le seul témoignage de la lignée de Vanha Äitisavu est une petite amulette en argent portant le blason d'Eldanarya, que sa mère lui a transmise.

Vanha Äitisavu a grandi dans le village de sa mère où, à l'adolescence, elle est devenue apprentie chez une spirite Lumimies. Après avoir terminé sa formation, elle a commencé à voyager. Vanha Äitisavu n'a pas de village d'origine, mais voyage de Ruskea Vene jusqu'à la pointe Sud de Rast Losnaeth : elle soigne, arbitre les conflits et enseigne les voies des spirites à toute femme prometteuse. Bien qu'elle ait été la tutrice de plusieurs jeunes adeptes autour de la baie, elle n'a jamais eu d'apprentie, bien que beaucoup l'aient supplié.

Vanha Äitisavu ne sait rien du destin de la maison de son père, et quiconque reconnaît le noble écusson de son amulette aura du mal à convaincre Vanha Äitisavu de son héritage aristocratique. Pourtant, si elle pouvait être persuadée de faire valoir ses droits à la Cour Royale de l'Arthedain, sa vie s'en trouverait changée. L'amulette et l'histoire du sauvetage d'un chevalier Arthedain par sa mère seraient acceptées comme preuve que Vanha Äitisavu est la dernière héritière survivante du domaine d'Eldanarya, donnant droit à la henkinimittäjä et à sa descendance directe à tous les biens de cette maison et à toutes les richesses produites au fil des ans.

Cependant, les maisons nobles qui profitent des possessions d'Eldanarya (en particulier les puissantes maisons de Tarmëa et d'Eketya) contesteraient une telle revendication. Ils crieraient au complot, diraient que cette affaire a été créée de toutes pièces par les autres maisons de l'Arthedain qui souhaitent réduire leur pouvoir et leur influence. En parallèle, les Tarmëar et les Eketyar pourraient envoyer des sbires vers le Nord pour voler l'amulette Eldanarya à Vanha Äitisavu, écartant ainsi sa revendication. Certains membres peu recommandables pourraient même proposer l'assassinat de la spirite…

VANHA ÄITISAVU

***Niveau** : 12.*
***Race** : Dúnadan/Lumimies.*
***Chez moi** : Se promène sur les rives de la Baie de la Glace Fissurée.*

Vanha Äitisavu dans JRTM
***PdC** : 125 **BO mêlée :** 90sp **BO projectiles** : 30da **TA (BD)** : RL (40).*
***Profession JRTM :** Animiste.*
***Carac. JRTM** : FO 74, AG 78, CO 99, IG 94, IT 108, PR 98.*
***Compétences JRTM** : Maîtrise des animaux 58, Athlétisme : Ski 87, Maniement de bateaux 60, Arts : Cuisine 150, Sorts dirigés : Éclair Choquant 121, Premiers soins 97, Survie dans la Nature 102, Influence : Diplomatie 98, Connaissance : Histoire des Lumimiehet 87, Perception 102, Lecture des runes 84, Filature/Dissimulations 71, Pistage 101, Utilisation d'objets 92, Observation du Ciel 103, Ruse 89.*
***Sorts JRTM (48 PPs)** : Toutes les listes de sorts de Théurgie Libre et d'Animiste au niveau 10.*

Vanha Äitisavu dans Rolemaster
***PdC** : 125 **BO mêlée :** 90sp **BO projectiles** : 30da **TA (BD)** : 12 (40).*
***Profession RM** : Animiste.*
***Carac. RM** : Ag 78, Co 99, Mé 95, Rs 94, AD 95, Em 96, In 108, Pr 98, Ra 78, Fo 74.*
***Compétences RM** : Athlétisme (Gymnastique) : Ski 87. Conscience (Recherche) : Observation 102, Pistage 101. Arts : Cuisine 150. Sorts dirigés : Éclair de Choc 121. Influence : Diplomatie 98. Savoir (Général) : Histoire des Lumimiehet 87. Extérieur (Animal) : Maîtrise des animaux 58. Extérieur (Environnement) : Survie dans la Nature 102, Observation du Ciel 103. Perception du pouvoir : Concordance 92, Lecture des Runes 84. Subterfuge (Furtivité) : Dissimulations 71, Filature 71, Tromperie 82. Technique/Métier (Général) : Premiers secours 97, Voile 60.*
Sorts RM (104 PPs) : Toutes les listes de sorts de Théurgie Libre et d'Animiste jusqu'au 12ème niveau.

Principaux objets de Vanha Äitisavu
***Lance de transpercement**. +20 BO, délivre un Coup Critique de Perforation "C" à chaque attaque et double les dégâts contre les Drakes de Glace.*
***Boucle d'oreille de l'ours**. +20 au BD et permet au porteur d'invoquer et de se lier d'amitié avec n'importe quel ours.*
***Couteau runique**. +10 BO Mêlée, +20 BO projectiles et de jet, et est un ajout de sorts de +3.*
***Amulette Eldanarya**. Cette amulette en argent porte le fier et noble blason de la Maison Eldanarya. Elle ajoute +5 à la Présence et +10 à toutes les compétences d'Influence.*

10.0 ARTÉFACTS DE POUVOIR

Le Cap du Forochel possède de nombreux sites anciens en lien avec le pouvoir de Morgoth, où des artefacts maléfiques et des magies malfaisantes ont été autrefois conçus. Pour contrer ses maléfices, Yavanna et ses fidèles noldorins ensemencent la Terre Souillée avec le pouvoir mystique des eridh echui et des arbres cembereth qui en sont issus, toujours à la recherche des yavanníri cachés. Dans le Grand Nord, les Elfes des Neiges d'Helloth façonnent la glace elle-même avec leurs enchantements, créant des œuvres magnifiques d'une grande puissance sous le rayonnement éternel d'Helecthil.

Les races mortelles du Forodwaith utilisent également des artefacts magiques. Les forgerons Umli, imitant leurs ancêtres Nains, manient des outils enchantés dans leurs forges, tandis que les spirites et les sages parmi les Ystävät Talven gravent leurs couteaux rituels avec des runes issues d'un pouvoir ancien. Même un vagabond occasionnel des Terres Désolées du Nord peut, en passant devant une ruine à moitié enterrée du peuple oublié des "Fabricants de Perles", tomber par hasard sur une mystérieuse perle magique aux vertus inconnues.

Le chapitre suivant présente une liste alphabétique de certains des artefacts les plus connus que l'on peut trouver dans le Nord. L'accessibilité de ces objets varie en fonction du contexte culturel dans lequel on cherche à les utiliser. Les lances et les boucles d'oreilles que possèdent les Ystävät Talven sont des totems personnels qui nécessitent des cérémonies spéciales avant d'être transmis. D'autres objets enchantés, en particulier ceux qui ont un grand pouvoir et une importance significative, sont généralement la propriété du village ou de l'heimo, et nécessitent la permission des anciens ou d'un viisas avant de pouvoir être utilisés.

CEMBERETH

(S. "Reine de la Terre", pl. Cemberethath)

" Certains l'ont vue comme un arbre dressé vers le ciel, couronné par le soleil, ses branches déversaient une rosée d'or sur la terre stérileaussitôt couverte par le blé en herbe…"

Le Silmarillion.

Le cembereth est un arbre sacré pour Yavanna, la Maîtresse de la Terre (son nom est la forme sindarine de son surnom "Kementári"), et c'est la source des chants d'incantation des Noldor d'Uichith. Les cemberethaths sont originaires d'Uichith et ne se trouvent nulle part ailleurs en Terre du Milieu, sauf là où les Noldor peuvent planter leurs graines, les *eridh echui* (S. "graines d'éveil", sing. eredh echui). Les membres du Cuiviémar disent qu'il s'agit de vestiges de la source primitive d'Arda que Yavanna a fait planter à l'extrême Nord du monde, mais qui n'a jamais germé à cause de la présence de Morgoth.

Lorsque la Maîtresse de la Terre revint au Forodwaith après la Guerre de la Grande Colère, elle chanta un chant de deuil pour la Terre Souillée, versant ses larmes sur le sol stérile ; mais les membres du Cuiviémar disent aussi qu'avant de se détourner et de quitter la Terre du Milieu, Kementári trouva le pouvoir de faire naître l'eridh echui dans une vallée abritée de la nouvelle Ered Rhívamar. Là, sur le sommet de la colline que les Noldor appellent maintenant *Dol Cembereth*, Yavanna exerça son pouvoir, et les eridh echui poussèrent et devinrent des arbres porteurs de graines. Puis Kementári fit surgir des voiles de brume de la terre pour défendre son jardin caché contre le froid et les dangers du monde, le préservant pour un temps, en attendant qu'un Premier-Né le découvre et devienne ainsi l'instrument de ses desseins pour guérir le désert du Nord.

Les Noldor d'Uichith utilisent les graines de cembereth pour effectuer le rite principal de leur ordre, le *Laicatalë Formeno*, le Verdissement du Nord. Le Laicatalë implique un olortië que chaque membre du Cuiviémar doit entreprendre. Le Parcours de Vision commence au début du printemps, lorsque les Yavannildi, les femmes du Cuiviémar, organisent une cérémonie de collecte des eridh echui à Dol Cembereth. Ces graines sont apportées à la Loge de Purification de Tol Ely pour le Grand Chant, auquel assistent tous les membres du Cuiviémar. Les Irmohildi qui reçoivent une vision pendant ce rassemblement reçoivent chacun une graine et sont invités à commencer leur olortië. Après une longue errance et de nombreuses épreuves, Irmo révèle au quêteur le site où se trouve l'aboutissement de son chemin. C'est là que l'eredh echui doit être planté après une longue consécration du sol, et c'est là que le quêteur doit revenir jusqu'à ce que la graine prenne vie et pousse.

Même dans des conditions optimales, la germination peut prendre jusqu'à 5 ans, et un demi-siècle supplémentaire doit s'écouler avant que l'arbre soit suffisamment solide pour que la quête soit considérée comme réussie. Même alors, le quêteur reste responsable de l'entretien et de la préservation du site. D'autres graines peuvent être plantées, généralement des plantes et des arbustes rustiques aux vertus médicinales ou magiques, qui aident à établir le site et favorisent son autosuffisance progressive. En pratique, le site doit être visité au moins deux fois par an pendant les cinq premières années, ou jusqu'à ce que la germination des graines soit terminée ; ensuite, une fois par an pendant dix ans, et ensuite au moins une fois tous les deux ou trois ans.

Un cembereth mature mesure généralement entre 5 et 8 mètres, bien que ceux qui poussent sur les pentes de Dol Cembereth aux Brumes Éternelles puissent atteindre le double de cette hauteur. Le tronc vert argenté est droit et mince, et sa peau lisse est recouverte d'un fin duvet semblable à du velours. Ses feuilles sont d'un vert profond, se courbant doucement en une seule pointe, comme un fer de lance finement ouvragé. Les eridh echui pendent de leurs grappes, ressemblant à une noix par leur forme, leur taille et leur coque protectrice et résistante.

Les eridh echui sont presque immunisés contre les dommages : une chaleur intense les brûle, mais un froid intense les endort mais ne les détruit pas. La germination est la partie la plus importante du verdissement, car la graine ne pousse que dans un sol qui est en grande partie exempt de la souillure de Morgoth (le Mordo). Le quêteur doit lancer *Conjuration de Malédictions* (JRTM : *Sorts de Défense* ; RM : *Répulsions*) contre tout résidu de Morgoth (considéré comme du 20ème niveau dans la majeure partie du Forodwaith) en le réduisant au 10ème niveau au fur et à mesure que les yavanníri font effet. Cela augmente de 1 niveau par an (jusqu'à un maximum de 10) si le sort n'est pas relancé. Pendant la germination de la graine, l'arbre est le plus vulnérable. Le jeune arbre pousse rapidement et est très résistant aux froids glacials du Nord, mais il est probablement incapable de survivre aux attentions des animaux sauvages, sans parler des nombreuses créatures maléfiques qui rôdent dans le Forodwaith.

Note au MJ *: traitez l'arbre comme étant de 1er niveau jusqu'à ce qu'il ait 10 ans. Par la suite, il augmente de niveau tous les deux ou trois ans, jusqu'à sa pleine maturité.*

Lorsque le cembereth prend racine, le pouvoir latent de Yavanna se réveille et commence à créer une zone de protection pour lui-même. Dans ce rayon (qui s'étend à raison de 1m/an jusqu'à ce qu'il soit adulte), l'arbre a le pouvoir de retenir le Mordo, du moins dans le sol et l'eau que ses racines touchent. Tant qu'il est jeune, le quêteur doit aider l'arbre en nettoyant la zone à fond tous les deux ou trois ans (tous les six mois s'il s'agit encore d'un jeune arbre de moins de dix ans). L'arbre dispose du pouvoir permanent de suppression de malédiction lancé à son niveau dans cette zone. Cette zone s'étend également dans l'air autour des branches de l'arbre : elle est traitée comme une protection de zone lancée à la moitié de l'âge de l'arbre (JRTM : *Défense contre les sorts* ; RM : *Sphère de protection*).

Cette zone de protection est considérée comme sainte grâce au pouvoir de Yavanna, et comme une source de magie théurgique. Les utilisateurs de sorts de Théurgie liés à Yavanna dans la zone d'un cembereth mature constatent que leurs sorts ne nécessitent que 75% des PP normaux (qu'ils récupèrent au double du taux normal).

CORMA VARYARO

(Q. "Anneau du protecteur")

Cet artefact peut protéger son porteur contre le mal, en libérant une force d'Essence pure. Prenant une forme humaine, le gardien attaque tout ce qui est perçu comme une menace pour le porteur. Malheureusement, une force corrompue ou un serviteur des Ténèbres a déformé cet enchantement, de sorte que le pouvoir de l'anneau se déchaîne contre tous ceux qui s'approchent de son porteur, quelles que soient ses intentions. L'anneau a également un effet de charme sur celui qui le porte, qui en devient éperdument amoureux et qui refuse de l'enlever.

Tel fut le destin de Malgolodh, petit-fils du roi Amlaith de l'Arthedain (*voir chapitre 12.6*). Malgolodh et ses compagnons tuèrent un Dragon de Glace des Ered Rhívamar. Dans le trésor du Dragon, Malgolodh s'empara d'un anneau d'argent maudit, retournant involontairement son gardien invisible contre ses propres hommes. Réalisant qu'il avait réveillé un mal, Malgolodh refusa de retourner en Arthedain, de peur qu'il ne nuise aux autres. Il s'enferma donc dans une grotte des Ered Rhívamar, souffrant d'une mort lente due à la soif et à la famine.

L'esprit attaque toute personne s'approchant à moins de 3 mètres du porteur de l'anneau, et ne peut être annulé ou dissipé que par un sort de Destruction de l'Essence. Cependant, de telles magies ne repousse le gardien que pendant 24 heures. Pour détruire définitivement la créature, il faut détruire l'anneau. La créature peut également attaquer en lançant des armes à une portée de 15 mètres. Comme la créature est invisible, une épée ou une hache peut sembler se lever et frapper de sa propre volonté, nécessitant un JR de 5ème niveau contre la peur pour tous les adversaires de niveau inférieur à 10.

Note au MJ *: L'esprit Gardien de l'anneau est une force de 10ème niveau avec 140 points de vie. Il est protégé contre les attaques (50 BD) et sa vitesse est Très Rapide jusqu'à Rapidité Extraordinaire. Son BO avec n'importe quelle arme est de 50 ; son BO naturel (GCh) est de 100.*

LE MARTEAU DE GALGRIN

Forgé par les artisans Umli pour être utilisé dans leur travail du métal, ce marteau est passé de génération en génération, jusqu'à ce qu'il soit amené vers l'Ouest à Vasaran Ahjo sur la Mer Abandonnée par le maître-artisan Galgrin. En l'Année des Dragons (T.A. 1545), il fut capturé par le Drake de Glace Canadras, et se trouve désormais dans son trésor (*Voir entrée Galgrinic, chapitre 9*) Ce grand marteau est l'outil d'un forgeron, pas d'un guerrier ; ses vertus sont donc de nature constructive plutôt que destructive, protégeant et préservant son possesseur des dangers de la forge. Le possesseur gagne +70 à toutes les compétences d'artisanat dans lesquelles le marteau est utilisé, et la possibilité d'utiliser les sorts *Équilibre, Congélation des Liquides, Poumons Gazeux, Solides Ardents, Évaluation du Métal,* et *Résister à la Chaleur*.

Contrairement à la plupart des outils de ce type, le marteau de Galgrin n'est pas monté sur un manche en bois ou en métal, mais est une pièce unique en acier forgé et trempé. De couleur argentée, le manche du marteau est magnifiquement émaillé de motifs géométriques complexes de couleur rouge et bleue. Le manche est épais et noueux à l'extrémité, avec des indentations peu profondes pour faciliter la prise en main. Il mesure 1 mètre de long, la tête formant un grand carré avec des côtés de 20 centimètres. Chaque face de la tête du marteau a une forme spécifique pour le travail du métal. Une face est lisse et plate pour une frappe normale, une autre est pointue pour percer des trous dans le métal, une troisième est fortement inclinée pour permettre de couper le métal d'un seul coup, et la quatrième est arrondie pour canneler et biseauter les bords.

HENKIKIVET

(La. "Pierres spirituelles", sing. Henkikivi)

Henkikivet est le nom que les Lumimiehet donnent aux palantíri de l'Arthedain, qui ont été perdus dans les eaux glacées de Hûb Helchui avec Arvedui en T.A. 1975. Pendant de longues années, les Pierres de Vision d'Annúminas et d'Amon Sûl restèrent perdues sous la glace et les eaux troubles de la baie. Finalement, à l'aube du Quatrième Âge, les marées capricieuses de la Belegaer et le mouvement incessant de la banquise ont rejeté les palantíri sur le rivage. Les Lumimiehet du Lódalf ont érigé une chambre rugueuse en pierre sur une petite péninsule stérile de la baie pour abriter leur trouvaille *(voir plan page suivante)*. Bien qu'ils n'aient aucune idée de l'origine ou de l'utilisation des pierres, les Lumimiehet vénèrent grandement les henkikivet, amoureux de ces sphères mystérieuses et scintillantes. Les Lumimiehet demandent la bénédiction des pierres avant de chasser, et sont donc très réticents à l'idée de laisser un étranger s'approcher de leurs trésors. Il est peu probable que les chercheurs de palantíri reçoivent un accueil amical.

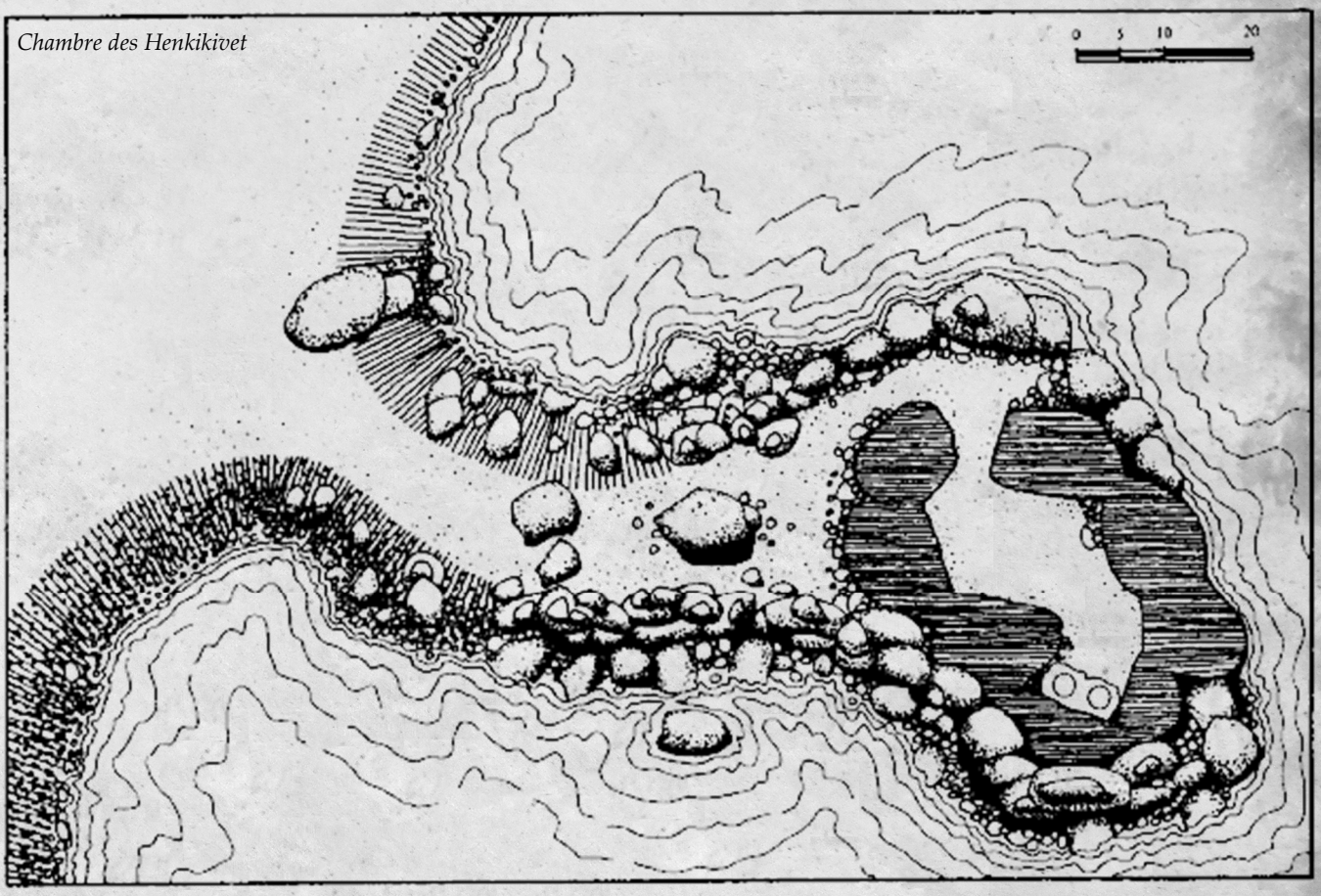
Note au MJ *: Les Pierres de Vision perdues étant hors de portée des aventuriers avant le Quatrième Âge, les palantíri ne sont pas décrits ici. Les MJ souhaitant organiser des aventures les impliquant devraient consulter* MERP - Palantír Quest. *Les pouvoirs des pierres sont également décrits dans les Trésors de la Terre du Milieu (JRTM).*

KORVARENKAAT

(La. "Boucles d'oreilles", sing. Korvarengas)

Le port de korvarenkaat caractérise les spirites et les sages parmi les Ystävät Talven. Ce bijou se compose généralement d'un morceau de métal brillant attaché à un fragment d'os crochu, fin et pointu, utilisé pour percer l'oreille et maintenir la boucle en place. Sur le métal (le plus souvent du bronze), le porteur grave l'image de l'animal totem auquel il s'identifie, de la même manière que pour les septs et les clans (*voir chapitre 7.2.1*). Les spirites portent souvent les korvarenkaat haut sur l'oreille afin de les dissimuler sous les cheveux, cachant ainsi leur identité lors de déplacement hors de leur village. Les korvarenkaat servent généralement d'additionneurs de sorts (+2 à +6), mais dans de rares cas, ils

Chambre des Henkikivet



peuvent simplement être des multiplicateurs de PP (x2). Étant des totems personnels, les korvarenkaat ne peuvent pas être utilisés par d'autres personnes sans avoir été transmis au préalable lors d'une cérémonie de purification. Le destinataire doit adopter le *henkieläin* (La. "esprit-animal") de la boucle d'oreille avant de pouvoir l'utiliser.

LOHIKÄÄRMEENSURMATAJAT

(La. "Tueurs de Dragons", sing. Lohikäärmeensurmataja)

Presque tous les viisaat et henkinimittäjät portent des lances spécialement enchantées pour tuer des Drakes de Glace. Ces lances sont faites soit en ivoire massif, soit en corne. Ce sont des armes à +20 BO qui délivrent un Coup Critique de Perforation "C" supplémentaire par attaque, et peuvent être lancées sans pénalité de portée. Lorsqu'elles sont utilisées contre des Drakes de Glace, elles ajoutent +50 au BO et au BD, et le Coup Critique passe à "E". Les tueurs de Dragons sont utilisés uniquement par les spirites et les sages, et sont considérés comme une propriété privée plutôt qu'à tout le village. Comme pour les korvarenkaat, les lances ne peuvent être transmises que par une cérémonie spéciale impliquant la purification de la lance et de son nouveau propriétaire.

LOITSUHELMET

(La. "Perles à sortilèges", sing. Loitsuhelmi)

Peu d'héritages tangibles des mystérieux "Fabricants de Perles" du Forochel ont survécu aux Années Sombres ; les loitsuhelmet sont l'un de ces héritages. Ces perles servaient leurs créateurs de la même manière que les couteaux runiques des Ystävät Talven, étant enchantées par le pouvoir du riimut (*voir chapitre 7.1.2*) et contenant de l'énergie magique pour lancer des sorts ou protéger leurs possesseurs. Bien que l'art de la fabrication du loitsuhelmi ait disparu il y a longtemps avec ses fabricants, de nombreuses perles ont traversé les années, les siècles, voire les millénaires. Certaines ont été transmises par les descendants des Tanssijat, tandis que d'autres peuvent encore être trouvées parmi les décombres des ruines des Fabricants de Perles sur les côtes du Forochel.

Les perles de sorts sont généralement de deux sortes : le vrai loitsuhelmi, qui contient une grande variété de sorts de Théurgie Libre et d'Animiste, et qui sert de multiplicateur de PP ou d'additionneur de sorts, et, plus communément, les *voimahelmet* (La. "perles de force", sing. voimahelmi), qui augmente les bonus de caractéristiques (MERP : de +10 à +25 ; RM : de +3 à +8) ou aux PdC, compétences ou JRs (de +10 à +50). Les esprits et les sages chérissent ces perles de sorts moins pour ces vertus intrinsèques que pour le fait qu'une perle récupérée dans une ruine antique peut s'avérer être inscrite avec l'un des riimut oubliés dont le nom et les pouvoirs ont été perdus dans les Années Sombres. Qui peut prédire quel enchantement puissant pourrait un jour être débloqué par la découverte d'un tel artefact ?

Cependant, toute connaissance a son prix, et les perles à sortilèges ne font pas exception. En dehors de tous les dangers inconnus dont leurs créateurs les ont imprégnés, les loitsuhelmet et les voimahelmet ont récemment fait partie d'un complot odieux qui a pris naissance dans les entrailles du royaume du Roi-Sorcier. Certains maîtres de l'Arthedain ont plus tard supposé que le Roi-Sorcier, ayant besoin

d'esclaves morts-vivants pour dévaster comme il l'avait prévu aux Hauts-des-Galgals en Eriador, a utilisé ses sorcelleries inhumaines sur les Ystävät Talven sans méfiance.

Quelle que soit la vérité de ces spéculations, les années précédant la Grande Peste de l'an T.A. 1636 ont été le témoin d'un soudain et horrible fléau dans les Terres Désolées du Nord. Les Ombres Inquiétantes des Hommes refusèrent de céder leur tarmo à Ympyrä, mais se retournèrent contre les vivants, hantant leurs pas et se languissant de leur destruction. Après avoir terrorisé leurs anciens parents pendant plusieurs mois, les Ombres Inquiétantes se retiraient dans le monde des esprits auquel ils appartenaient, comme beaucoup l'espéraient et priaient. Mais en réalité ils se rendaient à Carn Dûm, aux côtés de leur maître mort-vivant, le Seigneur des Nazgûl, pour exécuter ses ordres.

Après plusieurs saisons de ce fléau, les plus sages des viisaat et les plus perspicaces des henkinimittäjät ont commencé à noter comment tous ceux qui sont tombés en proie au kuoleman tarmo, l'énergie de mort d'Ulkopuolesta (*voir chapitre 8*), avaient dans leur vie possédé ou utilisé des perles de sort. Au fil du temps, les sages et les spirites en vinrent à discerner une tare subtile qui infestait de nombreux loitsuhelmet et de voimahelmet : ils venaient de *Mustanoistuuden Kaupunki*, la Cité de la magie noire (Carn Dûm). Ayant appris l'existence des perles magiques, le Roi-Sorcier avait soit découvert un moyen de contrefaire les œuvres des anciens Fabricants de Perles, soit insufflé sa magie noir sur elles. Puiser dans le pouvoir du loitsuhelmi impliquait maintenant de risquer son âme ; peut-être que ces perles particulières que certains utilisent encore sont à l'abri du Serviteur de l'Anneau, ou peut-être pas…

Il est loin d'être certain que tous les Ystävät Talven aient renoncé à l'utilisation des perles de sortilèges à la suite de cette terrible révélation. Tous ne croyaient pas aux avertissements des quelques personnes qui avaient fait la découverte. Certains pensaient que leurs paroles étaient une ruse astucieuse du Roi-Sorcier lui-même pour affaiblir les Ystävät Talven en les incitant à abandonner leurs talismans ancestraux. D'autres, qui possédaient des loitsuhelmet et des voimahelmet, ont peut-être déjà été victimes de la corruption subtile de l'Ombre, ignorant les avertissements de leurs compatriotes et écoutant par la force des choses les voix secrètes qui murmuraient dans leur esprit, les assurant de leur propre force face au fléau.

Certaines des perles maudites ont en effet opéré leur sorcellerie rapidement, asservissant leurs victimes aux yeux de tous. Mais ce n'étaient que des leurres pour tromper les Ystävät Talven et leur donner un faux sentiment de sécurité, en leur faisant croire qu'il était facile de différencier les perles souillées de celles qui ne l'étaient pas. Le Roi-Sorcier tissait de nombreuses autres perles avec des sorcelleries subtiles, de sorte que leurs effets ne se révélaient qu'après de nombreuses années, tandis que les damnés se consolaient en croyant que leur perle était inviolable.

En l'an T.A. 1640, le pire du fléau des perles de sortilège est passé ; pourtant, de nombreuses perles contaminées ne sont pas détectées, continuant à faire leur travail maléfique, tandis que d'autres attendent toujours d'être réclamées par un malheureux, éparpillées au hasard dans les Terres du Nord comme des graines de poison attendant une récolte de mort. Depuis le début du fléau, et au prix d'épreuves douloureuses, les viisaat et les henkinimittäjät ont appris à lire les signes qui marquent une perle de sort infectée par le kuoleman tarmo : les perles souillées ont tendance à canaliser l'énergie du riimut d'une manière non prévue par leurs utilisateurs. Les sorts d'invocation peuvent appeler des choses non souhaitées, ou ne pas fonctionner du tout s'ils sont dirigés contre un mal créé par le Roi-Sorcier. Mais les vrais sages savent qu'il ne faut pas faire confiance à un loitsuhelmi simplement parce qu'il ne montre aucun signe d'altération ; la ruse du Roi-Sorcier ne connaît aucune limite.

Note au MJ : *En moyenne, environ 40 % des perles de sorts ont reçu, à un degré ou à un autre, la marque du Roi-Sorcier. Utilisez les règles de Corruption de JRTM ou A-9.3.2 de RM pour déterminer les points de Corruption ou les autres conséquences possibles de l'utilisation d'une perle souillée. En général, il faut un jet de Perception Absurde (-70) pour trouver une de ces perles en creusant dans les ruines. Un autre jet de Perception Extrêmement Difficile (-30) est nécessaire pour réaliser que la perle est magique et non un simple bijou.*

METSÄSTÄJÖIDEN SUKSET

(La. "Skis de chasse", sing. Metsästäjöiden Suksi)

Rarement rencontrés chez les Jäämiehet et pas du tout chez les Merimetsästäjät, les skis de chasse sont un héritage unique aux Lumimiehet, étant le mode de transport privilégié en hiver sur le Talath Uichel méridional et les grandes plaines de la Toundra des Troupeaux. Les sukset Metsästäjöiden sont faits de côtes de baleine incurvées et sont munis de bottes chaudes doublées de fourrure, fixées en permanence au centre de chaque ski. Ils permettent à leur porteur de traverser le pays sans relâche tout en recherchant du gibier, et autorisent l'utilisation libre de Localisation des animaux, Résistance au froid, Hâte I-III (n'affecte que le porteur), Connaissance des Chemins, Passage sans Trace et Observation du Ciel.

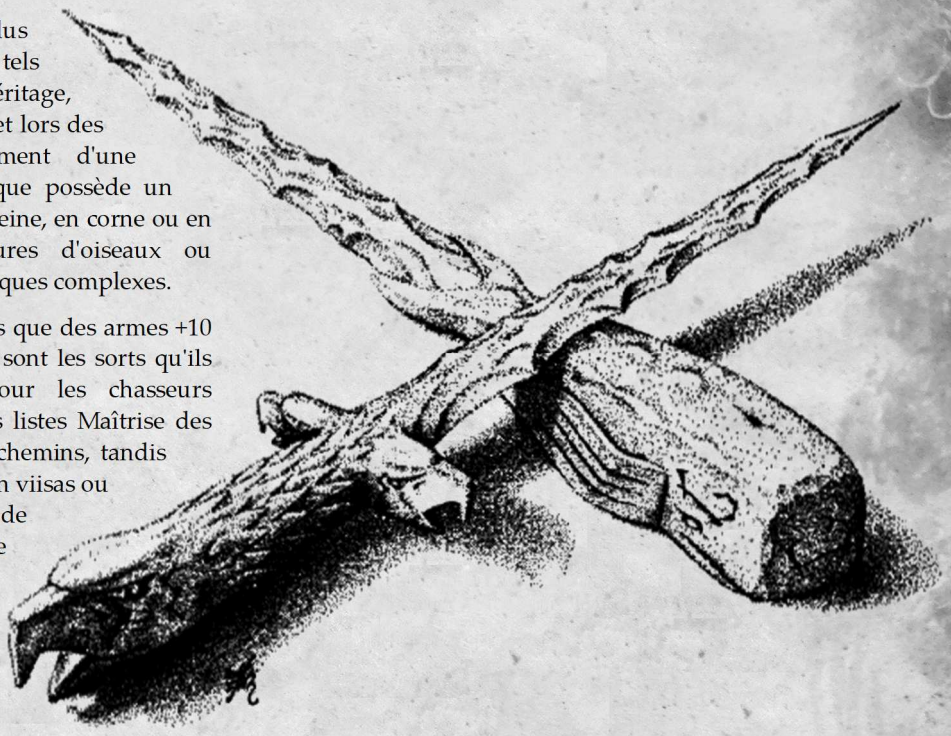
Si les metsästäjöiden sukset sont considérés comme une possession commune, c'est souvent le viisas ou l'ancien du village qui décide qui peut utiliser les skis et quand. Dans des circonstances normales, les chances de trouver un village en possession de tels skis sont de l'ordre de la Folie (-50). Depuis l'avènement d'Angmar, cette chance est tombée à Absurde (-70), car les troupes du Roi-Sorcier confisquent de tels artefacts partout où ils sont trouvés afin qu'ils soient utilisés par les éclaireurs et les troupes Angmarim. En conséquence, les skis de chasse sont rarement mentionnés ou montrés à tout étranger.

RIIMUVEITSET

(La. "Couteaux runiques", sing. Riimuveitsi)

Les couteaux runiques sont peut-être l'artefact le plus distinctif des Ystävät Talven. Gravés du riimut (*voir chapitre 7.1.2*), ces lames confèrent la puissance nécessaire à la lutte

quotidienne pour la survie.



Les sages, les spirites et le chasseur le plus âgé d'une famille portent tous de tels couteaux. Normalement transmis en héritage, un village offre souvent des riimuveitset lors des mariages pour marquer l'établissement d'une nouvelle famille. Un riimuveitsi typique possède un manche inscrit et une lame en os de baleine, en corne ou en ivoire, souvent décorée de sculptures d'oiseaux ou d'animaux et gravée de motifs géométriques complexes.

Bien qu'ils ne soient souvent guère plus que des armes +10 BO, la véritable vertu des riimuveitset sont les sorts qu'ils canalisent. Les couteaux conçus pour les chasseurs concentrent généralement les sorts des listes Maîtrise des animaux, Protections ou Maîtrise des chemins, tandis que ceux conçus pour être utilisés par un viisas ou une henkinimittäjä contiennent plus de magie théurgiques, de détection ou de guérison, telle que celle que l'on trouve dans les listes Maîtrise de la détection, Apaisement des esprits, Connaissance des objets ou Voies des organes, en plus d'être des multiplicateurs de PP.

Les riimuveitset ne canalisent généralement qu'un ou deux sorts d'une liste, mais dans de rares cas, un couteau runique peut débloquer des listes entières.

Note au MJ *: Le chapitre 9 du livre* MERP Arnor: The People *décrit deux célèbres riimuveitset, le Couteau runique de Risinti et le Crist-i-Sulhoth.*

YAVANNÍRI

(Q. "Les larmes de Yavanna," sing. Yavannírë)

"Yavanna vint en Terre du Milieu et marcha seule au milieu des ruines des Montagnes de Fer, contemplant avec chagrin la désolation du pays. Et elle pleura, car son pouvoir n'était pas encore assez fort pour effacer le souvenir du mal de Morgoth ; mais ses larmes d'or, tombant sur la terre stérile, se figèrent à son contact. Puis la Maîtresse de la Terre se détourna et ne revint pas."

Quenta Yavannírion

Comme la résine qui coule d'un arbre blessé, les larmes que Yavanna a versées pour le Forodwaith ne se sont pas dispersées, mais ont pris forme et ont durci en une ambre dorée. Dispersés dans les Terres Désolées du Nord, les yavanníri restèrent cachés, en attendant des temps meilleurs.

En l'an T.A. 1640, l'Istar Aiwendil (Radagast le Brun) révéla la première des larmes aux Noldor des Brumes Éternelles, leur demandant de rechercher les autres et de les rassembler dans la Loge de l'Éveil. La quête du Cuiviémar pour retrouver les 68 yavanníri (car c'est leur nombre complet) devait s'étendre sur 13 siècles, pour culminer en l'an T.A. 2951, année où le Seigneur des Ténèbres Sauron se dé clara ouvertement au monde. Le Grand Chant des Noldor suivit, au cours duquel le pouvoir dormant des yavanníri fut enfin libéré pour agir sur le Nord souillé.

Le déblocage d'un yavannírë implique un rassemblement des membres du Cuiviémar au travers d'un rituel dans la Loge de Purification de Tol Ely aux Brumes Éternelles. Durant ce rituel, la larme se dissout en une vapeur d'or qui s'élève dans l'air et se répand sur la Terre Souillée, chassant les Esprits Maléfiques du vent et du temps, et débarrassant la terre du *Mordo*, l'ombre maléfique de Morgoth. Bien que les yavanníri ne débarrassent pas le Nord de la glace et du froid, l'élimination du Mordo permet de rétablir les rythmes et les cycles naturels de la terre, tels qu'ils auraient dû être si le Noir Ennemi n'avait pas fait du Forodwaith son royaume.

Le nuage de brume doré généré par l'une des larmes est capable d'étendre son influence à un rayon allant jusqu'à 1600 kilomètres (bien que le Cuiviémar puisse contrôler son orientation et sa direction). Le nuage agit pour repousser les mauvais esprits, qui doivent faire un JR contre le niveau de la répulsion déterminé par le nombre cumulatif de yavanníri débloqués (c'est-à-dire que la première larme a un effet de 1er niveau, la dernière atteint une puissance de 68ème niveau). Un échec de JR jusqu'à 50 oblige un esprit à fuir la zone jusqu'à ce que l'influence de la larme se soit complètement dissipée (ce qui peut prendre des siècles) ; un échec supérieur à 50 entraîne la disparition de l'esprit dans le royaume des ombres, l'obligeant à abandonner toute fana qu'il pourrait posséder. Pour les besoins du JR, le Mordo lui-même est classé comme une entité du 20ème niveau dans les Terres Désolées du Nord (plus élevé que dans la plupart de la Terre du Milieu). Chaque échec de JR de plus de 100 réduit la force du Mordo d'un niveau.

Note au MJ *: Il n'y a pas de sort MERP qui se rapproche de l'effet de répulsion des yavanníri. En termes RM, cependant, il est équivalent aux sorts de Répulsion de la liste de base des Clercs ou aux Exorcismes de la liste de base des Paladins.*

11.0 GUIDE DU VOYAGEUR

Les terres et les eaux du Forodwaith réservent de nombreux défis au voyageur, chaque localité possédant ses propres merveilles et ses dangers. Une connaissance approfondie de ces derniers (ou avec l'aide d'un guide compétent) est souvent essentielle à la survie dans la nature. Les anciens Númenoréens s'efforçaient de cartographier les côtes du Forochel, mais peu de ces cartes ont survécu aux siècles, et le cataclysme qui a noyé Númenor a également changé la forme du littoral du Forochel pour toujours. Même pour ses propres habitants, le Forodwaith conserve encore le côté mystérieux d'un pays inconnu.

Les pages qui suivent constituent un guide du voyageur du Forochel, de l'Ouest du Talath Uichel et de la frontière Nord de l'Eriador, couvrant toutes les grandes régions géographiques, les caractéristiques topographiques, les colonies, les ruines et autres sites qui peuvent présenter un intérêt particulier pour les aventuriers. Les rubriques classées par ordre alphabétique correspondent aux noms de lieux tels qu'ils apparaissent sur les cartes en couleur qui accompagnent ce module. Ces noms reflètent la nomenclature des cartographes de l'Arthedain du milieu du Troisième Âge. Ainsi, les formes sindarines prédominent, entrecoupées de noms labbiques locaux (la langue des Ystävät Talven). *Les formes en sindarin de la plupart de ces noms de lieux se trouvent dans le chapitre 14.6.2*. Lorsqu'une forme labbique est ajoutée à une entrée comportant un nom en sindarin, cela n'implique pas nécessairement que le labba est une traduction exacte du sindarin. *Pour connaître la signification de la forme labbique, reportez-vous au glossaire du chapitre 14.6.1*.

Chaque entrée couvre la géographie générale et l'écologie d'une région, les personnes et les créatures que l'on peut y rencontrer, et dans certains cas, le type de marchandises et de fournitures disponibles pour les voyageurs. Sauf indication contraire, les entrées et les descriptions d'un lieu ou d'une région sont celles datant de T.A. 1640. Les événements historiques, qu'ils soient passés ou futurs, sont relatés si nécessaire pour permettre à une campagne de se dérouler à d'autres époques.

ACHROND

(S. "Hall d'Ivoire")

De vieux documents conservés dans les anciennes bibliothèques de l'Arthedain attestent que les Númenoréens ont effectivement maintenu une présence sur Pitkämiehen Saari, l'une des trois îles composant l'archipel à l'extrémité du grand cap du Forochel. Les archives royales datant du règne de Tar-Ciryatan (D.A. 1896-2029) font état de l'établissement d'Achrond, un avant-poste baleinier "*qui se trouvait à côté d'une crique abritée, au seuil d'Ekkaia*". Des entrées ultérieures indiquent qu'Achrond a finalement été abandonné en raison du déclin de ses baleiniers. Ce refuge a été construit dans une caverne creusée artificiellement, dans un creux de la colline de l'île, et il n'a pratiquement pas été perturbé par les ravages du temps. Par contre, les quais de l'ancien port ont depuis longtemps disparu sans laisser de trace.

Voir chapitre 12.3 pour le plan détaillé d'Achrond.

AEGLIR ARVETHED

(S. " Pics Sans Fin ")

Cette grande masse de pics granitiques forme la marche occidentale des Montagnes Sombres. Au fil des siècles, la Toundra de Feu s'est étendue dans les contreforts occidentaux et méridionaux des Aeglir Arvethed, mais les voyageurs ne doivent pas s'attendre à trouver du répit parmi ces pics redoutables : les Aeglir Arvethed sont lugubres et sans vie, au même titre que l'imposante chaîne des Montagnes Sombres. Les dangers du vent et des inondations sont tout aussi présents. Les Nains ont tenté d'établir des colonies minières dans ces montagnes à la fin du Deuxième Âge, mais les mines se sont avérées trop difficiles et coûteuses à entretenir pour les maigres richesses minérales qu'elles produisaient. Les mines abandonnées devinrent rapidement infestées de Trolls venus de la région voisine de Torogmar. La rumeur veut que, quelque part près du centre des Aeglir Arvethed, s'étendent de grandes cavernes labyrinthiques qui descendent dans les Sous-Profondeurs.

AMON ANLUG

(S. "Colline du Ver")

Amon Anlug est pratiquement la seule parcelle de Lindalf, la Toundra des Marais, qui reste sèche toute l'année. Cette colline se trouve au Sud-Est des Montagnes Sombres, assez près pour être l'un des plus grands contreforts de ces pics. Amon Anlug doit son nom à Ningarach, un grand Drake des Marais qui habite une petite caverne sur le versant Ouest du monticule. Les Orques des Montagnes Sombres et les Drakes des Marais voisins considèrent Ningarach comme le maître de Lindalf. On peut parfois le voir assis au sommet de la colline, surveillant son domaine fétide. À l'origine, le repaire de Ningarach est en fait une ancienne forteresse Orque, que le Drake a simplement occupée (après avoir dévoré la plupart de ses habitants), la trouvant spacieuse et confortable.

À moins d'être provoqué, Ningarach s'aventure rarement hors des marais pour troubler les Lumimiehet ; mais si des chasseurs s'approchent de sa tanière, la colère de Ningarach se déchaîne, détruisant un ou deux villages Lumimiehet en représailles. Ningarach a horreur d'être dérangé dans sa tanière, et il attaque immédiatement les intrus. Normalement distant si on le rencontre ailleurs, Ningarach a un faible pour la flatterie, comme tous les Dragons.

Note au MJ *: Les chasseurs de trésors qui réussissent à mettre à sac le repaire de Ningarach trouvent 500 po de pièces de monnaie diverses, principalement de l'argent (60%) et du cuivre (35%) ; 1200 po de bijoux, principalement des bracelets et des colliers en ivoire Lumimies, mais aussi des bagues en or et un collier en argent d'une valeur de 100 po ; quatre ensembles d'armures en peau de phoque +20 sans encombrement de mouvement ; 2 boucliers +15 ; 10 flèches +10 ; une lance +25 en défense de narval (+25 à l'Agilité et à la Présence, +20 à toutes les manœuvres de Mouvement) ; un couteau runique viisas +10 (double la puissance de n'importe quelle herbe, +25 BO contre les Orques, guérit +10 sur commande 2 x/jour) ; des boucles d'oreilles de résistance (+25 à tous les jets de JR), et des gants de réchauffement (guérissent les doigts et les mains gelés d'un niveau similaire à Gel/brûlure III, doivent être portés pendant un jour complet pour en ressentir les effets, et ne soignent que les mains et les doigts).*

ANGHIR

(S. "Rivière d'Angmar")

Les eaux de l'Anghir proviennent de l'écoulement du modeste bassin versant d'Angmar. La rivière ondule vers l'Ouest, à travers l'En Udanoriath, jusqu'au Lódalf et à Hûb Helchui. Il est rare que la rivière gèle complètement, bien que des glaces puissent bloquer son cours en plein hiver, obligeant l'eau à inonder ses berges et à transformer le terrain environnant en marais et en tourbières. L'Anghir est une voie naturelle pour les raids des Agmarim vers le Forodwaith ou vers l'Arthedain. Pour cette raison, les Lumimiehet ne s'installent pas de façon permanente le long de la rivière. Les légendes de raids et autres faits d'Angmar en Forodwaith ont longtemps été narrées dans ce royaume maléfique, où peu de gens osent s'aventurer.

Les eaux de l'Anghir sont occasionnellement polluées par les actes involontaires ou délibérés du peuple d'Angmar. Ces terribles déchets (pour la plupart, des huiles et des boues générées par les forges et les armureries de Carn Dûm) se répandent souvent jusqu'aux marais empoisonnés adjacents aux Emyn Nimbrith, mais se dissipent largement dans les cours d'eau rapides qui descendent des collines vers l'Anghir. Les Lumimiehet appellent ces nappes *huonovesi* (La. "mauvaise eau"), tandis que les Elfes les nomment *thilthaur* (S. "reflet nauséabond") en raison de leur teinte verdâtre. Des poissons malformés ont été pêchés dans les eaux de l'Anghir, mais aucun n'a jamais été trouvé au Lódalf. Après la chute d'Angmar, la pollution de la rivière cesse, mais les Lumimiehet ne sont toujours pas rassurés.

ANGMAR

(S. "Maison-de-Fer")

Deux grands bras des Monts Brumeux du Nord encerclent le haut plateau d'Angmar comme une paire de tenailles, le séparant des terres de l'Eriador au Sud et du Talath Uichel au Nord. Devenue la demeure du Roi-Sorcier et de ses légions maléfiques, l'Angmar constitue une frontière périlleuse pour quiconque veut braver les Terres Désolées du Nord. Si la plupart des habitants d'Angmar ne s'aventurent pas normalement dans le Forodwaith, le Seigneur des Nazgûl compte parmi ses serviteurs une colonie de guerriers Urdor en traîneau. Ceux-ci vivent toute l'année dans les vallées montagneuses orientées vers le Nord d'Ephel Angmar, à la lisière du Talath Uichel. C'est de là que les Urdor lancent des raids contre les peuples du Forodwaith pendant les longs mois d'hiver, allant jusqu'à la Toundra de Feu à l'Ouest et jusqu'à la Mer Abandonnée au Nord. Se méfiant toujours des espions et des intrus, les patrouilles du Roi-Sorcier ont pour ordre d'appréhender et d'emprisonner tous les voyageurs qui ne portent pas d'insigne angmarim. Ces malheureux se retrouvent généralement dans les donjons et les fosses à esclaves de Carn Dûm, la ville-forteresse d'Angmar.

En réalité, le royaume du Roi-Sorcier est à cheval sur les deux versants des Monts Brumeux : la vallée fermée d'Angmar à l'Ouest, et le plateau herbeux qui s'étend à l'Est du Mont Gundabad. Deux cols de montagne relient les deux moitiés : l'Angirith ou Col de Fer, et l'Aes Ruin, le ravin de la flamme rouge. Au pied du mont Gundabad se trouve Dîn Lhûg, la Brèche du Dragon, à côté de laquelle sortent les sources glacées les plus éloignés du fleuve Lhúchir. La région montagneuse des cols donne également naissance à l'Anghiril, le cours d'eau qui coule vers l'Ouest et qui traverse le plateau d'Angmar, pour devenir l'Anghir.

Bien que les tunnels Orques, les escaliers de Dragons, les trous de Trolls et les tanières de Wargs abondent dans les deux bras de ses montagnes qui entourent ce pays, peu de colonies humaines parsèment la plaine inhospitalière d'Angmar, hormis de simples logements de bergers. Une chaîne de forteresses et de villages agricoles s'accroche avidement à la bande de terre relativement fertile qui longe la frontière ouverte du plateau, orientée vers l'Ouest. Carn Dûm, la forteresse du Roi-Sorcier, est la seule habitation urbaine de la région. Cette vallée fortifiée de pierre rouge se trouve à l'extrémité Nord-Ouest de l'Ephel Angmar, et ses garnisons sont à portée des colonies d'Umli et de Lumimiehet de Hûb Helcharaes. La garnison d'Eriador la plus au Nord de la frontière d'Angmar est Mindil Kepich, qui garde le seul pont sur l'Anghir et patrouille sur le territoire ouvert entre Carn Dûm et les Emyn Nimbrith (l'une des deux principales voies de passage de l'Eriador vers les Terres Désolées du Nord).

ARADHRAS

(S. "Rocher des Rois")

"Voyagez durant deux phases de lune, le long d'une rivière écumante et une tourbière d'épinettes. Suivez la rivière vers l'Est et vous arriverez aux mangeurs de chair humaine, mais quittez la rivière et poursuivez vers le Sud à travers les tourbières, les vallons, les broussailles vertes et les ajoncs, et vous verrez le Rocher des Rois, qui surveille les terres sauvages et qui rend justice sur tout ce qui est de nature Ulkopuolesta."

C'est ainsi que les chefs des Lumimiehet ont parlé à leurs enfants du Rocher des Rois, la tour et la forteresse de l'Arthedain. Construite sur la dernière grande crête des Coteaux du Nord qui s'enfoncent dans le Rammas Forod (S. "Grand Mur du Nord"), la forteresse et les digues qui l'entourent se trouvent à mi-chemin entre Fornost et Carn Dûm. Leur histoire remonte à la première arrivée des

Hommes dans les terres du Nord, mais ces derniers siècles, la forteresse est surtout connue pour avoir défié les armées d'Angmar.

Les Hommes du Nord sont venus sur le rocher au début du Deuxième Âge, cultivant les douces vallées sur chaque flanc de la crête et construisant sur sa crête un grand phare pour les chasseurs et les trappeurs qui s'aventuraient au Nord à travers la Rammas Forod et le long de l'Anghir dans le Forodwaith. Les astrologues Númenoréens sont venus ici plus tard, les premiers de leur race à rencontrer les Lumimiehet de près. Ils construisirent la tour d'Aradhras pour observer les cieux, installant un dispositif mystérieux qui brûlait la lumière du soleil emmagasinée et le charbon pur avec une lumière brillante, chauffée à blanc, visible à 150 kilomètres à travers les collines jusqu'au bord de la vallée de l'Anghir et du Lódalf. Pendant 2000 ans, la tour organisait une foire chaque été pour échanger des fourrures, entre les Lumimiehet et les Hommes du Nord de la frontière.

Le rocher devint un fief royal lors de la fondation de l'Arnor, puis une importante forteresse et un point commercial important après la division du royaume en l'an 861. Avec la montée en puissance d'Angmar, Aradhras devint la base des Rôdeurs royaux et de la cavalerie qui combattait pour éloigner les sbires du Roi-Sorcier de l'Anghir et de la frontière Nord de l'Arthedain. Après l'an T.A. 1408, tous les avant-postes de l'Arthedain au Nord et à l'Est d'Aradhras tombèrent aux mains des Angmarim. Les grandes foires aux fourrures prirent fin pour toujours.

Au 17ème siècle du Troisième Âge, les gardes royaux de l'Arthedain patrouillent toujours à partir d'Aradhras, mais les sentiers frontaliers menant vers le Nord sont surveillés par des tribus Orques d'Angmar (les Snagoth et les Uruk-Uflag). La rivière est gardée par la forteresse angmarim de Mindil Kepich, dans les tourbières au coude Nord de l'Anghir. Ironiquement, le voyageur du Sud qui oserait passer le Rocher des Rois pour s'aventurer dans les Terres Désolées du Nord le ferait en hiver, malgré le temps glacial, car à cette période, les raids des Orques sont rares. En cette saison, les skis et les traîneaux leur permettent de passer les campements gelés des Orques avec une certaine rapidité et en espérant rester discret. Les Lumimiehet se souviennent encore de l'ancienne piste et de la lumière blanche rayonnante. Certains d'entre eux prennent encore le risque de croiser les Orques et les loups pour découvrir le pays méridional et espérer lier une amitié parmi les grands hommes de la tour.

ARTHEDAIN

(S. "*[Terre du]* Royal Edain")

Des trois royaumes arnoriens successeurs de l'Eriador, l'Arthedain est le seul à être encore debout en l'an T.A. 1640. Ennemis irréductibles du Roi-Sorcier, les Hommes de l'Arthedain ont toujours supporté les assauts d'Angmar et continuent de résister aux légions du Seigneur Nazgûl pendant encore trois siècles, jusqu'à ce que leur royaume périsse avec son ennemi juré durant la Troisième Guerre du Nord en l'an T.A. 1975. Depuis lors, l'Arthedain est une région sûre, et le point de départ le plus accessible pour voyager dans le Forodwaith.

La capitale de l'Arthedain (et sa seule véritable ville) est Fornost, qui se trouve au pied des Coteaux du Nord, à une quarantaine de lieues au Sud du Rammas Forod. C'est ici qu'un aventurier peut se procurer toutes les fournitures dont il pourrait avoir besoin pour un voyage dans les Terres Désolées du Nord. Fornost offre également un marché assez fiable pour la vente des marchandises gagnées dans le Grand Nord - os de baleine, défenses d'ivoire, peaux d'animaux, etc. De l'autre côté des Coteaux du Nord se trouve la forteresse frontalière d'Aradhras. Bien que la guerre soit dans tous les esprits, les voyageurs amicaux peuvent généralement profiter des murs de la citadelle lorsqu'ils traversent la frontière.

Cinq régions géographiques définissent la frontière Nord de l'Arthedain : au Nord-Ouest, les Talath Muil, au Nord, les Collines d'Evendim et Rammas Forod, au Nord-Est, l'Uilad et l'En Udanoriath face à Angmar. En général, la frontière arthadan est une grande zone de nature sauvage, peu peuplée et sans réelle trace de civilisation. Cependant, sa proximité avec Angmar ne rend pas la campagne agréable ou sûre, et les terres sauvages grouillent parfois de sbires du Roi-Sorcier.

Voir aussi les entrées pour ARADHRAS, DOL GORMAEN, EN UDANORIATH, NÚMERIADOR, RAMMAS FOROD, TALATH MUIL et UILAD.

BAIE ABRITÉE

Voir entrée HÛB BERIANNEN.

BAIE DU BERCEAU DES ICEBERGS

Voir entrée CAEW-I-CHELDOLATH.

BAIE DE LA DÉSOLATION

Voir entrée HÛB LOSTAS.

BAIE DU FOROCHEL

Voir entrée HÛB FOROCHEL.

BAIE DE GLACE

Voir entrée HÛB HELCHUI.

BAIE DE LA GLACE FISSURÉE

Voir entrée HÛB HELCHARAES.

BAIES DU DOIGT

Voir entrée SORMIVUONOT.

BAIE JAILLISSANTE

Voir entrée HÛB FALTHOL.

BAIE SOLITAIRE

Voir entrée HÛB EREB.

BERNASTATH

Voir entrée TYHJÄ KARHUNTALO.

BRUMES ÉTERNELLES

Voir entrée UICHITH.

CAEW-I-CHELDOLATH

(S. "Baie du Berceau des Icebergs")

La Baie du Berceau des Icebergs est la plus grande des trois baies principales qui se trouvent sur le cap du Forochel. Abritée entre les promontoires de Minheldolath et de Rast Losnaeth, la baie abrite d'innombrables icebergs, dont certains sont creusés par les Merimetsästäjät. La Baie du Berceau des Icebergs est encore subdivisée en trois baies plus petites.

Le bras Ouest est appelé *Talven Satama*, le port d'hiver. À cette saison, le courant Nord de la Belegaer pénètre dans la Baie du Forochel, forçant la glace à entrer dans ce large canal ; en été, le courant est moins fort, balayant l'embouchure de la baie et attirant les icebergs hors des petites criques vers l'océan. L'altitude des contreforts effrités des Ered Rhívamar diminue jusqu'aux rives Nord de la baie. Les rives Ouest ne sont guère plus que des falaises jonchées de rochers qui finissent par se fondre avec les collines encore plus basses du Minheldolath.

Le grand bras central de la baie est un chenal étroit et profond appelé *Pitkävesi*, la Longue Rivière, qui s'étend vers le Nord presque jusqu'aux Brumes Éternelles. Pitkävesi est l'endroit où se trouvent les plus anciennes coulées d'icebergs des Merimetsästäjät. Une fois qu'un iceberg pénètre dans le canal étroit, il s'échoue souvent dans l'une des criques moins profondes le long des rives orientales du Pitkävesi. Il y reste jusqu'à ce qu'une marée exceptionnellement haute le soulève pour reprendre son voyage. Le courant estival de la Belegaer est trop faible pour tirer ces icebergs hors du chenal étroit. Ce sont donc principalement les premiers coups de vent de l'automne qui les poussent hors du Pitkävesi et dans le golfe principal de la baie, avant que la baie ne gèle.

Les rives de la Longue Rivière sont moins rocheuses et plus boisées que celles du reste de la baie. Des forêts d'épicéas ou de pins rustiques couvrent la grande bande de terre qui sépare le Pitkävesi du Talven Satama. L'extrémité Nord de la Longue Rivière, la plus proche du sanctuaire elfique d'Uichith, est fortement boisée. À l'Est, cette forêt cède progressivement la place à la Toundra de Feu. Les rives du Pitkävesi sont moins rocheuses que celles du Talven Satama, mais à l'exception de l'extrémité Nord, elles sont escarpées et difficiles pour ceux qui voyagent en bateau.

Le bras le plus oriental de la baie est appelé par les Elfes d'Uichith *Hûb Rochdol*, la baie à la tête de cheval, en raison de la forme particulière de son rivage. Les Jäämiehet et les Merimetsästäjät, qui n'ont aucune expérience de ces animaux, la nomment *Venemiehen Satama*, le port du batelier. La baie offre un excellent port pour les navires baleiniers, car sa rive orientale (la partie qui serait le nez et la bouche du cheval) offre une large plage de galets et des eaux peu profondes où les bateaux peuvent facilement être mis à l'eau ou débarqués. Bien qu'elle soit sujette aux glaces et aux petits icebergs, Venemiehen Satama est trop peu profonde pour les grands icebergs dans lesquels vivent les Merimetsästäjät.

De l'été à l'hiver, la Baie du Berceau des Icebergs est une suite de contrastes. Le réchauffement du climat au printemps amène les phoques et les morses qui pullulent sur ses rivages. De grandes volées de mouettes et de sternes tournent et balaient ses eaux vert émeraude. Les aigles, les faucons et les éperviers s'attaquent tous à ces volées massives sur le rivage. Malgré cela, ces rives attirent les colonies d'oiseaux migrateurs, et sont propices à la nidification. Au début de l'été, la baie est remplie de baleines de différents types, principalement la grande baleine à bosse, mais des espèces plus petites comme le globicéphale, le narval et l'épaulard viennent se nourrir et se reproduire dans ces eaux nordiques. L'été amène également les ours des neiges qui chassent le phoque et cherchent des partenaires.

Le temps plus frais de l'automne apporte un changement dramatique à la Baie du Berceau des Icebergs. Le nombre d'oiseaux diminue sensiblement, et les zones de nidification autrefois bondées sont abandonnées, les parents et les jeunes étant partis vers le Sud. Les baleines, si nombreuses pendant les mois d'été, entament également leur long voyage vers le Sud, vers des eaux plus chaudes au large des côtes de Haradwaith, où elles mettent bas et élèvent leurs petits. Les phoques, en revanche, n'ont pas encore fait leur voyage, et tant qu'ils restent, les épaulards aussi.

En hiver, la baie gèle et la glace s'étend du milieu de Rast Losnaeth au milieu de Minheldolath. Les icebergs gelés des Merimetsästäjät deviennent alors immobiles. À l'exception d'un ours des neiges ou d'un Dragon errant, la couche de glace est pratiquement déserte.

Parmi les nombreux icebergs des Merimetsästäjät qui parcourent les eaux de la Baie du Berceau des Icebergs, les plus importants sont Merikylä, Talven Muurit et Pohjoinen Tähti. Les deux premiers sont généralement proches de Talven Satama pendant l'hiver et près des côtes orientales de Minheldolath pendant l'été (Merikylä conserve une position un peu au Nord de Talven Muurit). Tous deux sont accompagnés de trois satellites, des petits icebergs régulièrement accrochés à eux. Talven Muurit possédait un quatrième, mais lors d'une tempête estivale, il a été emporté loin dans la Baie du Forochel, emporté par un fort courant dans la Belegaer. Grâce à de grands efforts, la plupart des habitants de cet iceberg ont pu être sauvés, mais une bonne partie des réserves de nourriture et des biens ont été perdus.

Pohjoinen Tähti (la. "Étoile du Nord"), quant à lui, reste un élément presque permanent dans les eaux du Nord du Pitkävesi. L'iceberg n'a pas de satellites et reste l'une des

plus anciennes excavations continuellement occupées par les Merimetsästäjät.

CANADRAS

(S. "Quatre-Cornes")

À l'extrémité de la péninsule qui sépare la Baie de la Désolation de la Mer Abandonnée, se dresse un grand promontoire qui ne porte d'autre nom que celui de son unique et redoutable occupant. Le Drake de Glace Canadras se terre dans une caverne dont les entrailles ont été façonnées par les Elfes des Neiges dans un lointain passé. Certains disent que c'était autrefois le palais de K'elektor lui-même, avant que les Elfes des Neiges ne partent au Nord pour fonder Helloth, et qu'il contient des œuvres d'une beauté incomparable. Quelle que soit la vérité de ces histoires, les Lossidil ont abandonné la demeure bien avant que Canadras ne la découvre. Nombre de ses splendides sculptures de glace sont restées intactes, malgré les dégâts occasionnés par les allées et venues du Dragon (Canadras n'a pas l'œil pour l'art), mais ce n'est que dans les recoins les plus éloignés et inexplorés des cavernes que les sculptures et les fresques des Lossidil conservent leur splendeur originelle. L'entrée du repaire de Canadras se trouve sur le flanc d'une falaise qui surplombe Ekkaia, à 20 mètres au-dessus des vagues. Un chemin taillé dans la roche descendait autrefois le long de la falaise depuis le haut, mais Canadras a réussi à en arracher des tronçons afin de décourager les visiteurs un peu trop curieux.

CAP DU FOROCHEL

Voir entrée HÛB FOROCHEL.

CARN DÛM

(S. "Vallée Rouge")

Nichée entre deux grands éperons du pic le plus au Nord-Ouest de l'Ephel Angmar, la vallée de Carn Dûm abrite la plus puissante forteresse du Roi-Sorcier. Construit sur une ancienne mine naine creusée par le peuple de Durin, le nom de ce vallon abrité vient de la teinte de sa roche qui leur rappelait Caradhras, le sommet principal de la chaîne des Monts Brumeux au Sud, qui était de couleur rouge. Le Roi-Sorcier chassa les Nains de Carn Dûm avec une troupe d'Orques en T.A. 1276, l'année de son arrivée dans le Nord, et revendiqua la montagne comme sienne. Peu de temps après, le Seigneur Nazgûl rassembla tous ses serviteurs pour commencer la tâche ardue de la construction de sa vaste ville-forteresse, un travail immense qui était à peine terminé un quart de siècle plus tard lorsque le Roi-Sorcier déclara une guerre ouverte aux états successeurs de l'Arnor.

En l'an T.A. 1640, Carn Dûm abrite une population d'Hommes et d'Orques de 5000 habitants - de loin la plus grande colonie bordant les Terres Désolées du Nord, et certainement la plus grande force militaire permanente de tout le Nord de l'Eriador. La ville qui se trouve à l'intérieur de ses murs ressemble à un campement militaire tentaculaire, possédant la plupart des commodités de la vie urbaine (bien que de façon plutôt austère et souvent en quantité limitée). Ses habitants forment un mélange désagréable de mercenaires issus de plusieurs cultures, et leur comportement tend plutôt à la violence et au chahut. Des caravanes visitent souvent Carn Dûm depuis des terres aussi proches que le Rhudaur ou aussi lointaines que le Rhovanion, de sorte que les habitants sont habitués à avoir des étrangers parmi eux. Cependant, pour accéder à la ville, il faut d'abord franchir la grande porte, où personne n'est autorisé à entrer, sauf les alliés ouvertement déclarés du Roi-Sorcier. Les visiteurs non autorisés qui sont découverts en ville s'en sortent rarement vivants.

CIRITH-I-NUDEVYN

(S. "Faille des Sous-Profondeurs", syn. "Faille des Abîmes" ; La. Sisäänkäytävä Alateihin)

À l'extrême Nord de la Toundra de Feu, aux pieds des Ered Rhívamar et près des Escaliers de l'Enfer, s'étendent les Cirith-i-Nudevyn. On peut les voir de très loin, même depuis la plaine, comme deux ravins remplis de neige, longs, larges et profonds, courant du Nord-Ouest au Sud-Est comme des cicatrices dans le paysage. Les failles témoignent d'un effondrement cataclysmique dans les Sous-Profondeurs, il y a bien longtemps. Les Jäämiehet les évitent à des kilomètres lorsqu'ils passent par-là, parlant à voix basse pour éviter d'attirer des bêtes redoutables qui sortent régulièrement des failles afin de chasser sur les terres des Hommes.

À la jonction des deux ravins se trouvent les ruines de Mornost, une ancienne forteresse du royaume de Morgoth. On pense que la destruction de cette citadelle date de la Guerre de la Grande Colère, et est à l'origine de l'effondrement des Sous-Profondeurs dans cette partie du Forodwaith. En réalité, les fissures ne sont que deux branches de la même grande voie souterraine, séparées par un mur d'un kilomètre de large de sol non effondré. Certains disent que ce pont de terre est soutenu par des arches et des supports immenses dans les Sous-Profondeurs. Comme personne n'a jamais voulu y descendre, cette supposition reste incontestée.

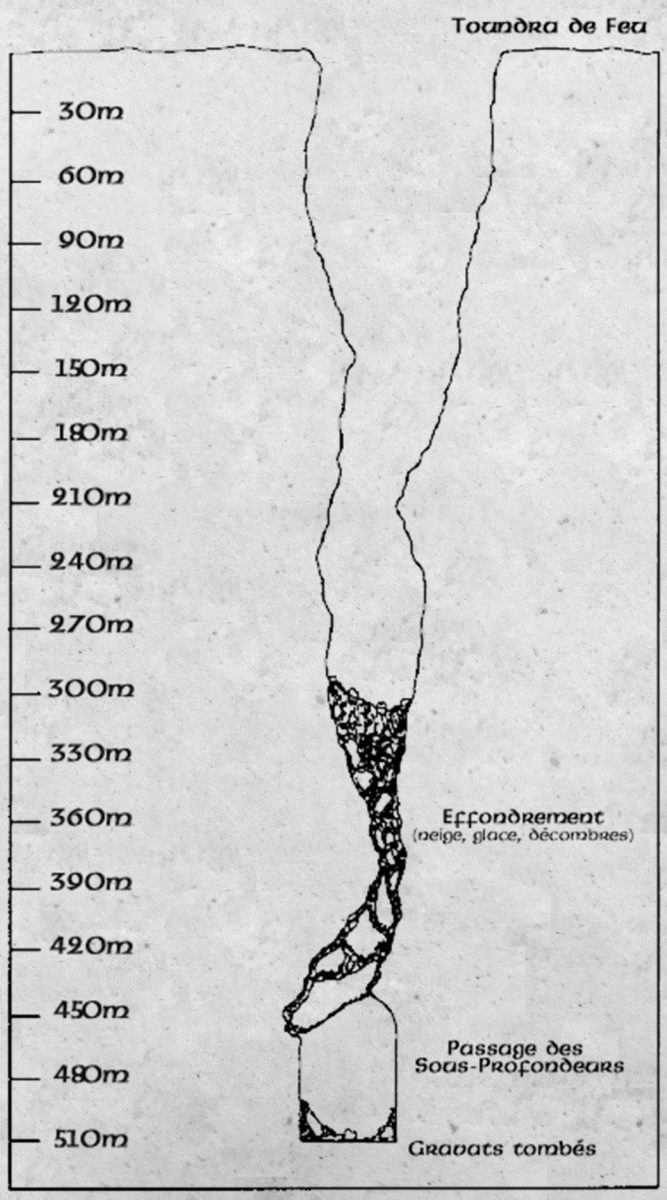
La glace et les débris qui remplissent maintenant les ravins cachent leur profondeur réelle. Le ravin Nord (celui qui est le plus proche des Escaliers de l'Enfer) est le moins difficile à explorer. Son toit est tombé proprement et n'a pas fait basculer les murs avec lui. Descendant à une profondeur de près de 300 mètres, sa jonction avec les Sous-Profondeurs est enfouie sous 150 mètres de neige et de gravats gelés.

D'une profondeur égale, le ravin Sud est enseveli par des rochers, et sa descente pose de plus grandes difficultés, car les pierres tombées sont instables et peuvent se déplacer inopinément sous le poids d'un explorateur. Le fond de cette faille est également rempli de neige et de glace, et les deux extrémités sont encombrées de gravats et de débris. Il faudrait une excavation de plusieurs mois pour ouvrir les deux extrémités de ce ravin.

Note au MJ : *lorsqu'ils explorent cette partie du Cirith-i-Nudevyn, les aventuriers doivent effectuer une Manœuvre Dynamique Extrêmement Difficile (-30) à chaque heure passée*

dans la fente. Un échec indique que les débris se sont déplacés et que l'individu subit un Coup Critique d'Écrasement «D» (+10) à cause des blocs massifs qui s'effondrent tout autour.

Les Sous-Profondeurs (aussi appelées *Les Abîmes*) qui se trouvent sous le Forodwaith sont pratiquement inconnus des Ystävät Talven qui vivent au-dessus. Cette ignorance bienheureuse est principalement due au climat froid de la région. Les viles créatures répugnantes qui vivent dans les labyrinthes des Sous-Profondeurs plus chaudes et humides que l'extérieur ne s'exposent jamais au vent glacial ou à l'éclat du soleil reflétant sur la neige. Lorsque ces créatures parviennent à s'aventurer hors de leur sombre domaine, elles trouvent le Forochel trop inhospitalier et retournent rapidement dans les profondeurs de la Terre du Milieu.



CONTRÉE DES LACS

Voir entrée JÄRVIMAA.

DOL GORMAEN

(S. "Colline de Gormaen")

La forteresse de Dol Gormaen a été fondée en tant que citadelle frontalière de l'Arthedain en l'an T.A. 1325, peu après la chute de la ville voisine de Minas Eldanaryaron, tombée aux mains d'Angmar. Moins d'un siècle plus tard, Dol Gormaen tomba elle aussi sous le joug du Roi-Sorcier lors de la seconde guerre du Nord en T.A. 1409. Depuis l'occupation de Dol Gormaen par les Orques d'Angmar, le Roi-Sorcier utilise principalement la forteresse comme fer de lance pour des incursions contre l'Arthedain. Dans l'intervalle, la forteresse est largement sous-armée, n'abritant que 150 Orques et un contingent de 20 cavaliers-loups. Par conséquent, ces Orques sont susceptibles de laisser les choses "passer". Lors de leurs longues expéditions de reconnaissance, les Rôdeurs de l'Arthedain volent régulièrement de la nourriture dans les réserves de la citadelle ; mais les gardes de Dol Gormaen sont toujours vigilants, et ceux qui ne prennent pas cette vigilance au sérieux peuvent l'apprendre au péril de leur vie.

La grande citadelle de Dol Gormaen a été construite suivant l'architecture de l'Arthedain : en forme d'octogone avec une tour à chaque angle. Elle possède une écurie plus grande que la plupart des forteresses de ce type, et dans les mains des Hommes de l'Arthedain, elle abritait 175 cavaliers et 25 autres messagers, officiers et éclaireurs à cheval. Ces troupes étaient renforcées par 600 fantassins et 200 gardes, cuisiniers, palefreniers et autres laquais qui pouvaient être armés et mobilisés en une journée.

DOR BENDOR

(S. "Pays Sans Terre" ; La. Maatta Maa)

Dor Bendor est la région de glace éternelle qui couronne le pôle Nord d'Arda, sur la Mer Circulaire. Son étendue est vaste et inexplorée. De tous les peuples libres, les Elfes des Neiges sont les seuls à avoir foulé ses étendues sans chemin. C'est là, au sommet du monde, que se trouve leur légendaire cité de glace Helloth, bien qu'elle ne soit guère plus qu'une rumeur et une légende pour les mortels.

Malgré l'insondable mystère qui l'entoure, Dor Bendor est, en réalité, la plus jeune de toutes les régions d'Arda - plus jeune encore que le Forodwaith lui-même qui a été façonnée alors que le monde était encore plat, mais c'est la chute de Númenor (plus de 3000 ans après la Guerre de la Grande Colère) qui a conduit à la création du Pays sans Terre. En noyant Númenor, Eru Ilúvatar a changé la forme même du monde, en pliant les mers de sorte qu'Arda devienne un globe au milieu des étoiles. Ce cataclysme a transformé les climats les plus extrêmes d'Ekkaia, la Mer Circulaire, durcissant l'Helcaraxë, la Glace Broyée de l'Ancien Monde, en une masse inébranlable. Pendant une grande partie de l'année, la frontière Sud de Dor Bendor se trouve de 3 à 80 kilomètres au large des côtes Nord du Forochel, offrant un canal étroit pour les navires. Pendant l'hiver, le Pays sans Terre étend ses doigts glacés vers le Sud, formant un pont avec les extrémités du Forodwaith.

Totalement gelé, Dor Bendor est une région assujettie aux

violents coups de vent et aux faibles précipitations. En hiver, les vents violents soufflent des cristaux de glace sur les étendues comme les sables d'un grand désert, soulevant des monticules de glace et de neige et les sculptant sans cesse, tel un ballet fantastique sans fin. Les tempêtes nées au milieu de cette contrée s'éloignent immédiatement vers le Sud pour déchaîner leur fureur sur le Forodwaith et les terres plus méridionales. Ce n'est qu'en plein été, lorsque les vents du Sud sont assez forts pour contester la domination du vent du Nord, que les tempêtes s'attardent ici, exhumant leur neige à travers l'interminable paysage hivernal. Mais de tels événements sont éphémères et se dissipent rapidement face à la puissance glaciale de Dor Bendor.

Voyager dans ce désert glacé est extrêmement dangereux. Le terrain souvent changeant, associé aux olfains, peut facilement priver un voyageur de tout sens de l'orientation, laissant l'infortuné vagabond perdu dans un cauchemar blanc sans fin. Des fissures de glace craquelée et fendue s'interposent fréquemment sur la route. Certaines d'entre elles ne sont que des fossés peu profonds qui font trébucher le vagabond. D'autres sont de vastes et profondes crevasses dans lesquelles tout un groupe en traîneau peut disparaître sans laisser de traces. Beaucoup de ces ravins profonds sont les repaires des Drakes de Glace, des créatures qui se délectent du froid et marchent sans crainte sur la glace.

Note au MJ *: se déplacer dans la direction souhaitée nécessite un jet en Pistage Facile (+10). Mais en cas de chute de neige ou de blizzard, le niveau passe à Difficile (-10).*

EI MISSÄ

(La. "Nulle-Part")

Ei Missä est une ancienne ruine d'un Fabricant de Perles sur l'Île du Cimetière des Baleines. Les Merimetsästäjät ont appelé ce site "Nulle part" car le chemin qui y mène se termine sur un cap de l'île orienté vers l'Ouest, s'étendant dans l'étendue de la Belegaer. Situé le long de la côte Nord de l'île, ce promontoire herbeux de faible altitude constitue un port dangereux, en raison du grand nombre de blocs rocheux et de rochers déchiquetés en s'y approchant par bateau ; mais les Merimetsästäjät utilisent l'endroit comme campement en raison de sa proximité avec les terrains de chasse aux phoques.

Le chemin menant à Ei Missä marque en fait les vestiges d'une ancienne route de Fabricants de Perles, reliant les ruines du cap à celles de la ville voisine d'Itämuurit ; mais les pierres de la route s'arrêtent brusquement quelques mètres avant Ei Missä, et un guide compétent est nécessaire pour indiquer les ruines. Ces ruines ont été révélées pour la première fois lors d'une violente bourrasque qui a érodé le sol en révélant les restes d'un mur tombé, mais le village lui-même reste enfoui sous la pelouse. Les fouilles n'ont permis de trouver que quelques fours de perliculteurs et un grand nombre de figurines brisées et endommagées par le temps. Ces statuettes miniatures représentent des baleines, des oiseaux de mer, des phoques et d'autres animaux, et apparaissent occasionnellement sur le cap après une tempête. Elles sont considérées comme "porte-bonheur" par les Merimetsästäjät, et sont donc convoitées pour la bonne fortune qu'elles sont réputées apporter.

En réalité, ces bibelots ne sont rien de plus que ce qu'ils semblent être, et ne possèdent aucune propriété magique. Elles sont les vestiges d'un centre religieux prospère de Fabricants de Perles qui existait sur l'Île du Cimetière des Baleines avant l'arrivée des Númenoréens.

EITHEL MORGOTH

(S. "Puits de Morgoth")

Ce bassin volcanique naturel de la Toundra de Feu a été fortifié et remodelé au cours des temps anciens pour servir de forge et d'armurerie à Angband. C'est là que furent conçues des armes puissantes et destructrices pour tuer les Elfes et les Hommes. Les fortifications supérieures du Puits ont été détruites et balayées lors de la Guerre de la Grande Colère, mais la grande caldeira bouillonnante de la forge ardente de Morgoth est restée ouverte sur le ciel. Emprisonné ici, le Balrog Durlach, un Esprit Maléfique du feu, est lié à un lac de roche en fusion et ne peut s'en éloigner. C'est ici aussi que se trouvent de nombreux puits, tunnels et chambres profondément creusés dont les voies secrètes et sinueuses relient le Lac de Feu aux Sous-Profondeurs.

Après l'expulsion de Morgoth du monde, le Puits a été oublié, n'étant plus qu'une indication obscure sur les cartes anciennes et un point de repère pratique pour les voyageurs de la Toundra de Feu. Par temps calme et clair, la colonne de fumée qui s'élève du cratère peut être vue à près de 150 kilomètres dans toutes les directions. Durant les nuits sans pluie ni neige, la lueur rouge-orange du puits se reflète sur les nuages bas sur 60 kilomètres, sa lumière vacillante et scintillante offre un spectacle époustouflant. Les Jäämiehet appellent cet effet *Verinen Taivas*, le "ciel sanglant". La fumée qui s'élève en journée et la lueur qui se reflète la nuit constituent des repères pratiques pour ceux qui errent entre les Ered Muil et les Ered Rhívamar.

Le bord du puits, en forme de goutte d'eau, a un diamètre de près de 40 kilomètres d'est en Ouest, et une longueur de 80 kilomètres entre son extrémité Nord arrondie et l'étroit défilé qui marque sa limite Sud. De son bord supérieur au lac de lave à son fond, le bassin a une profondeur de presque 2 kilomètres. La descente n'est cependant pas en chute libre. La caldeira descend en terrasses, chacun de ses onze larges niveaux menant au suivant. La vue depuis le bord est impressionnante, et la descente suit une ligne à travers les marches arides et jonchées de gravats du bord extérieur et de champs de pierres grises couvertes de lichen jusqu'à la fragile végétation des "cercles verts", survivant entre l'extrême chaleur en bas, et le froid intense au-dessus. Puis, au-delà de ce halo vert de vie, se trouvent des scories noires et brûlées et des vapeurs rouges criardes. Enfin, il y a le cœur ardent de la prison de Durlach, animé par l'éclat infernal de son lac brûlant.

Des fumées toxiques à l'odeur infâme s'échappent constamment du lac, dérivant lentement vers le haut jusqu'à ce qu'elles soient prises par les vents de la Toundra de Feu et poussées vers le Sud. Toute descente dans la caldeira doit donc se faire par le côté arrondi du cratère, au Nord. Sinon, ceux qui tentent la face Sud sont vite submergés par les vapeurs nocives du puits.

Voir chapitre 12.4 pour la disposition détaillée du Puits de Morgoth.

EKKAIA

(Q. "Mer Circulaire")

Sous la glace immobile du Pays sans Terre se trouvent Ekkaia, la mer primordiale qui entoure la Terre du Milieu depuis la création du monde. Parsemée d'icebergs scintillants, ses eaux calmes touchent les rivages du Forodwaith.

Les baleines traversent ses eaux vertes et bleues en grand nombre, mais seuls les baleiniers du Cardolan les plus courageux osent risquer le dangereux passage à travers les caps occidentaux du Forochel pour poursuivre leur chasse. Ici, l'hiver apporte des glaces épaisses, et après le début de Narbeleth ou avant les derniers jours de Nórui, tout navire pris dans ces eaux risque d'être écrasé. En raison des forts courants d'Ekkaia, la glace ne forme jamais une couche continue, et elle ne permet pas de traverser à pied la distance séparant la Terre du Milieu et le Pays sans Terre.

La mouette des glaces est rarement vue sur la Mer Circulaire, mais son cri obsédant peut être entendu de temps à autre près des rivages d'Ekkaia. Les phoques à fourrure gambadent parmi les glaces et se nourrissent de morue abondante que l'on trouve dans ces eaux. Les phoques sont eux-mêmes chassés par les ours des neiges qui errent sur les rivages et les banquises d'Ekkaia, et tous deux sont chassés par la légendaire Baleine Démoniaque des eaux nordiques. Les Elfes des Neiges ont longtemps cherché à détruire ces anciennes horreurs, qu'ils nomment *raukp'ent* (sing. raukp'ant), mais ils ont soit évité le combat, soit gagné les batailles qui leur ont été livrées. Les bêtes chassent normalement le phoque, mais elles considèrent également les ours, les Hommes et les Elfes comme des proies, et sont prêtes à se frayer un chemin à travers la glace épaisse pour espérer avoir de telles friandises.

EMYN NIMBRITH

(S. "Collines de Gravats Blancs")

Les Emyn Nimbrith comprennent les restes brisés des Montagnes de Fer, occupant la large étendue qui sépare le Forodwaith de l'Eriador. Les collines sont accidentées, sans route ni sentier. En été, de la verdure jaillit de diverses fissures et crevasses, et sur les sommets des collines ensoleillées, de l'herbe grossière pousse en courtes touffes éparses. Il n'y a pas assez de végétation pour changer la couleur morne des collines ou pour attirer les animaux en nombre, mais les Emyn Nimbrith sont un habitat naturel pour les rats, les souris, les lièvres des neiges et les petits prédateurs qui les chassent. Les lièvres des neiges survivent aux hivers rigoureux en creusant profondément leurs terriers sous la pierre fissurée et effritée des collines. Pendant les mois chauds, les collines deviennent un refuge pour les espions Angmarim ou pour les bandits chassés du Sud. Pour cette raison, les Lumimiehet évitent de s'aventurer très loin dans les collines, ne chassant que le long de leurs bords extérieurs.

Par temps clair, les plus hautes crêtes de ces collines offrent plusieurs points d'observation. Au Nord-Ouest, on peut voir le reflet étincelant du soleil refléter sur la baie de glace craquelée, tandis qu'au Sud-Ouest, le Lódalf s'aperçoit avec un chatoiement de vert et de minuscules reflets d'eau. En se tournant vers le Nord et l'Est, la vaste Toundra des Troupeaux disparaît à l'horizon dans la brume. Au Sud-Est, on peut discerner les pics lugubres d'Angmar. Lorsque les conditions sont bonnes, il est possible de discerner la brume à la base des pics les plus à l'Ouest d'Angmar, indiquant l'emplacement de Carn Dûm.

Les neiges hivernales rendent les collines vraiment blanches et, à cette époque de l'année, les petits mammifères et les reptiles hibernent, et les prédateurs se déplacent vers le Sud à la recherche de nourriture. En hiver, il n'y a aucune présence d'Hommes ou d'Orques dans les collines. Cependant, au printemps, il n'est pas rare que les parties de chasse des Lumimiehet trouvent les corps inanimés et gelés de déserteurs ou de bandits Angmarim, cachés dans un creux abrité.

Sous les Emyn Nimbrith se trouvent les restes de Thaurung, un Dragon géant qui a péri lors de la Guerre de la Grande Colère, enterré dans la destruction des Montagnes de Fer. La plupart des restes de Thaurung sont enterrés profondément, mais parfois, les forces érosives de la pluie et du vent révèlent un éclat d'os de Dragon. Au cœur des collines se trouve une grotte peu profonde dont l'entrée est presque parfaitement ronde. L'entrée est en fait l'orbite droite du crâne de Thaurung.

Le crâne forme une petite colline, légèrement inclinée de sorte que l'œil droit regarde vers le haut à un angle de 45° tandis que le gauche reste enfoui. L'orbite mesure une vingtaine de pas. Il est difficile d'en explorer l'intérieur, car le sol s'incline brusquement à partir de l'entrée, suivant la courbure du crâne. Le sol est couvert d'éclats d'os, de roches et de terre qui se sont déposés au fil des ans. Il contient également les squelettes de deux déserteurs des armées du Roi-Sorcier. Des parties de leurs bras et de leurs jambes manquent, et les os ont un aspect bien rongé. Leurs armures en cuir et leurs besaces ont pratiquement disparu.

Une odeur putride flotte dans la grotte : le musc fétide des musaraignes de la mort. Ces créatures glissent et bruissent dans tous les coins du creux caverneux de Thaurung, se nourrissant de lapins, de rats et d'autres vermines. Les petites bêtes voraces sont susceptibles d'attaquer la peau exposée de toute créature plus grande qui pourrait pénétrer dans le crâne. Les Lumimiehet appellent la grotte *Sinikäden Kuoleman Reikä*, le trou de la Mort aux Mains Bleues, en raison de la maladie mortelle transmise par les crocs d'une musaraigne de la mort, et la considèrent comme une raison supplémentaire d'éviter les collines.

Note au MJ *: Quiconque pénètre dans l'orbite doit faire un JR de 3ème niveau ou être pris de nausées à cause de la puanteur et être obligé de partir. Si le sol près des squelettes est fouillé, la raison pour laquelle les deux ont déserté devient évidente : 200 po se trouvent près d'un squelette (les musaraignes ont mangé la pochette en cuir qui contenait les pièces). Près de l'autre squelette se trouve une épée large BO +20 qui délivre un Coup Critique d'Électricité "C" (+0) pour chaque attaque réussie. Comme aucun soldat Angmarim standard n'aurait une telle arme ou une telle somme d'argent, les deux hommes étaient manifestement des voleurs, qui se sont échappés pour mourir dans le crâne de Thaurung infesté de musaraignes.*

EN UDANORIATH

("S. No-Man's Land")

Ces terres formaient autrefois une région fertile et bien cultivée, habitée par les chevaliers et la noblesse arnoriens. Dans les années passées, cette région frontalière de l'Arnor était appelée les "Marches du Nord". Minas Eldanaryaron, sa principale citadelle, se trouvait non loin d'Angmar. Tout a changé avec l'arrivée du Roi-Sorcier et les interminables années de guerre. Durant les décennies suivantes, alors que le pouvoir de l'Arthedain changeait de main régulièrement, il était impossible d'envoyer des hommes pour entretenir la région. C'est maintenant une campagne rude, morne et froide, à un point tel qu'aucun aventurier ne souhaite la traverser.

Se trouvant sur le seuil d'Angmar, elle est également très fréquentée par les serviteurs du Roi-Sorcier. Les habitations des Orques, à moitié enterrées et fortifiées, se dressent maintenant là où se trouvaient les fermes des Hommes. Les forces du Roi-Sorcier ont également construit ou réparé une série de tours de guet et d'avant-postes dans le No-Man's Land. La plupart d'entre eux sont occupés par des garnisons Orques, et seuls les points les plus vitaux abritent des hommes. C'est un paysage hostile et peu accueillant, fait de landes de chardons urticants et de prairies sèches et herbeuses, une terre en friche où les rares sapins rabougris et les pins tordus ne peuvent protéger quiconque contre le vent, le mauvais temps ou les regards hostiles.

EPHEL ANGMAR

(S. "Bord Extérieur d'Angmar")

Les cartes créées par des Hommes de l'Arthedain désignent les deux bras jumeaux des Monts Brumeux qui entourent le plateau d'Angmar comme l'Ephel Angmar. Dans le westron parlé par la plupart des Angmarim, le bras Nord est connu sous le nom de *Forjarsh*, tandis que le bras Sud porte le nom de *Harjarsh*. Les Nains du peuple de Durin ont exploité ces montagnes près du Mont Gundabad, l'ancien berceau de leur peuple, pendant des millénaires avant l'arrivée du Roi-Sorcier. Les Orques, les Trolls et les Dragons ont depuis occupé la plupart de ces mines, tandis que les autres sont totalement abandonnées.

Sur la chaîne de Forjarsh (ou Fornephel) bordant le Talath Uichel et sur ses flancs septentrionaux se trouvent ponctuellement des glaciers, dont les eaux gonflent le fleuve Lhúchir lors de sa traversée de la Toundra des Troupeaux jusqu'à la Baie De La Glace Fissurée. Bien qu'elles protègent Angmar des souffles glacés provenant du Forodwaith, la face Nord du Forjarsh est soumise au climat plus froid du Talath Uichel. Pour cette raison, ses pentes sont moins couvertes de pins, de sapins et d'épicéas que la face méridionale protégée.

Certaines des vallées les plus abritées de Forjarsh, orientées vers le Nord, servent de gîtes d'été aux guerriers en traîneau du Roi-Sorcier. Ces tribus Urdor campent en groupes d'une centaine de personnes (ce qui correspond à la taille habituelle de ces groupes), et passent les mois sans neige à parcourir les vallées montagneuses à la recherche de gibier et à préparer leurs traîneaux pour l'arrivée de l'hiver. Bien que les Urdor soient assez sympathiques envers leur propre peuple, ils considèrent tous les autres (à l'exception des serviteurs du Roi-Sorcier) avec une hostilité ouverte, de sorte qu'il est peu probable que les individus errant sur le Talath Uichel aient le temps de trouver de la nourriture ou un sanctuaire dans le Forjarsh, avant de se faire attaquer.

ERED LUIN

(S. "Montagnes Bleues" ; La. Metsämaa)

Les sommets les plus septentrionaux des Montagnes Bleues ne sont pas aussi hauts que ceux du Sud. Les montagnes sont principalement composées de granit (qui leur donne leur couleur caractéristique), avec des veines de minerai de fer, d'argent et de petits dépôts d'or. Le plus haut des sommets est Lossendil, qui s'élève près de l'extrémité Sud de la chaîne. La montagne fait environ 2255 mètres de haut et est facilement identifiable. Peu de sommets de cette chaîne septentrionale dépassent les 1800 mètres.

Dans l'extrême Nord de la chaîne, les sommets sont recouverts de neige toute l'année. Ici, l'escalade est une entreprise extrêmement périlleuse. La glace et la neige non fondues issues d'innombrables hivers sont synonymes de mort certaine pour ceux qui tentent d'escalader les rochers

et les escarpements sans équipement ni préparation appropriée. La prise instable d'une main engourdie par le froid ou un petit glissement de pied peut signifier une très longue chute. La neige abondante signifie que le risque d'avalanche est toujours présent. Qu'elle s'accumule en hiver ou qu'elle perde son adhérence lors du dégel printanier, la neige dégringole inopinément le long du flanc de la montagne. L'écho des tonnes de glace et de neige dévalant les pentes d'une montagne peut déclencher l'avalanche d'une autre montagne. Des explorateurs ont raconté avoir entendu l'approche d'un grondement lointain semblable à un roulement de tonnerre, avant de voir une avalanche après l'autre les poursuivre.

Les pentes occidentales des montagnes qui surplombent la Baie du Forochel sont densément boisées de chênes et de frênes ; plus haut, ces forêts de feuillus se fondent dans d'épais bosquets de cèdres, de sapins et d'épicéas, contribuant à la teinte particulière des montagnes. En raison du froid extrême, la limite des arbres disparaît à environ 1600 mètres. Quant aux versants orientaux des montagnes, ils surplombent le Lódalf et la vallée du Lhûn. Ici, le paysage est plus rocheux et moins boisé, avec de grandes falaises et des petites vallées cachées et inexplorées.

Les montagnes s'étirent le long de la baie, perdant de leur altitude à mesure qu'elles se dirigent vers le Nord. Lorsque la chaîne arrive à son terme, elle n'est plus qu'une série de rochers dénudés et recouverts de glace. Au fur et à mesure que l'hiver s'intensifie, les tempêtes de neige recouvrent lentement les sommets des montagnes, et des pluies glacées s'abattent sur les pentes, des hautes forêts aux vallées inférieures. Au début du printemps, la neige cesse et des pluies plus chaudes commencent à tomber, les terres situées face à la côte se réchauffant beaucoup plus vite que celles situées à l'Est des montagnes. À l'approche de l'été, les pluies diminuent et les montagnes se transforment en une magnifique étendue verte avec des fleurs sauvages de différentes couleurs.

En hiver, les Montagnes Bleues sont pratiquement vides de monde, à l'exception d'un rare groupe d'Elfes de Forlindon, ou encore plus rare, d'un groupe de Nains qui cherchent un endroit propice à l'exploitation minière sur les pentes. Le début de l'hiver est une période dangereuse pour se trouver dans les montagnes. Les pentes reçoivent d'abondantes précipitations, car les coups de vent hivernaux venant du Nord rencontrent l'air tempéré soufflant de la mer. Le temps devient imprévisible, avec de légères tempêtes de neige qui se transforment soudainement en pluie torrentielle, ou une pluie froide (mais supportable) qui explose en une tempête de neige aveuglante. Le vent agréable et chaud de la mer peut se transformer sans prévenir en un souffle glacial du Nord, et une paroi rocheuse offrant des prises solides pour les pieds et les mains peut devenir humide, glissante et traîtresse.

Note au MJ : *Toutes les manœuvres d'Observation du Ciel visant à prédire le temps hivernal dans les Ered Luin subissent un malus de -50.*

Les chasseurs Lumimiehet du Lódalf campent dans les Montagnes Bleues en été et au début de l'automne. C'est une période idyllique pour les hommes des neiges, car le temps est chaud et doux sans jamais devenir vraiment chaud. Les montagnes offrent une grande variété de gibier, et les chasseurs peuvent même pratiquer la pêche le long de la côte. Cependant, le temps de la beauté des fleurs sauvages est bref : à l'approche de la mi-Narbeleth, les pluies froides recommencent et les Lumimiehet retournent dans le Lódalf où la vie est plus dure mais le temps plus prévisible.

Des rumeurs persistantes font état d'anciennes mines et d'avant-postes nains sous les montagnes. Cependant, il n'existe qu'une seule communauté naine dans la partie la plus au Nord des Montagnes Bleues : la ville Ringrond. Dans cette ville minière, les Nains travaillent activement sur un petit filon d'argent. Si les mineurs ont connaissance de trésors enfouis, de merveilles ou de ruines à découvrir sous les montagnes, ils n'en parlent pas.

ERED MUIL

(S. "Montagnes Sombres" ; La. Kuolleet Vuoret)

Les Montagnes Sombres séparent le Cap du Forochel du Talath Uichel en un mur de granit sombre aux flèches majestueuses mais terrifiantes. De loin, les Ered Muil ressemblent aux montagnes du Lindon d'une teinte bleuté, reposantes à contempler. Pourtant, la vision tourne au vinaigre à mesure que le voyageur s'approche ; le bleu se transforme en gris, et le contour des crêtes arides et pointues se dessine. En réalité, les Montagnes Sombres ne sont pas aussi dénuées de vie que leur nom pourrait le suggérer, car un grand nombre de lichens, d'algues et de mousses s'accrochent à leurs rochers. Mais aucun oiseau ou animal terrestre ne trouve refuge sur ces pics redoutables, et aucune forêt ne couvre leurs pentes. Les contreforts et les flancs abritent des repaires de Trolls et d'Orques. Bien que le climat soit favorable, le manque de proies disponibles dissuade la plupart des Dragons de s'installer dans cette chaîne glaciale.

Les pentes inférieures des Ered Muil présentent un autre danger. Sans sol ni végétation importante, la pluie et la neige fondue du printemps et de l'été dévalent les flancs de la montagne en torrents sauvages. Les vagabonds qui ne prennent pas soin d'éviter les ravins et les vallées sujets à ces inondations soudaines risquent d'être emportés par les eaux en furie. Au-dessus de 1500 mètres, les montagnes sont sans vie et gelées en hiver comme en été. Les Esprits du Vent hurlent sans cesse sur ces hauteurs, et ceux qui les gravissent doivent se prémunir contre leurs maléfices.

Les Ered Muil sont infestées d'Orques au Nord de Torogmar, en particulier dans la partie de la chaîne qui fait face à la Mer Abandonnée. Ces Orques mènent une maigre existence, subsistant grâce à la chasse aux phoques, et à la pêche de poissons et de baleines le long des rives de la Mer Abandonnée. Ils font également des raids dans les villages des Lumimiehet à l'Est dans la Contrée des Lacs au printemps et en été, et s'emparent de tout ce qu'ils peuvent trouver. Pendant d'innombrables générations, les guerres intertribales ont désorganisé les Orques, mais récemment les fratricides ont diminué, et un chef fort, Agog, est sorti du lot. Ce monarque en puissance a créé un conseil tribal chargé de régler les différends et de réduire les vengeances à un niveau acceptable pour les Orques (mais toujours considérés comme très sanglants pour les Hommes et les Elfes). On ne sait pas si cette évolution est le fruit d'un plan du Roi-Sorcier,

mais quelle qu'en soit l'origine, la domination d'Agog a rendu les Orques des Montagnes Sombres plus organisés et donc plus dangereux pour les habitants du Forodwaith.

Les Orques entretiennent une coexistence difficile avec le Dragon Canadras, qui occupe la péninsule à l'embouchure de la Mer Abandonnée, juste à l'Est des Ered Muil. Autrefois, les chefs Orques des Ered Muil reconnaissaient l'autorité du Dragon sur cette région en lui livrant des prisonniers comme offrande. Aujourd'hui, avec l'accession d'Agog à un niveau royal, cette pratique a cessé. Leur puissance ne s'est pas encore confrontée au Dragon mais, avec la force croissante du roi-Orque, l'affaire ne risque pas de se terminer pacifiquement. Pour l'instant, les Orques et le Dragon s'observent et attendent. Tout voyageur capturé par les Orques est invariablement accusé d'être un espion ou un homme de main du dragon Canadras.

ERED RHÍVAMAR

(S. "Montagnes du Bord du Monde" ; La. Kaunisillan Vuoret)

Les Ered Rhívamar défilent comme une grande muraille depuis Ekkaia au Nord jusqu'aux rives mêmes de la Baie Jaillissante au Sud. La chaîne de montagnes n'est pas haute, mais si loin au Nord qu'elle reste enneigée toute l'année. Les parties septentrionales de la chaîne sont constituées de rochers et de falaises dénudées. Les vallées abritées sur le versant Sud de ces montagnes contiennent de petites zones de sapins et de pins rabougris. Ce sont des oasis dans un désert de roche, de glace et de neige. Au Sud, après les Escaliers de l'Enfer, la chaîne devient plus tempérée et fertile. Les vallées sont boisées de conifères, comme le sapin, l'épicéa et le pin.

Une section particulièrement dangereuse des Ered Rhívamar est l'éperon froid et peu engageant des Ered Úmarth, les Montagnes du Malheur. Peuplées de Drakes de Glace et de Trolls des Neiges, les sommets froids et glacés se dressent devant la vallée chaude et fumante des Brumes Éternelles. Les montagnes sont un enchevêtrement de pierres usées par le temps, glissantes et couvertes de mousse et de lichen, sans piste ni sentier. Il existe parfois des vallées abritées où l'herbe et les arbustes peuvent pousser, mais elles sont peu nombreuses et difficiles à atteindre.

Le dégel printanier amène de nombreux petits ruisseaux et rivières qui se précipitent dans les vallées et le long desquels poussent de nombreux types de baies, d'herbes et d'autres plantes comestibles. Les forêts abritent de nombreux types d'ours, notamment les familles d'ours noirs, d'ours des cavernes et d'ours des neiges. Le vison noir et la loutre bleue chassent et jouent le long de ces petits ruisseaux. Il y a une abondance de petits cerfs et de petites zones réputées pour accueillir le rare cerf blanc. Celui-ci est considéré comme sacré par les Jäämiehet, et quiconque fait du mal à une telle créature sera certainement jugé par eux, pouvant aller jusqu'à la peine de mort. Les basses vallées du Sud abritent de petits sangliers sauvages, tandis que plus haut, les intrépides mouflons gambadent sur les hautes terres. Des loups de tous types errent dans les montagnes, du simple loup des bois au sinistre loup gris ou même au grand loup blanc.

Les Géants des Glaces reclus partagent les pics, les vallées et les contreforts des Ered Rhívamar avec certaines créatures sinistres de Morgoth. Les Drakes de Glace se terrent dans de nombreux rochers inaccessibles de la face Nord de la chaîne, tandis que leurs cousins maléfiques, les Drakes du Froid, dominent les sommets du Sud. Les Orques et les Trolls infestent de nombreux terriers souterrains dans toute la chaîne, et les Wargs se disputent les territoires de chasse avec les loups.

Plusieurs glaciers s'échappent des Ered Rhívamar. Le plus important d'entre eux tombe en cascade sur la crête la plus au Sud dans la Baie Jaillissante. En atteignant la mer, le glacier commence à se fissurer et à se briser en morceaux. Les Merimetsästäjät les utilisent pour leurs chasses sous-marines. Les Ystävät Talven appellent les glaciers "*jäätiköt*", rivières de glace.

ERED ÚMARTH

Voir entrée ERED RHÍVAMAR.

EVERDALF

(S. "Toundra des Troupeaux" ; La. Hyvämetsästyksen Maa)

La Toundra des Troupeaux est une plaine sans relief, couverte au printemps et en été de tourbières, de moustiques, d'herbes épaisses, de laîches et de lichens. Elle se situe entre les Emyn Nimbrith et la Toundra des Marais, et est délimitée à l'Ouest par les rives de la Baie Abritée et de la Baie de la Glace Fissurée. Durant ces saisons, des troupeaux d'élans et de rennes commencent à la traverser du Sud et de l'Est vers le Nord. Ils sont rejoints sur ces terres par des cerfs et des moutons sauvages des régions frontalières de l'Eriador. La plaine semble parfois recouverte de ces animaux errants qui se régalent de l'herbe de la toundra.

Les troupeaux migrateurs se déplacent aussi loin au Nord que la Mer Abandonnée et aussi loin à l'Ouest que la Toundra de Feu. Le rassemblement des troupeaux signifie aussi un rassemblement de prédateurs. Les meutes de loups sont particulièrement nombreuses. Alors que la majeure partie de l'Everdalf est trop au Sud pour les loups blancs, les loups gris se rassemblent sur les rives de l'Everhir et du Lhúchir du début du printemps jusqu'à la fin de l'automne. Des meutes de Wargs mortels venus d'Angmar troublent le Talath Uichel et la Toundra des Troupeaux tout au long de l'année. Les oiseaux migrent vers les terres du Sud au début de l'hiver. Certains troupeaux se dispersent dans les forêts de la Contrée des Lacs. D'autres se déplacent vers le Sud pour s'abriter dans les Emyn Nimbrith, le Lódalf et les hautes terres de l'Eriador. Partout où les bergers cherchent un abri contre le froid, les loups les suivent.

Le premier gel de l'année transforme la Toundra des Troupeaux en une mer d'herbe brune et de foin. Le feu peut être un problème à cette époque de l'année, car l'herbe sèche brûle facilement, la plupart du temps à cause de feux de camp non entretenus, des éclairs lors d'orages ou des actes aléatoires d'incendies criminels Orques. De tels brasiers sont capables de dévaster des kilomètres de terrain avant de s'éteindre, et sont difficiles à distancer lorsque le vent est

fort. Ce n'est qu'à la fin de l'automne que les fortes gelées et les premières tempêtes hivernales éliminent le danger. À cette époque, les grands animaux se sont cachés ou ont fui vers le Sud, et les rivières commencent à se couvrir de glace. La chasse et la pêche deviennent plus difficiles ; les Lossoth doivent souvent compter sur les lièvres des neiges et d'autres habitants de la toundra, plus petits, pour remplir le pot-au-feu. L'hiver apporte une désolation majestueuse à la plaine, décourageant les raids Orques par le froid et le manque de proies.

Les Jäämiehet viennent chasser dans la Toundra des Troupeaux en été, et leurs campements se trouvent principalement sur les rives Sud de la Baie Abritée et autour de l'embouchure du Lhúchir. Les voyageurs du Sud ont souvent du mal à faire la différence entre les Lumimiehet et les Jäämiehet, qui chassent souvent ensemble en groupes, partageant la viande lorsqu'ils se séparent. Les campements des Jäämiehet sont moins amicaux que ceux des Lumimiehet, ayant moins de biens ou de temps à consacrer aux étrangers. Eloignés de leurs terres habituelles du Cap du Forochel, les Jäämiehet sont nécessairement mieux équipés que les Lumimiehet.

La Toundra des Troupeaux est connue loin à la ronde sous le nom de "*Caru*" (un nom rhudaurien signifiant l'élan), et ceux qui viennent du Sud doivent écouter attentivement pour déterminer si un Ystävä Talven parle de l'animal ou de la région. Souvent, la définition ou la signification est évidente. Cependant, des phrases telles que "Je cherche le Caru" peuvent s'avérer ambiguës. Un malentendu peut conduire à un désastre, comme le raconte le journal de Beregund, chef d'un groupe d'explorateurs de l'Arthedain dans le Grand Nord. Ce journal se trouve dans les archives d'Annúminas et est une lecture obligatoire pour les jeunes Rôdeurs en formation :

JOURNAL DE BEREGUND

Nous avons appris trop tard que nous avions mal entendu le chasseur Lossothren que nous avons rencontré. Si le danger n'était pas si proche et si grave, je rirais de ma stupidité. Les mots du chasseur étaient : "Soyez prudents, le Caru attire beaucoup d'Orques d'Angmar." J'ai supposé qu'il parlait de groupes de chasseurs Orques à la recherche de troupeaux d'animaux, et que tout ce que nous devions faire était de les éviter. En fait, par "caru", le chasseur voulait dire la toundra, pas l'animal. Les Orques aprentaient la région pour nous trouver.

La plupart des membres de la compagnie de Beregund ont été tués ou capturés par les Orques, et seule une petite partie de la compagnie originale a pu retourner à Fornost avec le journal.

EVERHIR

(S. "Rivière des Troupeaux" ; La. Kääntyvä Tie)

La rivière Everhir marque la limite Sud de la Toundra des Troupeaux, séparant les plaines herbeuses des Emyn Nimbrith, plus au Sud. Les ruisseaux de ces collines constituent les principales sources de l'Everhir, qui coulent toute l'année, bien qu'un bras de la rivière s'étende au milieu de la toundra, tirant parti de la fonte des neiges au printemps. Les eaux de l'Everhir se déversent dans la Baie de la Glace Fissurée, formant une terre marécageuse à l'embouchure de la rivière. Les Lumimiehet ne campent pas longtemps sur les rives de l'Everhir en raison de sa proximité avec Angmar (sauf au printemps, son cours est facilement franchissable à gué dans la plupart des endroits, ce qui en fait une barrière inefficace contre les intrusions hostiles). Les Lumimiehet de l'Est de l'Everhir se méfient des étrangers, qu'ils soupçonnent d'être des espions du Roi-Sorcier. Ils deviennent progressivement plus amicaux à mesure que l'on s'éloigne de l'Ouest (et d'Angmar).

FOROCHEL

Voir entrée HÛB FOROCHEL.

GONDALF

(S. "Toundra de Pierres" ; La. Kivi Kylmäpelto)

Entre la Baie Solitaire et les Ered Rhívamar s'étend un plateau austère et inhospitalier connu sous le nom de Toundra de Pierres. Dans les temps anciens du royaume de Morgoth, ce plateau était connu sous le nom de *Seuil d'Angband*, qui était recouvert par les glaciers et qui se dressait sur la partie Nord des Montagnes de Fer. Le plateau s'est effondré lors du cataclysme qui a marqué la fin des Jours Anciens ; ses fondations ont été détruites, sa surface s'est affaissée et brisée, de sorte qu'il ne s'élève plus qu'à quelques dizaines de mètres au-dessus du niveau de la mer.

Il y a très peu de terre. Du ce fait, à part les lichens de la toundra, on y trouve très peu de vie végétale. La plupart des plantes apparaissent le long des ruisseaux qui traversent le Gondalf depuis les montagnes en direction de la mer. La surface du plateau est fortement crevassée, ses cours d'eau passant par de longues et étroites vallées creusées par les anciens glaciers. Une grande partie de la pierre froide, craquelée et érodée par le temps est sans chemin ni route. Les voyageurs, qui ne voient que la barrière infinie des montagnes enneigées à l'Est, les mers couvertes de glace au Nord et à l'Ouest, et la désolation totale de la roche et de la pierre stériles à leurs pieds, sont enclins au désespoir.

Les Jäämiehet qui habitent la Toundra de Pierres sont un peuple extrêmement résistant, et leur force d'âme est inégalée. Ils gagnent péniblement leur vie le long des ruisseaux et des lacs de la région. Leur régime alimentaire se compose principalement de poissons et de phoques provenant de la Baie Solitaire, complétés par les quelques plantes comestibles le long des cours d'eau et les lièvres des neiges omniprésents. Les colonies de Jäämiehet comptent rarement plus de cinquante habitants. La vie dans la

Toundra de Pierres est rude et impitoyable, et les vagabonds qui ont besoin d'aide ne doivent s'attendre de ces villages à rien de plus que de la nourriture, de l'eau et les outils les plus rudimentaires. Au printemps, les Jäämiehet font un voyage annuel vers le Sud à travers les montagnes pour faire du commerce lors du festival du printemps (qui se tient généralement sur les rives de la Baie Abritée). C'est le seul moment où des personnes perdues ou blessées dans cette région peuvent voir des Hommes en nombre et se faire aider et soigner, et espérer revenir dans des climats plus accueillants.

Note au MJ *: toute personne ayant un score d'intuition de 74 ou moins et voyageant sur la Toundra de Pierres doit faire une JR de 5ème niveau chaque jour pour résister à l'envie de succomber au désespoir le plus total. S'ils voyagent en groupe, les individus qui ont échoué leur JR cessent de répondre à leurs camarades, ne souhaitant que s'arrêter et attendre la mort. Les malheureux doivent être physiquement contraints de poursuivre le voyage, se défendant à peine s'ils sont attaqués. Un sort de Guérison Mentale les libère de leur dépression, mais ils doivent reprendre les JR quotidiens contre le désespoir, ne se terminant qu'aux frontières de la Toundra de Pierres.*

HELLOTH

(S. "Fleur de Glace")

Loin sur le Pays sans Terre, à quelque 1700 kilomètres au Nord du cap du Forochel, s'élève Helloth, la légendaire cité de glace des Elfes des Neiges, au sommet du monde. Également appelé *Ost Helecthil*, ce magnifique ouvrage abrite le morceau d'Illuin dont l'éclat illumine les cieux du Nord. Conçue pour ressembler à une fleur en forme d'étoile, Helloth est entourée d'épais murs de glace avec de hautes tours aux formes complexes à l'extrémité de chacun de ses cinq pétales. Du centre de la ville grimpe le grand pinacle qui abrite le tesson sacré. Les pétales abritent les habitations et les ateliers des Elfes des Neiges. Aux pieds du grand pinacle se trouvent les Salles de Chants. Les Elfes ont soigneusement construit leur ville en la sculptant dans la glace sur une période de 144 ans, la taillant et la ciselant en reliefs délicats. La ville elle-même (et presque tout ce qu'elle contient) est fait de glace. Pour tous les autres peuples et races, le froid qu'il y fait en ville est presque insupportable ; pour les Elfes des Neiges, qui se sont depuis longtemps habitués au climat, Helloth est une maison fortifiée confortable. Un ennemi qui souhaite percer ses murs doit venir avec toute sa force et s'attendre à de lourdes pertes. Pour les vagabonds du Pays sans Terre, il n'y a pas de meilleur refuge que la cité elfique. Elle offre un abri sûr contre le froid mortel et une chance de se réapprovisionner ou de réparer son équipement. De même, les Elfes des Neiges sont les mieux placés pour donner des conseils sur les voyages par temps froid ou plus généralement sur le climat nordique. Les habitants se nourrissent des produits la mer et, en été, des expéditions se rendent jusqu'à la Contrée des Lacs pour cueillir des herbes, des baies et une grande variété d'autres plantes comestibles, et pour élever les troupeaux de rennes. Cette alimentation est complétée par *l'ióringath*, le "blé froid" cultivé par Losp'indel et ses servantes dans les jardins d'Helloth. *Voir chapitre 12.1 pour le plan détaillé de Helloth.*

HOMELA

(La. "Place du Lichen")

Ce grand village Lumimies est situé sur une petite péninsule près du centre de la rive Sud de la Baie de la Glace Fissurée. Il a été occupé sans interruption par de nombreuses générations de Lumimiehet. Avec une population de plus de 500 habitants, Homela est un excellent point de départ pour ceux qui explorent la baie. Bien que normalement timides et reclus, ses villageois sont assez chaleureux et amicaux une fois qu'ils se sont habitués aux étrangers. Étant le plus grand village de la région, Homela est la plaque tournante du commerce pour les autres villages dispersés dans la baie. Les aventuriers peuvent y trouver des biens, des services et des informations indispensables.

HÛB BERIANNEN

(La. "Baie Abritée" ; La. Turvallinen Satama)

Protégées des coups de vent hivernaux par la grande paroi Nord des Aeglir Arvethed et des Montagnes Sombres, et des tempêtes marines par le bras de Rast Losnaeth, les eaux calmes de la Baie Abritée sont d'un vert profond et merveilleusement brillant. Enfermée entre Rast Losnaeth et la péninsule de la Toundra des Troupeaux, l'étroitesse de l'entrée de la baie bloque les forts courants de la Belegaer. Les Jäämiehet et les Lumimiehet pêchent et chassent la baleine dans la baie, et leurs établissements et campements parsèment ses rives. Comme la Baie Abritée ne contient pas d'icebergs, les Merimetsästäjät n'y font que rarement des incursions.

Le littoral oriental de la baie est légèrement boisé de pins, de sapins et de rares bosquets de cèdres rustiques. On peut trouver des visons noirs et des loutres bleues en grand nombre autour de l'embouchure du Lhúchir, qui déverse ses eaux à l'extrémité Sud-Est de la baie. Les animaux vivant en troupeau et qui migrent dans l'Everdalf en été peuvent également errer près des rives Sud de la baie. À l'Est, les côtes rocheuses qui font face à la Contrée des Lacs regorgent d'herbes, de laîches et de fleurs sauvages, tout comme la toundra au-delà. Ici aussi, le vison et la loutre prospèrent, tandis que le renne et le wapiti paissent. Plus au Nord, de longs bras de mer en forme de doigts s'enfoncent vers les Montagnes Sombres, dont les rivages sont entourés de plages de grandes pierres rondes lissées par l'eau. Les collines basses et désolées de Rast Losnaeth forment la rive Ouest.

Sans la violence du vent ou des vagues causées par des tempêtes, la Baie Abritée gèle plus tôt et de manière plus épaisse que les autres golfes du Forochel, et ses banquises sont donc un peu plus sûres que celles plus à l'Ouest. Les voyageurs ne doivent pas s'inquiéter d'un plongeon soudain à travers une glace mince, car ils peuvent ressortir de l'eau facilement. Le calme de l'eau permet à la glace de s'étendre loin dans la baie. Les Lumimiehet disent qu'au plus profond d'un hiver long et rigoureux, il est possible de marcher depuis les rives les plus à l'Ouest de la Toundra des Troupeaux jusqu'à la pointe Sud de Rast Losnaeth.

HÛB EREB

(S. "Baie Solitaire")

Sur la plupart des cartes anciennes, la Baie Solitaire est considérée comme la ligne de démarcation entre la Belegaer et la Mer Circulaire. L'Île du Cimetière des Baleines est visible depuis les rives de la baie, s'étendant vers l'Ouest le long de la mer agitée. À l'est se situent les Ered Rhívamar, visibles au loin sortant des brumes, avec une teinte violacée lors des jours ensoleillés, et qui s'étendent du Nord et au Sud.

Pendant les mois d'été, les eaux vertes et brillantes de la baie sont lisses, reflétant le ciel clair au-dessus, mais en hiver, elles se transforment en houles et vagues mortelles. Les rives orientales de la baie gèlent souvent en hiver, mais en raison de l'agitation des eaux, il est rare qu'un pont de glace relie l'Île du Cimetière des Baleines au continent, bien que les glaces et les icebergs piégés dans les fins détroits donnent pourtant cette impression au cœur de l'hiver. Quiconque s'aventure à traverser ces ponts se retrouve rapidement à la dérive sur la glace ou piégé sur l'Île du Cimetière des Baleines.

Le rivage de la Baie Solitaire est une côte sauvage, rocheuse, chargée de glace, avec peu de ports abrités. Au printemps, le rivage regorge de nids et de colonies de mouettes des glaces. Ces oiseaux de mer reviennent chaque année pour s'accoupler et élever leurs petits. Le cri et la nuée obsédante de ces oiseaux en vol synchronisé emplissent l'air du printemps à la fin de l'été, mais se dissipent en hiver, lorsque les goélands migrateurs descendent les côtes vers le Sud à la recherche d'un climat plus clément.

La Baie Solitaire porte bien son nom, car son littoral peu accueillant et le paysage rude qui l'entoure n'attirent pas beaucoup de colons. Les visiteurs sont rares et ne s'attardent qu'en cas de besoin. Les Jäämiehet qui vivent ici chassent et pêchent le long des quelques cours d'eau de la Toundra de Pierres, mais aucune construction permanente n'est installée sur le littoral. Les Jäämiehet se rassemblent parfois sur le rivage le plus au Sud. Quant à la péninsule septentrionale, aride et en forme de crochet, elle s'avance sans âme qui vive dans la Mer Circulaire.

Un couple d'énormes et redoutables Tortues Déchues (*voir JRTM – Créatures des Terres du Milieu)* se cache au cœur de la baie. C'est une raison supplémentaire pour laquelle elle reste évitée. Lorsqu'elles ont faim, ces créatures n'hésitent pas à attaquer les petits bateaux de baleiniers Jäämiehet. Plus d'un navire a ainsi disparu sous les yeux horrifiés de ses compagnons. Les tortues sont plus actives au printemps et au début de l'été, mais restent pratiquement invisibles pendant les mois d'automne et d'hiver.

HÛB FALTHOL

(S. "Baie Jaillissante" ; La. Merihenkien Satama)

Également connu sous le nom de Baie des Baleines, Hûb Falthol est le golfe le plus occidental du Forochel, situé entre l'Île des Chasseurs et le Minheldolath. Toutes sortes de baleines se rassemblent ici pour s'accoupler, se nourrir et s'ébattre, jusqu'à ce que l'hiver les pousse vers le Sud à la recherche d'eaux plus chaudes. Leurs grands becs peuvent être vus à des kilomètres à la ronde, c'est un signe avant-coureur du printemps et un signal pour les baleiniers. Hûb Falthol est également le havre Jäävuori, le plus grand des icebergs des Merimetsästäjät.

Des colonies de Jäämiehet parsèment les rives de la baie toute l'année, auxquelles s'ajoutent les campements d'été des Merimetsästäjät. Les deux groupes pratiquent une chasse intensive dans les eaux de la baie. Bien que parfois distants, ces cousins des Lumimiehet se sont habitués à partager leurs terrains de chasse avec les baleiniers du Cardolan. Ils reçoivent les étrangers dans leurs villages sans crainte et sont toujours prêts à faire du troc.

L'errance des icebergs de Merimetsästäjä dans la baie est régie par les courants du vent et de la mer ; mais bien que constamment en mouvement, les positions relatives de ces icebergs restent largement stables les uns par rapport aux autres et par rapport à la baie elle-même. Le Jäävuori, le plus grand des icebergs, encercle la partie Sud de la baie, accompagné de trois icebergs de moindre importance, tandis que Torikaupunki, semblable à une citadelle, sillonne les eaux abritées du Nord entre l'Île des Chasseurs et le continent avec ses propres satellites. Le grand hautauskumpu, ou iceberg funéraire situé près du centre de la baie, est partagé par tous les Merimetsästäjät.

Une grande couche de glace, fine et instable, recouvre la baie au début de l'automne, la rendant dangereuse à traverser à pied. Les Jäämiehet, experts en matière de glace, savent d'un coup d'œil où il est possible de marcher sans danger, mais pour un œil non averti, ces "chemins sûrs" sont pratiquement invisibles. Le danger de s'échouer sur un morceau de glace à la dérive est cependant moins grand ici qu'ailleurs dans le Forochel, car le courant dominant de la Belegaer les pousse vers la terre (et donc contre la banquise plus solide).

Les glaces hivernales de Hûb Falthol abritent de nombreuses variétés de phoques et de morses, faisant de la baie un terrain de chasse privilégié pour les ours des neiges. Bien qu'ils ne soient généralement pas des mangeurs d'hommes, ces prédateurs peuvent devenir agressifs s'ils sentent que des vagabonds humains ont envahi leur territoire, et peuvent finir par pousser par inadvertance les intrus sur la glace fine. En été, pendant la "saison du bec", les plaisanciers courent également le risque d'être submergés ou de chavirer dans le sillage d'une baleine qui saute. Les baleines ne pénètrent généralement pas dans la partie Nord de la baie, car elle n'atteint pas une profondeur de plus de 10 mètres ; elles nagent plutôt dans les eaux profondes au-delà de ce plateau rocheux (qui s'étend généralement entre 30 et 65 kilomètres de la côte).

HÛB FOROCHEL

(S. "Baie du Forochel")

La Baie du Forochel est définie par le grand cap péninsulaire du même nom, qui protège ses eaux de la Belegaer, la grande mer de l'Ouest, tout en les protégeant de l'étendue d'Ekkaia, la Mer Circulaire, qui délimite la péninsule au Nord.

La baie et le cap du Forochel sont le résultat de la destruction

du royaume de Morgoth lors de la Guerre de la Grande Colère, qui a fait que les eaux tumultueuses de la Belegaer ont formé son littoral actuel. Les eaux vertes profondes du Forochel s'étendent des rivages du Lindon au Sud à l'Île du Grand Homme au Nord. Entre ces deux extrémités se trouvent d'innombrables baies et criques de moindre importance.

Les côtes rocheuses du Nord de la baie sont sauvages. La glace hivernale creuse et râpe le rivage, et les tempêtes pousse l'eau de la mer froide à s'écraser sur ses côtes tel un marteau. Même en été, les eaux de la baie sont d'un froid mortel et, en hiver, les grandes banquises et les icebergs constituent un danger constant pour les navires. Plus loin à l'intérieur des terres, les régions côtières deviennent beaucoup plus habitables et moins arides, mais le littoral est, pour l'essentiel, inhospitalier, peu engageant et jonché de rochers et de gravats. Cependant, comme les Jäämiehet le savent bien et comme les baleiniers du Cardolan l'ont découvert, il existe parfois des criques, des estuaires et des fjords abrités où les hommes peuvent affronter une tempête.

La vie marine de la baie est la plus riche là où les courants moins froids de la Belegaer se heurtent au cap du Forochel pour former un "point chaud" naturel (par rapport à la température des eaux environnantes, il y fait encore très froid pour les hommes). Les eaux troubles et riches en plancton attirent un large assortiment de créatures marines, en particulier des baleines.

Des baleiniers du Cardolan indépendants sillonnent ces eaux au printemps, en été et au début de l'automne, capturant les grandes baleines pour leurs os et leur huile. Les Ystävät Talven chassent également les baleines, mais ils le font pour se nourrir et se procurer les matériaux nécessaires, et non pour le profit. En fait, les deux groupes entrent rarement en conflit, car les Lumimiehet, Jäämiehet et Merimetsästäjät ne s'aventurent pas aussi loin en mer que les baleiniers du Sud, et ont tendance à éviter leurs grands navires.

Les rives Est et Sud de la baie sont moins sinistres et plus facilement accessibles par bateau que les rives Nord. Ici, les baleiniers viennent souvent à quai pour effectuer des réparations mineures, remettre à neuf leurs navires et commercer avec les Lumimiehet qui peuplent ces rivages. Bien que les Lumimiehet chassent la baleine et pêchent dans les eaux de la baie comme leurs frères du Nord, ils sont moins dépendants de sa générosité, car ils chassent également les troupeaux de gibier dans la toundra.

HÛB HELCHARAES

(S. "Baie de la Glace Fissurée" ; La. Jäänaisen Koti)

Cette baie est un grand bras de mer le long de la Toundra des Troupeaux, situé au Sud de la Baie Abritée et au Nord de la Baie de Glace. La baie doit son nom à la glace qui se brise, s'amoncelle et s'écrase à sa surface. Cela est dû au fait que la baie ne gèle jamais complètement en hiver et que, par conséquent, sa glace se soulève et se brise constamment, tandis que les eaux agitées, piégées dans ses contours relativement étroits, s'élèvent et se gonflent. Ce processus est amplifié par les eaux entrantes de l'Everhir qui poussent la glace vers l'Ouest, et par les courants opposés du Forochel qui la repoussent dans la baie, où elle entre en collision avec d'autres glaces.

Voyager sur la baie est pratiquement suicidaire en hiver. La couche de glace peut soudainement se briser sous les pieds des promeneurs qui tombent dans une eau froide et aqueuse. Il arrive aussi que de grandes fissures fendent la glace, mettant les malchanceux à la dérive. Les vagabonds de la baie peuvent ne pas se rendre compte qu'ils sont dans cette situation jusqu'à ce qu'ils découvrent soudain que la mer est à la fois devant et derrière eux et qu'ils se trouvent sur un îlot de glace. Ces malheureux, coincés entre les courants contradictoires de la mer et du fleuve, ne peuvent qu'attendre une mort lente par le froid, la famine ou la noyade. En été, la baie peut être parcourue dans la sécurité relative d'un bateau, mais les eaux restent glacées.

Note au MJ *: toute personne tombant dans la baie, hiver comme été, subit 1d10 points de coups de froid par tranche de 10 tours dans l'eau.*

Les rivages de Hûb Helcharaes sont rugueux et rocheux le long de sa côte Nord, près de l'embouchure marécageuse de l'Everhir, et parsemés de cailloux et de sable le long de la côte Sud. Au printemps et en été, les rivages du Nord deviennent le lieu de reproduction des phoques, tandis que les rivages du Sud sont couverts de colonies d'oiseaux. Les rencontres avec l'une ou l'autre de ces créatures à cette époque sont inévitablement hostiles, tant elles sont zélées pour protéger leurs congénères, leurs nids, leurs œufs ou leurs petits. Les rives orientales de la baie sont moins accidentées et se fondent dans la vaste toundra. En regardant vers le Sud-Est depuis la côte Sud de Hûb Helcharaes, un vagabond peut discerner au loin le faible éclat blanc des Emyn Nimbrith, leurs hauteurs scintillant comme des joyaux inaccessibles.

Les Lumimiehet possèdent des villages sur les rives Nord et Sud, tandis que les Umli habitent le côté Est de la baie, près de la rivière Everhir. Bien que rustiques et isolés à l'extrême, les villageois de la Baie de la Glace Fissurée ne sont pas complètement coupés du reste du monde. Les Lumimiehet vivent de la chasse à la baleine, au poisson et au phoque dans la baie, lorsque le temps et la saison le permettent, et font un peu de commerce avec les baleiniers du Cardolan. Les Umli vivent à peu près de la même manière que les Lumimiehet, mais font un commerce important avec les Nains et d'autres de leur espèce plus à l'Est.

Les Lumimiehet appellent la baie la *Demeure de Jäänainen*, et parmi tous les dangers de la baie, aucun n'est plus redouté que la Maîtresse du Froid ou, comme les Lumimiehet l'appellent aussi, *la Femme des Glaces*. Jäänainen est un Esprit Maléfique, une Maia dont le repaire est l'embouchure glacée de l'Everhir (*voir le chapitre 9 – JÄÄNAINEN*). Elle est aussi vieille que la rivière elle-même, et habitait là lorsque la terre était encore en plein remodelage après la destruction du royaume de Morgoth. L'endroit où Jäänainen a élu domicile avant la Guerre de la Grande Colère est sujet à caution. Elle ne s'intéresse désormais à la vie des mortels que lorsque l'air se rafraîchit et que l'hiver s'intensifie. Elle peut s'éloigner de plusieurs kilomètres de sa maison, mais pour une courte durée. Jäänainen n'a aucun pouvoir sur les Elfes impérissables, mais les Hommes, les Nains et les Umli sont

tous ses proies (comme Jäänainen n'a jamais rencontré de Hobbit, l'issue d'une telle rencontre ne peut être prédite, mais il est peu probable qu'elle soit agréable).

Les histoires et les descriptions de Jäänainen varient d'un village à l'autre le long des rives de la baie, mais les récits s'accordent généralement à dire qu'elle apparaît comme une femme extrêmement belle, vêtue de dentelle et de soie blanches et fines. On dit qu'un homme est éperdu d'elle, dès qu'il aperçoit la Femme des Glaces. Les Lumimiehet craignent beaucoup sa présence, et les hommes ne s'aventurent pas après le coucher du soleil, de mi-Hithui à mi-Lothron. Même ces périodes ne sont pas sûres, car la Maîtresse du Froid peut arriver plus tôt ou partir plus tard que prévu. Les Lumimiehet se fient à l'étendue des glaces sur la baie pour mesurer leur péril. Plus une couche de glace est grande, plus il y a de chances qu'elle soit proche. On dit souvent que les chasseurs qui ne rentrent pas chez eux au milieu de l'automne ou du printemps sont tombés sous le joug de Jäänainen, bien qu'en réalité, beaucoup d'entre eux aient simplement été la proie d'un des nombreux malheurs du monde qui n'ont rien à voir avec la Maia.

Bien qu'elle n'ait pas d'autre arme que le charme de sa voix, au fil des ans, Jäänainen a collecté de nombreuses armes et souvenirs de ses victimes passées, dont un certain nombre de lances, harpons, boucles d'oreilles, anneaux et couteaux runiques. Presque toutes sont d'origine Lumimies et de faible niveau d'enchantement. Jäänainen les stocke sur le glacier qu'elle occupe actuellement, les abandonnant au fur et à mesure de ses déplacements. Les aventuriers peuvent trouver de tels objets sur la glace où le Maia a vécu (ou bien vit encore).

HÛB HELCHUI

(S. "Baie de Glace")

Les cartographes Dúnedain confondent souvent Hûb Helchui avec la plus grande Baie du Forochel (dont elle n'est qu'un petit bras de mer). La Baie de Glace est délimitée à l'Ouest par les Montagnes Bleues, par le Lódalf au Sud et, au Nord, par la plaine ouverte qui s'étend au Sud de la Baie de la Glace Fissurée et à l'Ouest des Emyn Nimbrith. L'eau douce de la toundra gèle à une température plus élevée que l'eau salée de la baie, et une grande quantité de glace recouvre Hûb Helchui en hiver. Cette glace remplit progressivement la baie jusqu'à ce qu'elle se fraye un chemin à travers la petite entrée vers le Forochel. C'est à Hûb Helchui qu'Arvedui, dernier roi de l'Arthedain, s'est échappé pendant la ruine de son royaume en l'an T.A 1974.

En été, les Lumimiehet du Lódalf utilisent Hûb Helchui comme un passage vers les eaux plus larges de la Baie du Forochel ; en hiver, les ours des neiges errent sur sa surface gelée, chassant le phoque ou traversant vers le Sud pour rejoindre les rivières poissonneuses de la toundra au-delà. Les rives Nord-Ouest les plus proches des Montagnes Bleues forment des falaises basses, s'élevant jusqu'à 30 mètres de la surface de la baie. Il est dangereux pour un bateau de passer sous ces falaises, car la glace d'innombrables hivers les fait s'écailler et se fissurer. La pierre peut céder sans prévenir et s'abattre dans un grand fracas retentissant dans l'eau. Ces chutes de pierres sont plus fréquentes au printemps et à l'automne (les falaises sont alors plusieurs fois gelées, dégelées et regelées). Les Lumimiehet appellent le bruit de l'effondrement *Kiviääni*, la voix de la pierre, disant qu'il annonce le début du printemps et de l'automne.

Le rivage Sud de Hûb Helchui forme un seul cordon arqué de petits galets et de roches lissées par les vagues. À ses extrémités Ouest et Est, la longue plage est interrompue par les ruisseaux du Lódalf. La rive Nord-Est de la baie est parsemée de rochers, mais ne ressemble ni à une falaise ni à une plage comme les autres rives. Les phoques ont choisi ces rivages rocailleux comme terrain de jeu et, pendant l'été, on peut les y trouver en grand nombre. La côte Nord-Ouest de Hûb Helchui est dominée par la grande brèche qui s'ouvre sur la Baie du Forochel. Ici, les dernières collines des Montagnes Bleues s'avancent jusqu'à la pointe de la péninsule. Hûb Helchui est le plus connu de tous les bras de mer du Forochel pour les Hommes des Rivières de l'Eriador et les autres voyageurs du Sud.

Après la chute d'Angmar en l'an T.A. 1975, Gondring le Drake de Glace fait de Hûb Helchui sa maison. Pendant de longues années, il a séjourné dans les montagnes du Nord de l'Angmar, mais après la chute de l'Angmar, les récoltes sont devenues trop maigres pour lui permettre de subvenir à ses besoins, et il s'est installé dans une grotte de glace dans les Montagnes Bleues, surplombant la baie. Gondring se nourrit maintenant de phoques et de poissons, et pendant la période de migration estivale, de rennes et d'élans errants. Les écailles translucides du Dragon prennent la couleur de son environnement, et il peut se déplacer avec une rapidité surprenante sur la glace et la neige ou sous l'eau. Lorsqu'il a affaire à des hommes, des Elfes ou des Nains, Gondring préfère hypnotiser ses victimes pour qu'elles lui livrent des connaissances, des trésors ou des proies plus importantes.

Consultez MERP - Palantír Quest *pour plus d'informations sur Gondring*.

HÛB LOSTAS

(S. "Baie de la Désolation")

La Baie de la Désolation porte bien son nom. Coupée des habitations humaines par Torogmar au Sud et par les sinistres Montagnes Sombres à l'Est, la Baie de la Désolation est l'un des rivages les plus lugubres et isolés de la Terre du Milieu. L'interminable glace du Pays sans Terre et les eaux froides d'Ekkaia la délimitent au Nord, laissant les plaines à l'Ouest comme seul angle d'approche facile.

La laîche et l'herbe de la Toundra de Feu finissent par se frayer un chemin vers l'Est jusqu'à la baie, mais il n'y a que des rochers gelés sur les rives de la baie. Des glaces recouvrent la baie presque toute l'année, ne se détachant qu'en plein été et se reformant rapidement à l'automne. En effet, la baie est largement ouverte aux coups de vent hivernaux qui descendent de la Mer Circulaire et du Pays sans Terre, et le vent du Nord empile la glace lourd et épaisse le long de ses rives Sud.

Les eaux de la baie sont peu profondes et n'ont pas la faveur des grandes baleines, bien que le narval et l'épaulard chassent parfois au milieu de ses vagues recouvertes de glace. On y trouve du poisson en abondance, ce qui attire les

phoques et les morses sur les rives de la baie ; mais ces animaux ne viennent que pour chasser, car les eaux sont trop froides et peu propices à l'élevage des petits. Les ours des neiges chassent ces phoques le jour, tandis que les Trolls des Neiges de Torogmar chassent la nuit sur la glace, à la recherche de phoques, d'ours et de tout ce qu'ils pourraient se manger.

Aucun village n'orne les rives de la Baie de la Désolation, car la nourriture n'y est pas suffisante pour entretenir une colonie assez peuplée pour repousser les inévitables attaques des Trolls. Les camps que l'on rencontre ici sont ceux de chasseurs de phoques Jäämiehet, d'aventuriers ou, en de rares occasions, d'une petite compagnie d'Elfes des Neiges.

HUUTAVA JOKI

(La. "Rivière Hurlante")

Le Huutava Joki est l'un des cours d'eau du Lódalf au Nord de l'Eriador. Moins rapide que sa voisine, la Kivivesi, la Rivière Hurlante contient tout de même de nombreuses chutes d'eau. Ceux qui tentent de naviguer sur la rivière doivent tendre l'oreille pour entendre le grondement de l'eau qui tombe en cascade, et de nombreux arrêts doivent être effectués pour tirer les bateaux de la rivière et les transporter autour des chutes. C'est un travail difficile et dangereux, car il y a peu de sentiers et beaucoup de terrains accidentés.

HYVÄT KALAT

(La. "Bon Poisson")

Ce village Lumimies est situé entre l'extrémité Sud des Baies du Doigt de la Mer Abandonnée et Karhu Järvi, le grand lac d'eau douce qui s'étend au Sud-Ouest. Le village est la porte d'entrée des colonies d'Umli à l'Est. Ici, on peut se procurer pratiquement n'importe quel type de poisson d'eau douce ou d'eau de mer de la région.

ÎLE DES CHASSEURS

Voir entrée METSÄSTÄJÖIDEN SAARI.

ÎLE DU CIMETIÈRE DES BALEINES

Voir entrée SARCHBEL-I-FANNATH.

ÎLE DU GRAND HOMME

Voir entrée PITKÄMIEHEN SAARI.

ITÄMUURIT

(La. "Murs de l'Est")

Itämuurit est un campement de Merimetsästäjä situé sur la pointe orientale haute et rocheuse de l'Île du Cimetière des Baleines. Le site tire son nom d'une série de murs de pierres en ruine qui étaient les limites d'un ancien site de fabrication de perles. Malgré le passage des années et les coups de vent hivernaux de la Mer Circulaire, la disposition géométrique caractéristique de l'établissement est encore visible. Des pierres émergent encore, ici et là, sous la saleté et les débris accumulés depuis des siècles, traçant le contour des bâtiments et une seule avenue principale de larges dalles. Le pavage s'arrête au-delà des murs, mais on peut voir les vestiges d'une route qui s'étend vers l'Ouest. Les Merimetsästäjät utilisent les murs et leurs pierres détachées comme de grossiers brise-vent, pour s'abriter et protéger leurs biens pendant les tempêtes.

Les fouilles menées au milieu des ruines ont permis de découvrir une grande quantité de poteries brisées - des tessons de vaisselle peints qui contiennent parfois des représentations de la vie quotidienne de cette culture disparue - et des fours en pierre à parois épaisses dans lesquels les anciens Fabricants de Perles chauffaient et cuisaient leur loitsuhelmi.

Sur le côté Nord d'Itämuurit se trouve une structure unique dont les murs forment un motif circulaire. Il y a beaucoup de gravats à l'intérieur et autour de l'édifice tombé, ce qui témoigne de sa taille beaucoup plus importante que les autres bâtiments de l'établissement. Le sol enterré de l'enceinte consiste en une seule dalle ronde, sculptée et gravée de motifs géométriques et de dessins complexes. Parmi ceux-ci, on ne peut remarquer des représentations du soleil et de la lune, suggérant peut-être une fonction astronomique ou calendaire.

JÄRVIMAA

(La. "Contrée des Lacs")

Au Sud et à l'Est des Montagnes Sombres s'étend une région luxuriante, verte et fertile, qui compte de nombreux lacs de grande taille et d'innombrables plans d'eau de moindre importance. Les grands lacs sont profonds, froids et limpides, tandis que les petits lacs ont tendance à être peu profonds (une trentaine de mètres ou moins de profondeur) et légèrement plus verts et plus troubles. Leurs eaux contiennent de nombreuses espèces de poissons et d'anguilles comestibles, et abritent d'innombrables oiseaux aquatiques. La loutre bleue, le vison noir et le castor commun s'y trouvent également en abondance. Des ours de toutes sortes errent sur les rives du lac, prenant du poisson là où ils le peuvent et se nourrissant de la profusion de baies et de plantes comestibles qui poussent à proximité. À moins d'être surpris, les rencontres avec ces animaux ne sont généralement pas hostiles. La simple quantité de nourriture disponible rend la compétition inutile. Les Drakes d'eau se réfugient dans certains des plus grands lacs, se nourrissant confortablement de poissons et de volailles en abondance (bien qu'ils soient connus pour se régaler occasionnellement d'un pêcheur ou d'un chasseur).

La partie Sud de la Contrée des Lacs forme une grande plaine de prairies épaisses et de broussailles. Bien que trop froid pour les feuillus, le climat permet la présence de petits bosquets de sapins et de pins rabougris. Les Lumimiehet s'aventurent rarement dans ces petits bois, car ils sont

effrayés par les formes bizarres et tordues des arbres. Il n'y a cependant aucune magie maléfique à l'œuvre dans ces forêts ; les arbres sont difformes en raison de leur lutte constante contre le vent du Nord et les rafales hivernales. La partie Nord de la Contrée des Lacs, juste à l'Est des Montagnes Sombres, est beaucoup plus humide et marécageuse que le Sud. Toute la région descend lentement vers le Nord, en direction de la Mer Abandonnée. Elle est appelée Lindalf (s. "Toundra des Marais"), une terre de marais et de tourbières sans piste. Les Lumimiehet s'aventurent rarement au-delà de ses frontières extérieures, et les voyageurs ont tout intérêt à éviter complètement la région. *Voir entrée LINDALF pour plus de renseignements*.

Les Lumimiehet de la Contrée des Lacs ont tendance à mieux se porter que leurs voisins ailleurs dans le Forodwaith. Pendant les mois d'été, ils peuvent chasser, piéger et récolter de la nourriture le long des rives du lac, et pêcher dans les eaux profondes à bord de petits navires. Ces bateaux d'eau douce sont plus ouverts et ressemblent plus à des canoës que les bateaux fermés d'eau salée que les Lumimiehet utilisent normalement dans la Baie du Forochel.

Les lacs gèlent en hiver, et la couche de glace peut atteindre une épaisseur de 1 mètre. À cette époque de l'année, la pêche sur glace est un spectacle courant le long des rives des lacs. Les Lumimiehet ont appris une méthode rapide et facile pour créer un trou dans la glace. Il leur suffit de chauffer une grosse pierre dans un petit feu sur la rive, puis de placer la pierre chauffée sur la glace. La pierre fond rapidement à travers la surface, laissant au pêcheur un trou par lequel il peut pêcher.

Il arrive parfois que la mauvaise humeur d'un Drake d'Eau lui pousse à passer la tête par l'un de ces trous et d'observer le visage effaré d'un pêcheur. Afin d'éviter une telle rencontre, les pêcheurs font toujours des trous relativement petits. En outre, ils prennent soin de ne pêcher que dans les endroits où la glace est suffisamment épaisse pour empêcher un Dragon de se frayer un chemin jusqu'à la surface. Les Lumimiehet entendent souvent des récits mettant en garde contre ces dangers. L'un d'entre eux est l'histoire de Karvainen, un homme qui a pêché sur une glace mince et qui a été victime d'un Dragon d'Eau (*voir ci-contre*).

KARVAINEN ET LE DRAKE D'EAU

Karvainen était un homme qui aimait pêcher loin sur la glace, loin de ses compagnons. Même s'il attrapait de plus gros poissons, d'autres l'avertissaient que la glace fine était un danger à éviter. Mais la pêche était si bonne et les prises si grosses et savoureuses que Karvainen ignorait le danger.

Un jour, alors que Karvainen était loin sur le lac gelé à appâter son hameçon, un Dragon d'Eau vint briser la glace. Encore et encore, le Dragon continua tout autour de Karvainen, effrayé. Finalement, le pêcheur se retrouva à la dérive sur une petite île de glace. Le Dragon commenca à jouer avec lui, comme une loutre avec une pierre. Mais, finalement, alors que le soleil montait et que la journée devenait plus chaude, la créature se lassa du jeu et commença à s'approcher pour le tuer. Karvainen, voyant sa mort approcher, cherchait désespérément quelque chose qui pourrait le sauver. Puis il salua le Drake : "Puissant Ver ! Si tu ne me manges pas, je te raconterai 200 énigmes avant le coucher du soleil."

Le soleil était déjà à son apogée, aussi l'immonde créature, qui aimait les énigmes, et pensait que l'homme avait peu de chances, acquiesça : "D'accord, petit pêcheur, je dois entendre 200 énigmes avant le coucher du soleil ou tu seras mon dîner. Attention, je vais bien compter." Cependant, Karvainen parlait vite et aucune mention n'avait été faite dans cet accord que les énigmes devaient être nouvelles ou originales. Le pêcheur raconta donc de nombreuses énigmes anciennes et bien rodées, et de nombreuses versions de la même énigme. Mais, pour ne pas mettre la créature en colère, il les pimenta de nombreuses énigmes difficiles et intrigantes que le Dragon n'avait jamais entendues auparavant. Alors que les dernières lueurs du soleil disparaissaient, Karvainen prononça à voix basse la dernière énigme. Le Drake d'Eau tint parole et commença à s'éloigner lentement à la nage, mais Karvainen était inquiet, car la nuit était bien avancée, et il était toujours sur son île de glace.

"Oh ! Un puissant !", appela-t-il, "Comment vais-je quitter la glace ?"

"Je ne me soucie pas de comment", répondit le Dragon.

"Mais tu m'as promis que je serais libre et que je ne subirais aucun préjudice !" répondit Karvainen.

"Petit pêcheur", riposta le Drake, "Je n'ai promis que de ne pas te manger, et j'ai tenu parole." Le Dragon rit en se glissant sous l'eau. Ainsi, Karvainen s'est sauvé du Dragon, mais avec le vent glacial de la nuit, mourrut de froid sur la glace…

KARHU JÄRVI

(La. "Lac de l'Ours")

Karhu Järvi est la plus grande étendue d'eau douce du Forodwaith. En été, le lac est un lieu d'accouplement pour les ours des neiges de la banquise de la Mer Abandonnée. Pendant cette brève saison, les ours se gavent de racines et de baies provenant des forêts de pins et de sapins des rives Sud-Est très boisées du lac, et se régalent de la grande variété de poissons et d'anguilles qui pullulent dans les eaux du lac lui-même. Les réactions des ours envers les intrus qu'ils peuvent rencontrer à cette période sont imprévisibles, allant d'une hostilité manifeste à une indifférence comique lorsque l'ours se roule et joue dans l'herbe. Les Lumimiehet évitent simplement de telles confrontations dans la mesure du possible. Les ours des neiges entretiennent des relations amicales avec les Berninga de Ligr Wodaize Berne. Ces Hommes du Nord revendiquent une parenté spirituelle avec les grands ours des Monts Brumeux et sont amicaux avec presque tous les ursidés (à l'exception des Rudes-Ours des Sous-Profondeurs, *voir chapitre 14.5 – Entrée OURS*). Bien qu'ils puissent communiquer assez facilement avec les ours des neiges, les Berninga considèrent certaines de leurs us et coutumes comme plutôt étranges ; néanmoins, le seigneur Berning accueille toujours les ours des neiges pour qu'ils se joignent à son peuple lors d'un grand festin de nuit d'été qui se tient dans une clairière boisée sur les rives de Karhu Järvi.

KIVIVESI

(La. "Eau de Pierres")

Le Kivivesi est l'un des cours d'eau orientaux du Lódalf. Composé de longues parties de rapides dangereux, de rochers saillants et de petites chutes d'eau, ce torrent au débit rapide n'est presque pas navigable en bateau. Il est néanmoins privilégié par les Lumimiehet pour son excellente pêche et ses remontées de saumon.

KOLME SISKOA

(La. "Trois Sœurs")

Entre les Montagnes Bleues de l'Eriador et le Luiden Joki du Lódalf, coulent les belles eaux des Kolme Siskoa. Trois ruisseaux dont les larges canaux rapides se jettent dans Hûb Helchui au milieu d'agréables vallées couvertes d'arbres. Les aigles et autres oiseaux de proie des montagnes voisines tournent sans cesse au-dessus des ruisseaux, chassant les poissons et les petits mammifères imprudents. Le long des rives du ruisseau central se trouve Mulkan Kaupunki, l'un des campements d'été préférés des Lumimiehet. Les Kolme Siskoa sont navigables par les bateaux des Lumimiehet, qui chassent le gibier abondant le long de leurs rives du début de Nórui jusqu'à la mi-Narbeleth.

KUKKAKYLÄ

(La. "Village des Fleurs")

Ce site en ruines, situé sur la côte Nord-Ouest de l'Île des Chasseurs, était un centre de fabrication des loitsuhelmet par les Fabricants de Perles. Il reste peu de choses du village à voir en surface, mais les fouilles ont permis de découvrir des fours utilisés pour la cuisson des perles et d'autres signes révélateurs de la présence des Helmivalmistaja.

KYLMÄTALO

(La. "Maison Froide")

Kylmätalo est une ruine d'anciens Fabricants de Perles située sur le col étroit de Rast Losnaeth. Des fouilles de ces ruines peuvent mettre à jour divers artefacts anciens, dont des loitsuhelmet. En hiver, Kylmätalo est souvent occupé par des Trolls qui traversent la Toundra de Feu vers le Sud depuis Torogmar. En été, les Merimetsästäjät utilisent les ruines comme campement.

LÄÄKEVESI

(La. "Eau de Soin")

Le large et sinueux Lääkevesi est l'un des cours d'eau du Lódalf. Moins rapide et plus navigable que ses voisins, le Lääkevesi regorge de nombreuses petites criques où l'on peut trouver des herbes et autres plantes médicinales. Le cours d'eau a la faveur des chasseurs Lumimiehet, car de nombreux animaux attirés par sa croissance verdoyante fréquentent ses rives. Mais les eaux en amont du Lääkevesi sont un dédale de marais et de tourbières, un lieu de prédilection pour les Hummerhorns (voir *JRTM - Créatures des Terres du Milieu*) et les Trolls. C'est la raison pour laquelle les Lumimiehet ne poursuivent pas le gibier une fois qu'il entre dans cette zone.

LAC DES OURS

Voir entrée KARHU JÄRVI

LEIRI

(La. "Camp")

Comme son nom l'indique, Leiri n'est guère plus qu'un ensemble rudimentaire d'habitations temporaires. Situé sur la rive Nord de la Baie de la Glace Fissurée, presque directement en face du village de Homela, Leiri n'est occupé que de la fin du printemps au début de l'automne, lorsque les baleines viennent s'ébattre et s'accoupler dans les eaux peu profondes de la baie. Le campement sert de port aux Lumimiehet pour leurs baleiniers. Cependant, les vertus de son emplacement sont contrebalancées par la proximité des terrains de chasse de Jäänainen, la Femme des Glaces (*voir le chapitre 9 – JÄÄNAINEN*). C'est pourquoi il est abandonné immédiatement après la saison de chasse à la baleine et n'est pas réoccupé avant que les baleines ne soient à nouveau aperçues. En hiver, il n'offre rien de plus qu'un endroit à l'abri des intempéries. En été, c'est une excellente source de provision, de transport et d'informations sur le terrain environnant.

LHÚCHIR

(S. "Rivière du Dragon" ; La. Hopeavesi)

Le plus long fleuve des Terres Désolées du Nord, le puissant Lhúchir trouve ses sources glaciaires aux pieds du Mont Gundabad, à quelque 800 kilomètres au Sud-Est des rives de la Baie Abritée où il abandonne enfin ses eaux à la mer. Le Lhúchir tire son nom de Dîn Lhûg, la brèche infestée de Dragons qui sépare les Monts Brumeux des Montagnes Grises. Peu de Drakes de cette région s'étendent jusqu'au Talath Uichel, et c'est pour cette raison que le nom Ystävä Talven pour la rivière, Hopeavesi ("l'eau argentée"), n'a aucun rapport avec les connotations de son nom sindarin, faisant plutôt référence à sa surface scintillante aux eaux rapides.

Les eaux froides et profondes du Lhúchir séparent la Région des Lacs de la Toundra des Troupeaux (bien que la toundra s'étende des deux côtés du fleuve). Les Lumimiehet campent et s'installent pêchent et chassent tout le long des deux rives (la majorité sur la rive Nord), et l'utilisent comme moyen de transport. En hiver, la rivière est une masse de glace broyée et d'eau extrêmement froide. Au début de l'automne, avant que la glace et les prédateurs hivernaux ne constituent une menace sérieuse, de nombreux villages Lumimiehet de la rive Sud sont abandonnés, et leurs habitants partent passer l'hiver chez leurs voisins plus au Nord, car il est plus simple de chasser une meute de loups avec 50 villageois au lieu d'une dizaine. La rivière forme une barrière pratique entre

les Lumimiehet et les Angmarim. Même longtemps après la chute d'Angmar, les Lumimiehet conservent l'habitude de se déplacer vers les rives Nord du fleuve.

Les villages Lumimiehet le long du Lhúchir comptent rarement plus de 200 habitants. Cependant, ces villages et campements sont nombreux et, en cas de besoin ou de grand danger, une force armée assez importante peut être levée à partir d'eux. Les villageois sont assez amicaux envers les étrangers, une fois qu'il est établi qu'il ne s'agit pas d'Angmarim qui espionnent le pays. Alors que les Lumimiehet craignent le Roi-Sorcier et son pouvoir, les Angmarim foulent les rives du Lhúchir à leurs risques et périls. Les Lumimiehet peuvent fournir de la nourriture, des vêtements et des provisions aux voyageurs de la région, mais les vagabonds doivent posséder quelque chose que les villageois apprécient pour que tout troc puisse se faire. Les villages sont des établissements plus ou moins permanents, mais peuvent se déplacer de quelques kilomètres en amont ou en aval du fleuve, en fonction du temps ou des conditions de chasse. Les camps de chasse d'été sur la Toundra des Troupeaux sont moins sous pression que ceux des chasseurs Ystävät Talven ailleurs. L'abondance de gibier atténue l'inquiétude de mourir de faim pendant les mois d'hiver, et les chasseurs ont le temps de parler et d'aider ceux qui en ont besoin, parfois même en guidant personnellement les vagabonds vers leur village. L'atmosphère détendue des camps permet également une spécialisation modérée du travail. Comme les chasseurs n'ont pas besoin de leurs flèches immédiatement, ils peuvent attendre que des fabricants de flèches en conçoivent de meilleure qualité. En guise de paiement, ils chassent pour le compte de ces derniers. Les camps vont et viennent avec les troupeaux, et les voyageurs ne doivent pas s'attendre à trouver un camp deux fois au même endroit. Ils sont rustiques et leurs habitants ne peuvent guère offrir plus que de la nourriture, un abri et un guide vers d'autres villages le long du Lhúchir.

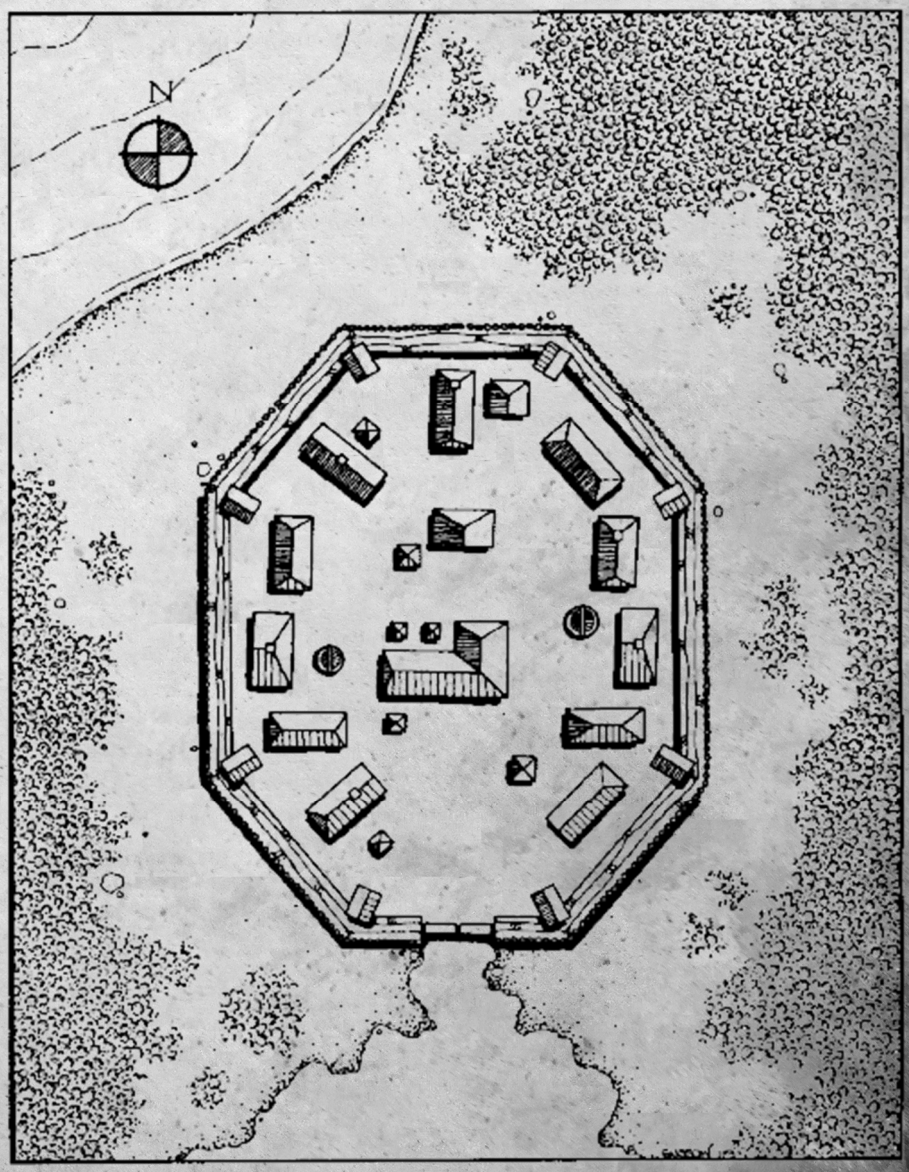
LIGR WODAIZE BERNE

(For. "L'antre des Ours Courroucés")

Établie en l'an T.A. 1310, cette petite forteresse est entièrement peuplée de réfugiés de la citadelle de Bernastath. Ligr Wodaize se dresse au centre d'une forêt de pins sur les rives Sud-Est du Karhu Järvi. Les Berninga ont construit une série de cabanes en rondins bien fortifiées, protégées en surface par de solides remparts et barrières en bois. Les cabanes sont également reliées par des passages souterrains et des tunnels. À l'extérieur des murs, des terrains ouverts ont été aménagés pour déjouer tout attaquant armé de flèches et de lances. Les épais rondins du mur extérieur ont été fortement enduits de boue et de saleté, ce qui les rend pratiquement ininflammables. À l'intérieur, il y a des postes de surveillance et des points de repli pour les archers et les lanciers. La forteresse est dotée d'un puits profond et de grandes réserves de viande fumée et séchée.

Les Berninga de Ligr Wodaize Berne sont un peuple sinistre et sérieux qui n'accueille guère les étrangers, surtout les Lumimiehet. Ils n'ont pas oublié l'attaque d'Angmarim sur leur terre ancestrale il y a trois siècles ; ils n'ont pas non plus pardonné aux Lumimiehet, qui ne sont pas venus à leur aide comme ils l'avaient promis. Ils ne permettent pas aux Lumimiehet d'entrer dans leur village, et reconnaissent à peine leur existence en dehors de leurs murs. Cependant, il n'y a pas de vendetta entre les Berninga et les Lumimiehet de la région. Pour la plupart, les Lumimiehet évitent la forêt de pins autant que possible, laissant les Berninga à leur propre sort.

Les Berninga n'ont aucune pitié pour les Angmarim qu'ils rencontrent, qu'ils soient hommes ou Orques. Pour les autres peuples, les Berninga, bourrus et rustiques, semblent impatients et prompts à la colère. Cependant, malgré leurs manières acariâtres, ils ne sont pas cruels et ne repoussent



Ligr Wodaize Berne

personne dans le besoin. Les aventuriers luttant activement contre l'Angmar ou chassant les Orques sont particulièrement bien accueillis et aidés.

Le village possède sa propre forge, et les voyageurs qui entrent en contact amical avec les Berninga peuvent s'y approvisionner et s'y rééquiper. La ferme abrite des merveilleux animaux apprivoisés pour lesquels les Berninga sont réputés : des visons noirs et des loutres bleues gambadent à l'extérieur de ses murs, tandis que des chiens et des rennes effectuent une multitude de tâches à l'intérieur. Avec ces animaux comme sentinelles, il est pratiquement impossible pour un ennemi de prendre les Berninga au dépourvu.

LINDALF

(S. "Toundra des Marais")

La Toundra des Marais englobe la partie Nord de la Contrée des Lacs, constamment inondée par les bassins versants des Montagnes Sombres à l'Ouest. La pluie et la neige qui fondent sur les montagnes s'écoulent dans cette plaine peu profonde en forme de cuvette. La majorité de l'eau finit par trouver son chemin vers le Nord et l'Est, dans la Mer Abandonnée, laissant dans son sillage une masse de marais enchevêtrés, de marécages froids et de tourbières profondes, qui se déplacent et errent au gré des tempêtes d'hiver et des pluies de printemps. Comme le disent les Lumimiehet qui chassent le long de ses franges, "*le sentier de chasse du mois dernier peut être le marécage de ce mois-ci*".

Lindalf reçoit une réputation sinistre à cause de certains de ses résidents les plus malveillants. Les Drakes des Marais se réfugient près des Ered Muil, tandis que plus au Sud et à l'Est, de mystérieuses lumières qui ondulent, ressemblant à des bougies ou des lanternes, attirent les vagabonds vers un destin funestes (il s'agit bien sûr de Cadavres à la Bougie et de Cadavres à la Lanterne - *voir JRTM - Les créatures des Terres du Milieu*).

L'été colorie de vert la Toundra des Marais, avec des massettes et des herbes des marais poussant à profusion. Les oiseaux des marais qui migrent depuis le Sud transforment la zone humide en une immense colonie bruyante. Les loutres bleues, les visons noirs et les martres géantes sortent tous à la recherche d'oiseaux et d'œufs. Les chasseurs Lumimiehet viennent aussi, souvent prêts à troubler les eaux jusque dans la toundra à la recherche d'œufs fraîchement pondus et de succulents pigeonneaux. Les Trolls et les Orques des Montagnes Sombres ne représentent un danger qu'en été, lorsqu'ils viennent eux aussi chasser et pêcher dans les marais.

En hiver, les oiseaux migrent vers le Sud et les prédateurs hibernent ou se contentent de proies de moindre importance cachées sous la neige. Le froid de l'hiver gèle le marais, le rendant plus sûr à traverser, mais en aucun cas sans danger. À la fin de l'automne et au début du printemps, les mares gelées ne sont pas faciles à évaluer, et ce qui semble être un chemin solide peut se briser sous les voyageurs chargés, les plongeant dans une boue froide et épaisse.

LINNARTHURRAS

(S. "Pic du Chant Indomptable")

Près de la jonction où les Montagnes Bleues s'incurvent vers l'Ouest pour former l'Arvet d'Aeglir, s'élève un pic connu des Elfes d'Uichith sous le nom de Linnarthurras. C'est là que se trouve la forme gelée de Lindor, le seigneur noldorin qui a affronté Eloeklo, le démon du vent du Nord, dans un combat épique. Bien qu'inanimé, son corps se dresse toujours sur le pinacle de la montagne comme une sentinelle. Ni le temps, ni le vent, ni les intempéries n'ont pu faire tomber le corps de Lindor de ce haut lieu.

Les membres du Cuiviémar disent que Lindor entonnait un chant de victoire lorsqu'il affrontait Eloeklo, et qu'au printemps, on peut encore entendre un chant lointain, beau et calme, au sommet de la montagne. On dit qu'Eloeklo évite la montagne, et bien qu'il ait gagné la bataille, il n'en garde qu'un souvenir amer.

LÓDALF

(S. "Toundra Trempée" ; La. Vihreä Vati)

Le Lódalf se trouve entre le Rammas Forod et les Emyn Nimbrith. La plupart de ses rivières se jettent dans Hûb Helchui, ce qui rend difficile le passage en canoë vers la Toundra des Troupeaux, à l'exception des ruisseaux qui bordent ses limites occidentales et orientales. Il n'y a presque pas de pergélisol, et c'est donc moins une toundra qu'une steppe boréale, froide mais pas trop stérile ni envahie par les tourbières. Les sources des cours d'eau du Lódalf, qui errent parmi les décombres du Rammas Forod, restent marécageuses, et il est arrivé que des voyageurs disparaissent dans cette région froide et traître, connue sous le nom infâme de Marais de Mewlips (*voir JRTM – Les Créatures des Terres du Milieu pour une description sur les Mewlips*).

Moins gelée et plus arrosée que les autres régions du Forodwaith, le Lódalf est parsemée de petits bosquets d'arbres (principalement des conifères) le long de ses ruisseaux et rivières. Les élans, les cerfs, les moutons, les rennes, les bœufs musqués et les sangliers y errent tous. Ils sont traqués par de grands prédateurs, tels que l'ours, le loup, le grand loup et le lynx. En été, les eaux de la région se remplissent d'oiseaux aquatiques ; le bruit rauque des canards, des oies et des huards envahit ses cours d'eau de la fin du Lothron au début du Hithui. Avec l'arrivée de ces troupeaux, de nombreux petits mammifères et prédateurs, le vison, la loutre, le renard, la belette et l'hermine, sortent en nombre, chassant les œufs non protégés et les volailles imprudentes.

En hiver, les rennes et les wapitis migrent autour des Emyn Nimbrith, de la Toundra des Troupeaux à la Toundra Trempée. Les loups, les léopards des neiges et d'autres prédateurs suivent les troupeaux, troublant parfois le Nord de l'Eriador. Les Trolls des Neiges et les loups blancs du Nord, ainsi que d'autres créatures immondes, empruntent parfois ce chemin lors d'hivers extrêmement rigoureux, troublant des terres aussi loin au Sud que la Comté.

Pour plus de détails sur les différents cours d'eau qui

traversent le Lódalf, voir les entrées pour ANGHIR, HUUTAVA JOKI, LÄÄKEVESI, LUIDEN JOKI, KIVIVESI et KOLME SISKOA.

LUIDEN JOKI

(La. "Rivière d'Os")

Parmi les ruisseaux qui traversent le Lódalf, le Luiden Joki est évité par tous, sauf par les plus audacieux ou les plus téméraires. Sur les rives de ce cours d'eau rapide et glacial, et dans ses bas-fonds sablonneux, on trouve les ossements d'hommes ayant vécu autrefois, vestiges d'une bataille oubliée depuis longtemps. Les Lumimiehet disent que certaines nuits, les fantômes de ces cadavres à demi enterrés errent dans les ravins étroits et les plaines rocheuses de ce lit de rivière, et que leurs terribles cris de guerre peuvent encore être entendus en écho dans la toundra.

En dépit de son nom maléfique, le gibier et la faune sont abondants le long de la Luiden Joki, et il est possible de trouver de nombreux remèdes et herbes sur ses rives. Un Homme des Rivières expérimenté peut naviguer sur la rivière depuis sa source jusqu'à Hûb Helchui.

MER ABANDONNÉE

Voir entrée THORENAER.

MER CIRCULAIRE

Voir entrée EKKAIA.

METSÄSTÄJÖIDEN SAARI

(La. "Île des Chasseurs")

L'île la plus méridionale de l'archipel du Forochel est connue sous le nom d'Île des Chasseurs, ainsi nommée parce que, de la fin de l'automne au début du printemps, les animaux de troupeau et autres gibiers la traversent au moyen d'un pont de glace, profitant de ses prairies et de ses clairières fleuries.

Le dégel printanier piège ces animaux sur l'île en grand nombre, la transformant en un paradis pour les chasseurs. Les rivages de l'île, bien que rugueux et rocheux, contiennent de nombreuses petites baies et des plages de galets qui constituent des ports de bonne qualité pour les bateaux. L'extrémité Nord de l'île forme une plaine plate et herbeuse qui entoure les montagnes de l'île. Au printemps, cette plaine est une explosion de couleurs due à la floraison des fleurs sauvages.

Metsästäjöiden Saari est devenue une île à la suite de la Guerre de la Grande Colère, dont les ondes de choc l'ont littéralement arrachée du continent, donnant à ses basses montagnes un aspect rugueux et tumultueux. Ses hauts plateaux pierreux sont peuplés de chèvres de montagne et de moutons à grandes cornes, tandis que la fonte des neiges au printemps donne naissance à des ruisseaux de montagne impétueux, où les saumons viennent s'accoupler. Des poissons plus petits prolifèrent dans les lacs de montagne. Les piémonts et les vallées de montagne abritent de petites forêts de conifères (pins et sapins). Ces forêts contiennent également de nombreux arbustes et buissons portant des baies comestibles.

L'île abrite une petite population de rennes et d'élans et, comme toujours, les proies amènent des prédateurs. Des meutes de loups rôdent dans les montagnes, principalement des loups terribles, mais on sait que des loups blancs traversent la glace à la recherche d'une proie, avant d'y être piégés pour l'été. Les ours viennent aussi pour la migration des saumons, se gavant de poissons. Même une bande occasionnelle d'Orques ou de Trolls du Sud des Ered Rhívamar peut traverser le pont de glace jusqu'à l'île à la recherche de proies (c'est-à-dire tout ce qu'ils peuvent tuer et manger, y compris leurs congénères).

Les camps de Jäämiehet sont peu nombreux, car Metsästäjöiden Saari est trop éloignée de leurs villages pour que le voyage en vaille la peine. Les Merimetsästäjät viennent pour chasser et récolter des ressources, mais l'île est trop proche de leurs icebergs pour s'embêter à construire des camps de chasseurs pour s'y installer, même provisoirement Tous les camps rencontrés sont susceptibles d'être ouverts et assez amicaux envers les voyageurs. Cependant, ils ont peu de fournitures hormis pour la chasse et la pêche, et seuls de petits bateaux sont disponibles.

MINDIL KEPICH

(S./Log. "Tour Désespérée")

Cette forteresse angmarim isolée est située à une centaine de kilomètres à l'Ouest de Carn Dûm, au milieu de tourbières couvertes de givre, là où l'Anghir s'infléchit vers le Nord en direction des Emyn Nimbrith. Les soldats de Mindil Kepich (tous des Hommes) sont un ramassis de militaires malingres, colériques et inadaptés au climat. L'assignation à la tour est une punition pour insubordination, et la tâche principale de la garnison est la réparation des routes militaires et du pont sur l'Anghir. Elle doit également surveiller le Talath Uichel et les approches d'intrus au Nord d'Angmar.

Le Roi-Sorcier considère les soldats de Mindil Kepich comme éminemment sacrifiables (il les utilise parfois dans des attaques suicides pour créer des diversions), et les effectifs de la garnison augmentent et diminuent en fonction de ses plans de guerre.

La forteresse peut contenir jusqu'à 200 fantassins, mais peut être occupée par seulement 40 hommes. Le moral est très bas et les désertions fréquentes. Ceux qui s'aventurent en vue de Mindil Kepich sans l'autorisation du Roi-Sorcier courent le risque de prendre un coup d'épée de la part des soldats indisciplinés de la garnison. Le Roi-Sorcier envoie des espions parmi la garnison, et les pots-de-vin ou les remarques désinvoltes sont dûment notés. Les voyageurs soupçonnés d'être des espions de l'Arthedain peuvent être saisis et envoyés à Carn Dûm pour être interrogés.

Mindil Kepich a été abandonnée après la chute d'Angmar (T.A. 1975) et s'est ensuite sérieusement délabrée. Au fil du temps, la tour a lentement disparu dans les tourbières qui l'entouraient. Au moment du retour du roi Elessar dans le Nord en C.A. 15, elle n'est plus qu'un tas de décombres

éparpillés, et les Trolls se réfugient dans de grossiers abris creusés dans les vestiges de la tour.

MINHELDOLATH

(S. "Entre les Icebergs" ; La. Hallamäet Meressä)

Enfoncée comme un mur de séparation au cœur de la Baie du Forochel, la péninsule de Minheldolath sépare la Baie du Berceau des Icebergs de la Baie Jaillissante. Comme Rast Losnaeth à l'Est, l'isthme est réchauffé par les eaux environnantes.

De plus, la barrière naturelle des Ered Rhívamar protège le Minheldolath des nombreuses tempêtes du Nord. Le long de son bord oriental, la péninsule abrite une chaîne basse de collines broussailleuses et de blocs de roches dégagés par l'érosion, tandis que son littoral occidental est plat et ouvert. Le printemps et l'été apportent un verdissement progressif du paysage à la péninsule. La côte Ouest, plus plate, germe et fleurit comme n'importe quelle toundra, tandis que les collines orientales, plus rocheuses, abritent plusieurs espèces de buissons et d'arbustes produisant des baies.

Avec son climat et sa végétation légèrement plus chauds, le Minheldolath forme un microcosme écologique au Forochel. Ses rives orientales vallonnées abritent quelques ours des neiges, tandis que son côté occidental ouvert abrite de petits troupeaux de rennes et quelques élans. Si l'hiver décime souvent leur nombre, il en reste suffisamment pour reconstituer les troupeaux au printemps.

Toute la péninsule abrite également des lièvres des neiges et d'autres innombrables petits mammifères. Les oiseaux affluent en grand nombre au printemps pour se reproduire et pondre des œufs. En raison de l'importance de ses réserves alimentaires, le Minheldolath est peuplé toute l'année de Jäämiehet et de Merimetsästäjät, les premiers vivant dans des villages établis, les seconds conservant leur vie nomade entre leurs grands icebergs et le rivage.

De petites colonies de Jäämiehet se trouvent sur toute la longueur et la largeur de Minheldolath. Peu d'entre elles comptent plus de 100 âmes. Les Jäämiehet vivent de la chasse, de la cueillette et de la pêche. Les villages sont construits à la manière typique des Jäämiehet : des tentes en peau de phoque solides et spacieuses en été, le pyöreä talo traditionnel en hiver. Les villageois font du commerce toute l'année avec leurs voisins Merimetsästäjät et, de façon saisonnière au printemps et en été, avec les Lumimiehet qui s'aventurent sur le cap du Forochel. En été, les villages sont animés par le commerce, les mariages et les fêtes. En hiver, les petits hameaux sont la seule source locale de nourriture et d'approvisionnement pour tous ceux qui errent dans la région.

Les campements Merimetsästäjät, faits d'appentis en peau de phoque en été et un pyöreä talo ou deux en hiver, sont établis le long du Minheldolath. Il s'agit principalement de chasseurs et de cueilleurs qui vivent habituellement sur les icebergs. Ces campements sont très mobiles, et peuvent apparaître ou disparaître selon les caprices des chasseurs, et les voyageurs ne doivent pas s'attendre à les retrouver après leur départ, car les chasseurs sont sûrement partis. Le taux de renouvellement des occupants des camps est élevé, car les chasseurs retournent régulièrement dans la Baie du Berceau des Icebergs. Ces chasseurs ont peu d'argent à dépenser. Ils connaissent cependant bien l'emplacement de tous les villages Jäämiehet où il y a des marchands, et peuvent y guider un vagabond désespéré.

Le littoral oriental de Minheldolath est rocheux et inaccessible en de nombreux endroits, mais sa côte occidentale présente des grandes plages, recouvertes de galets. C'est ici que les phoques viennent s'allonger au soleil et se prélasser. En plein été, la coopération entre deux groupes de chasseurs conduit à un massacre sanglant sur ces plages, nommé teurastajan. Le journal de bord d'un baleinier cardolanien, le Danseur Gwathló, décrit très bien ce qu'il s'y passe (*voir page suivante*).

Le teurastajan n'a lieu qu'une fois par an, entre le milieu et la fin de l'été, lorsque la majorité des bébés phoques sont sevrés. Cet acte macabre fournit aux Jäämiehet toutes les peaux et la viande dont ils ont besoin pour l'hiver à venir. Rien n'est gaspillé, même les os des phoques sont taillés en bijoux ou aiguisés pour servir d'outils ou d'armes. Les os peuvent également être moulus en une fine farine et bouillis pour fabriquer une sorte d'imperméabilisant pour les tentes en peau de phoque des Jäämiehet ou, lorsque la colle est appliquée en couche épaisse, pour rigidifier le cuir souple et en faire une armure.

Les Jäämiehet furent consternés lorsque, après avoir vu leur teurastajan, une bande d'Hommes de l'Arthedain (des chasseurs de phoques) fit de même, mais ne prit que les peaux, laissant les restes pourrir sur le rivage. Depuis lors, les Jäämiehet mettent systématiquement fin à toute tentative d'imiter le teurastajan.

MONTAGNES BLEUES

Voir entrée ERED LUIN.

MONTAGNE DES RUNES

Voir entrée OROD CERTHAS.

MONTAGNES SOMBRES

Voir entrée ERED MUIL.

MORNOST

(S. "Forteresse Sombre")

En haut du Cirith-i-Nudevyn se dressent les vestiges de Mornost, ses pierres noires de charbon enfouies sous la neige d'un blanc pur. Les pierres se relèvent parfois, exposant un portail oublié vers cette citadelle en ruine. Des années après sa chute, même les œuvres les moins importantes de Morgoth peuvent encore être maléfiques. Les Jäämiehet qui ont rencontré ces roches noires et ces morceaux de scories les appellent *Mustat Tulikivet*, les Pierres de Feu Noires, car elles brûlent comme le feu lorsqu'on les saisit à main nue. Certains prétendent que les pierres brûlent encore du maléfice de Morgoth, tandis que d'autres pensent qu'il s'agit

JOURNAL DE BORD

DU DANSEUR GWATHLO

Aujourd'hui, j'ai été témoin de quelque chose que je ne peux décrire que comme étrange, terrible, merveilleux et horrible. Nous avons jeté l'ancre au large du Minheldolath pour des réparations mineures. Une équipe côtière est revenue avec la nouvelle que de nombreux Lossoth se cachaient près de la plage, observant une grande colonie de phoques, et attendant. Lorsqu'on leur a demandé s'ils souhaitaient faire du commerce, ils ont répondu non ; ils attendaient que le "teurastajan" commence. Connaissant peu cette langue, j'ai demandé à mon second harponneur, qui est familier avec leur langage, ce que cela pouvait signifier. Il était lui-même perplexe et a déclaré que le mot signifiait "boucherie", mais ne pouvait pas deviner à quoi il pouvait faire référence. Curieux, j'ai décidé de m'aventurer sur la rive et de voir de mes propres yeux ce que pouvait être ce "teurastajan".

C'était un étrange voyage entre mon bateau et le rivage. Là, au-dessus de la plage, la grande assemblée regardait la mer - presquencomme si elle me fixait (bien qu'ils soient maintenant assez familiers et amicaux avec nous). À peine avais-je posé le pied sur la plage qu'un cri s'éleva de la foule assemblée, pointant vers la mer. En me tournant pour regarder, j'ai vu le jet d'eau d'un épaulard. Un banc de ces créatures nageait directement vers la plage couverte de phoques. Quand je me suis retourné, les Lossoth couraient follement vers la même plage, comme s'ils avaient l'intention d'accueillir les baleines qui arrivaient. Les phoques étaient effrayés. Les Lossoth en furie en ont massacré beaucoup à coups de gourdins et de lances, poussant les survivants dans l'eau en grand nombre. Puis j'ai compris l'horrible signification de cette "boucherie". Les bêtes étaient poussées dans les mâchoires des baleines ! Les phoques terrifiés, pris entre la mort dans l'eau et la mort sur terre, s'agitaient dans tous les sens. Je n'ai pas la moindre idée de la durée de cette effusion de sang ; je suis resté figé sur place, dégoûté, en regardant ce spectacle, sans tenir compte du temps qui passe.

Soudain, aussi rapidement que cela avait commencé, les Lossoth ont cessé de frapper et ont commencé à crier leurs remerciements aux baleines (ou à leurs dieux, ou aux deux, car je ne connais pas les significations dans leur langue, et je suis complètement ignorant dans ce domaine). Après cela, les Lossoth ont rapidement ramassé les carcasses de leurs proies et sont retournés dans leurs villages. Je dois admettre que la vue des phoques se tordant de peur les uns sur les autres, matraqués sur le rivage ou dévorés dans l'eau, m'a d'abord rendu malade. Mais lorsque j'en ai parlé à mon compagnon, il m'a répondu : "Les moutons et les cochons courent de peur devant le boucher. Car ils savent qu'ils se retrouveront bientôt dans l'assiette de quelqu'un sous forme de mouton rôti ou de lard frit. La seule différence ici est que ces bonhommes de neige ont partagé leur nourriture avec les baleines." J'ai longuement réfléchi à ces mots et je reconnais leur sagesse. J'ai vu la même plage ce soir. Dans la lumière déclinante, elle était une fois de plus couverte de phoques vivant et dormant placidement ; les Lossoth, comme les baleines, ne prenaient que ce dont ils avaient besoin et pas plus. Car j'ai vu de mes propres yeux qu'ils ne laissaient aucune carcasse sur la plage, et qu'ils ne tuaient pas un phoque de plus que ce dont ils avaient besoin. Bien que ce soit un spectacle sanglant et dégoûtant, je n'ai aucun doute que la mort du bœuf que j'ai mangé ce soir était lui-même un spectacle peu recommandable avant d'apparaître dans mon assiette.

des vestiges d'un puissant fléau tissé dans la citadelle pour repousser les assaillants.

Quelle qu'en soit la raison, les pierres blessent toujours la chair non protégée. Les pierres ne dégagent aucune chaleur et ne peuvent pas être utilisées pour allumer des feux ou se réchauffer - elles sont uniquement destinées à infliger de la douleur. La fouille et l'excavation de ces pierres s'avèrent être une tâche extrêmement dangereuse. Il y a peu de choses à trouver à Mornost, hormis ces pierres noires. Si les caves les plus basses étaient creusées, on découvrirait une longue descente difficile vers les Sous-Profondeurs.

Note au MJ *: Les pierres noires de Mornost infligent 1d10 points de coups de brûlure de type acide par tour à quiconque les saisit. La douleur brûlante dure de 1d10 minutes et rend la main affectée inutile pour cette durée. Les Orques des Ered Rhívamar ont appris que les pierres peuvent être réduites en poussière et jetées sous forme de poudre acide sur la chair exposée d'un adversaire, ou jetées en l'air pour empoisonner l'atmosphère d'une pièce ou d'une chambre. Si l'on rencontre des Orques dans cette région, 10% d'entre eux ont une petite poche de poudre de cette pierre.*

MULKAN KAUPUNKI

(La. "Ville de Mulkka")

Mulkan Kaupunki (connu par les gens du Sud simplement sous le nom de Mulkan) est un village Lumimies semi-permanent situé entre les Kolme Siskoa dans le Lódalf. Le village se déplace souvent un peu en amont ou en aval des rivières, en fonction de la gravité du dégel printanier, des conditions de pêche, des prédictions d'un viisas, etc. On peut trouver jusqu'à une centaine de Lumimiehet à Mulkan, vivant dans de petites huttes de terre et de bois, et subsistant de chasse et de pêche. Ils échangent des fourrures avec les Hommes des Rivières et, grâce à ce commerce, ils ont acquis beaucoup plus d'outils, d'armes et d'instruments en métal que les autres villages Lumimiehet. Pour cette raison, ceux qui sont jaloux se réfèrent souvent à Mulkan de manière péjorative en l'appelant *Raudan Kaupunki* (La. "Ville de fer").

Avec son accès à Hûb Helchui au Nord et à Talath Muil au Sud, l'emplacement du village en fait un point de passage idéal pour les Hommes des Rivières de l'Eriador, qui sont très protecteurs avec la colonie et qui comptent bien conserver leurs accords commerciaux avec les Lumimiehet. Les Hommes des Rivières ne permettent pas aux personnes peu scrupuleuses ou grossières du Sud de perturber ces accords, de sorte que les visiteurs de Mulkan, bien que libres de commercer, doivent être calmes et il n'est pas question de lever une arme sur un Lumimies ou un Homme des Rivières. La sentence, telle que déterminée par les Hommes des Rivières, peut être immédiate. Les Hommes des Rivières vont et viennent librement, et il y en a rarement moins de

cinq dans le village. Ces Hommes vivent comme ailleurs, dans de petits appentis érigés près des rives de la rivière. Cependant, ils n'entretiennent pas spécialement les tours de guet (comme c'est à leur habitude).

Avec le trafic constant de la rivière et les chasseurs Lumimiehet qui se dispersent quotidiennement depuis le village, il est presque impossible d'approcher Mulkan sans se faire remarquer. Les trappeurs, chasseurs et aventuriers du Sud utilisent souvent Mulkan comme point de départ pour voyager dans le Forodwaith. Le village ne peut fournir aux vagabonds que le strict nécessaire. Mais, dans le Nord sans piste, le strict nécessaire est souvent synonyme de survie.

NARTHALF

(S. "Toundra de Feu")

La Toundra de Feu est une vaste plaine, balayée par les vents et les tempêtes hivernales d'Ekkaia et du Pays sans Terre, qui marquent sa limite Nord. À l'Est se trouvent la Baie de la Désolation et les sinistres Aeglir Arvethed ; à l'Ouest, les Ered Rhívamar et la Baie du Berceau des Icebergs. La toundra s'étend vers le Sud jusqu'à Rast Losnaeth. La Toundra de Feu doit son nom à la fosse fumante du Puits de Morgoth qui se trouve en son cœur. Les fumées et les lueurs du bassin volcanique sont visibles à des kilomètres à la ronde et sont utilisées comme point de repère par ceux qui parcourent la région.

Les laîches, les herbes et les graminées de la Toundra de Feu ne sont pas particulièrement épaisses ou luxuriantes en été, mais ses étendues planes accueillent un grand nombre d'élans, de rennes et de bœufs musqués, suivis par de nombreuses meutes de loups (les loups blancs dominent les étendues septentrionales de la toundra, les loups noirs et les loups gris se trouvant au Sud). Le renard blanc, le harfang des neiges et la buse de la toundra prennent des couleurs grises en été et chassent les lemmings et les lièvres. On peut trouver des léopards des neiges des Ered Rhívamar le long des franges occidentales de la toundra, tandis que la redoutable musaraigne de la mort est commune dans les contreforts rocheux des Aeglir Arvethed.

Il fait évidemment très froid en hiver. L'élan et la plupart des rennes migrent vers l'Est, autour des Aeglir Arvethed et du Sud des Montagnes Sombres, jusqu'à la Contrée des Lacs. D'autres mammifères hibernent ou vivent sous la neige. Un paysage gelé à perte de vue, sans cesse battu par les vents glacials et les tempêtes du Nord. Il est parcouru par des Trolls, un ou deux rares Géants, et des troupeaux épars de rennes et de bœufs musqués de la toundra.

Des villages de Jäämiehet, comptant rarement plus de 200 cents habitants, longent les rives Nord de la Baie du Berceau des Icebergs. Ces Jäämiehet vivent de la chasse à la baleine dans la baie, du troc avec les Merimetsästäjät qui y habitent et de la chasse dans la Toundra de Feu. Les voyageurs peuvent utiliser leurs campements bien équipés comme camps de base pour des expéditions dans la toundra au-delà. Les connaissances des villageois en matière de compétences et d'équipements nécessaires aux voyages dans la plaine sont inégalées. Pendant la période de chasse, de pêche et de cueillette au printemps et en été, les Jäämiehet ne sont généralement pas disponibles pour faire office de porteurs, guides ou mercenaires, et les voyageurs doivent payer un prix élevé pour attirer un Jäämies à faire un tel travail.

Pendant les mois d'été, les Jäämiehet et les Merimetsästäjät établissent des camps plus à l'intérieur des terres pour chasser les troupeaux de la toundra. Ces camps sont installés et abandonnés rapidement, car ils doivent suivre de près le mouvement des troupeaux, et les voyageurs ne doivent pas s'attendre à les retrouver après un intervalle de plus de deux semaines. Les chasseurs aident généralement les étrangers dans le besoin, mais ils n'ont que très peu à dépenser - la chasse en été est synonyme de survie en hiver, et ils doivent récolter le plus de viande possible sur les troupeaux de rennes et d'élans avant que ces derniers ne migrent hors de la région.

NAUR FIRNEN

(S. "Feu Éteint")

Naur Firnen est un volcan endormi qui se dresse comme un pilier séparant la Toundra de Feu et la Toundra de Pierres. Les feux de la montagne s'éteignent régulièrement, et ses éruptions sont devenues moins fréquentes et moins violentes au fil des siècles. Au milieu du Troisième Âge, la montagne ne fait guère plus que cracher de la vapeur ou gronder profondément sous la terre, ce qui indique peut-être qu'elle n'est pas encore totalement éteinte et qu'un feu dangereux brûle encore quelque part en son cœur. Naur Firnen est la porte des Escaliers de l'Enfer (Voir entrée PENDRATH NA-UDÛN).

NO-MAN'S LAND

Voir entrée EN UDANORIATH.

NÚMERIADOR

(Q./S. "Eriador Occidental", plus précisément "Dúneriador")

Au Sud de la Baie du Forochel se trouve la vallée de la rivière Lhûn, délimitée par les pentes orientales des Montagnes Bleues et s'étendant au Sud jusqu'à Mithlond et les Collines des Tours. C'est une région de nature sauvage, magnifique et intacte, avec des chutes d'eau à couper le souffle et quelques villages éparpillés. Les pentes des Montagnes Bleues qui délimitent la vallée sont couvertes de profondes forêts de conifères, tandis que de grandes étendues de forêts de feuillus suivent le cours de la rivière. La partie Nord de la vallée du Lhûn est moins boisée et plus ouverte, les arbres ne pouvant former qu'une ligne continue le long des pentes inférieures des montagnes, laissant souvent place à de longues étendues de prairies herbeuses et de champs de fleurs sauvages. Finalement, les arbres à feuilles caduques disparaissent complètement, laissant les conifères plus petits s'étendre vers la Baie du Forochel. Avec le temps, ces forêts deviennent des bosquets isolés au milieu des landes, des broussailles et des landes désolées qui entourent la baie.

OROD CERTHAS

(S. "Montagne des Runes")

Orod Certhas est la flèche la plus septentrionale des Ered Muil. La montagne doit son nom à une série de falaises lisses et inclinées de granit nu sur sa face Nord, gravées de cirth, les caractères runiques des Elfes. Les mystiques noldorins d'Uichith ont gravé ces inscriptions qui, disent-ils, intègrent tous les sorts qui ont été tissés à Arda par les Premiers-Nés. Les Noldor ne révèlent pas aux autres les raisons qui les ont poussés à choisir un site aussi éloigné pour consacrer la sagesse ancestrale, mais on murmure parmi les sages que les os d'Orod Certhas sont imprégnés du pouvoir même de la Terre. Quelle que soit la vérité à ce sujet, les Noldor entreprennent régulièrement des pèlerinages à la montagne, pour ajouter de nouveaux sorts à ses innombrables gravures. Il ne fait aucun doute que nombre de ces enchantements sont en réalité des interdits destinés à protéger l'inviolabilité de la montagne. Ni les Orques des Ered Muil ni le Dragon Canadras n'ont osé souiller les pentes d'Orod Certhas.

Les pentes inférieures d'Orod Certhas sont recouvertes de neige du début de l'automne au milieu du printemps, tandis que les falaises runiques plus haut sont enneigées toute l'année. L'interminable et lent travail de la neige et de la glace peut parfois fissurer et endommager les lignes runiques, qui mesurent généralement entre 3 et 8 centimètres de hauteur. Pour atteindre les falaises runiques d'Orod Certhas, un pèlerin doit gravir les hauts et périlleux escarpements de la montagne. La glace et la neige doivent être dégagées du flanc de la falaise avant que les runes ne deviennent lisibles, et toutes les falaises ne contiennent pas de sorts. Les Noldor possèdent également des grottes faisant office de refuges cachées sur les pentes de la montagne, sans la protection desquelles un grimpeur, qu'il soit Noldor ou non, serait tué par les Esprits du Vent et du froid qui assaillent Orod Certhas la nuit.

Note au MJ *: Le MJ doit décider des sorts disponibles ici, et peut facilement restreindre l'accès à un sort ou à une liste de sorts en*

déclarant que les runes d'une falaise particulière sont illisibles.

Chant d'Orod Certhas :

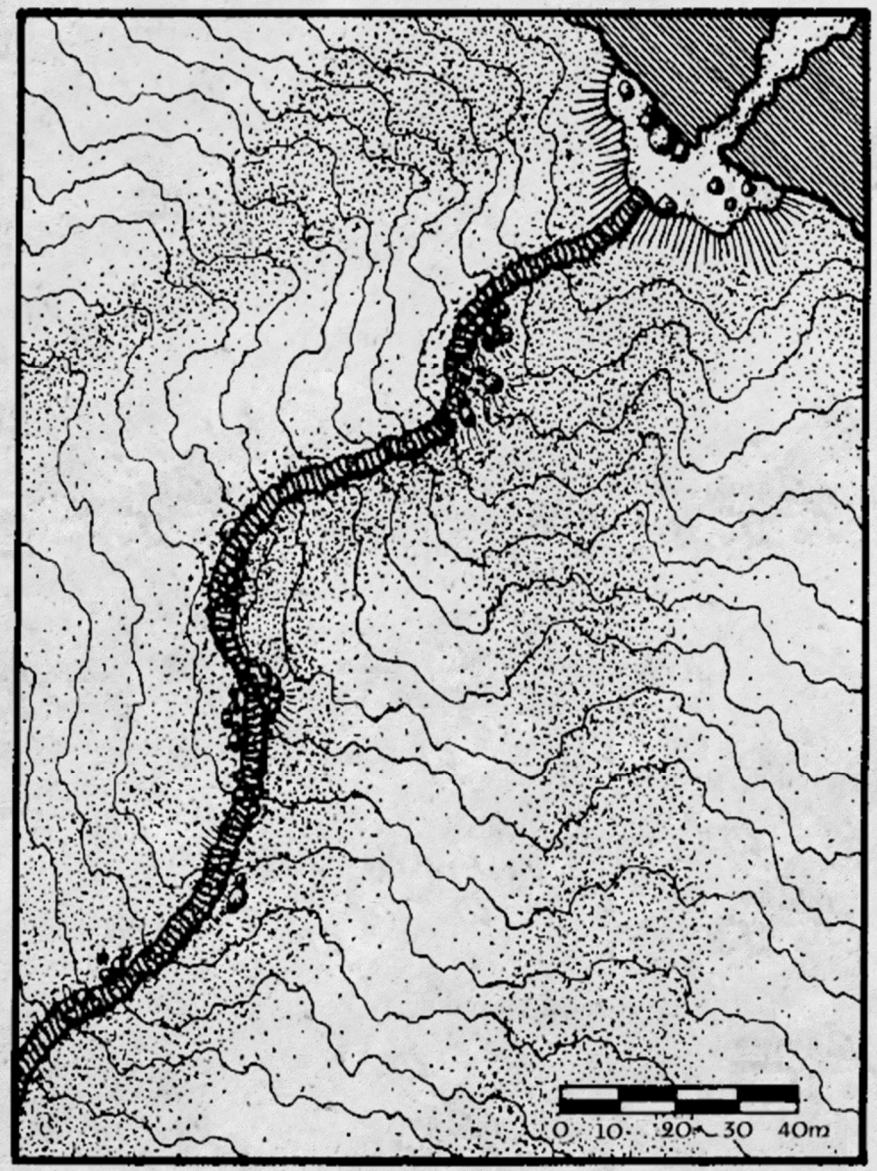
Yavanna Nóreheri Cementári
I marimmë Harnanóressë
Maquetimmë almarelya hostalemmanna
Lava men nólë pantalen halda valasselya
A nestalen i harwi nórëo
A entultalen coirë erumin.

Irmo Lóriendeher Olorion Fëantur
I sinomë hostammë, maquetimmë almarelya
Lava men cenië pella ambar sina,
Hlarië pella súri vercë ar lammar aicalamnion
An, ve nóri ontalemmo
I Ninquinóri haryar Ainulindallo
Yanen Ilúvatar tánë Arda yárë Valain.

Yavanna, maîtresse de la terre, reine de la terre
Nous qui habitons la Terre Souillée
Donne ta bénédiction sur notre rassemblement.
Donne-nous la sagesse de découvrir la puissance qui est cachée.
Pour guérir les blessures de la terre
Et rappelant la vie dans les lieux désaffectés.

Irmo, Seigneur de Lórien, Maître des Songes
Donne ta bénédiction à ceux qui se réunissent en ce lieu.
Donne-nous la vue au-delà de ce monde présent
Pour voir au-delà des vents féroces et du cri des bêtes fauchées
Car, tout comme les terres où nous sommes nés,
Il en va de même pour les Terres Blanches qui sont maintenues grâce la Musique des Ainur
Par laquelle Ilúvatar a révélé Arda aux Puissances d'antan.

Pendrath na-Udûn



PENDRATH NA-UDÛN

(S. " Escaliers de l'Enfer" ; La. Kivinen Selkäranka)

Les Pendrath na-Udûn forment un escalier de pierre sinueux qui grimpe sur les hauteurs fumantes de Naur Firnen. Les escaliers ont été taillés dans les contours de la montagne bien avant la mémoire des Hommes, suivant une ligne parfois à ciel ouvert, parfois cachée, le long des crêtes et des vallées du Naur Firnen. Construits pour servir d'avant-poste à Angband avant la Guerre de la Grande Colère, ces escaliers restent un témoin silencieux du passage de Morgoth. À plusieurs endroits, les marches sont étroites, abruptes et difficiles à gravir pour ceux qui sont lourdement chargés de bagages et d'équipement ; à d'autres endroits, elles sont bloquées par des chutes de pierres et des éboulements, et il faut se frayer un chemin ou emprunter une autre voie. L'escalier grimpe haut dans la montagne jusqu'à un plateau rocheux devant l'entrée béante d'une grotte. Dans les temps anciens, la grotte était appelée la Porte du Destin et son entrée était gardée par un Balrog. Mais malgré tous ses noms terrifiants, il n'en reste pas grand-chose, ses horreurs ayant été balayées ou s'étant envolées dans les Sous-Profondeurs à la chute de Morgoth.

Au-delà de la porte se trouve un grand labyrinthe de cavernes volcaniques. Les cavernes ont des parois rugueuses et sont sans vie, à l'exception d'un Troll occasionnel ou d'un Dragon errant. Ces cavernes mènent progressivement vers l'Est et toujours plus bas jusqu'à ce qu'on descende toute la hauteur de la montagne. Ici, l'air est chaud et étouffant, et il est pollué par des fumées sulfureuses et d'autres vapeurs toxiques. Au fur et à mesure que les cavernes s'enfoncent, il fait de plus en plus chaud et la progression devient de plus en plus difficile car les chemins sont bloqués par des coulées de lave, qui serpentent dans les tunnels et les grottes. Ces dernières font partie des limites extérieures du Lac de Feu

sous le Naur Firnen.

La roche en fusion y brille à blanc, bouillonnant et fumant sans cesse, mais il y a peu de chances qu'une éruption atteigne à nouveau le monde du dessus. Les canaux périphériques du Lac de Feu se sont frayés un chemin jusqu'aux grandes routes souterraines des Sous-Profondeurs, qui siphonnent une grande partie de la pression générée par le lac. Ainsi, les forces titanesques qui envoyaient autrefois la lave en fusion sur le Seuil d'Angband et sur la Toundra de Feu sont maintenant épuisées avant même d'avoir commencé et ne peuvent plus accumuler suffisamment de puissance pour entraîner la lave vers le haut.

Note au MJ *: Les rencontres à ces profondeurs, si proches des rives de la lave, sont extrêmement improbables. Si de telles rencontres ont lieu, elles peuvent se faire avec une créature cauchemardesque des Sous-Profondeurs, ou un ancien et puissant cracheur de feu qui arpente les rives du Lac de Feu.*

PIENI SATAMA

(La. "Petit Port")

Cette petite Baie Abritée sur la côte Ouest de Rast Losnaeth est le site d'un camp de baleiniers Merimetsästäjät depuis des générations. Le camp est presque exclusivement utilisé par les adeptes du Valaskalan Palvonta, et il est interdit à tout étranger (et parfois même aux autres Merimetsästäjät) de venir sur ce site lorsque certaines cérémonies sont en cours. Comme ces rituels peuvent prendre plusieurs jours pour se terminer, les étrangers sont obligés d'attendre au-delà des limites du camp jusqu'à ce que la cérémonie soit terminée. Lorsque cela n'est pas interdit, les chasseurs du Pieni Satama peuvent fournir aux voyageurs de la nourriture, un abri et un moyen de transport par voie d'eau.

PITKÄMIEHEN SAARI

(La. "Île du Grand Homme")

Pitkämiehen Saari est l'île centrale de l'archipel rocheux situé à la pointe du Forochel. L'île n'a pas de nom distinct sur les cartes créées par des Hommes de l'Arthedain, étant considérée comme faisant partie de Sarchbel-i-Fannath. Les côtes occidentales de l'île de la forme d'une colline basse et plate avançant dans la mer, tandis que sa moitié Nord-Est est fortement inclinée vers l'Île du Cimetière des Baleines. La baie de Pitkämiehen Saari, orientée vers le Nord, offre un excellent port, où les pentes couvertes de laîches de la colline descendent pour rencontrer les rivages sombres et herbeux de son extrémité inférieure. Jäämiehet et Merimetsästäjät craignent de s'y aventurer et, s'ils sont contraints d'y accoster, n'y restent pas plus longtemps que nécessaire, car il se dit que le fantôme du "Grand Homme" erre sur l'île, tuant tous ceux qui s'en approchent…

PITKÄVESI

Voir entrée CAEW-I-CHELDOLATH.

PITKÄYÖN VUORET

(La. "Montagnes de la Longue Nuit")

La grande chaîne de montagnes au Nord du Minheldolath doit son nom aux Jäämiehet qui y chassent et qui disent qu'un homme doit veiller toute la nuit sur les nombreuses créatures qui rôdent dans les ténèbres. De nombreux petits tronçons de cette longue chaîne de sommets portent des noms locaux. Il est donc conseillé aux voyageurs de la région d'apprendre ces nombreux noms et de savoir exactement de quelle partie des Ered Rhívamar les autochtones parlent avant de s'y aventurer.

PLAINE SANS FIN

Voir entrée UILAD.

PUITS DE MORGOTH

Voir entrée EITHEL MORGOTH.

PUOLIHMISTEN SATAMA

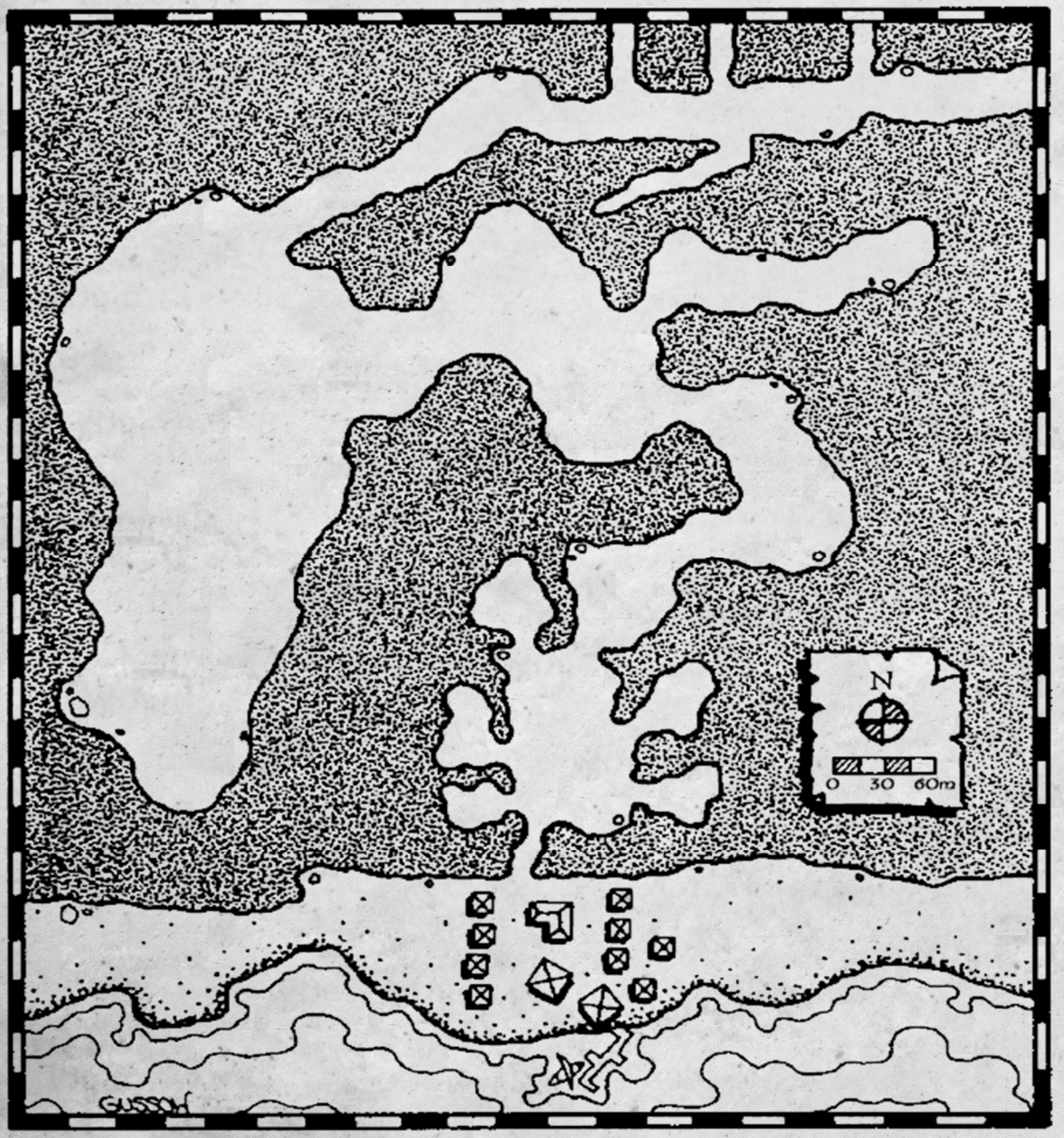
(La. "Port des Semi-Hommes")

Cette colonie d'Umli, située dans la Baie de la Glace Fissurée, survit grâce au commerce avec les Lumimiehet voisins et avec d'autres Umli plus à l'Est. Puolihmisten Satama doit son nom au grand quai de pierre que les Umli ont construit pour abriter les baleiniers des Lumimiehet. Les Umli associés au port n'y résident pas toute l'année ; ils exploitent plutôt de façon saisonnière le bord Nord-Est rocheux de la baie, où l'Everhir a autrefois érodé de grandes cavernes souterraines avant d'avoir changé son cours vers la mer.

Ces communautés d'Umli sont presque entièrement composées de jeunes hommes, et leur nombre change régulièrement, car les mineurs partent pour leurs foyers à l'Est et sont remplacés par de nouveaux arrivants. Ennemis jurés des Trolls et des Orques d'Angmar, les camps d'Umli sont bien armés et savent se défendre. On n'a jamais entendu parler de la victoire d'un raid d'Orques dans leurs cavernes. Pour cette raison, les Orques ont appris à ne faire des raids contre les demi-nains qu'avec une force conséquente, sinon, cela ne sert à rien.
Les Umli sont alliés aux Lumimiehet de la baie, et les deux peuples combattent souvent côte à côte pour repousser des attaques. Pour ceux qui se promènent dans la baie ou ses environs, Puolihmisten Satama est une oasis agréable au milieu des rivages froids et infestés de dangers.
Voir plan page suivante.

RAMMAS FORMEN

Voir entrée RAMMAS FOROD.



RAMMAS FOROD

(S. "Grande Muraille du Nord")

Le Rammas Forod est une ligne de basses collines séparant les terres basses du Nord de l'Arthedain et le bassin versant du Lódalf. À l'Ouest, il s'élargit pour former le Talath Muil, tandis qu'à l'Est, ses collines se fondent dans les Terres Solitaires. Lors de l'effondrement des Montagnes de Fer pendant la Guerre de la Grande Colère, l'excès de roche et de terre du Rammas Forod s'est érodé dans les vallées de part et d'autre, permettant la croissance de modestes forêts. Son air pur et ses défilés étroits offraient d'excellentes opportunités pour les petites fermes et les potagers, et à une époque, le Rammas Forod servait de retraite religieuse pour les fidèles de l'Arnor, tout comme les terres basses mais plus abruptes au Sud.

À la fonte des neiges au printemps, le plateau s'épanouit pour quelques semaines, et devient un paysage d'une beauté spectaculaire et multicolore avec l'herbe et la floraison des fleurs sauvages. Au fur et à mesure que le printemps se transforme en été, le manque d'humidité et de pluie brunit l'herbe et provoque le flétrissement des fleurs sauvages. Si beaucoup accusent le Roi-Sorcier d'Angmar, les champs secs sont en fait un phénomène naturel dû à l'enclavement du plateau. Les Montagnes Bleues à l'Ouest et l'immensité de la Plaine sans Fin à l'Est se combinent pour protéger la région des pluies de printemps et d'automne. Le Rammas Forod reçoit environ 25 à 50 centimètres de précipitations par an, mais la plupart tombent sous forme de neige, soufflée depuis le Forodwaith en hiver (les tempêtes de pluie sont rares et ne se produisent que lorsque les conditions sont favorables).

Lorsque la guerre fut perdue par l'Arthedain en l'an T.A. 1325, une ligne de fortifications a été construite le long du Rammas Forod, ancrée sur ses flancs orientaux par le grand donjon de Dol Gormaen. Après la chute de cette citadelle en l'an T.A. 1408, le Rammas Forod est devenu une frontière

exposée, âprement disputée par l'Arthedain et Angmar. Quiconque s'y aventure peut se retrouver soudainement au milieu d'une bataille ou être pris pour un espion par l'un ou l'autre camp. Les Orques d'Angmar sont nombreux ici, et les voyageurs solitaires sont mal avisés de passer la nuit dans ces hautes terres.

Les Lumimiehet parcourent les parties les plus septentrionales du Rammas Forod du début du printemps à la mi-automne. Perchés sur les pentes rocheuses des collines, les camps des Lumimiehet ne sont généralement rien de plus que de grossiers campements de chasseurs établis pour un jour ou une semaine, mais pas plus. Timides et réservés, les chasseurs préfèrent parfois plier bagage et déménager plutôt que d'avoir affaire à des étrangers grossiers. Cependant, s'ils sont approchés avec précaution, les camps sont une excellente source d'informations sur la géographie locale, les dangers à proximité et d'autres points d'intérêt.

RAST LOSNAETH

(S. "Cap de la Neige Mordante" ; La. Koira Saari)

La péninsule de Rast Losnaeth, une chaîne de collines basses et rocheuses s'étendant vers le Sud à partir de la Toundra de Feu, entoure le côté Ouest de la Baie Abritée comme un grand bras protecteur. Les collines tournent lentement vers le Sud-Est. Les eaux calmes de la Baie Abritée s'étendent à l'Est du cap, disparaissant dans la brume. La vue vers le Nord révèle de temps en temps une étincelle ou une lueur de soleil, reflétée par les neiges des Montagnes Sombres. À l'Ouest, les eaux froides de la Baie du Berceau des Icebergs s'étendent à perte de vue. Par temps clair, ceux qui se tiennent au point le plus élevé de l'extrémité Sud de Rast Losnaeth peuvent apercevoir le lointain rivage de l'Eriador comme une ligne bleu sombre à l'horizon.

Coincé entre deux baies glacées, l'air froid de Rast Losnaeth est tempéré par le climat marin, souvent de 5 à 10 degrés plus chaud qu'une zone enclavée de même latitude. Mais les falaises de son littoral oriental (généralement entre 3 et 5 mètres de hauteur) font du cap un piètre refuge pour les phoques et les morses. Sur les côtes occidentales, les falaises se sont effondrées, laissant un rivage de rochers brisés et de pierres tumultueuses. Bien qu'accueillantes pour les mammifères marins, ces roches rendues lisses par le ressac, sont dangereux pour les chasseurs. Le sol rocheux du cap ne supporte pas une végétation suffisante pour attirer les animaux de troupeau, mais le lièvre des neiges, le renard et d'autres petits mammifères ont élu domicile sur la péninsule.

Pendant les mois d'été, les Merimetsästäjät viennent pêcher et chasser la baleine dans les eaux voisines, abandonnant leurs camps lorsque le vent tourne au Nord ; mais le manque de gibier disponible laisse Rast Losnaeth pratiquement inoccupée en hiver. Les Ered Muil et les Ered Rhívamar qui les entourent canalisent les tempêtes d'Ekkaia et du Pays sans Terre vers la Toundra de Feu et à travers Rast Losnaeth, balayant la péninsule de blizzards sauvages qui durent tout l'hiver.

RUSKEA VENE

(La. "Bateau Brun")

Le grand village Lumimies de Ruskea Vene se trouve à l'endroit où l'Everhir abandonne ses eaux à la baie de la Glace Fissurée. Le village est un excellent refuge pour les bateaux de rivière et de mer. Les Lumimiehet sont habitués de voir des baleiniers du Cardolan, et sont moins timides avec les étrangers. La bonne volonté avec laquelle les habitants de Ruskea Vene considèrent les étrangers provient en partie de l'aide qui leur a été apportée par les marins étrangers et par les Umli voisins contre plusieurs attaques d'Orques venus d'Angmar. De temps à autre, et en fonction de l'évolution de la guerre, le Roi-Sorcier a eu l'intention de faire de Ruskea Vene un fer de lance pour exercer un contrôle sur le commerce maritime du Cardolan. Heureusement pour le village, la distance qui le sépare de Carn Dûm et le manque notable de phoques et de marins parmi les Angmarim a empêché ce plan de se réaliser. Cependant, on peut trouver des Angmarim dans le village, certains agissant ouvertement comme des commerçants d'Angmar, d'autres en secret, en mission pour le Roi-Sorcier.

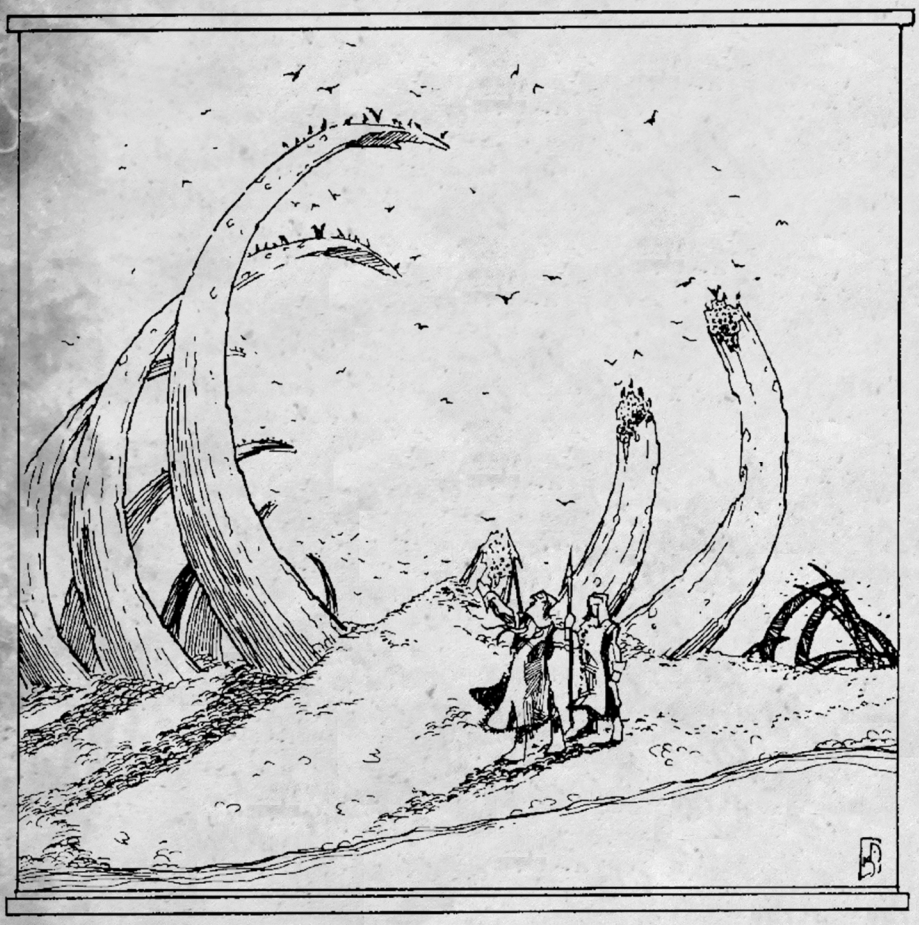
SARCHBEL-I-FANNATH

(S. "Fanons de Baleines" ; La. Valaskalanluinen Saari)

Également connue sous le nom d'Île du Cimetière des Baleines, cette partie la plus au Nord de l'archipel qui se trouve au large de la pointe du Forochel porte bien son nom, car les restes squelettiques de ces grands mammifères jonchent ses rives Sud sur des kilomètres et des kilomètres. C'est là que les membres blessés ou infirmes de cette espèce viennent mourir, parfois accompagnés d'un ou plusieurs de leurs congénères, en s'échouant sur le rivage jonché de galets. Impuissants, leurs carcasses sont dépouillées par les oiseaux et autres charognes, jusqu'à ce que seuls leurs immenses ossements marquent leur passage. Alors que les Jäämiehet qui visitent l'île ramassent ces os pour des usages pratiques, les membre du Valaskalan Palvonta les vénèrent comme des totems spirituels, et croient qu'ils doivent être laissés en paix, de peur que les esprits des baleines ne se mettent en colère et ne châtient les Merimetsästäjät. Pour cette raison, les Jäämiehet visitent rarement l'île, ne souhaitant pas en venir aux mains avec leurs frères Merimetsästäjät. Le Valaskalan Palvonta considère que personne n'est au-dessus de son tabou, et exerce toute la force nécessaire pour empêcher la profanation du cimetière.

Les plages du Sud de l'Île constituent un excellent port pour les baleiniers de Merimetsästäjä, et leurs camps se trouvent près des sources d'eau douce. Si les côtes Nord et Ouest sont plus rocheuses et moins accessibles par bateau, elles constituent d'excellents terrains de jeu pour les phoques. Les femelles s'y rassemblent du début à la fin du printemps, tandis que les mâles se battent et se disputent les privilèges d'accouplement. Les falaises les plus élevées du côté Nord-Est sont le domaine des goélands et des sternes. Des baleiniers à la recherche d'œufs font parfois la dangereuse ascension de ces rochers croulants jusqu'aux nids.

Note au MJ *: en raison des rochers instables, toutes les manœuvres d'escalade sont à -10 sur ces falaises.*



Occupés uniquement pendant la saison chaude du printemps et de l'été, les camps des Merimetsästäjät - baleiniers sur la rive Sud, chasseurs de phoques au Nord - peuvent contenir jusqu'à 100 hommes au plus fort de la saison de chasse, et descendre à une dizaine lorsque l'été touche à sa fin. Les campements sont principalement des collections rudimentaires de tentes en peau de phoque centrées autour d'un petit foyer commun. Ils sont situés sur les mêmes plages et ports année après année, mais une fois abandonnés pour l'hiver, il n'y a pratiquement aucune trace de leur passage. Les Merimetsästäjät sont disposés à accueillir les voyageurs, mais ces derniers ne doivent pas s'attendre à une grande aide ou à un empressement de la part des Merimetsästäjät à se séparer des fournitures, armes ou bateaux dont ils ont besoin.

Toute la pointe Sud-Ouest de l'Île du Cimetière des Baleines est une longue bande de sable jaune-blanc magnifique. On dit qu'aucun Elfe ne peut s'y tenir sans être envahi par la nostalgie d'Aman. Pour cette raison, la plupart des Elfes évitent l'île.

Note au MJ *: Les Elfes Sindar ou Noldor qui arrivent sur le cap le plus à l'Ouest de l'Île du Cimetière des Baleines doivent faire un JR contre leur propre niveau (c'est-à-dire qu'un personnage de 1er niveau doit faire un JR de niveau 1, et un personnage de 2ème niveau un JR de niveau 2, et ainsi de suite). Le JR est modifié par tout bonus ou pénalité d'Intuition du personnage.*

SEUIL D'ANGBAND

Voir entrée GONDALF.

SININEN TOMU

(La. "Poussière Bleue")

Sininen Tomu est une ruine de Fabricants de Perles située sur la rive Nord de la Baie Abritée. Les Jäämiehet lui ont donné ce nom en raison des lourdes jarres de pierre contenant de la poudre bleue qui apparaissent de temps en temps sur le site. Leurs viisaat utilisent cette substance mystérieuse lors de rituels et de cérémonies (principalement en hiver, lorsque la poussière bleue contraste avec la neige blanche). La poudre est en fait une ancienne glaçure númenoréenne, que les hommes du Ouistrenesse ont offerte aux Helmivalmistajat en gage d'amitié, mais les Jäämiehet n'en savent rien et croient que la poussière est un cadeau du monde des esprits.

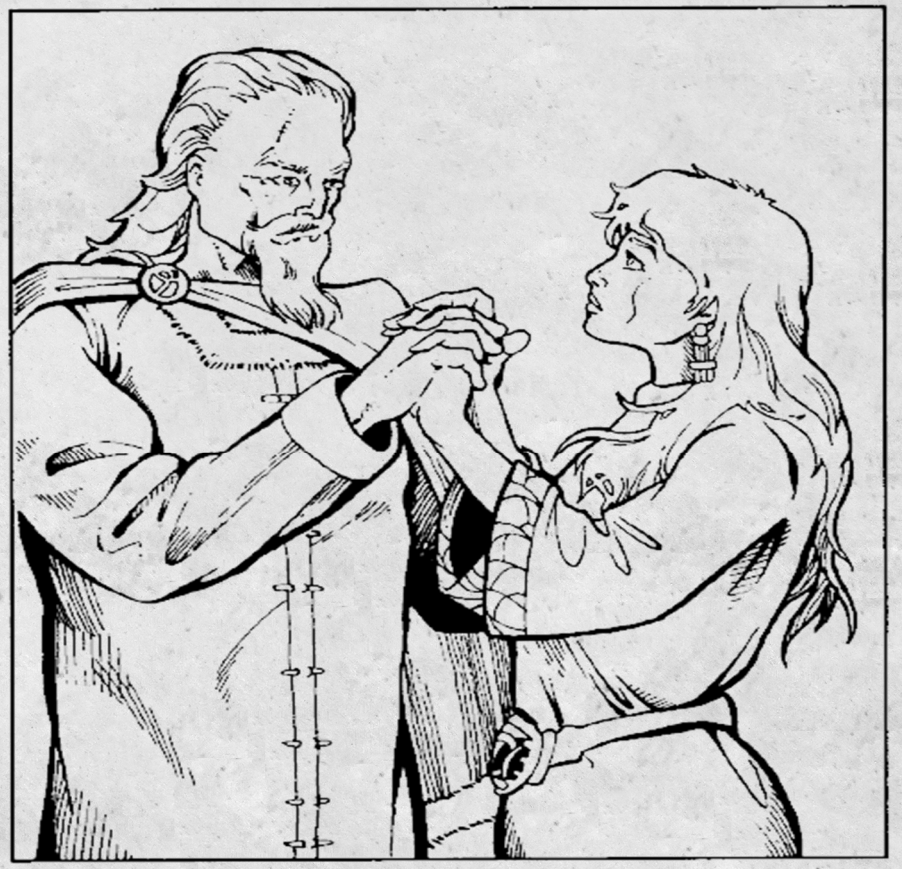
On ne peut pas récupérer grand-chose d'autre à Sininen Tomu, à part des tessons de poterie et quelques jarres intactes contenant de la glaçure. Ce dernier élément, cependant, n'est pas sans valeur potentielle pour les Dúnedain. La Guilde des Souffleurs de Verre de Tharbad, par exemple, paierait généreusement pour la récupération de la glaçure dans l'espoir de retrouver les secrets perdus de sa fabrication de cet enduit qui donne cet aspect vitrifié particulier aux créations númenoréenne. Les Maîtres du Savoir de Fornost pourraient également s'intéresser de près aux tessons de poterie (bien que sans offre qui pourrait rivaliser avec celle de la Guilde des Verriers).

Note au MJ *: Les tessons les plus profondément enterrés (et donc les plus anciens) de Sininen Tomu sont faiblement émaillés et contiennent des pictogrammes stylisés d'animaux, tandis que ceux trouvés plus près de la surface contiennent l'émail bleu et dépeignent des scènes réalistes d'interaction entre les Hommes. Il faut un jet de Perception de Pure Folie (-50) pour réaliser que les scènes sur les plus jeunes tessons sont celles de Fabricants de Perles faisant du commerce avec les Númenoréens. Il faut un jet de Perception Très Difficile (-20) pour réaliser que la différence entre les deux styles de poterie est due à l'influence de Númenor. Une telle information serait intéressante pour tout Dúnedain ayant un sens aigu de son héritage. De tels individus pourraient payer jusqu'à 25 po pour des cartes et des notes concernant le site.*

SORMIVUONOT

(S. "Baies du Doigt")

Il s'agit de plusieurs petites baies à l'Ouest de la Mer Abandonnée, au Sud de Vasaran Ahjo. Le village Lumimies Hyvät Kalat est situé à son extrémité Sud.



Lumimiehet de Talath Uichel

Effrayés par son pouvoir de sorcier sur le climat, les Lumimiehet qui errent encore sur le Talath Uichel à l'ombre d'Angmar prêtent allégeance au Roi-Sorcier. Secrets et méfiants, ils craignent de parler à des étrangers, de peur que leur conversation ne soit rapportée à leurs suzerains et considérée comme une trahison. Le Roi-Sorcier se méfie beaucoup des nomades Lumimiehet, voyant d'un mauvais œil leurs allées et venues constantes si près des frontières de son royaume. À l'occasion, il exige qu'un heimo Lumimies s'installe définitivement dans une région donnée, sans possibilité de voyager. Cette politique de "réserve" décime généralement les Lumimiehet, qui meurent de faim s'ils ne sont pas autorisés à suivre les troupeaux de rennes et d'élans qui parcourent la plaine au printemps et en été. Les généraux d'Angmar qui tentent d'incorporer ces Lumimiehet dans leurs armées connaissent la même frustration. Bien qu'ils fassent d'excellents éclaireurs et éclaireurs, ces hommes réticents n'aiment pas le rôle qu'on les oblige à jouer, et disparaissent souvent dans la nature, laissant une armée impuissante à se débrouiller toute seule.

Après la chute d'Angmar, les Lumimiehet du Talath Uichel sont plus ouverts et moins craintifs, mais continuent de subir les pillages et attaques des Orques et autres créatures du Mont Gundabad plus à l'Est. Ils restent secrets et plus possessifs que les autres Lumimiehet. Leurs contes décrivent des sagas sinistres parlant d'endurance stoïque face à l'adversité, et manquent cruellement d'humour, pourtant si présent dans les autres fables de ce peuple.

TALATH MUIL

(S. "Morne Plaine")

Divisant le Nord de l'Arthedain du Lódalf et de la vallée du Lhûn, le Talath Muil est principalement une grande prairie, parsemée occasionnellement de grandes zones de fleurs sauvages et de petits bosquets de frênes et de bouleaux. La plaine s'étend vers l'Est jusqu'à ce qu'elle bute soudainement sur les bords rocheux des collines septentrionales d'Evendim. Cette région rugueuse et rocheuse est difficile à traverser à pied, et encore plus à cheval. Si le terrain constitue une excellente cachette pour les Orques, les Trolls et les bandits, le froid de l'hiver peut transformer une cachette en une tombe. Au fur et à mesure que les collines s'étendent vers l'Est de Talath Muil, elles deviennent moins rocheuses et arides, se transformant en une ligne basse de duvets couverts d'herbe. L'extrémité Nord-Est des collines s'étend jusqu'au grand plateau sec de Rammas Forod.

TALATH UICHEL

(S. "Plaine du Froid Éternel")

À l'Est de la péninsule du Forochel, les innombrables lieues du Talath Uichel semblent être à l'origine du nom Forodwaith, les "Terres Désolées du Nord". Rares sont ceux qui peuvent parcourir librement et sans crainte cette toundra sauvage et dangereuse, coincée entre les froids meurtriers du Grand Nord et la mauvaise volonté de l'Angmar voisin. Les voyageurs doivent être prêts à affronter les deux.

TALVEN SATAMA

Voir entrée CAEW-I-CHELDOLATH.

TERRE SANS FIN

Voir entrée DOR BENDOR.

THORENAER

(S. "Mer Abandonnée")

La Mer Abandonnée est un grand golfe d'eau qui s'étend au Sud d'Ekkaia. Il est peu profond, avec seulement 100 mètres de profondeur à son point le plus bas en son centre, et devient progressivement moins profond vers le rivage. Le fond marin est rocheux près du rivage, ce qui donne à la mer une réputation d'être très dangereuse. L'étroite entrée Nord de ce golfe est continuellement gelée, et n'est accessible par bateau qu'un seul mois en plein été. En hiver, l'inlandsis se

déplace vers le Sud, mais ne recouvre jamais complètement la baie.

Les rivages et les plages de la Mer Abandonnée ne sont guère plus que de grandes étendues de cailloux, rendus lisses par l'action incessante de la glace et de l'eau. Les côtes occidentales sont plus rocheuses que les autres, dominées par les Montagnes Sombres qui se dressent en une grande chaîne ininterrompue de pics nus et enneigés. Au printemps et en été, ces rivages deviennent le lieu de reproduction des phoques et des morses. Les côtes orientales sont moins accidentées et se fondent dans la vaste plaine. Ces plages sont couvertes de nids et de colonies d'oiseaux qui migrent du début du printemps à la fin de l'automne. La partie centrale de la côte Sud est dominée par deux grandes péninsules que les Lumimiehet appellent *Haarukat*, les Fourches. Plus à l'Est se trouvent les Baies du Doigt, plus petites. Toute rencontre avec des animaux sur le littoral est inévitablement hostile, car ils sont principalement occupés à protéger leurs petits.

La Mer Abandonnée abrite les grands ours des neiges. Ceux-ci ne craignent pas la mer, car ils sont protégés du froid par des couches naturelles de graisse et sont d'excellents nageurs. En hiver, ils ne représentent pas un grand danger pour les hommes, car ils sont partis chasser le phoque et le morse loin sur la banquise. En été, lorsque les ours quittent leur terrain de chasse à la recherche d'un partenaire, ils deviennent un danger pour tous ceux qui s'y aventurent. Pendant la saison des amours, les ours peuvent se rendre loin dans le Sud, se gavant de racines et de baies sur leur passage. Les rencontres à cette époque sont presque toujours involontaires, car les ours ne chassent normalement pas les peuples libres. Cependant, ils peuvent endommager les réserves de nourriture, les chiens de traîneau ou les troupeaux de rennes d'un village. Les ours sont également connus pour ennuyer les chasseurs pour prendre leur butin et les pêcheurs pour récupérer leurs prises.

TOROGMAR

(S. "Maison des Trolls" ; La. Rumain Teurastajoiden Koti)

La plaine glacée de Torogmar est coincée entre les rivages gelés de la Baie de la Désolation au Nord et les Montagnes Sombres au Sud et à l'Est. Les sommets et les contreforts des Montagnes Sombres sont truffés de cavernes et de réseaux de tunnels des Trolls des Neiges. Les Ystävät Talven s'aventurent rarement dans la région et peu de ceux qui l'ont fait sont revenus. Les habitations des Trolls des Neiges sous les Ered Muil sont des trous noirs et arides. La chaîne de montagnes n'offre pas grand-chose à manger aux Trolls, qui effectuent continuellement des raids vers l'Est, au-delà des montagnes, dans la Contrée des Lacs, et vers le Sud, dans la Toundra de Feu, jusqu'à Rast Losnaeth. Bien qu'ils prennent du poisson, des phoques et parfois même des baleines dans la Baie de la Désolation, le désert total où ils vivent limite leur régime alimentaire.

Les Trolls des Neiges vivent seuls ou dans des poches isolées, séparés les uns des autres par des kilomètres de montagnes. Cependant, de nombreux repaires disposent de tunnels et de passages secrets qui serpentent loin sous les montagnes et émergent en des points éloignés, près d'autres repaires. Les Trolls ne se regroupent que pour attaquer les colonies d'Ystävät Talven. Ils coopèrent occasionnellement pour attraper une baleine proche des côtes ou tuer un ours, mais vivent habituellement séparés. Quiconque s'aventure dans ces grottes y trouve des ennuis et pas grand-chose d'autre.

Même si les Trolls des Neiges volent des marchandises et de petites babioles à leurs victimes, la quantité de trésors trouvés dans leurs grottes est généralement très faible. Parfois, un Troll qui utilise la même grotte pendant des siècles peut amasser une fortune en ivoire - pas des bijoux volés, mais les défenses des nombreux morses que le Troll a dévorés. On peut retrouver les défenses encore attachées au crâne et sur le tas d'ordures du Troll avec d'innombrables autres os. Lors de raids plus au Sud ou auprès d'un malheureux voyageur de passage, un Troll peut avoir capturé un seul objet précieux ou de valeur dans son trésor, comme un collier de pierres précieuses ou une épée magique.

TOUNDRA DE FEU

Voir entrée NARTHALF.

TOUNDRA DES MARAIS

Voir entrée LINDALF.

TOUNDRA DE PIERRES

Voir entrée GONDALF.

TOUNDRA DES TROUPEAUX

Voir entrée EVERDALF.

TOUNDRA TREMPEE

Voir entrée LÓDALF.

TYHJÄ KARHUNTALO

(La. "Maison Vide de l'Ours" ; For. Bernastath)

Rasée par le Roi-Sorcier en l'an T.A. 1304, la forteresse Berning de Tyhjä Karhuntalo est aujourd'hui déserte. Elle se trouve à mi-chemin entre le Talath Uichel et la Toundra des Troupeaux. Avant sa destruction, Tyhjä Karhuntalo était une forteresse avec de nombreuses tours, bien équipée en armes et en hommes. La grande et noble Maison de Bernabalth qui régnait autrefois sur cette citadelle entretenait une amitié de longue date avec les Lumimiehet du Talath Uichel, commerçant souvent entre eux ou unissant leurs forces pour chasser les Orques, leur ennemi commun. Les descendants de Bernabalth, qui vivent aujourd'hui sur les rives du lac de l'Ours suite à leur exil, considèrent ces mêmes Lumimiehet comme des traîtres, les rendant coupables de la destruction de leur foyer.

Tyhjä Karhuntalo est comme une coquille effondrée et brûlée, et sert maintenant de repaire pour les Orques, les Trolls, les bandits d'Eriador en fuite ou les déserteurs de l'armée du Roi-Sorcier. Les Lumimiehet évitent complètement la région, craignant la malédiction de Bernabalth et ne sachant pas ce qui peut se cacher dans les décombres. Des rumeurs de trésors de Bernabalth encore enfouis dans les débris de la citadelle déchue continuent de circuler, mais peu ont le courage d'enquêter sur la véracité de ces histoires. En vérité, tous les grands objets de valeur ont depuis longtemps été pillés dans les décombres. Les explorateurs peuvent encore trouver une "somme rondelette" en fouillant soigneusement, mais la ruine est rarement inoccupée, car divers visiteurs déplacent ses pierres noircies, se fabriquant des repaires et des abris contre le soleil, le vent ou le froid autant que possible.

Note au MJ *: Le MJ peut consulter la table ci-dessous (1D10) pour déterminer qui ou quoi se trouve dans la forteresse déchue, ou choisir la situation appropriée en fonction du niveau du groupe de PJ. Le MJ peut souhaiter utiliser une table différente à chaque occasion.*

1-2. *La ruine est vide de tout habitant. En creusant soigneusement dans les décombres, les PJ trouvent 250 po de butin (principalement des anneaux d'or et des pièces d'argent) laissés à l'époque où la ruine servait de repaire à un bandit. Ce dernier a été attrapé et pendu lors d'un voyage en Eriador. Pour localiser la cachette, il faut effectuer un jet de Perception de Pure Folie (-50). Elle peut être tentée toutes les 6 heures de recherche.*

3-6. *Une patrouille Angmarim d'une douzaine d'Orques se cache parmi les pierres et les éboulis de la citadelle. Les Orques ne transportent aucun butin, étant un simple groupe d'éclaireurs envoyés en reconnaissance. Ils ont pour ordre de signaler tout ce qui est inhabituel, et tentent donc de s'éclipser discrètement plutôt que de combattre tout groupe s'approchant de la ruine (sauf si le soleil est levé). Un jet de Perception de niveau Moyen (+0) révèle les Orques et leur but (c'est-à-dire que les PJ réalisent immédiatement que les Orques les ont vus et vont chercher des renforts). Il faut 24 heures aux Orques pour signaler la présence du groupe de PJ dans les ruines, et 24 autres heures avant qu'une bande de 50 Orques ne revienne pour appréhender les PJ. Tous les prisonniers capturés sont emmenés à Carn Dûm pour être interrogés. Si le MJ se situe dans un contexte du Quatrième Âge, les Orques peuvent être une bande de pillards de l'Ephel Angmar, et sont simplement à la recherche de butin. A moins qu'ils ne soient occupés à combattre les Orques, les PJ ont toujours les mêmes chances de trouver le vieux trésor des bandits que ci-dessus.*

7-8. *Une demi-douzaine de Trolls a élu domicile parmi les pierres tumultueuses, qu'ils ont construites en abris de pierre grossiers. Ils sont si bien camouflés parmi les murs brisés de la forteresse qu'un jet de Perception Très Difficile (-20) est nécessaire pour les reconnaître. Les Trolls ont découvert l'ancienne cache de butin des bandits et l'ont ajoutée à un autre trésor d'une valeur de 100 po qui leur appartient. Tous les PJ capturés sont attachés et maintenus en vie jusqu'à ce qu'ils soient dévorés.*

9-10. *Un groupe mixte de 10 Orques et 20 Hommes (déserteurs Angmarim) est maintenant bien établi dans la forteresse. Ils ont encore 500 po de bijoux et de pièces à ajouter au trésor caché du bandit. Cependant, ils doivent être vaincus avant qu'ils ne rendent quoi que ce soit ou avant que la ruine puisse être fouillée.*

UICHITH

(S. "Brumes Éternelles")

À l'extrémité Nord de la Baie du Berceau des Icebergs, là où le Pitkävesi s'enfonce entre les Ered Rhívamar et les Ered Úmarth, se trouve les Brumes Éternelles. C'est une longue vallée de sources chaudes fumantes, de mares de boue chaude et de geysers jaillissants. Elle doit son nom au voile de vapeur qui recouvre continuellement ses eaux bouillantes et chargées de minéraux. La vallée environnante, réchauffée par les eaux, est luxuriante de verdure et de vie animale. Les rennes et les élans viennent s'y réchauffer pendant le long hiver, et des petits mammifères de toutes sortes font de la vallée leur habitat. Alors que les feuillus et autres arbres à feuilles caduques sont inconnus sur le Cap du Forochel, les pins, les sapins, les séquoias et les cèdres d'Uichith atteignent une taille immense.

Les sources chaudes sont une formation naturelle causée par les violentes torsions et déchirures des Montagnes de Fer pendant la Guerre de la Grande Colère. Les feux sous la terre n'ont pas réussi à percer, mais ont fait connaître leur présence sous forme de geysers et de sources chaudes. Ces eaux se rassemblent pour former un grand lac peu profond au centre de la vallée. Les eaux du lac sont chaudes et s'embuent continuellement dans les airs froids du Nord. Les rives du lac sont multicolores à cause des eaux minérales, qui laissent des traces de couleur le long des plages. Appelé Hithaelin par les Elfes, il ne contient aucune vie animale ou végétale, et ses eaux sont humides et chaudes, difficilement supportables.

Le lac abrite un îlot en son centre : Tol Ely, l'île des Visions, sur laquelle se trouve la Loge de Purification du Cuiviémar, l'ordre des mystiques noldorins qui cherche à libérer le Forodwaith de la souillure de Morgoth. Le maître de la loge, Nestador, est doté d'une grande clairvoyance et connaît les noms de tous ceux qui s'approchent de la vallée bien avant qu'ils n'atteignent ses frontières. Les personnes de bon cœur qui recherchent les Brumes Éternelles ne devraient pas être surprises de trouver une des sentinelles du Cuiviémar anticipant leur arrivée et prête à les guider à travers les nombreuses protections enchantées qui défendent la vallée contre les intrus.

Voir chapitre 12.2 pour le plan détaillé d'Uichith.

UILAD

(S."Plaine sans Fin")

L'Uilad est une plaine peu peuplée d'environ 160 kilomètres de large entre l'Arthedain et le Rhudaur. Les herbes basses couvrent le paysage doucement vallonné. Les patrouilles d'Angmarim sont communes ici, et même les Hommes des Collines évitent de la traverser.

Voir MERP: Arnor pour plus d'informations.

VASARAN AHJO

(La. " Marteau de la Forge")

Située au Nord d'Hyvät Kalat, sur la dernière saillie de terre entourant les Baies du Doigt de la Mer Abandonnée, cette colonie d'Umli est à la fois une forteresse, un village et une forge en activité. Établie en l'an T.A. 1439 comme poste de surveillance par un Umit nommé Galgrin, ses héritiers peuplent toujours la forge. Une clôture en pierre (2,5 mètres de haut et 1,5 mètres d'épaisseur) entoure le village, percée sur son côté Ouest par des portes en bois reliées par du fer pour permettre l'accès à la baie et à la piste vers le Sud. Il y a environ vingt structures en pierre à l'intérieur de la clôture et deux quais en pierre construits dans l'eau de la baie. Les quais sont utilisés principalement par les baleiniers et les pêcheurs Lumimiehet qui font du commerce avec les Umli.

Sous le village se trouve un complexe de forges et de salles d'artisanat où les Umli produisent des armes et des ustensiles en métal de qualité. Ceux-ci sont généralement échangés avec les Nains et les autres Umli plus à l'Est. Les Lumimiehet n'ont que peu d'utilité pour les armes fines, et échangent plutôt leurs poissons, leurs ivoires et leurs peaux de phoques contre des casseroles légères en étain, des couteaux et des hameçons en métal. Les visiteurs sont les bienvenus en surface, mais seuls les Umli sont autorisés à pénétrer dans les forges souterraines.

Le Dragon Canadras a dévasté Vasaran Ahjo en l'an T.A. 1545, tuant son chef. Le Drake de Glace voulait s'amuser durant une journée d'hiver plutôt morne, et s'est livré à ses activités destructrice de manière désordonnée, si bien que de nombreux villageois ont survécu. Galgrinic, fils de Galgrin, était l'un d'entre eux. Désormais maître de la forge suite au décès de son père, Galgrinic jura de se venger de Canadras, et tous ceux qui viennent combattre ce monstre bénéficient de son aide. Galgrinic souhaite à tout prix récupérer le marteau enchanté de son père, que Canadras a volé. A la fois arme et outil de forge, le marteau de Galgrin est un héritage hors de prix, et Galgrinic est prêt à offrir de grandes richesses pour la récupérer, jurant une amitié éternelle à quiconque le rendra à sa famille (et une vengeance contre quiconque le récupèrera et le gardera pour lui).

VEISTYT MUURIT

(La. "Murs Sculptés")

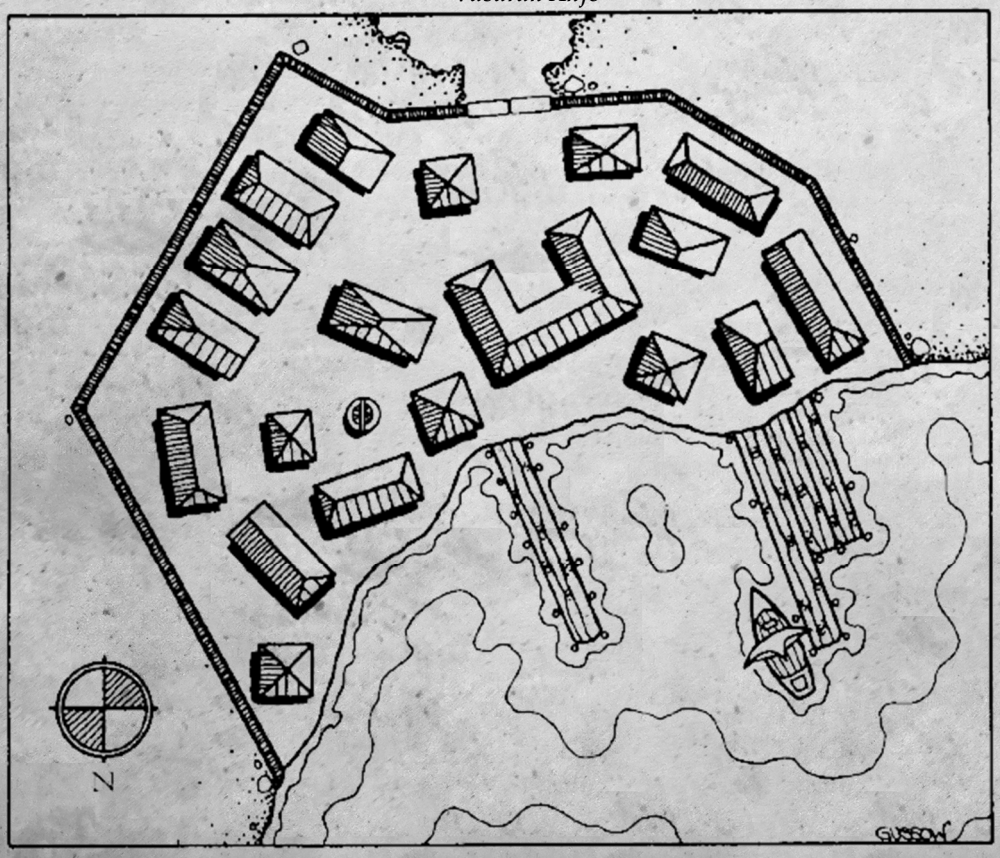
Veistyt Muurit est une ruine de Fabricants de Perles située sur la côte Est de la Baie Abritée, au Nord du Lhúchir et près des frontières Sud de la Contrée des Lacs. Cinq murs de pierre épais sont encore debout, bien qu'à moitié enterrés parmi les décombres et les débris. Il y a sur ces murs des reliefs sculptés représentant des Númenoréens enseignant et commerçant avec les Helmivalmistajat.

Les murs donnent également quelques indications sur les vêtements et les manières de cette culture disparue. Les fouilles révèlent un établissement bien ordonné construit autour de la place centrale fortifiée. Un maître de cérémonie parmi les Dúnedain paierait cher pour une interprétation de ces reliefs.

VENEMIEHEN SATAMA

Voir entrée CAEW-I-CHELDOLATH.

Vasaran Ahjo



12.0 PRINCIPAUX SITES

Parmi les merveilles et les terreurs qui peuplent les Terres Désolées du Nord, six surpassent toutes les autres : la beauté surréaliste de Helloth, les enchantements secrets d'Uichith, la ruse d'Achrond, l'horreur impressionnante du Puits de Morgoth, les fantastiques crevasses de Merimetsästäjät et la tombe maudite de Malgolodh. Tous ces sites sont décrits ici, accompagnés de plans détaillés à l'usage du MJ. *D'autres informations générales sur chaque site sont présentées sous l'entrée appropriée dans le chapitre 11.*

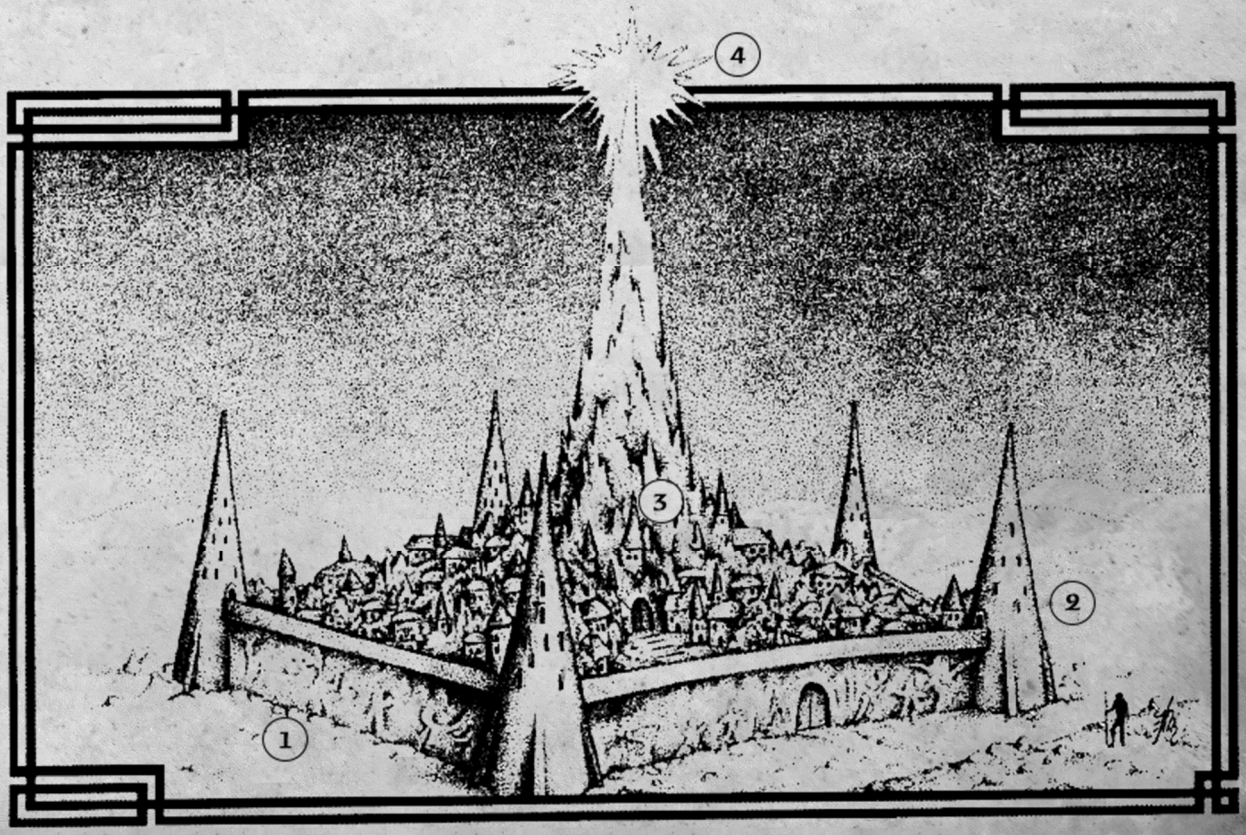
12.1. HELLOTH

Helloth, la Fleur de Glace enchantée des Elfes des Neiges, est une ville magique dans tous les sens du terme. Taillée et sculptée par les sortilèges de glace des Lossidil, son froid naturel est rendu supportable par le rayonnement omniprésent de Helecthil. Losp'indel, la Dame d'Helloth, veille sur son peuple depuis le sommet du monde, surveillant les lieues interminables du Pays sans Terre qui encerclent cette citadelle et ce havre de lumière divine.

Les Elfes des Neiges n'ont pas fortifié leur ville en dehors de ses murs et de ses tours de pétales, préférant compter sur l'isolement et le froid pour se défendre (en se disant que si un ennemi est assez puissant pour lancer un assaut sur Dor Bendor et survivre à une véritable marche mortelle jusqu'à leurs portes, il sera aussi assez puissant pour surmonter tout autre enchantement). Helloth compte de nombreux guerriers courageux, signifiant que tout assaut contre la citadelle est quasiment perdu d'avance.

En fait, la seule véritable menace pour la ville pourrait venir des Drakes de Glace, mais les monstres qui habitent encore cette partie du monde sont individuellement bien trop faibles pour venir à bout des Lossidil. Les puissants Dragons qui habitent le Nord de la Terre du Milieu, en particulier ceux des Montagnes Grises, ne voient aucune raison d'abandonner leurs repaires confortables pour assaillir une forteresse qui se trouve dans ce qu'ils considèrent comme le milieu de nulle part. De plus, plus fort que toute autre défense que les Lossidil pourraient concevoir, toutes les créatures maléfiques craignent le rayonnement d'Helecthil.

1. Mur et tours. Le mur extérieur de la ville fait 6 mètres de haut et 10 mètres d'épaisseur, construit avec des blocs de glace gigantesques superposés. Ceux-ci ont été taillés de manière à s'arquer vers l'extérieur au niveau du parapet, ce qui les rend pratiquement impossibles à escalader. Les tours à l'extrémité de chaque pétale s'élèvent à une hauteur de 30 mètres. Des fenêtres étroites et des fentes pour les flèches sont placées à des endroits stratégiques, rendant presque impossible une approche non identifiée de la ville.



Note au MJ *: l'escalade du mur extérieur nécessite un jet d'Escalade de type Pure Folie (-50).*

La partie des murs qui fait face au Forochel est percée d'une seule grande porte, également faite de glace, qui peut pivoter par glissement. En temps de défense, la porte est fermée et de l'eau est projetée à sa base, gelant immédiatement les portes en place. Si une brèche est imminente dans la porte ou les murs, les défenseurs n'ont qu'à lancer de plus en plus d'eau pour renforcer ou sceller les points faibles. Par ces actions, les défenseurs peuvent rendre les murs ou la porte plus forts et plus épais tout au long d'un siège.

Sur toute la longueur du mur extérieur se trouve une seule et unique fresque titanesque, soigneusement sculptée dans la surface de la glace. Elle dépeint le long voyage des Elfes des Neiges, depuis le moment où ils se sont tournés vers le Nord jusqu'à la fondation de la ville. Ces reliefs et fresques sont sculptés avec une précision si délicate qu'ils captent la lumière et la renvoient dans des teintes arc-en-ciel. De petits rubans et reflets de la lumière d'Helecthil courent et jouent autour des sculptures, qui bougent et éblouissent le spectateur au moindre mouvement. Quiconque contemple les murs sculptés sous la pleine lumière d'Helecthil est frappé de stupeur, au point de mourir de froid, transi par les sculptures scintillantes et inconscient de tout le reste, à moins que d'autres ne le réveillent de sa transe.

Note au MJ *: à moins qu'un JR de 5ème niveau ne soit réussi, l'enchantement de la fresque murale d'Helloth a un effet équivalent à un sort de Calme I pendant 10 + 1D100 tours (les autres Elfes sont quelque peu immunisés contre les créations de leurs semblables Lossidil, ils gagnent donc un bonus de +40 à leur JR).*

2. Les pétales. Les cinq pétales qui rayonnent vers l'extérieur depuis le pinacle d'Helecthil abritent les habitations et les salles de fabrication de glace des Elfes des Neiges. Le mobilier intérieur de toute la ville est constitué d'une épaisse fourrure drapée sur de la glace sculptée, la fourrure protégeant les Lossidil du froid et, plus important encore, protégeant la glace de la chaleur corporelle. La plupart des habitations et des salles d'artisanat contiennent des sculptures équivalentes à la magnificence du mur extérieur. Les visiteurs qui se promènent sur l'une des rues gelées de la ville peuvent être obligés de s'arrêter plusieurs fois pour regarder les merveilleux piliers, statues et colonnes de glace soigneusement travaillés.

3. Les Lindrund (Los. "Halls du Chant", sing. Lindrond). Les Lindrund au centre de la ville, creusés dans les racines d'Helecthil, sont utilisés pour les rassemblements communautaires. Il y a trois salles de ce type, chacune étant une démonstration spectaculaire de l'art du sculpteur de glace ; ensemble, leur magnificence est éblouissante. Les extérieurs finement ciselés et formés sont assortis d'intérieurs superbes et ingénieusement sculptés. Les salles sont recouvertes de plaques de glace particulièrement transparentes, permettant à un maximum de lumière d'atteindre l'intérieur. La nuit, les salles s'embrasent d'un éclat étincelant, car la glace capte et retient les rayons d'Helecthil, les renvoyant dans une aura scintillante. Lorsque Helecthil est éclairé par le soleil, les salles sont inondées d'une brillante luminosité blanche.

Note au MJ *: toute personne qui regarde les salles (à l'extérieur ou à l'intérieur) doit faire un JR de 7ème niveau ou être affectée par Calme I jusqu'à ce qu'elle soit physiquement secouée, qu'on lui couvre les yeux ou qu'on la fasse sortir de ses gonds. Une fois qu'un JR est réussi, l'individu, bien que toujours impressionné par les sculptures élégantes et gracieuses, n'est plus obnubilées par elles. Si les Elfes des Neiges chantent à ce moment-là, le JR passe au niveau 10, s'efforçant de rendre le spectateur complètement ébahi.*

Au-dessus des Lindrund, encerclant la base de la flèche d'Helecthil, s'étendent les jardins de Losp'indel. Ces terrasses étranges contiennent des lits de terre que les Lossidil ont transportés du Forodwaith lors de la fondation de leur ville. Réchauffés par Helecthil et bénis par les chants de fertilité entonnés par la Dame de Helloth, ces lits entretiennent la seule vie végétale sur plusieurs centaines de lieues. Ce qui serait impossible ailleurs dans le Pays sans Terre est réalisé sous l'éclat de cette lampe dont la lumière a jadis fait jaillir la Tuilë Ardava, la source primitive d'Arda que Yavanna a conçue dans les temps immémoriaux. Avec une telle puissance pour l'aider, Losp'indel et ses servantes subviennent aux besoins de leur peuple.

4. La flèche d'Helecthil. Le pinacle d'Helecthil s'élève à 200 mètres dans les airs, ses faces abruptes ne sont interrompues par aucune fenêtre ni escalier. Les Lossidil n'ont pas façonné ce grand pilier de quelque manière que ce soit, ne souhaitant pas nuire à sa gloire d'outre-monde. Ses surfaces lisses, d'un blanc étincelant, attirent le regard vers le haut, pour être ensuite aveuglé par le rayonnement inaltéré d'Helecthil. Depuis son sommet, le tesson illumine le ciel du Nord dans un fantastique balais de lumière dansante.

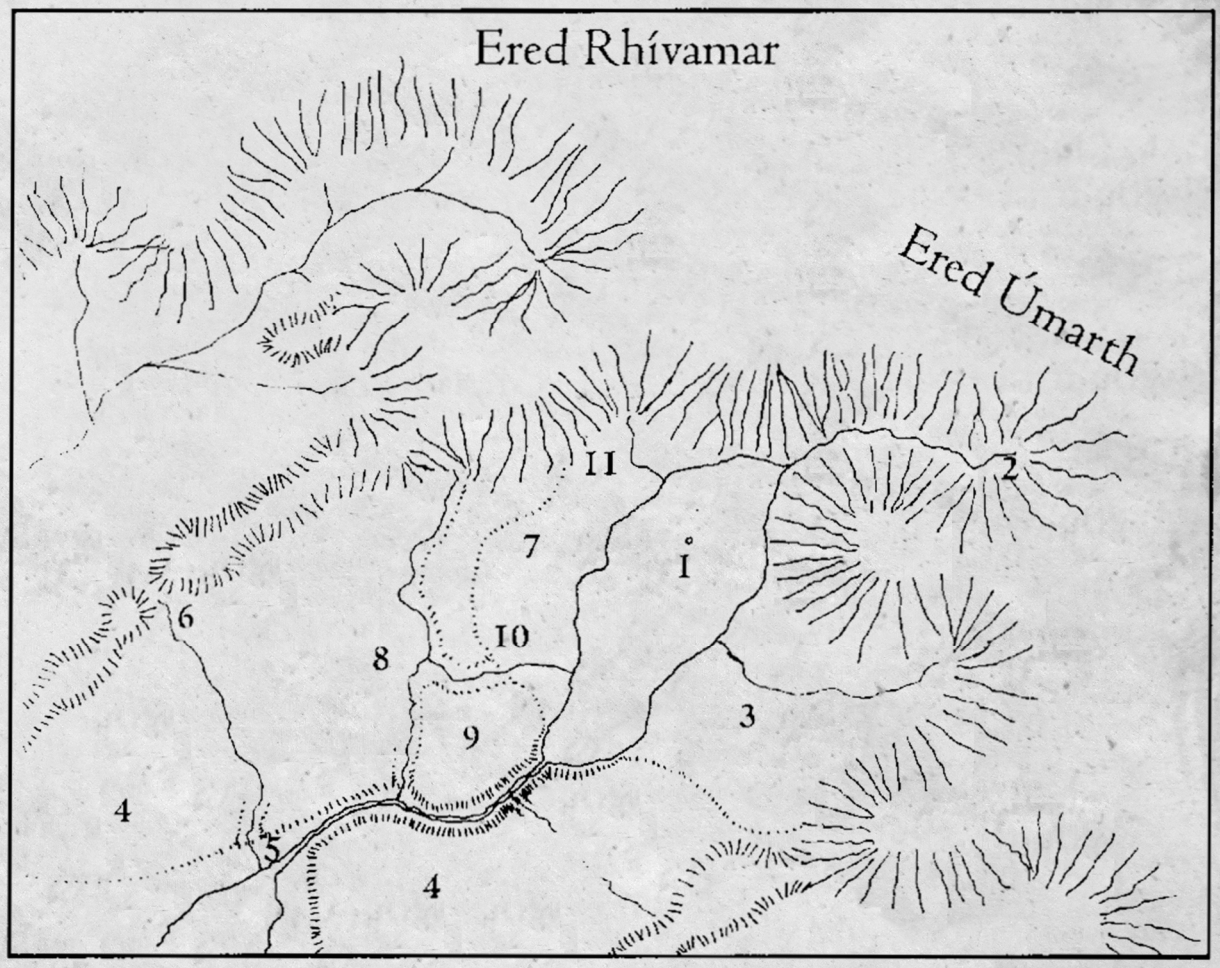
Note au MJ *: L'escalade de la flèche est virtuellement impossible, nécessitant un jet d'Escalade Absurde (-70).*

12.2. LES BRUMES ÉTERNELLES

La vallée enveloppée d'Uichith (S. "Les Brumes Éternelles") crée un environnement unique dans le Forodwaith. Bien que réchauffée par une concentration inhabituellement élevée de sources chaudes chargées de minéraux, la véritable source de la vallée est un bosquet de cembereth, bien-aimés de Yavanna, par lesquels la Maîtresse de la Terre répand son pouvoir réparateur à travers la Terre Souillée. Gardé et entretenu par les mystiques noldorins du Cuiviémar, Uichith est un sanctuaire comme aucun autre créé par les Elfes sur la Terre du Milieu.

Pour plus de détails sur les membres du Cuiviémar - leurs croyances, leur organisation et leur vie rituelle - *voir chapitre 6.2.1.*

1. Hithaelin et Tol Ely. Au centre d'Uichith s'élèvent les eaux fumantes d'*Hithaelin*, le Lac des Brumes dont les vapeurs protègent la vallée de la dureté du monde extérieur. Au centre de ce lac se trouve *Tol Ely*, l'île des Visions, sur



laquelle se trouve la Loge de Purification du Cuiviémar. Une ligne de bateaux à rames se trouve le long de la rive Nord-Ouest du lac, en face des habitations des Noldor.

Note au MJ : *toute personne qui visite la Loge de Purification et qui médite pendant deux heures ou plus gagne un bonus de +20 à l'Intuition pendant six mois et un bonus permanent de +5 à sa compétence de Méditation. Ces bonus ne sont accordés que lors de la première visite. Contrairement aux visions provoquées par des moyens magiques, comme celles figurant sur les listes de sorts de Théurgie directe, celles accordées à Tol Ely ne coûtent aucun PP. Les visions peuvent détailler ce qui se passe dans des lieux lointains ou préfigurer des possibilités futures. Le MJ peut utiliser ces visions dans le jeu pour fournir des indices aux PJ, mais il faut faire très attention aux détails des événements futurs. La recherche d'une vision nécessite 1d100 heures de méditation sans eau ni nourriture. Elle nécessite également un acte de purification personnelle de la part du mystique, comme se tenir sous une chute d'eau, dans la neige fraîchement tombée sur le sommet d'une montagne, ou au milieu d'une prairie remplie des premières fleurs du printemps. Il n'y a aucune garantie de recevoir une vision.*

2. Imlad Dirnen. Depuis le bord Nord du Lac des Brumes, un chemin taillé dans la roche s'enfonce vers l'Est dans les hauts sommets des Ered Úmarth, suivant le cours d'un des ruisseaux qui alimentent le lac. Le ruisseau et le sentier serpentent à travers le défilé aride d'*Imlad Dirnen*, le Ravin Gardé. Cette gorge marque le site de la bataille qui a eu lieu entre les Noldor et les Dragons des hauteurs voisines lors de la fondation d'Uichith (D.A. 1700). Le ravin se termine par un champ de pierres isolé, jonché d'ossements de Dragons tombés au combat. Cette scène cauchemardesque est présidée par les tumuli des Noldor qui ont péri dans ce combat, sentinelles silencieuses contre les Drakes de Glace qui infestent toujours les montagnes au-delà. Protégés par des sortilèges et des protections enchantées, ces tertres effraient les Drakes, qui n'osent pas les approcher.

3. Eryn-in-Erais. La forêt qui s'étend sur les rives orientales du Lac des Brumes est connue sous le nom d'*Eryn-in-Erais*, le Bois des Cerfs. Des cerfs et des élans parcourent ses bosquets, abrités par les pentes abruptes des Ered Úmarth et les eaux de Hithaelin. Un ruisseau d'eau douce dévalant des hauteurs pierreuses dans la forêt fournit aux troupeaux de l'eau potable (aucun animal ne boira de l'eau du Lac des Brumes). En raison de sa faune présente toute l'année, les Noldor d'Uichith chassent dans ce bois.

4. Glandaur. Les bois qui clôturent les Brumes Éternelles par le Sud-Ouest sont appelés *Glandaur*, la Forêt Frontalière. Apparemment la voie d'accès la plus facile à la vallée cachée, Glandaur est en fait la région la mieux gardée qui entoure les Brumes Éternelles (voir "Les Protections d'Uichith" ci-après).

5. Lanthir Annauthad. Les eaux d'Hithaelin atteignent les Pitkävesi de la Baie du Berceau des Icebergs par un ruisseau sinueux qui s'avance en une série de cascades, bordées de part et d'autre de pentes abruptes et boisées. Les Noldor les nomment *Lanthir Annauthad*, les Chutes de la Mémoire, car les Elfes ont planté sur leurs rives plusieurs bosquets de houx dont les graines ont été sortis de l'Eregion avant sa chute. Les Noldor ont l'habitude de se promener le long des chutes en empruntant des sentiers cachés qu'ils sont les seuls

à connaître. Ces sentiers sont dissimulés par la magie, et à moins que leurs yeux ne soient capables de déjouer cet enchantement, les intrus peuvent trouver que l'étroitesse du cours d'eau et le feuillage très dense rend tout déplacement impossible.

6. Laegirith. La ligne basse des collines boisées qui protègent les Brumes Éternelles au Nord-Ouest est interrompue en un seul endroit : un mince col connu sous le nom de *Laegirith*, la Fente Verte. C'est le point stratégique le plus vulnérable de l'anneau défensif d'Uichith, et pour cette raison, ses protections magiques sont complétées par une sentinelle permanente. Des archers noldorins surveillent le col couvert d'arbres depuis des points de sentinelle cachés situés au-dessus de chaque côté du chemin. Aucun mot de passe verbal n'est donné pour traverser le Laegirith en toute sécurité. Au lieu de cela, les amis d'Uichith apprennent une série de signes tacites, des actions qui doivent être effectuées afin de passer les sentinelles indemnes. Ces signes changent périodiquement, mais ils impliquent généralement de s'agenouiller près du ruisseau qui sort de la fente, et de disposer les pierres le long de sa rive selon un certain modèle. De cette façon, un voyageur peut également communiquer aux sentinelles cachées des avertissements silencieux de danger imminent.

7. Urdalf. Les rivages Ouest du Lac des Brumes contiennent la plus grande concentration de sources chaudes, de geysers et de mares de boue de la vallée, et sont donc appelés *Urdalf*, le Champ Chaud, par les Noldor. Peu ou pas de végétation ne pousse à proximité immédiate de ces eaux bouillantes, et de nombreux tronçons de l'étendue pierreuse sont périlleux à traverser, bien que les Noldor aient appris tous les chemins sûrs pour les traverser. Les Noldor profitent de la chaleur naturelle et de la richesse en minéraux de cette région pour aider leurs métallurgistes à forger des armes et autres outils dont ils ont besoin. Nestador, maître du Cuiviémar, utilise également certaines des sources les moins brûlantes pour ses arts de guérison légendaires.

8. Ióbel Mallen. Séparé de l'Urdalf et de ses vapeurs par une légère élévation de terrain boisée, ce champ bénéficie d'un degré d'ensoleillement légèrement supérieur au reste d'Uichith. C'est ici que Lothwen, épouse de Nestador, exerça son pouvoir en tant que massánië (c'est-à-dire la plus haute autorité féminine de la communauté) en plantant dans ce champ le blé doré de Yavanna, dont le grain permet aux femmes noldorines de fabriquer des pains de mie vivifiants pour ceux qui entreprennent des Parcours de Vision dans la nature. Lothwen appela donc cet endroit *Ióbel Mallen*, le Champ d'or. Le passage du champ est interdit aux hommes noldorins et à tous les étrangers.

9. Dol Cembereth. Cette colline en pente douce est la plus haute élévation d'Uichith, et les jours d'été, lorsque le soleil chaud assaille le manteau brumeux de la vallée, la colline peut apparaître aux yeux lointains comme une île enchantée au milieu d'une mer éthérée scintillante. Comme son nom l'indique, Dol Cembereth est le seul endroit de la Terre du Milieu qui donne naissance à l'arbre sacré *cembereth*, dont les graines renferment le pouvoir de guérison de la Maîtresse de la Terre. Le bosquet couvre les pentes de la colline et une clairière se trouve sur le sommet plat. C'est là que les Yavannildi accomplissent leurs tâches sacrées : le vannage du blé de Ióbel Mallen, la récolte des graines de cembereth, le tissage des vêtements rituels pour les membres du Cuiviémar, le chant des hymnes à la Maîtresse de la Terre.

10. Ringorn Cerediriath. Sur le bord Sud-Ouest de l'Urdalf se trouve *Ringorn Cerediriath*, le Cercle des Créateurs. C'est le lieu de travail des artisans noldorins : métallurgistes, sculpteurs sur pierre et sur bois, maroquiniers et charcutiers. Une modeste carrière, utilisée à la fois par les tailleurs de pierre et les métallurgistes, est situé sur le flanc de la crête basse qui sépare l'Urdalf des zones géologiques moins actives de la vallée.

11. Nardhaith. Les Noldor d'Uichith désignent leurs habitations aux murs de terre sous le nom de *nardhaith* (S. "Foyer", sing. nardhath). Creusées en partie dans le sol, ces habitations à chambre unique sont bien isolées par de la tourbe et du gazon contre les caprices de la météo, et sont remarquablement simples par rapport aux grands thèmes architecturaux de l'histoire des Noldor. Les foyers d'Uichith sont situés autour d'un ruisseau d'eau douce qui descend des Ered Rhívamar jusqu'à l'extrémité Nord-Ouest du Lac des Brumes.

Les Protections d'Uichith

Les réfugiés noldorins qui ont fondé les Brumes Éternelles ont apporté avec eux un savoir secret de leur ancien domaine d'Eregion, l'art de protéger une zone avec des enchantements magiques. Ces protections sont liées à des endroits spécifiques, comme un col de montagne ou une prairie forestière, et couvrent tous les points d'entrée dans la vallée. Des "chemins sûrs" astucieux et élaborés traversent

ces frontières enchantées, permettant aux Noldor et à ceux à qui ils autorisent l'entrée à leur havre en toute sécurité.

Note au MJ *: Ce qui suit est une liste des divers enchantements qui défendent les Brumes Éternelles. Si un personnage tombe par inadvertance sur l'un de ces enchantements, lancez 1D100 et consultez la table ci-dessous pour en déterminer les conséquences. Le MJ doit noter que les protections ne sont pas dispersées uniformément, et qu'un lieu donné peut en posséder plus d'un. Les Noldor sont conscients de ceux qui pénètrent dans les zones surveillées, et peuvent ou non envoyer des guides pour aider les voyageurs à traverser le labyrinthe d'enchantements. Toute personne qui pénètre dans l'une de ces zones de magie doit faire un JR contre une attaque de 10ème niveau toutes les 15 minutes, ou être affectée par sa protection. Elles sont disposées de telle sorte que pour les éviter toutes, il faut effectuer un jet de Pure Folie (-50). Les protections n'ont aucun effet sur les Elfes ou les animaux, mais sont très efficaces contre les créations de Morgoth et les personnes mal intentionnées (qui subissent une pénalité de -30 aux JR).*

01-35 Lumnalórë (Q. "Sommeil Lourd"). *La protection la plus fréquemment rencontré dans Glandaur est le lumnalórë. Cela provoque chez quiconque qui se trouve dans la zone une sensation de fatigue et d'épuisement. Ceux qui sont affectés veulent seulement se retirer de la zone et s'allonger pour dormir. Cette parade est particulièrement efficace contre les Dragons de Glace des Ered Úmarth, renforçant l'inclination naturelle d'un Drake à sommeiller. Plus d'un Dragon a été vu s'approchant de la vallée, seulement pour bâiller soudainement et retourner en haut de la montagne pour faire une sieste dans sa tanière. Le lumnalórë affecte aussi l'Intelligence et l'Agilité ; la victime, vaincue par la léthargie de l'esprit et du corps, subit une pénalité de -25 à ces deux caractéristiques.*

35-60 Aicatalan (Q. "Sol Redouté"). *Cette protection envahit sa victime d'effroi et de peur. L'individu est certain qu'une horreur l'attend, chaque pas en avant suscitant une plus grande réticence. La terreur n'est jamais définie et la victime, vaincue par la peur, quitte la zone aussi vite que possible.*

61-70 Naicerossë (Q. "Jet de Douleur"). *Situé près d'un geyser, d'une mare de boue ou d'une source bouillante dans la vallée, le naicerossë provoque l'éruption de la substance chauffée lorsque la victime est à portée, pulvérisant de l'eau brûlante ou de la boue (traiter comme un Coup Critique de Chaleur "C"). Ces protections sont très efficaces contre les créatures qui vivent dans le froid, et qui peuvent subir des dégâts doubles du fait de la chaleur.*

71-85 Úrequámë (Q. "Mal de Chaleur"). *Ces effets créent l'illusion d'une chaleur et d'une humidité quasi tropicales. L'individu affecté peut en fait commencer à se sentir nauséeux dans cette chaleur illusoire et désirer trouver un environnement plus frais. L'Úrequámë est très efficace contre les Drakes de Glace et les Trolls de la région.*

86-90 Isilrauco (Q. "Démon de la Lune"). *Cette protection ne fonctionne que les nuits de pleine lune. Ses victimes voient des créatures effrayantes les traquer dans la lumière pâle de la lune. Les créatures sont de pures illusions et ne peuvent pas faire de mal à la victime, mais peu d'entre elles ont suffisamment de volonté ou le cœur assez solide pour braver la vallée au clair de lune (le PJ doit faire un JR de 20ème niveau tous les 30 mètres ou faire demi-tour). Les apparitions ont des formes différentes pour chaque individu. Un Drake de Glace peut imaginer de puissants guerriers Elfes armés d'armes enflammées, tandis qu'un homme peut voir des Dragons errer dans les bois, prêts à le dévorer. Plus les victimes se rapprochent de la chaude vallée des Brumes Éternelles, plus elles voient d'apparitions.*

91-00 Mingwalmë (Q. "Torture intérieure"). *Les victimes de cette protection ressentent des douleurs mineures à la tête, aux poumons et à l'estomac. Au fur et à mesure qu'elles avancent, les douleurs deviennent plus aiguës et plus sévères jusqu'à ce qu'elles enveloppent leurs victimes d'une agonie atroce et de crampes musculaires. Le tourment s'atténue automatiquement dès que la victime se détourne d'Uichith. Il n'est pas surprenant que personne ne s'aventure loin dans ces zones ou ne teste les limites de la douleur. Cette protection particulière est utilisée pour protéger les points d'entrée les plus faciles et les plus accessibles de la vallée.*

12.3. ACHROND

Pour les Númenoréens puissants et érudits, Achrond n'était qu'un abri dépouillé et rustique à l'écart du cap sauvage et venteux du Forochel. Creusée dans le flanc de l'unique colline qui domine Pitkämiehen Saari, la salle souterraine est restée en bon état au fil des ans. C'est un véritable monument rassemblant l'habileté et le savoir du Númenor perdu. Pour les Ystävät Talven, la salle semblerait - même en ruine - être un magnifique palais dépassant leurs rêves d'opulence, ses plafonds voûtés et ses piliers de pierre sculptés dépassant de loin les compétences de leur peuple.

1. Entrée. Bien qu'enterrée depuis des années, l'entrée de la salle peut être facilement localisée. Deux hauts piliers de pierre gravés de runes marquent la porte sur le bord Ouest de la colline. Ils indiquent une salutation en adûnaic : "*Bienvenue, marins, dans le chaleureux foyer d'Achrond*". Les grandes portes gainées de cuivre de l'entrée sont corrodées et complètement délabrées. Cependant, bien que sale et jauni par le temps, le cadre de la porte en ivoire est toujours présent, son linteau étant constitué de deux énormes défenses de morse finement sculptées. Ces dernières sont reliées entre elles à leur base par une large bande de bronze, chacune étant légèrement incurvée vers le bas de sorte que la porte a l'apparence d'un arc. Une rune de chaleur est inscrite sur le joint en bronze. Activé chaque fois que quelqu'un passe par la porte, l'enchantement associé à la rune agit comme une Résistance au Froid d'une durée de 20 minutes. Les défenses de chaque côté de la porte sont soutenues par ce qui semble être des épines dorsales ou des vertèbres dorsales d'un cachalot. L'ensemble du cadre de la porte vaut entre 2000 et 5000 po (le prix augmente s'il est vendu loin : 2000 en Arthedain, 5000 en Harad ou au Rhûn). La glace et l'eau ont affaibli la maçonnerie près de l'ivoire, et c'est un jet de Manœuvre Générale Très Facile (+20) pour enlever la porte intacte. Vendue pour son seul ivoire, la porte vaut environ 1000 po.

2. Salle en dôme. Cette salle parfaitement ronde est revêtue sur ses murs, son sol et son plafond en forme de dôme de

pierres extraites des Ered Rhívamar. Le dôme est soutenu par cinq colonnes de pierre, sculptées avec beaucoup d'habileté et de précision à l'image des Hommes, qui apparaissent dans la tenue archaïque et les manières des anciens Númenoréens. Les mains de chaque personnage sont levées au-dessus de leur tête, les paumes étant fermement placées contre le plafond. À l'intérieur de ce cercle de piliers, les dalles du sol sont gravées en or d'une grande carte de Númenor. La carte ne représente que les caractéristiques principales et peu d'autres informations, mais la fine couche d'or vaut 200 po. D'immenses cheminées de pierre ponctuent les murs de la chambre au Nord et au Sud. Une grande quantité de bois, apportée des forêts situées plus au Sud et conservée pendant des siècles dans l'air sec et glacial, est encore soigneusement empilée à côté de chaque foyer. Cependant, les cheminées sont désormais inutiles, étouffées par la saleté et les débris. Leurs foyers et leurs conduits se sont effondrés depuis longtemps. Chacun des foyers possède un spectaculaire contour en ivoire, sculpté dans quatre longues défenses de morse, reliées en par des bandes de bronze. Sur les défenses reposent quatre énormes côtes de baleine, reliées entre elles au milieu et à chaque extrémité par des attaches similaires. L'ivoire de la cheminée, si longtemps exposé au feu et à la fumée, est d'un brun clair et lustré.

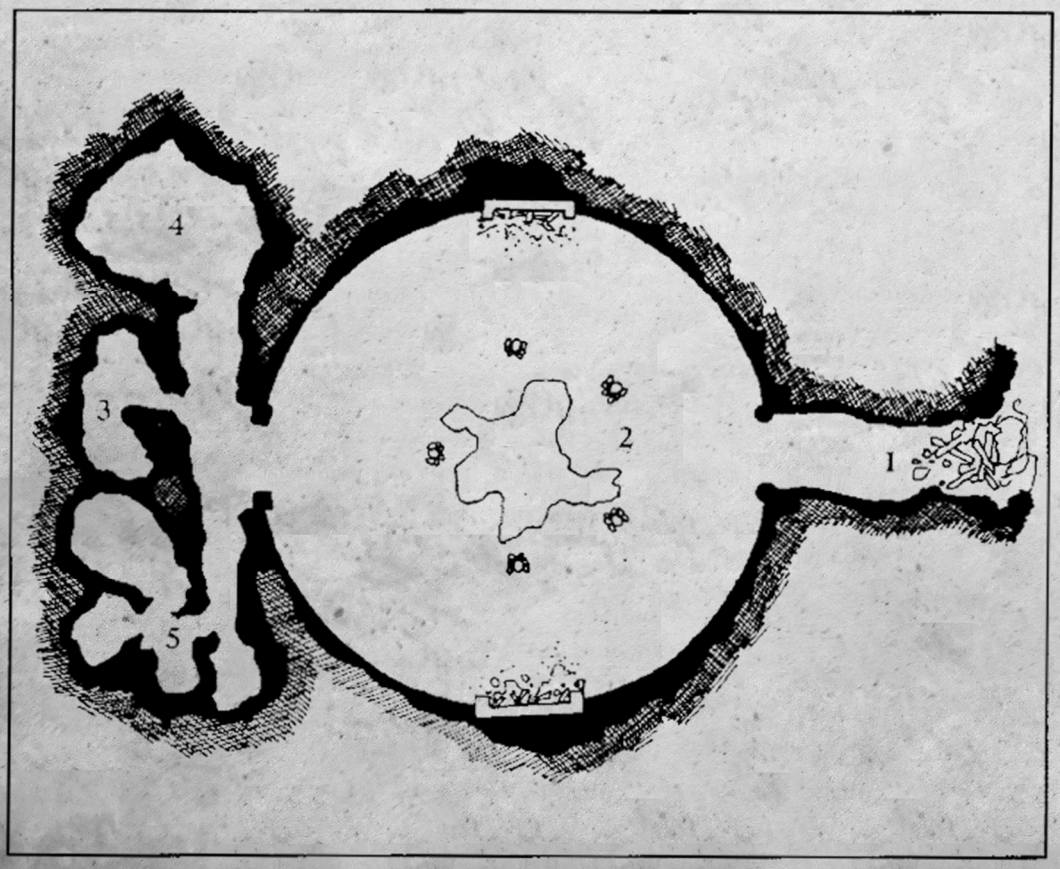
Note au MJ *: Si elles peuvent être retirées intactes, les cheminées valent entre 3000 et 8000 po chacune (les valeurs exactes varient comme pour l'ivoire en #1 ci-dessus). Cependant, elles sont difficiles à enlever, et il faut réussir une Manœuvre Générale Très Difficile (-20). L'ivoire des deux cheminées peut être vendu à la pièce pour 2000 po.*

3. Cuisine. Ce n'est plus qu'une pièce vide contenant deux grands fours en pierre. Tout comme les cheminées de la Salle des Dômes, celles-ci sont obstruées et remplies de la saleté qui s'est infiltrée dans leurs cheminées au fil des siècles. Le sol est recouvert de carreaux de porcelaine fine et vernie représentant des aspects de la vie númenoréenne et diverses vues de Númenor. Ils valent entre 1 et 100 po chacun pour tout Dúnadan. Il y a 111 carreaux intacts et 20 autres qui sont fissurés, ébréchés ou cassés.

Note au MJ *: Les carreaux étaient collés au sol, et les retirer sans les endommager est une Manœuvre Générale Extrêmement Difficile (-30). Toute bévue signifie que le carreau s'est brisé et n'a plus aucune valeur, tandis qu'un échec absolu signifie que le carreau s'est brisé en deux lors de son retrait. Si les PJ ont de l'acide ou d'autres solvants, les tuiles sont Difficiles (-10) à enlever. Lancez 1D100 pour déterminer le prix de vente d'une tuile (en divisant par 5 si la tuile est fissurée ou ébréchée, et par 20 si elle est cassée en deux morceaux ou plus).*

4. Quartiers de couchage. Rempli de rangées de cadres de lit en bois. L'air froid et sec a empêché le bois de pourrir, bien que certains cadres se soient fendus et effondrés sous leur propre poids, et que d'autres soient courbés au milieu, pliés maladroitement sur le côté, ou bizarrement tordus en l'air. Les pièces contiennent des déchets non identifiables laissés par les baleiniers Númenoréens.

5. Chambres vides. Le but et le contenu de ces chambres ont disparu avec les Númenoréens. Elles étaient très probablement utilisées comme entrepôts, salles à manger, bains et latrines. À moitié enterré dans des décombres, dans un coin de l'une des pièces, se trouve un tome relié en cuir et écrit en sindarin. Le livre contient le journal de bord de *La Fierté de Rómenna*, un navire envoyé pour explorer les possibilités de commerce de fourrure et de baleine le long des côtes les plus au Nord d'Endor. Son scribe se nommait Certhir (*voir extrait du journal ci-après*).



JOURNAL DE BORD DE LA FIERTE DE ROMENNA

12 Cerveth *- Nous avons jeté l'ancre dans un petit port froid mais agréable, près d'un groupe de logements en pierre que, faute d'une meilleure destination, je dois appeler un village. Les gens sont assez amicaux et se tiennent quelque peu en admiration devant notre grand navire. Bien que leur vie ici doive être difficile, ils semblent bien nourris grâce à la viande de phoque, au poisson et aux autres bienfaits de la mer. Il y a dans ce village un certain nombre de fours en forme de dôme, chauffés à la tourbe, qui ressemblent à des ruches d'abeilles, mais nous n'avons pas encore discerné ce que ces gens sans blé ni grain d'aucune sorte pourraient bien cuire.*

13 Cerveth *- Aujourd'hui, nous avons découvert à quoi servent les fours. Ces gens fabriquent de petites perles dures, aux formes et aux dessins astucieux. En fait, ils considèrent ces choses avec beaucoup d'importance, car ils se nomment eux-mêmes les "Fabricants de Perles". Il y a une certaine signification religieuse à leur création, bien qu'elle ne nous ait pas encore été expliquée. C'est pourquoi nous sommes très prudents à leur égard et nous ne voulons pas être indiscrets, de peur de les offenser.*

14 Cerveth *- Nous nous sommes rendus dans un village plus grand, plus loin dans les terres. Il était bien aménagé, avec des rues droites et étroites parmi 300 petites maisons de pierre. Il semble que, comme dans notre propre pays, l'autorité spirituelle parmi ces gens confère la prérogative de gouverner, bien que l'autorité dont ils disposent semble assez limitée. Ici, les chefs doivent vraiment diriger et être les premiers à courber l'échine dans un travail ou à fournir des efforts dans un projet, imposant le respect par l'exemple plutôt que par la dictée. Ici, on ne peut nourrir quiconque ne peut pas travailler.*

21 Cerveth *- Aujourd'hui, nous avons été invités par plusieurs prêtres à un rite païen d'une importance apparemment considérable. Une grande partie de la cérémonie nous échappa, à mes compagnons et à moi-même, mais il était évident, au vu du sérieux de nos hôtes, que le rituel n'était pas anodin. Je me suis assuré de dire aux prêtres combien nous étions honorés d'y assister. Cependant, à vrai dire, c'était une affaire plutôt ennuyeuse et fastidieuse. En fait, ils ne faisaient que fabriquer des perles. Ils chantaient de nombreux chants monotones et faisaient de nombreux gestes et incantations obscurs pendant qu'ils allumaient leurs fours. Je ne suis pas du tout sûr que certains de ces mouvements et de ces discours marmonnés aient encore un sens pour eux, et ne soient pas plutôt répétés par les dictats de la tradition. Quoi qu'il en soit, nous avons finalement reçu nos perles personnelles. Leur qualité est incontestable et, bien que la langue reste un problème, nous avons appris que ces perles étaient en quelque sorte spéciales. Il faut noter que seuls les prêtres et nous-mêmes avons assisté à la cérémonie de fabrication des perles. Il semble que les prêtres soient les véritables "fabricants de perles".*

23 Cerveth *- Aujourd'hui, nous avons découvert que nos perles sont en effet spéciales. Le second a deviné qu'elles portent des enchantements - pas puissants, mais plutôt utiles à ceux qui persévèrent dans un climat froid. J'en ai maintenant une à ma disposition qui m'aide à prédire le temps. Bien que j'aie un timonier accompli et digne à bord du navire, je n'en suis pas moins reconnaissant à ces païens pour leur générosité.*

12.4. LE PUITS DE MORGOTH

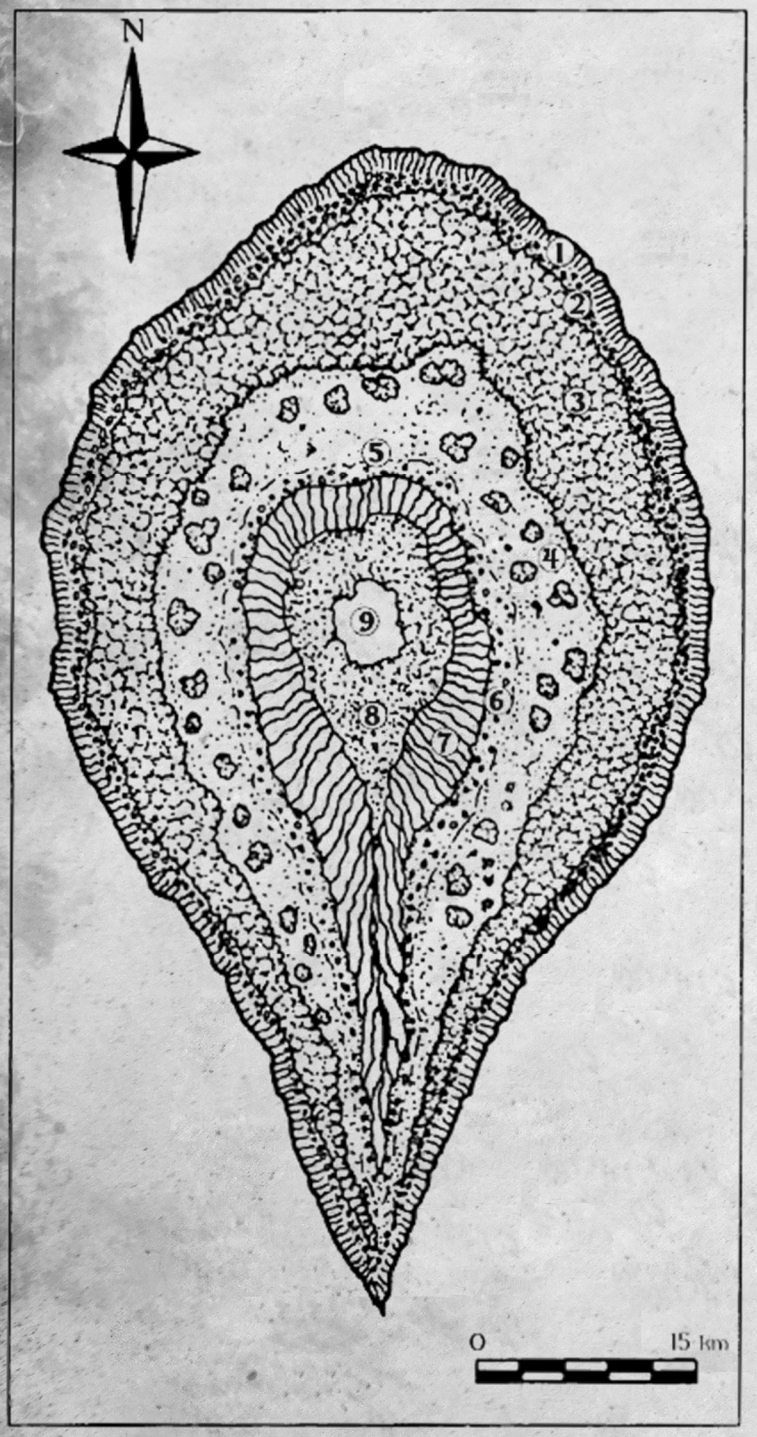
Ce cratère volcanique est le témoignage le plus important et le plus visible de l'ancienne domination de Morgoth dans le Nord. Si peu de gens sans aide magique peuvent espérer endurer la chaleur de ses niveaux les plus bas, les parties supérieures du Puits de Morgoth peuvent offrir un abri. Ici, la tombe de Thilgon se dresse toujours comme un avertissement aux audacieux qui osent s'aventurer dans les profondeurs des Voiles de Feu et de la Prison de Durlach.

1. Rebord. Du bord du Puits de Morgoth, on peut discerner les Montagnes Sombres qui ressemblent à de minuscules dents brisées au Sud-Est. Au Nord-Ouest, les marches les plus proches des Ered Rhívamar dressent leurs sommets enneigés, arrondis et bleutés. Au Sud, une lueur à l'horizon suggère la Baie du Forochel. Au Nord, la Toundra de Feu s'étend à perte de vue. La pente glissante, jonchée de rochers, descend d'environ 100 mètres à un angle de 80°. Cette pente difficile empêche les animaux de la toundra de s'aventurer dans les climats plus accueillants en contrebas. L'air y est plus chaud, mais ne se maintient qu'à une constante de 12°C au-dessus de celui de la toundra. Ainsi, la pente est continuellement recouverte de givre et de glace, ou d'eau provenant de la fonte de la glace et de la neige.

Note au MJ *: à moins d'être solidement attachées par une corde, toutes les Manœuvres Dynamiques sont de Pure Folie (-50) sur cette pente. La roche est rugueuse et nue, avec de nombreuses arêtes vives et pointues. Si une Manœuvre Dynamique échoue, toute note indiquant que le personnage est tombé, signifie que le personnage subit également un Coup Critique "B" (-10). Voir Règles JRTM - Table d'échec des Manœuvres Dynamiques.*

2. Pierres Grises. L'anneau se termine brusquement par les Pierres Grises, un large champ de pierres et de gravats qui doit son nom au lichen grisâtre qui le recouvre. Ce cercle plat et rugueux s'étend sur près de 2 kilomètres dans la partie la plus étroite de l'anneau et sur 4 kilomètres dans sa partie la plus large, s'inclinant vers les cercles verts selon un angle de 20°. Lorsque le vent souffle sur la caldeira, il attire rapidement la chaleur des Voiles de Feu vers le haut. Bien que cette chaleur se dissipe rapidement dans l'air glacial, elle conserve la chaleur dans les zones les plus élevées du cratère, proche de la toundra au-dessus. La température des Pierres Grises descend rarement en dessous de -4°C. Lorsqu'il neige, les flocons fondent dans l'air plus chaud, tombant sous forme de brume et de pluie. L'eau a altéré la roche et aplani ses arêtes vives. Elle a aussi creusé des ravins abrupts et rocheux. La brume enveloppe les voyageurs de froid et d'humidité. Les Pierres grises rejoignent les Cercles verts à près de 300 mètres sous le bord de la caldeira.

Note au MJ *: la brume des Pierres Grises réduit la visibilité, rendant tout jet de Perception Extrêmement Difficile (-30). Cette pénalité peut être augmentée lors de pluies plus fortes. Le déplacement sur les Pierres Grises est plus facile que sur le rebord, les Manœuvres Dynamiques sont maintenant de niveau Moyen (+0) et, comme la roche ici est moins tranchante et plus arrondie, aucun jet critique n'est nécessaire en cas de chute.*



3. Cercles Verts. Les cinq niveaux suivants sont les Cercles verts, une remarquable oasis de 20 kilomètres de large, coincée entre la glace en haut et le feu en bas. Il s'agit d'une série de pentes douces, chacune se fondant dans la suivante sans limites distinctes ou claires. La température varie entre -7°C à la limite des Pierres Grises et une température brûlante au-delà de +60°C au bord des Cercles de la Mort. La neige ou la glace emportée dans le cratère par les blizzards atteint les Cercles Verts sous forme de pluie. C'est là que Thilgon et ses compagnons ont planté des cembereth et toutes les choses vertes qui pouvaient pousser et prospérer, ignorant la présence de Durlach jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Bien qu'ils soient rocheux et infertiles par endroits (surtout à l'extrémité Sud où les vapeurs volcaniques toxiques flétrissent les plantes), les Cercles Verts sont couverts d'herbes courtes et résistantes, de laîches et de petits arbustes. On peut trouver des bosquets de conifères tordus et noueux près des bords de petits lacs peu profonds dans les anneaux centraux des cercles verts. Dans l'ensemble, la vie végétale n'est pas très variée, mais toute la région est rabougrie par le manque d'insectes. Seuls les cemberethaths ont tenu bon, mais ils combattent continuellement contre les chaleurs immodérées du Puits et n'ont jamais atteint leur pleine taille. Pourtant, ils continuent à servir d'ancrage à la vie dans cet environnement hostile.

Sans la capacité de pollinisation croisée (généralement assurée par des insectes tels que les abeilles et les papillons dans les environnements plus tempérés), les plantes à fleurs ne peuvent pas se reproduire en nombre significatif et finissent par disparaître. C'est ainsi que les Cercles Verts ont connu, au début de leur histoire, de nombreuses prairies et clairières fleuries, mais au début du Troisième Âge, la plupart d'entre elles avaient disparu, remplacées par des herbes et des laîches. Il est étonnant de constater que l'unikukka et le sinitähti à fleurs ont encore des racines à cet endroit. Ils sont servis par la seule espèce d'insecte du Puits de Morgoth, le magloth rayé jaune et noir. Les petits coléoptères ailés pollinisent en dévorant les pétales des fleurs. Malheureusement, ils sont particuliers quant aux fleurs qu'ils ingèrent, et ne s'intéressent qu'aux pétales des sinitähti et des unikukka.

Les arbres et les arbustes survivent en poussant à proximité les uns des autres. Un petit bosquet d'arbustes à fleurs aux branches entremêlées n'a pas besoin de l'aide des insectes pour se reproduire. Les premier et troisième niveaux des Cercles Verts (le Cercle du Tumulus et le Cercle de Pierres) ont un caractère distinctif, étant reliés par une ligne de piliers de pierre, avertissant de la présence de Durlach, et par les pierres de protection et de surveillance, placées pour garder les curieux à l'extérieur et le mal à l'intérieur.

Note au MJ *: la pénalité de -30 aux jets de Perception et de Pistage lors d'une pluie sur les Pierres grises n'est plus applicable ici.*

4. Cercle du Tumulus. Bordé par les Pierres Grises, le Cercle du Tumulus est moins fertile que la frontière intérieure des Cercles Verts. Il contient bien plusieurs petits lacs et des bosquets de sapins rabougris, mais aucune fleur. Plusieurs endroits stériles témoignent de la défaite des laîches et des herbes. À l'extrémité Nord ce lieu, un bassin d'eau glacée peu profond, semblable à un miroir (1,2 mètres à son point le plus profond), entoure un monticule élevé. Deux piliers effilés à quatre côtés ornaient autrefois le côté Sud du monticule. Le pilier Ouest est tombé et s'est brisé en deux. La base de l'obélisque brisé repose sur la rive du bassin, tandis que l'extrémité supérieure se trouve parmi les pierres du fond du bassin. Le pilier oriental se penche de façon précaire au-dessus de l'eau. Son reflet est oblique et décalé par rapport au ciel. Toute perturbation du bassin, comme un vent fort ou les ondulations d'une personne pataugeant dans l'eau, fait que le reflet du pilier oriental se

balance et s'enroule de manière sinueuse et serpentine. Le pilier debout est aminci et recouvert de couches multicolores de lichen. Chaque côté du pilier est gravé d'une ligne :

Sí Thilgon caeda dirgon mên
Delu-Durlach nuithant guil dîn
Sí anno ane îdh a hîdh
Na drenarchad en Ambaron

Ici repose notre capitaine, Thilgon
Sa vie est terminée par le maléfique Durlach
Qu'il trouve ici le repos et la paix
Jusqu'à ce que le monde soit défait

Note au MJ : *toute personne entrant dans l'eau froide de la piscine sans protection magique subit un Coup Critique de Froid "T" (-50) à chaque tour dans l'eau. Si les couches de lichen sont enlevées, les anciennes runes usées qui recouvrent les quatre côtés de l'obélisque peuvent être lues, mais cela nécessite une compétence de rang 3 ou plus en sindarin et un jet de Perception Très Facile (+20).*

La partie supérieure du pilier tombé se trouve sous l'eau et n'a pas été altérée de manière significative. Lorsqu'il a été cassé en deux, la partie supérieure s'est renversée en tombant dans l'eau, de sorte que les côtés corrects peuvent être réassemblés pour donner un sens aux runes. La partie inférieure repose au bord du bassin, couverte de lichen. Les runes de la face tournée vers le ciel sont tellement altérées qu'elles sont presque illisibles. La partie centrale de l'obélisque s'est brisée sur une pierre, endommageant certaines parties de l'inscription de manière irrémédiable. De petits morceaux de ce fragment se trouvent parmi les pierres au fond du bassin. S'ils peuvent être récupérés et assemblés correctement, quelques mots supplémentaires pourront être reconstitués.

Note au MJ : *Pour récupérer les plus petits morceaux du pilier, il faut effectuer un jet de Perception Extrêmement Difficile (-30) avec un résultat de "Succès" (proche, partiel ou absolu), ce qui signifie que le personnage a trouvé une pièce manquante. Si le résultat est une "Gaffe", le personnage trouve une roche ou une pierre avec des indentations naturelles qui ne semblent être que des runes érodées. Plutôt que de tromper délibérément les joueurs avec des mots ou des phrases inventées, il est conseillé au MJ de laisser les PJ croire qu'ils ont trouvé quelque chose qu'ils ne peuvent tout simplement pas lire.*

Si les morceaux du pilier ne sont pas localisés par un jet de Perception, il faut prendre le temps, et peut-être mettre sa vie en danger (à cause de la froideur de l'eau), de ramasser et de manipuler chacune des centaines de pierres et de cailloux dans l'eau (cela demande 1d100 heures de recherche minutieuse pour trouver les morceaux manquants). Avant que le pilier ne subisse sa chute dévastatrice, il était écrit :

Tiro ! I fae thaur a gorthob
Durlach ne naur athar dortha
Avo gano ! Avo lútho !
An i lavan ui lasta.

Attention ! Le vil esprit et horrible
Durlach, dans le feu de l'au-delà habite.
Pas d'invocation ! Pas de sort !
Car la bête toujours écoute.

Le MJ peut utiliser la transcription suivante pour décrire le pilier. Le côté gauche de chaque ligne comprend la partie supérieure immergée, tandis que les fragments de droite sont ceux recouverts par le lichen (X = signe runique pour *ch*, et Q. = signe runique pour *th*). Les mots "*Pas de Sort*" se trouvent sur le côté extrêmement altéré et la lecture de ces runes nécessite un jet de Perception Très Difficile (-20).

TIRO.I.....A.GORQOB
DURLAX.NE.....AQAR.DORQA
AVO.G.....LUQO
AN.I.L.....UI.LASTA

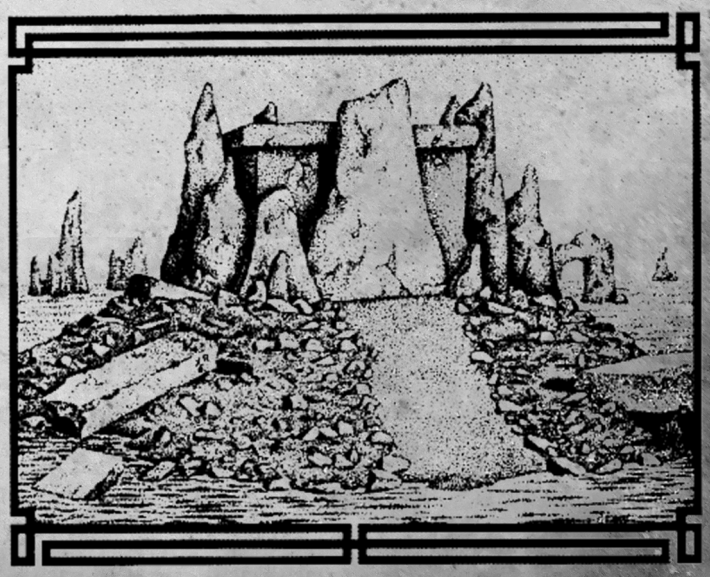
Attention ! Le..... et horrible
Durlach..... au-delà habite
Pas d'inv.....Sort.
Car l b.....rs écoute.

Les morceaux de pilier qui peuvent être récupérés dans l'eau sont inscrits avec les mots :
Ligne 1 : FAE "*esprit*", QAU (partie de THAUR "*vil*")
Ligne 2 : NAUR "*feu*"
Ligne 3 : ANO (fin de GANO "*invocation*"), AVO "*Pas de*"
Ligne 4 : AVAN (fin de LAVAN "*bête*")

Tout le reste a été soit altéré, soit détruit de façon irrémédiable. Pour donner un sens aux runes, les PJ doivent faire des tests pour aligner correctement les parties supérieure et inférieure du pilier et insérer les mots trouvés.

5. Tombe de Thilgon. Bien que Durlach l'ait tué dans le Cercles de la Mort, les compagnons de Thilgon ont récupéré le corps de leur capitaine et l'ont mis en terre ici. Cette simple tombe bien conçue est construite en pierre naturelle et en roche. L'entrée est bloquée par une grande et lourde dalle. La dépouille de Thilgon repose sur une sorte de table en pierre surélevée en face de la porte.

Note au MJ : *Il n'y a pas de trésor dans la chambre, si ce n'est les objets personnels de Thilgon lui-même : un bandeau en argent serti*



d'un petit rubis (50 po environ) ; une bague en mithril sertie d'une opale de feu (40 po environ) ; une épingle de cape en argent (10 po); une ceinture en mithril et en or (100 po) ; à ses pieds, un bouclier +20 BD ; serrée dans ses mains, une épée +20 BO, dont la poignée est incrustée d'or et surmontée d'une grande émeraude verte. L'épée permet à celui qui la manie de lancer Lumière I (au 20ème niveau) 2 x/jour.

6. Cercle de pierres. Ce nom vient des grosses pierres de protection gravées de runes aux capacités spéciales, laissées par les Noldor (non pas pour empêcher Durlach d'entrer, mais pour éloigner les curieux). Elles sont placées en anneau autour du périmètre intérieur du Cercle de Pierre, chacune se tenant à environ 1000 mètres de sa voisine. Le cercle lui-même est un champ vert de laîche avec de petits arbustes blottis ici et là.

Note au MJ *: Les pierres magiques de protection du Cercle de Pierre sont semblables à celles que l'on trouve en Eregion (voir le chapitre 4 du livre MERP Arnor : The Land pour plus de détails). Les pierres n'affectent pas les Elfes, les Demi-Elfes ou les Hommes amis des Noldor. Les pierres sont de gros rochers de plusieurs centaines de livres qui ne sont ni enterrés ni cachés d'aucune façon (bien que la laîche et l'herbe en aient recouvert beaucoup au fil des ans). Pour découvrir l'une des pierres inscrites, il faut un jet de Perception Extrêmement Difficile (-30), et un jet de Lecture des Runes Extrêmement Difficile (-30) pour découvrir leur nature. Elles agissent lorsqu'un ennemi passe à moins de 150 mètres d'une pierre. Lorsqu'elles sont déclenchées (JR de 10ème niveau), les pierres provoquent l'*oiolumbë *(Q. "Toujours plus sombre"), affligeant leurs victimes d'une grande lassitude et d'un grand désespoir, de sorte que toutes les actions semblent inutiles et futiles, accompagnées d'une attitude "*abandonnons tout espoir et rentrons chez nous*". Un individu affecté se plie aux décisions de ses compagnons respectés, mais si un nombre suffisant d'entre eux sont affectés, des groupes entiers peuvent abandonner leurs explorations et quitter le Puits de Morgoth. L'effet dure 1D100 heures, en plus de la perte de 1 point de Présence pour chaque 5 heures affectées par l'oiolumbë (les points reviennent naturellement au rythme de 1/semaine). Chaque pierre ne peut être déclenchée que 1 x/jour, n'affecte qu'un seul individu, et ne peut être déclenchée par une victime déjà affectée. Cependant, il est possible pour un individu malchanceux d'être affecté plusieurs fois par les pierres, les effets se dissipant puis se réactivant lorsque le malheureux erre dans le Cercle de Pierres. Si les pierres sont déplacées (même vers un nouvel emplacement dans le Cercle de pierres), leur magie s'estompe rapidement et elles cessent de fonctionner.*

7. Cercles de la Mort. Les Cercles Verts se terminent brusquement. L'herbe de leur niveau inférieur est marquée, ici et là, par des fragments de magma refroidi, projetés d'en bas par un énorme cataclysme venant de la prison de Durlach, qui ont éclaboussé le rebord des Cercles Verts et donnant au magma refroidi des formes étranges et cauchemardesques. À ce stade, les Cercles Verts s'arrêtent devant une chute de 45°, et les Cercles de la Mort commencent.

Les précipitations ne sont plus un problème pour les voyageurs ici. Même les énormes quantités de neige et de grésil des blizzards les plus violents fondent et s'évaporent bien avant d'atteindre le sol maussade. Contrairement aux cercles supérieurs, ceux-ci sont des roches rugueuses et solides. Ils sont faciles à escalader, grâce à leurs nombreux affleurements en forme de plateau. Il y a parfois de profondes rainures laissées par d'énormes jets de lave qui éclaboussent de temps en temps les parois. Elles sont relativement peu nombreuses dans le niveau supérieur, mais beaucoup plus fréquentes dans le deuxième niveau, plus abrupt. Le premier niveau des cercles morts est le plus propice à l'exploration. Bien que la chaleur y soit insupportable (elle reste comprise entre +60 et +90°C), elle n'est pas encore assez élevée pour causer des dommages par simple proximité - le véritable danger réside dans la déshydratation et l'épuisement par la chaleur.

Les explorateurs peuvent trouver dans les Cercles de la Mort de nombreuses grottes menant aux Sous-Profondeurs et aux salles inférieures qui servaient autrefois de forge et d'armurerie à Angband. À l'exception de Durlach, emprisonné à jamais dans la lave, il ne reste aucun des habitants d'origine (du moins sous forme vivante). Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de gardiens des secrets du Puits. Des Trolls et des Esprits Maléfiques errent dans le dédale de tunnels, et d'autres choses maléfiques, ignobles, de lave et de feu, qui comptent parmi les monstruosités sans nom issues de la haine de Morgoth. Ce que ces tunnels contiennent maintenant est totalement inconnu. On ne sait pas si les armes puissantes d'autrefois ont survécu à la chute de Morgoth et à la destruction d'Angband, bien que certains explorateurs prétendent avoir trouvé des pierres précieuses.

Le deuxième niveau des Cercles de la Mort est de loin le plus néfaste des deux. L'angle de 45° du premier niveau tombe à 90°. Piégée dans les parois cylindriques de ce niveau, la chaleur devient intense. La température varie entre +260°C au bord et près de +500°C au niveau des Voiles de Feu. Les filets d'eau qui s'écoulent des cercles verts vers le bas à travers le premier niveau des cercles morts provoquent des chutes d'eau bruyantes et brûlantes. Elles envoient de grands nuages de vapeur et de dangereux embruns bouillants. Les voyageurs peuvent grimper de corniche en corniche, mais pour ceux qui ne sont pas solidement ancrés par une corde (ignifugée), une chute signifie une mort certaine dans la roche en fusion en dessous.

Le deuxième niveau est partout marqué par le magma de la prison de Durlach. Comme le premier niveau des Cercles de la Mort, il était autrefois criblé d'entrées et d'ouvertures vers des passages latéraux, mais la lave en a scellé beaucoup, et beaucoup d'autres ont été rendus impraticables par des chutes de pierres et des effondrements de plafonds. Sans le travail sans fin des esclaves de Morgoth pour les maintenir ouverts, les ouvertures des tunnels ont disparu. Cependant, une exploration attentive peut révéler de petites ouvertures par lesquelles un Hobbit pourrait se faufiler.

Note au MJ *: Les rafales occasionnelles de vapeurs très chaudes provenant d'en bas rendent nécessaire un jet de Coup Critique de Chaleur "A" (-20). Lancez un jet par tranche de quatre heures pendant lesquelles les PJ se trouvent dans le premier niveau des Cercles de la Mort. Si le résultat est un coup mortel, l'individu a été éclaboussé par de lave en fusion. Le deuxième niveau est encore plus dangereux. Tout personnage non protégé se trouvant à moins de 10 mètres d'une chute d'eau subit un Coup Critique de Chaleur "A" tous les 2 tours tant qu'il s'y trouve. La gravité augmente d'un Coup Critique par tranche de 3 mètres de proximité de l'eau*

fumante (Coup Critique "B" à 6 mètres et Coup Critique "C" à 3 mètres). L'air chaud et les vapeurs toxiques qui s'échappent d'en bas rendent la respiration impossible. Sans une protection magique quelconque contre la chaleur et le poison, toute créature respirant de l'air subit 2d10 points de coups de Chaleur aux poumons par 10 tours et 2d10 points de coups par tranche de 20 tours au système nerveux à cause des vapeurs nocives. Depuis le bord du deuxième niveau des Cercles de la Mort, il faut réussis un jet de Perception Absurde (-70) pour découvrir des petits tunnels. Une fois dans le deuxième niveau lui-même, trouver une ouverture à l'intérieur est une Pure Folie (-50).

8. Voiles de Feu. La chute abrupte des Cercles de la Mort se termine par la pente plus modérée des Voiles de Feu. Le nom vient de la brume rouge de vapeur mortelle située à environ 30 mètres au-dessus du lac de lave et qui ressemble à un grand nuage (ou voile) rouge. La rive incrustée de lave du lac en fusion est large d'environ 500 mètres. Ici, sur cette rive mortelle, on peut encore voir les grands toits voûtés des trois entrées immenses de la forge primitive de Morgoth. Dans les années passées, la lave s'est soulevée et a bloqué les entrées, les empêchant d'être explorées facilement.

La lave suinte lentement à travers ces anciens portails. Au-dessus de l'entrée la plus au Nord, on peut voir la pierre de couronnement de l'arche, sculptée en forme d'une bête hideuse à trois bras. Autrefois, chaque bras tenait un grand joyau, mais maintenant la main griffue du bras oriental est vide et celle du bras occidental a complètement disparu. Cependant, le bras qui pointe vers le Sud contient un grand rubis (500 po). Il est suspendu de façon précaire au-dessus de la roche en fusion.

Les autres trésors incrustés de pierres précieuses ou d'or qui se trouvent au-delà de ces entrées remplies de lave sont laissés à la discrétion du MJ.

Lorsque Durlach est actif, les Voiles de Feu sont constamment éclaboussés de lave par les explosions tonitruantes qui éclatent dans le bassin de magma. Les Voiles de Feu sont remplis de petites rivières de roches sifflantes en fusion qui suintent vers la prison de Durlach. Ici, c'est la mort. Être sur les rives de cet enfer à un tel moment, c'est être instantanément incinéré.

Lorsque la lave est en éruption, on peut voir des esprits de flamme se poursuivre à travers les voiles et descendre dans la lave. Lorsque les conditions sont suffisamment chaudes et que les éruptions dans le lac deviennent spectaculairement violentes, les spirales sinueuses de Durlach peuvent être vues se tordant au milieu de la roche liquide surchauffée.

9. Prison de Durlach. Le grand lac de lave au fond du Puits de Morgoth fait près de 4 kilomètres de diamètre. Dans les temps anciens, Morgoth utilisait la chaleur de la caldeira pour ses projets de guerre. Aujourd'hui, elle sert de prison à Durlach, autrefois un puissant Esprit du Feu au service de Morgoth.

Lors de la destruction d'Angband, le frère de Thilgon a lié la créature au puits de lave. Il est maintenant condamné à rester piégé dans la roche en fusion. Le puits de lave est d'un rouge sombre, envoyant occasionnellement vers le ciel des éructations mortelles de vapeurs brûlantes.

L'état de Durlach peut être deviné comme suit : lorsque la lave est active, roulant et bouillonnant, son esprit redoutable est pleinement conscient et éveillé. Lorsque la lave est calme et que sa surface n'est perturbée que par l'évacuation naturelle des gaz et de la chaleur, Durlach est assoupit (parfois pendant des décennies entières), son seul répit dans l'agonie de sa longue incarcération. Là, dans le monde du rêve, il peut errer dans des royaumes de violence, de conquête et de destruction sans limites. Lorsqu'il se réveille et qu'il se trouve toujours emprisonné, le lac de lave entre en éruption de par son désespoir et sa colère, recouvrant les Cercles de la Mort des marques de sa colère.

Lorsqu'il est éveillé, Durlach apparaît comme un serpent de taille monstrueuse, de 5 mètres de long et 3 mètres d'épaisseur, avec des bandes de 3 mètres de large de couleur rouge et jaune chatoyante. Les sinistres ondulations de cette forme monstrueuse se tordent lentement dans la lave. Ses yeux, montés haut de chaque côté de sa tête triangulaire, sont centrés dans un bandeau jaune et sont eux-mêmes rouge vif, avec des pupilles noires et fendues comme celles d'un chat.

Sous cette forme, Durlach peut attaquer physiquement de nombreuses manières différentes, soit en mordant, en avalant ou en enveloppant un adversaire dans ses serpentins de feu, soit en utilisant sa tête ou sa queue pour frapper une victime. Durlach prend aussi parfois la forme d'un démon, sa fana flottant et ondulant avec des vagues de chaleur, comme un mirage dans le désert. C'est souvent sous cette forme que Durlach est rencontré dans les autres niveaux du Puits de Morgoth. Sous cette forme, ses attaques physiques sont limitées par sa forme.

Note au MJ *: Il y a 99% de chances que Durlach soit endormi lorsque les PJ s'aventurent dans le Puits de Morgoth. Cependant, la seule apparition d'un groupe d'aventuriers est une cause suffisante pour réveiller la créature maléfique de son sommeil. Bien qu'elle soit physiquement ensevelie dans la lave, la vigilance de la vile et détestable créature emplit la caldeira. Il est toujours au moins partiellement conscient de tout ce qui se passe dans les étages du Puits. Même pendant ses longues périodes d'hibernation, il garde un œil entrouvert.*

Cette conscience maléfique a un coût pour quiconque tente d'explorer le cratère volcanique. Durlach draine les PP de quiconque lance un sort à l'intérieur du Puits - d'où les piliers d'avertissement marquant le Cercle du Tumulus. Une fois que l'individu a franchi le cercle, tout sort lancé pour quelque raison que ce soit nécessite deux fois les PP normaux. Seule la moitié de ces points renforce le sort ; l'autre moitié nourrit Durlach, lui permettant de retrouver toute sa puissance et sa conscience. Durlach ne peut drainer des PP que pendant le lancement d'un sort. Lorsque la créature a drainé 100 PP ou plus de ses victimes, elle est pleinement consciente et active (mais cherche toujours à drainer des PP).

12.5. ICEBERG CREUSÉ TYPIQUE

Les grandes excavations des icebergs des Merimetsästäjät peuvent contenir jusqu'à 1000 occupants (bien qu'ils soient plutôt entre 200 et 600 pour une question de confort). Le jääsilmä recherche avant tout de grands icebergs qui peuvent être creusés avec un minimum de remaniement extérieur, à l'exception de ce qui est nécessaire pour les remparts ou les parapets. Ces derniers sont conçus pour se fondre dans les contours naturels de l'iceberg, de sorte qu'il ne semble pas présenter de signes visibles d'occupation. Ces mesures protègent les Merimetsästäjät de l'attention non désirée des Dragons et autres chasseurs d'hommes.

Note au MJ : *il faut un jet de Perception Très Difficile (-20) pour ceux qui recherchent activement si un iceberg est habité, et pour ceux qui en voient un passer sans être dessus pour scruter de près est une Pure Folie (-50).*

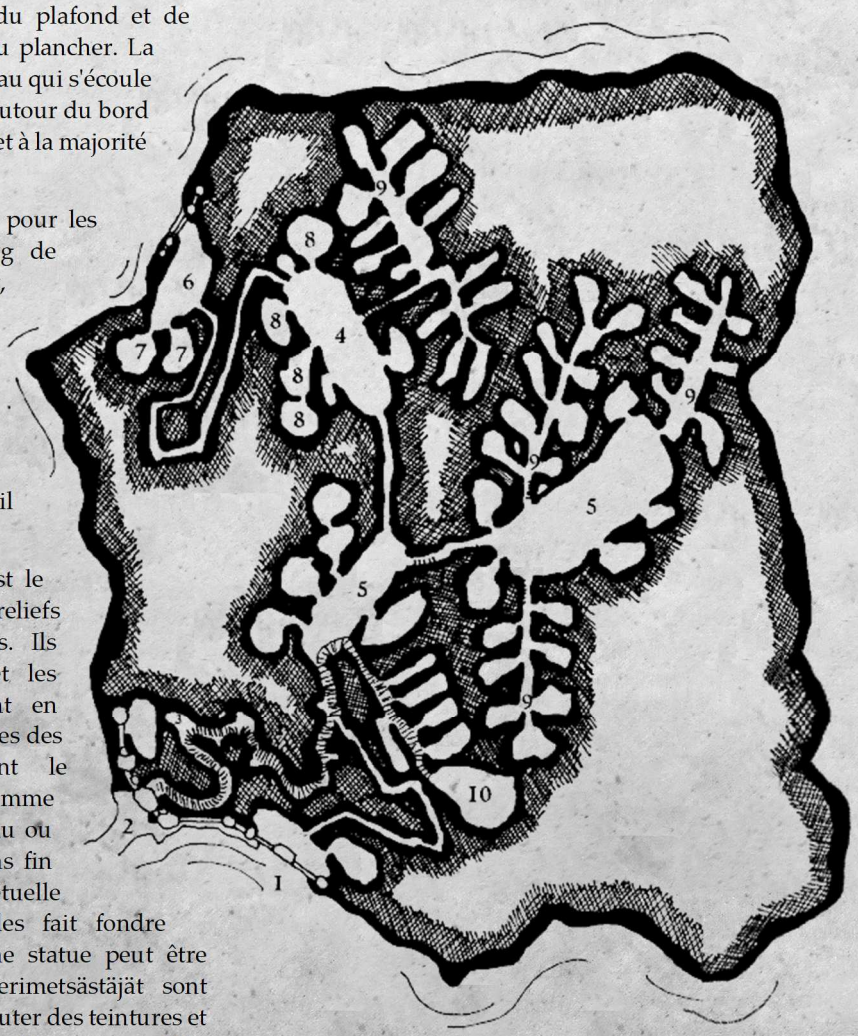
Une caractéristique immédiatement perceptible de l'architecture des Merimetsästäjät est que tous les intérieurs des icebergs ont des plafonds et des sols convexes, les plafonds étant ornés d'une courte pointe située au-dessus d'un creux peu profond dans le sol. Cette conception permet à la condensation causée par la chaleur corporelle ou l'air chaud en été de s'écouler du centre du plafond et de s'égoutter de la pointe dans le creux du plancher. La pente convexe du sol attire également l'eau qui s'écoule le long des murs dans un canal naturel autour du bord de la chambre ou du passage. Cela permet à la majorité de l'intérieur de l'iceberg de rester sec.

Un pilier central sert le même objectif pour les pièces plus grandes. Le large iceberg de Torikaupunki possède un tel pilier, entouré d'une douzaine de pointes qui s'écoulent régulièrement en été, comme une fontaine, dans un grand bassin à sa base. Lorsque le soleil brille, la pièce est baignée d'une lumière blanche diffuse, chaque goutte d'eau scintillant en tombant, comme s'il pleuvait des diamants dans le bassin.

La caractéristique la plus frappante est le niveau de détail des sculptures et des reliefs exquis sur ses murs et les plafonds. Ils peuvent se trouver n'importe où, et les Merimetsästäjät les sculptent souvent en hiver, comme passe-temps. Les sculptures des Merimetsästäjät représentent souvent le monde naturel autour des icebergs, comme des baleines en train d'expulser de l'eau ou une envolée de mouettes, tournant sans fin sur un mur. Les sculptures sont en perpétuelle évolution, car l'air chaud de l'été les fait fondre lentement, de sorte qu'un mur ou une statue peut être sculpté de nombreuses fois. Les Merimetsästäjät sont également passés maîtres dans l'art d'ajouter des teintures et des colorants à la glace pour donner un effet remarquable, semblable à une fresque. Les Elfes qui visitent un iceberg peuvent passer de longues heures à examiner les sculptures et à discuter avec les artistes.

Un petit iceberg dépasse rarement une population de 200 personnes, comprenant rarement plus de deux heimot. Ces icebergs satellites servent de points d'arrêt périphériques pour les baleiniers et les chasseurs. Ils sont conçus pour résister aux éléments et aux ennemis naturels, mais si un groupe d'Orques ou de guerriers en traîneau devait tomber sur un petit iceberg, ses occupants se retireraient en sécurité dans le plus grand iceberg pointu le plus proche. Bien que leurs intérieurs soient moins élevés et moins vastes que ceux de leurs cousins plus grands, les petits icebergs conservent le design typique des Merimetsästäjät.

Note au MJ : *Pour ceux qui ne sont pas nés et n'ont pas grandi dans un environnement marin, le doux balancement d'un iceberg en été provoque un léger mal de mer. Un JR de niveau 2 contre les maladies est nécessaire toutes les 24 heures ou le personnage devient extrêmement nauséeux. Tout comme la majorité d'un iceberg se trouve sous la ligne de flottaison, la plupart des habitations des Merimetsästäjät le sont aussi. Cela peut provoquer un certain malaise chez ceux qui ne sont pas habitués à cette expérience. Un JR (niveau à la discrétion du MJ) peut également être lancé contre la claustrophobie.*



1. Citadelle supérieure. L'entrée de l'iceberg est gardée par des fortifications extérieures qui, vues de dehors, sont souvent difficiles à distinguer des contours naturels de la glace. Armés de harpons, de lances et d'arcs, les Merimetsästäjät peuvent mettre en fuite tous les traqueurs. Les défenseurs sont également armés de grands éclats de glace déchiquetés qu'ils lancent sur les navires. Ces éclats peuvent littéralement déchiqueter les bateaux en peau d'animal et faire de gros trous dans ceux en bois.

2. Entrée. Elle s'ouvre juste au-dessus d'une rampe à bateaux. La rampe descend dans la mer à un angle très faible, ce qui permet aux bateaux d'accoster sur l'iceberg lui-même sans que les passagers aient à patauger dans l'eau de mer glacée pour monter à bord. L'entrée n'est guère plus qu'un grand trou caverneux creusé dans le flanc de l'iceberg, souvent délibérément fermé par des blocs de glace en hiver. Lorsqu'elle est utilisée, elle est recouverte de grands rideaux en peau de phoque, les rideaux extérieurs étant blanchis ou teints en blanc à des fins de camouflage, les peaux intérieures étant décorées de peintures colorées représentant une chasse à la baleine ou un paysage d'icebergs flottant dans la baie. Les peaux aident à réguler la température interne, en empêchant les courants d'air chauds ou froids. C'est par l'entrée principale que doivent entrer les visiteurs et les commerçants avec leurs marchandises.

3. Escalier central. Il s'agit en fait d'une rampe sinueuse, en spirale, qui part de la position la plus élevée des sentinelles et mène jusqu'aux tombes temporaires situées au plus profond de l'iceberg. La rampe est divisée en de nombreux paliers et alcôves peu profondes, et il faut une certaine habileté pour la parcourir sans tomber. Les Merimetsästäjät n'y pensent pas, ayant joué sur la rampe depuis leur enfance, mais toute autre personne doit effectuer un jet de Manœuvre Dynamique Moyen (+0) tous les 30 mètres. Au niveau des paliers et des alcôves, des passages mènent aux différentes parties de l'iceberg.

Note au MJ *: Les pénalités ou les bonus à la Manœuvre Dynamique sont laissés à l'appréciation du MJ. Un PJ capable de marcher prudemment le long de la rampe peut obtenir un bonus de +10. S'il est obligé de porter des objets lourds ou de courir, une pénalité de -10 ou -20 peut être appliquée. Si la Manœuvre Dynamique est ratée, cela signifie que le personnage est tombé et les résultats sont déterminés par un jet léger (-20) sur la table* d'échec des Manœuvres Dynamiques. Si le résultat du jet est un *nombre, ce nombre est le pourcentage de chance que le personnage a de rester debout (par exemple, un score de 60 signifie que l'individu peut glisser mais a 60% de chance de rester debout ou 40% de chance de tomber, selon ce que le MJ préfère).*

4. Cuisines. Les cuisines sont accessibles à tous ceux qui ont besoin de cuisiner. Elles sont équipées de grandes lampes à huile pour faire bouillir les ragoûts ou rôtir les viandes à l'air libre (la cuisson et le fumage des viandes se font sur la rive immédiatement après la mise à mort de l'animal). Les cuisines sont construites en hauteur sur l'iceberg pour éviter de dégager de la chaleur à l'intérieur et d'endommager les pièces ou les chambres. Elles sont construites un peu comme le pyöreä talo des Lumimiehet, avec des blocs de glace pour construire le plafond. S'il y a une tempête à l'extérieur, les blocs peuvent être mis en place pour protéger la pièce et ceux qui cuisinent. Si trop de chaleur s'accumule dans la cuisine, ils peuvent être retirés pour laisser entrer de l'air plus froid. Dans le monde des Merimetsästäjät, qui passent leurs journées à se nourrir de viande de phoque séchée et de poisson séché, cuisiner est un luxe plutôt qu'une nécessité.

5. Grandes salles. Les grandes salles de réunion des Merimetsästäjät conservent un style rectangulaire typique, mais sont beaucoup plus hautes que les autres chambres des icebergs. Ces salles sont utilisées pour les chants, les danses, les fêtes et certains rites d'initiation du Valaskalan Palvonta. Elles sont également le lieu de rassemblement de l'heimot. Ces salles sont pleinement utilisées en hiver, lorsque les muistajat racontent de longues histoires, parfois Une PJ capable à la suite pendant les nuits de blizzard et de tempête. Les salles sont bondées de gens qui écoutent en silence une voix qui résonne dans la pièce, en train de raconter les légendes des Merimetsästäjät et les histoires des héros d'autrefois.

Les sculptures de glace les plus complexes se trouvent dans ces salles. Chaque centimètre des murs, des plafonds et des piliers est sculpté et gravé de motifs et de figures, racontant souvent des histoires et des contes en peinture murale. Un bon muistaja utilise souvent les fresques de glace pour illustrer l'histoire qu'il raconte, en se déplaçant lentement le long de la fresque gelée et en indiquant subtilement les différentes scènes qu'elles dépeignent lorsqu'il arrive à chaque partie de l'histoire.

Les salles sont occasionnellement utilisées par les commerçants qui viennent montrer leurs marchandises et commercer avec les Merimetsästäjät. Lorsqu'elles ne sont pas utilisées par les heimot, les salles sont le terrain de jeu des enfants. En particulier au printemps et en automne, lorsqu'elles ne sont pas utilisées quotidiennement, on peut entendre les cris stridents des enfants qui jouent tout le long des salles.

6. Baies de chasse à la baleine. Ces grandes structures caverneuses sont utilisées pour découper les baleines harponnées. Leurs entrées sont très basses et difficiles à discerner depuis le niveau de l'eau. Pour quelqu'un qui ne connaît pas l'iceberg, il faut un jet de Perception Extrêmement Difficile (-30) pour remarquer ces petites baies. Le rebord en surplomb de la baie en forme de grotte est un camouflage standard et contribue à empêcher les grandes vagues et les ondes de tempête de s'engouffrer dans l'iceberg creusé. Même les personnes assises dans un bateau doivent se pencher en avant pour éviter la crête de glace. Les baleines qui sont remorquées dans la baie sont forcées de plonger sous l'eau pour éviter le rebord. Pour défendre la baie, un petit barrage de bois flotté et de glace est tiré en travers de l'entrée, ce qui décourage encore plus les attaquants en bateau. Ainsi, accrochés par l'estacade, les attaquants sont bombardés d'en haut par les défenseurs qui lancent de gros blocs de glace (dans certains cas, des blocs de glace de deux tonnes ont été positionnés de manière à pouvoir tomber sur les bateaux attaquants les plus proches).

Une baie de chasse à la baleine est une chambre longue et étroite dotée d'une grande et large rampe placée à un angle peu élevé, qui descend dans l'eau. Le merivene tractant la baleine morte accoste sur le côté, tandis que l'animal est tiré manuellement par une corde le long de la rampe jusqu'à une large plate-forme carrée de glace. C'est là qu'elle est

découpée en morceaux pour la viande, le lard, l'ivoire, la peau, etc. Les baies sont également utilisées par les pêcheurs et les chasseurs.

Bien qu'il puisse y avoir un certain nombre de salles de stockage autour de ces baies, chacune d'elles ne contient qu'une seule entrée dans l'iceberg. Cette entrée est très étroite, comme le passage au-delà, et contient un certain nombre d'angles et de virages sévères avant de se redresser. C'est la défense des Merimetsästäjät contre les Dragons. Ils savent qu'ils ne peuvent pas empêcher un Dragon de mer d'entrer dans la baie des baleines, mais ils peuvent l'empêcher de pénétrer dans l'iceberg proprement dit. Pendant que la bête tente de négocier les limites étroites du passage, les Merimetsästäjät ont l'opportunité de sceller le tunnel, voire même l'effondrer.

À certaines périodes précises, le Valaskalan Palvonta interdit l'accès à la baie à tous, sauf aux baleiniers (généralement au tout début du démembrement d'une baleine, lorsque les rituels d'accueil et de départ sont effectués pour apaiser son esprit). Cependant, comme il est rare qu'un rituel soit effectué dans toutes les baies simultanément, les autres Merimetsästäjät peuvent généralement trouver un endroit pour accoster et décharger la bête morte.

7. Chambres de stockage. Situées n'importe où dans l'iceberg, ces chambres sont approvisionnées en fonction des besoins (les armureries près de la citadelle contiennent des lances, des arcs et des flèches, tandis que celles près des baies de chasse à la baleine contiennent des cordes, des rames, des harpons et d'autres équipements nécessaires aux chasseurs).

Les salles sont ouvertes à tous, les magasins qui s'y trouvent étant la propriété commune. Cependant, cela ne signifie pas que les étrangers peuvent simplement entrer et se servir. L'équipement est destiné à l'usage des Merimetsästäjät, et les étrangers doivent faire du troc pour obtenir les articles.

8. Garde-manger. Les entrepôts de nourriture sont situés en hauteur dans l'iceberg, près des cuisines ou parmi les habitations familiales. Tous ceux qui ont contribué au remplissage des réserves alimentaires sont libres de les utiliser. En raison du froid, il n'y a quasiment pas d'insectes et la nourriture est très peu détériorée. Une montagne de gibier peut être stockée sans risque de s'abimer pendant les longs mois d'hiver. Les herbes et les légumes sont conservés dans des sachets en peau de phoque, des sacs ou des pots en terre cuite près de la cuisine, où ils peuvent être gardés au chaud. Cependant, malgré toute cette protection, les légumes et les baies brûlés par le gel sont courants, et les visiteurs doivent y prendre goût.

9. Logements des familles. Les chambres utilisées par les familles sont situées près du centre de l'iceberg. Elles se trouvent sous la ligne de flottaison, et si une fissure ou une brèche se produisait dans l'iceberg, les pertes en vies humaines seraient catastrophiques. L'entrée de chaque logement forme un court couloir en U, ce qui permet une certaine intimité. De nombreuses entrées sont également recouvertes de rideaux décoratifs en peau de phoque.

Ces rideaux servent à la fois à identifier le résident (soit par un totem, soit par un autre pictogramme) et à empêcher les courants d'air froid d'entrer. Les logements sont regroupés en heimo, les différentes familles étant regroupées en suut (ainsi, toutes les pièces d'un même niveau peuvent être occupées par l'heimo de l'oiseau de mer, subdivisé en suku du goéland à ailes noires et suku du faucon de mer, et ainsi de suite).

L'intérieur est meublé de tabourets en peau de phoque et en os de baleine, et de tapis de sol faits de fourrure et d'intestins de baleine assemblées. Les hamacs de baleine tirent parti des dimensions étroites de la chambre et sont suspendus d'un mur à l'autre lorsque la famille se retire. Les nattes et les hamacs ne touchent pas la glace.

Les logements familiaux sont éclairés par de petites lampes à huile de baleine, et souvent décorés de sculptures en os et en ivoire dans des niches le long des murs de glace. Les possessions de la famille sont éparpillées dans la pièce. Il y a toujours un certain nombre de fourrures, d'armes de chasse et de jouets d'enfants éparpillés. À l'arrière de chaque habitation se trouve une latrine appelée *virtsareikä,* un peu plus qu'un trou profond dans la glace. Il est de bon ton de recouvrir le trou d'une peau après chaque utilisation (ceci est en réalité fait pour éviter que quelqu'un fasse accidentellement tomber des objets dans le trou - les déchets eux-mêmes gèlent rapidement, perdant toute odeur désagréable).

10. Tombes temporaires. Au fond de l'iceberg, à l'extrémité de l'escalier central descendant, se trouvent les tombes temporaires. Ces jäävuoteet (La. "lits de glace", sing. jäävuode) ne sont guère plus qu'une grande chambre dans laquelle les guerriers tombés, les baleiniers noyés et toute autre personne décédée sont placés dans un sarcophage temporaire jusqu'à ce que la glace de la baie permette une inhumation appropriée dans un iceberg funéraire.

Les corps sont placés dans leurs cercueils entièrement vêtus, et le sarcophage est ensuite scellé par un couvercle de glace. Le couvercle est lourd et solide, et soigneusement sculpté à l'image du défunt. Au printemps, lorsque l'on peut procéder à un enterrement correct, le masque mortuaire sculpté et gelé est brisé et jeté à la mer.

Cela signifie la libération du tarmo de l'individu et sa dispersion dans Ympyrä, pour revenir sous la forme d'une autre partie de ce monde. Les corps sont placés dans leurs sarcophages gelés avec toutes les possessions qu'ils avaient sur eux au moment de leur mort. Par conséquent, des objets tels que des jetons en ivoire et des totems sont courants, ainsi que des couteaux runiques, des amulettes et des sachets d'herbes. Le vol des défunts est considéré comme un crime odieux par les Merimetsästäjät, et toute personne surprise à le faire est immédiatement mise à mort.

12.6.LA TOMBE DE MALGOLODH

Au-dessus de la Baie Jaillissante, dans la partie Sud du Pitkäyön Vuoret, se trouve la pierre de Malgolodh, petit-fils du roi Amlaith de l'Arthedain. La pierre est une dalle brute gravée d'un avertissement : *Moi, Malgolodh, fils du fils du roi Amlaith, j'interdis à quiconque de poursuivre ma quête. Je vais m'ensevelir dans les collines pour protéger les terres heureuses du Mal qui a dévoré mes compagnons.*

L'identité du Mal que Malgolodh a libéré semble être perdu, et ceux qui ont la curiosité et la force de le découvrir ne peuvent le faire qu'en localisant sa tombe perdue. Il ne reste aucune trace des équipes de recherche que le roi Amlaith a envoyées pour retrouver son petit-fils bien-aimé. En dehors du nom inscrit sur la pierre, les Ystävät Talven n'ont jamais entendu le nom de Malgolodh. Mais ceux qui sont familiers avec l'histoire de l'Arthedain peuvent glaner quelques indices sur son destin dans *Laulu Hullun Rautamiehen ja Hautajaistensa*, le Récit De L'homme de Fer Fou et de ses Funérailles. Ce poème est raconté à la fois par les Merimetsästäjät et les Jäämiehet, mais ils ne le considèrent guère plus qu'une fable pour enfants. Le poème ne dit pas quelle terreur avait le jeune homme, rapportant seulement qu'il fuyait vers le Nord une chose maléfique qui détruisait ses compagnons mais ne lui faisait pas de mal. Craignant d'apporter ce mal parmi son peuple, l'homme de fer s'est enfermé dans une grotte.

Et l'Homme de fer fou ne laissait personne s'approcher.
Il a fait un signe de la main pour dire au revoir ;
Il a fait ses adieux au monde du vent et du soleil ;
Il a fait ses adieux aux arbres et au ciel.

Je vais dans la Terre où mon Esprit est en sécurité ;
Je vais dans la terre pour mourir ;
Je vais là où la terreur ne peut être libérée ;
Je ne souhaite la mort d'aucun autre.

Et l'Homme de fer a rempli une tasse en bois.
Il a salué la mer et les montagnes ;
Il a salué le vent et le temps ;
Il a vidé sa tasse et a fait un signe de la main.

Je vais là où personne ne me trouvera ;
Je vais là où mon esprit peut trouver la paix ;
Je vais dans la Montagne de Pierre ;
Je me suis enterré vivant.

Comme tout vagabond du Sud l'apprend vite, "*l'Homme de fer*" est un terme utilisé par tous les Ystävät Talven pour désigner toute personne portant une armure métallique. Si les PJ connaissent bien la région ou posent suffisamment de questions, ils peuvent apprendre qu'il existe un sommet dans le Pitkäyön Vuoret nommé *Kivi Vuori* (La. "Montagne de pierre").

Une fois le Kivi Vuori localisé, les emplacements possibles de la tombe sont assez faciles à trouver. Bien qu'il s'agisse d'une flèche de granit rugueuse, sauvage et parsemée de rochers, seules ses pentes inférieures orientales contiennent des grottes. L'entrée de la grotte de Malgolodh est bloquée par une avalanche. A l'intérieur se trouvent les restes squelettiques du fier Dúnadan d'autrefois. Un anneau d'argent repose encore sur le majeur osseux de sa main droite. C'est le *Corma Varyaro*, l'artefact maudit qui a causé la mort de Malgolodh. Tous ceux qui le prennent subissent le même sort que lui (*pour une description des pouvoirs de l'anneau, voir chapitre 10*).

13.0 AVENTURES

Qu'ils soient étrangers ou natifs de cette région, les Terres Désolées du Nord invitent les aventuriers audacieux. Ici, dans cette région sauvage et accidentée de baies et d'icebergs, de montagnes et de toundras, on peut explorer des ruines anciennes, rendre visite à des peuples étranges et mystérieux, défier les forces de la nature ou combattre les puissances titanesques des ténèbres. Ce chapitre fournit un éventail de ces possibilités d'aventure.

13.1. LA RÉSERVE D'IVOIRE

La chasse à la baleine et au morse est à peu près la seule activité que les cultures étrangères de l'Eriador et des Terres Désolées du Nord ont en commun. Pourtant, même ces activités révèlent des motivations et des valeurs radicalement différentes entre les Hommes du Nord et du Sud. Pour les Ystävät Talven, la chasse est synonyme de survie (de la viande pour subvenir à leurs besoins et à ceux de leurs familles) et de maintien du tasapaino (l'équilibre de la Nature), mais pour les Dúnedain et les autres, les fanons de baleines et les défenses de morse sont des produits de luxe qui ornent leurs palais et leurs demeures, et enrichissent ceux qui se les procurent. Dans la plupart des cas, les Ystävät Talven et les habitants du Sud qui visitent leurs terres respectent ces différences mutuelles. Cependant, il arrive que le respect et la compréhension s'effondrent, laissant place à la cupidité et à la violence.

13.1.1. LE CONTE

Durant l'été de l'an T.A. 1408, juste avant l'assaut dévastateur du Roi-Sorcier contre les Dúnedain, qui allait sonner le glas du Cardolan, le roi Arveleg de l'Arthedain finança une ambitieuse expédition baleinière dans une tentative désespérée d'enrichir le trésor royal pour financer la guerre imminente. À cette fin, Amhir, un noble éminent de la cour, était capitaine d'un navire à destination de la Baie du Forochel. C'est là qu'Amhir entendit la rumeur de Sarchbel-i-Fannath, la légendaire Île du Cimetière des Baleines. Ignorant les mises en garde de son équipage cardolanien, selon lequel le site était gardé par de puissants esprits vengeurs, Amhir mit le cap sur cette île légendaire.

Fidèle à son roi, et ardemment convaincu que la noblesse de sa cause justifiait de briser tout tabou "païen", Amhir entreprit de piller les plages de l'île couvertes d'os. Les Merimetsästäjät qui y campaient s'opposèrent par la force à la profanation d'Amhir et furent massacrés. Devant cet acte odieux, même les propres guides Lumimiehet d'Amhir l'abandonnèrent, croyant que son navire et tous ceux qui y naviguaient étaient maudits. De plus en plus dédaigneux des divagations superstitieuses de ces "sauvages", Amhir quitta l'île avec colère, sa cale lestée de plus de 500 kilos d'os de baleine et de défense de morse.

Qu'il s'agisse de la malédiction ou d'un malheureux hasard, ni Amhir ni aucun membre de son équipage ne rentra au port avec son butin. Ils s'étaient attardés trop longtemps, et une tempête précoce fit échouer leur navire sur la côte du Lódalf, le piégeant dans son étau de glace. Amhir pensa passer l'hiver à bord avec la cargaison, mais son équipage cardolanien se mutina, tentant sa chance dans le périlleux voyage terrestre à travers la toundra gelée. Leur destin n'est pas raconté, mais aucun n'est jamais revenu sur les terres des vivants. Amhir, refusant d'abandonner sa précieuse cargaison, périt avec le navire, qui fut bloqué dans un canal permanent, encombré de glace, de l'un des nombreux cours d'eau de la toundra.

Le sort du navire d'Amhir n'est pas passé totalement inaperçu, car les Lumimiehet du village voisin d'Aamukuu ont découvert ses restes, enfouis et presque intacts sous une couche de glace. Les Lumimiehet, bien qu'ignorant l'origine du navire ou les actes de son capitaine, savaient qu'il transportait un grand trésor d'ivoire, et commencèrent à raconter des histoires sur la bêtise des gens du Sud, qui étaient prêts à mourir par avidité.

C'est ainsi que le souvenir de l'infortunée chasse à l'ivoire d'Amhir s'est transformé en récit de muistaja. Avec le temps, cependant, la rumeur de ce "bateau osseux" est parvenue aux oreilles de quelqu'un qui a vu à travers les embellissements mythiques de cette légende et a perçu le noyau de vérité qui se cachait derrière le conte. Il s'agissait de Grimabalth, l'un des Hommes des Rivières de la vallée du Lhûn qui avait souvent des relations avec les Lumimiehet d'Aamukuu. Pourtant, Grimabalth n'a pas tout de suite donné suite à son intuition, réalisant que, s'il avait raison quant à l'énorme quantité d'ivoire que le navire enterré contenait, il ne pourrait pas extraire la cargaison et la ramener seul à la civilisation. Il aurait besoin d'aide....

13.1.2. LES PNJS

S'il s'avère nécessaire, à tout moment de l'aventure, d'introduire un nouveau PJ, que ce soit en raison de la perte d'un personnage ou de l'arrivée de nouveaux joueurs dans le groupe, le MJ peut s'appuyer sur ces PNJ comme matériau de base. Des personnages potentiels peuvent être issus des Hommes du Fleuve, car ils sont robustes, pleins de ressources et habitués à vivre dans la nature. Les Lumimiehet d'Aamukuu sont une autre bonne source de personnages. Le village abrite de nombreux adultes et adolescents courageux qui seraient plus que désireux d'aller

vagabonder. Pour les personnages plus exotiques, le groupe de Morvran pourrait fournir des membres qui ne sont pas satisfaits de la vie de hors-la-loi et qui souhaitent passer à un mode de vie plus légal, voire moins dangereux.

WIDUHUND ET SIGISWULF

Widuhund et Sigiswulf sont des Hommes des Rivières typiques qui sillonnent les eaux du Nord du Lhûn. Ils semblent être des frères, mais ils ne sont en fait que des partenaires. Leur longue association leur a donné les mêmes habitudes, les mêmes manières et les mêmes modes d'expression. Ils sont rudes et rustiques, leur visage est comme une vieille écorce d'arbre, et ils utilisent un langage qui ferait rougir un Orque. Widuhund appelle toujours Sigiswulf par son diminutif "Siggy", tandis que Sigiswulf appelle toujours l'autre " le Boiteux " (ainsi nommé en raison du léger boitement de Widuhund, souvenir d'un genou brisé par la masse d'un Orque il y a longtemps). Cependant, ils désapprouvent sévèrement les étrangers qui les appellent par ces surnoms.

Ils sont tous deux d'excellents combattants et sont doués pour la chasse, le piégeage et les techniques de la vie sauvage. Bien qu'ils soient souvent grognons, grossiers et taciturnes, ils sont toujours ouverts à tout troc ou échange. Bien qu'ils n'apprécient pas particulièrement les pièces de monnaie (dont ils ont peu d'utilité dans la nature), ils sont pleinement conscients de leur valeur et ne les rejettent pas d'emblée. Dans tout échange ou troc avec les PJ, ils préfèrent de loin échanger des biens et/ou des services contre des biens et/ou des services de valeur égale (ou supérieure).

Dans leur existence fluviale, ces Hommes du Nord ont toujours besoin de couvertures, de bottes, de cordes, d'armes et d'armures. Ils troquent également des services de lanceurs de sorts. Les sorts les plus couramment utilisés sont ceux de la liste Connaissance des Objets, pour évaluer la valeur d'un article qu'ils ont trouvé ou échangé. D'autres sorts, notamment ceux qui guérissent les blessures, sont échangés en fonction des besoins. Les Hommes des Rivières, quant à eux, peuvent fournir aux voyageurs de la nourriture, un abri, des conseils et un transport en amont et en aval de la rivière. Ils possèdent également une mine d'informations sur la région environnante et peuvent informer les vagabonds de tout refuge ou danger à proximité. Toujours équipés de quatre canoës, ils en pagaient un et en remorquent un autre pour servir de fret pour les marchandises ou de barque pour les passagers.

Note au MJ *: Comme il est impossible de remorquer un canoë à travers les rapides, les Hommes des Rivières confrontés aux eaux vives abandonnent la rivière, portant leurs marchandises et leurs canoës. Dans ce cas, tout passager est censé porter son propre poids (et ses canoës).*

GRIMABALTH ET SIONNACH

Grimabalth et Sionnach sont inhabituels parmi les Hommes des Rivières car ils forment un couple. Alors que Grimabalth est grand et costaud -un vrai Homme des Rivières-, Sionnach est petite, et mince. Elle était autrefois une voleuse à Caras Celairnen et est en fait d'origine Daen. Il y a six hivers, Sionnach a été surprise en train de voler et a échappé de justesse à la mort. Grimabalth l'a trouvée errante, blessée et à bout de force, près des rives du Lhûn et l'a soignée. Sionnach a trouvé la vie libre et sauvage des Hommes des Rivières à son goût et vit en Grimabalth une âme sœur. Les deux sont inséparables depuis lors.

Le couple voyage dans deux canoës, montant dans l'un et utilisant l'autre pour le fret ou les passagers. Ils voyagent sur le Lhûn et le Baranduin, parcourant de nombreuses régions et faisant de bonnes affaires avec les Lumimiehet d'Aamukuu. Grimabalth parle couramment le Labba (rang 3) et le westron (rang 4). Sionnach, moins familière, apprend encore la langue labbique (rang 2), mais elle parle couramment le westron (rang 4) et son Dunael natal (rang 5). Ces deux-là sont donc d'excellents guides pour tout groupe se dirigeant vers le Nord, et pourraient servir d'intermédiaires entre les PJ et les Lumimiehet. Ils sont également au courant de l'existence du trésor d'ivoire près d'Aamukuu.

Bien qu'il soit toujours un voleur dans l'âme, Sionnach vit selon le code des Hommes des Rivières qui consiste à tenir sa parole. Cependant, comme d'autres Hommes des Rivières le disent avec taquinerie à Grimabalth, "Sa parole est rarement donnée, ou bien seulement à un prix élevé ". Des deux, Sionnach est de loin la plus dangereuse, étant habile à

Grimabalth et Sionnach

Yhdeksän Taivasta

la fois à l'arc long, aux armes de jet (surtout les couteaux) et à l'épée. Plus d'un groupe de ruffians a regretté son erreur en écartant d'emblée la petite beauté aux yeux sombres et en concentrant son attaque sur Grimabalth. Le couple est pleinement conscient de cette incongruité et l'exploite dans tous les combats.

YHDEKSÄN TAIVASTA

Yhdeksän Taivasta (La. "Neuf Cieux") est un vieil homme de confiance du village Aamukuu. Maître pisteur, Yhdeksän Taivasta emmène toujours plusieurs jeunes avec lui pour leur enseigner les techniques de chasse et leur transmettre les secrets de la nature. Les adolescents du village se bousculent à sa porte pour avoir l'opportunité de se joindre à ces parties de chasse. Si les PJ manquent de compétences en matière de survie par temps froid, Yhdeksän Taivasta est une excellente source d'entraînement et de connaissances.

Dans sa jeunesse, Yhdeksän Taivasta a beaucoup voyagé et, ayant arpenté des terres aussi loin à l'Est et au Sud qu'Angmar et que l'Arthedain, il est plus familier avec les peuples étrangers et leurs coutumes que les autres Lumimiehet. Il a également commercé avec les Hommes des Rivières dans la ville Lumimies de Mulkan Kaupunki. Bien qu'il n'ait jamais commercé personnellement avec Grimabalth et Sionnach, il les reconnaît comme étant du peuple des Hommes des Rivières s'ils sont avec le groupe. Cela peut être un avantage pour les PJ, car Yhdeksän Taivasta a toujours eu de bonnes relations avec les Hommes des Rivières et les considère comme des amis. En plus de sa langue maternelle, Yhdeksän Taivasta parle le westron (rang 2).

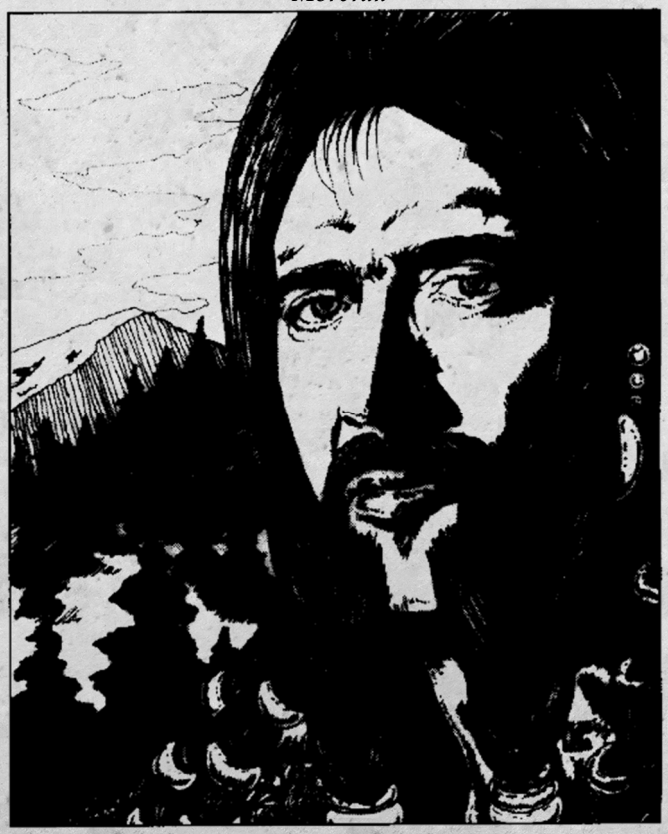
Yhdeksän Taivasta est petit et trapu, même pour un Lumimies, mesurant à peine 1,5 m et pesant 80 kg. Ses longs cheveux blonds sont fins et dégarnis et ses yeux perçants sont d'un bleu si pâle qu'ils en sont presque gris. Yhdeksän Taivasta est un maître du jeu "Regard-Fixe" où l'adversaire doit éviter de cligner des yeux en premier. À l'âge de 49 ans, il est considéré comme vieux selon les normes des Lumimiehet, mais il est toujours vigoureux et fort. Dans n'importe quel combat, que ce soit contre un animal ou un adversaire armé, Yhdeksän Taivasta est aussi calme et intrépide que n'importe quel chevalier du Sud éprouvé au combat.

MORVRAN

Morvran est un chef de bande qui commence à manquer de villages à voler et à piller. Au départ, l'Homme des Collines a fait des raids dans sa patrie, le Rhudaur, depuis l'Eregion. Ses exploits ont attiré l'ire des autorités locales, ce qui l'a conduit, lui et sa bande, à aller dans le Nord du Cardolan et, de là, plus à l'Ouest, en Arthedain. Une attaque malavisée contre Sarn Ford a mis sa bande en pièces, et Morvran, fuyant avec les restes de son groupe vers l'Ouest, s'est finalement retrouvé à errer dans la vallée du Lhûn. Après tant de pertes et après avoir été chassés d'un côté à l'autre de l'Eriador, ses partisans sont en colère et se mutinent de temps en temps.

Petit, trapu, beau et charismatique, c'est le style décontracté de Morvran et ses prouesses martiales qui empêchent ses hommes de se retourner contre lui. Il les laisse râler et marmonner autant qu'ils le veulent, mais s'ils lèvent l'épée contre lui ou contre un autre, ils font face à une justice rapide et impitoyable de la main de Morvran. Se considérant comme ni gentil ni cruel par nature, Morvran adopte l'un ou l'autre de ces comportements selon les circonstances.

Morvran



Chassé des terres prospères de l'Est, Morvran est à la recherche d'un dernier raid lucratif pour payer ses hommes rebelles et se retirer de la vie active, dans le confort. La rumeur d'un trésor d'ivoire le long de la rivière est parvenue à ses oreilles il y a deux semaines, et il a donc une longueur d'avance sur les PJ. Cependant, Morvran et ses hommes n'ont pas réussi à se mettre d'accord avec les Hommes des Rivières. Bien qu'ils n'en soient jamais venus aux mains, les deux groupes ne se sont pas quittés en amis.

La bande de Morvran est un mélange hétéroclite d'Hommes des Collines du Rhudaur, de voleurs et de vagabonds du Cardolan, et de parias de l'Arthedain. Ces 20 hommes se disputent souvent entre eux, et les bagarres sont fréquentes. Cependant, lorsque le danger menace, ou que des proies et des trésors sont en vue, ils resserrent les rangs, oubliant leurs querelles. Individuellement, ils sont lâches et indignes de confiance, mais, bien qu'ils ne soient ni courageux ni disciplinés, le fait de savoir que la potence les attend s'ils perdent une bataille les soude en une force de combat cohérente.

Tous sont bien armés, armurés et sont à cheval. Ils voyagent avec des chevaux de rechange et des bêtes de somme, et sont toujours à l'affût de montures supplémentaires. Malgré tous leurs défauts, les bandits ne sont pas des Orques. Bien qu'ils soient prêts à voler n'importe quoi à n'importe qui et à tuer quiconque se défend, ils ne tuent jamais sans raison ni par plaisir. Une fois qu'ils ont pris ce qu'ils veulent, les bandits laissent leurs victimes se débrouiller seules (bien que, comme cela a été souligné lors du procès de l'un des bandits capturés et plus tard pendus à Sarn Ford, "*Laisser un homme dans la nature, dépouillé de son cheval, de ses armes et de son armure, revient à le tuer*").

LES LUMIMIEHET DE AAMUKUU

Il y a environ une centaine de personnes à Aamukuu, en comptant les enfants et les nourrissons. Ils se méfient des étrangers et restent distants et vigilants jusqu'à ce que la glace sociale soit brisée. Cependant, si des PJ Nains, Elfes ou hobbits font partie d'un groupe, la curiosité des villageois peut vaincre leur réticence naturelle. Si les PJ ne font pas de gaffes sociales graves (comme refuser de partager leur propre nourriture ou refuser de manger ce que leur offre les Lumimiehet), les relations amicales avec les villageois devraient se réchauffer rapidement. Les villageois attendent de leurs visiteurs qu'ils respectent les règles et coutumes des Lumimiehet. Le non-respect de ces règles peut entraîner l'expulsion du village voire le bannissement.

Plusieurs villageois peuvent être utilisés comme source d'amusement ou de danger par le MJ. Une femme actuellement célibataire nommée Pieni Kukka (La. "Petite Fleur"), qui pèse bien plus de 150 kg, peut s'intéresser à l'un des PJ comme futur époux possible. Pendant ce temps, Rautakäsi (La. "Main de fer"), qui a ses propres vues sur Pieni Kukka, regarde d'un air désapprobateur.

Cette situation peut s'avérer délicate, car les PJ tentent de se dégager de l'intrigue romantique sans blesser qui que ce soit ni s'impliquer dans une vendetta.

13.1.3. LE CADRE

LE BOUCLIER ET LA BANNIÈRE

Les PJ entendent d'abord la rumeur d'un magot d'ivoire dans la salle commune du Bouclier et de la Bannière, une auberge dirigée par un homme du Nord nommé Rumawerdu. Bien qu'il ne soit pas particulièrement intelligent, Rumawerdu n'est pas non plus stupide. Il connaît un grand nombre de contes, de blagues et de chansons, mais ayant hérité de l'auberge de son père, il n'a jamais voyagé et est enclin à croire la plupart des contes qui proviennent de lieux lointains ou qui parlent de ces lieux ("lointains" étant tout endroit situé à plus de 150 kilomètres de l'auberge). Il est également susceptible de croire tout conte concernant des races étranges telles que les Nains, les Elfes, les Hobbits ou les Lossoth.

Les personnes qui fréquentent le Bouclier et la Bannière sont principalement les agriculteurs, les bergers et les commerçants de la région. Ces personnes sont amicales, ouvertes, bourrues et modestes. Ils sont susceptibles d'être bien plus concernés par les ragots locaux que par les événements lointains. Ils sont incapables de développer ou d'éclairer les PJ sur la véracité ou la fausseté de toute rumeur concernant tout ce qui se trouve en dehors d'un rayon de 10 kilomètres. Il y a également un bon nombre de voyageurs, dont quelques Nains, dont les affaires les amènent à faire des allers-retours entre les Montagnes Bleues et l'Arthedain ou le Cardolan.

LE FLEUVE LHÛN

Après avoir quitté le Bouclier et la Bannière, les PJ doivent voyager vers le Nord, soit en remontant la large et puissante rivière Lhûn en bateau, soit en longeant ses rives à cheval ou à pied. L'aventure suppose que les PJ ont commencé plus au Sud que Rocher-Rond. Si le MJ souhaite accélérer les choses, les PJ peuvent entrer immédiatement en contact avec Widuhund et Sigiswulf sur les rives du Lhûn et partir de là. Cependant, si le MJ préfère laisser les PJ tester leur propre courage sur la rivière, ils peuvent acheter ou échanger des chevaux et des mules contre de petits bateaux à de nombreux endroits, et remonter la rivière à la rame ou à la perche. Pour cela, il faut qu'au moins une partie du groupe sache manier un bateau.

Le Lhûn devient progressivement plus rude et plus sauvage au fur et à mesure que les PJ voyagent vers le Nord. Des bancs de sable, des courants indisciplinés, du bois qui flotte et des hauts-fonds rocheux sont tous présents sur le Lhûn. Le MJ devra exiger 5 jets de Navigation par jour de voyage - un pour l'embarquement et la mise à l'eau, 3 jets pendant le voyage de la journée (matin, midi et soir), et 1 jet pour le débarquement et la descente. La difficulté du jet est laissée à la discrétion du MJ, et dépend de la nature exacte du danger (le cas échéant).

Si le groupe remonte les rives du Lhûn, cela prend deux fois plus de temps que de voyager en bateau, mais les dangers de la rivière sont évités. Le temps supplémentaire n'est pas

tant dû à la vitesse des bateaux qu'au fait que les personnes à pied doivent faire de longs détours pour éviter les tourbières, les fourrés infranchissables et autres obstacles. Les détours les plus longs sont dus à la recherche d'un endroit pour traverser à gué les nombreux petits affluents du Lhûn. Les ponts étant inexistants, ces cours d'eau profonds et rapides sont très difficiles à traverser. En tant que tels, les gués sont utilisés par les prédateurs et les proies, et un jet sur la Table de Rencontres doit être effectué à chaque traversée de cours d'eau en plus des jets de Rencontres normaux. Quel que soit le terrain environnant, les gués ou les traversées sont toujours traités comme un terrain Très Facile (+20) pour le jet de Rencontres (*voir la table de rencontre TR-10 dans JRTM*). Le MJ peut rendre ce voyage vers le Nord aussi mouvementé qu'il le souhaite (que ce soit en bateau ou par voie terrestre).

ROCHER-ROND

Le Rocher-Rond est un point de repère pratique pour tous ceux qui voyagent sur le Lhûn, car il dépasse carrément du milieu de la rivière. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un énorme rocher rendu lisse et arrondi par la rivière à son confluent avec un gros affluent du Talath Muil. Il s'agit d'un village typique d'Homme des Rivières, avec des appentis qui s'étendent le long de la rivière jusqu'à la colline et une tour de guet au sommet. Pour les inexpérimentés ou ceux qui n'ont pas l'habitude de la guerre, le village n'apparaît que comme un éparpillement irrégulier et aléatoire d'habitations ; pourtant, le village a été construit en pensant à sa défense. Les appentis sont construits de manière à former une série de murs de protection autour de l'ensemble du campement, avec un anneau intérieur d'habitations au centre du village.

AAMUKUU

Le village d'Aamukuu (La. "Lune du matin") est un regroupement de 25 huttes très dispersées. Contrairement à de nombreux villages Lumimiehet, Aamukuu est un lieu d'habitation permanent, ses huttes étant construites en terre et en bois. Le village tire son nom de son emplacement à l'Ouest de deux collines basses. De presque n'importe quel point du village, il est possible de voir la dernière lune d'automne et le soleil se lever entre les deux collines. Tout Nain à longue barbe peut ravir et étonner les villageois en expliquant aux Lumimiehet que le nom de leur village est lié au Jour de Durin, le nouvel an Nain. Pendant un mois après les avoir rencontrés, le PJ Nain reçoit un bonus de +20 à tous les jets d'Influence impliquant les villageois d'Aamukuu.

LE BATEAU OSSEUX

Le navire d'Amhir a eu la malchance d'être frappé par un puissant coup de vent hivernal précoce et de remonter un large cours d'eau peu profond au point culminant d'une marée inhabituellement haute. La même tempête qui a fait échouer le navire a également obstrué le cours d'eau avec tant de débris et d'encombrements que la petite rivière a modifié son cours pour contourner les obstructions. Lorsque la tempête est passée, l'équipage s'est retrouvé dans un canal sec à une certaine distance de la baie. Le froid hivernal a gelé le navire sur la rive, et ceux qui ont tenté de le remorquer ou de le traîner de force jusqu'à la baie n'ont pu prendre pied sur le sol glacé. Le navire est donc resté en "cale sèche" pendant des siècles, penchant légèrement à bâbord, gelé et préservé par la glace et la neige.

13.1.4. LA TÂCHE

Le but de cette aventure est de présenter aux aventuriers les Terres Désolées du Nord - ses trésors, ses périls et les modes de vie de ses habitants. Si l'objectif matériel est assez simple (retrouver le trésor d'ivoire perdu d'Amhir), les PJ découvrent rapidement qu'il faut plus que de simples prouesses martiales pour surmonter les obstacles qui les attendent. Par-dessus tout, ils apprennent qu'il faut s'adapter aux coutumes des Lossoth et que pour atteindre leur objectif, ils doivent respecter les règles culturelles de leurs hôtes.

Le scénario est conçu pour les aventuriers qui débutent en Arthedain ou dans la vallée du Lhûn, mais peut également être utilisé par un groupe de Hobbits aventuriers de la Comté ou de Nains des Montagnes Bleues. Les PJ devraient représenter un bon mélange de professions, mais comme l'aventure implique l'apprentissage d'une culture étrange et exotique, avoir un personnage Ystävä Talven (et surtout Lumimies) dans le groupe gâcherait une grande partie du plaisir. Le niveau moyen des PJ qui commencent l'aventure devrait se situer entre le 4ème et le 6ème niveau pour un grand groupe, et quelques niveaux de plus pour un petit groupe (le total des niveaux combinés devrait s'élever à environ 26).

L'intrigue consiste en une série de petits épisodes reliés entre eux. Si le MJ souhaite supprimer ou ajouter des épisodes, il est important que l'histoire globale forme toujours un ensemble complet, cohérent et logique. Comme l'aventure commence au Sud du Forodwaith, le MJ pourra trouver dans *MERP Arnor: The Land* des informations pour étoffer la myriade de détails concernant le Nord de l'Eriador. Que ce soit dans le cadre d'une campagne plus large ou d'un voyage unique dans le Nord, le but de cette aventure est d'établir des relations amicales avec les Hommes des Rivières et les Lumimiehet, ouvrant ainsi la voie à d'autres aventures dans les Terres Désolées du Nord.

DÉMARRAGE

Le MJ peut commencer l'aventure à n'importe quel endroit approprié dans la zone donnée, en paraphrasant les informations suivantes, ou bien en jouant le rôle.

Les rumeurs, les commérages et les contes dont régulièrement narrés dans les boutiques, les auberges et les tavernes des villages frontaliers du Nord de l'Arthedain et de la vallée du Lhûn. Les histoires sont particulièrement nombreuses en hiver. Les journées inactives et apparemment sans fin passées à l'intérieur donnent lieu à des récits et des histoires embellis avec imagination et brodés de façon extravagante. Dans certains cas, ces histoires

contiennent un petit grain de vérité, mais celui-ci est souvent si profondément enfoui sous une avalanche de balivernes qu'il est pratiquement impossible de distinguer la réalité de la fiction.

Une rumeur s'est répandue le long de la frontière arthadain, l'histoire d'un radeau funéraire Lossothren chargé de trésors et envoyé sur le Lhûn. Différentes versions de cette histoire peuvent être trouvées dans les villages de l'Ouest de l'Eriador, aussi loin au Sud que la ville refuge de Caras Celairnen, et aussi loin à l'Est que les Champs-Verts dans le Nord de la Comté. En fait, ce conte particulier révèle une ignorance totale des Lumimiehet et de leurs coutumes (il fournit cependant le fil conducteur nécessaire pour accrocher les PJ dans l'aventure).

Les PJ se reposent tranquillement dans la salle commune d'une vieille auberge confortable appelée le Bouclier et la Bannière. L'aubergiste Rumawerdu et un groupe hétéroclite de vagabonds partagent une bouteille de vin et échangent des histoires de voyageurs. Leur conversation meurt à petit feu sous l'effet de la chaleur du feu et de la somnolence induite par le vin. Finalement, un Nain des Montagnes Bleues étire ses jambes courtes et robustes et baille bruyamment en demandant à l'aubergiste : "Dis-moi, Rumawerdu, qu'est devenu ce radeau de trésors dont tu me parlais la dernière fois que je suis venu ici ?". A ce moment, de nombreuses voix s'élèvent : "Un radeau au trésor ?" Rumawerdu se frotte le menton mal rasé et regarde fixement le feu pendant un moment. Puis, à voix basse, comme un enfant qui raconte des histoires de fantômes au coin du feu, il commence :

"Biiiieeeen, je vais vous le dire. Comme certains ici ne connaissent pas cette histoire, je vais commencer par le début. Maintenant, attention, je ne raconte que ce que j'ai entendu et non ce que j'ai vu ; mais je n'ai aucune raison de penser que ceux qui m'ont raconté mentiraient sur de telles choses.

"Quoi qu'il en soit, au début du printemps dernier, trois Hommes des Rivières remontaient le Lhûn à l'Ouest d'ici, lorsque, tel un cheval emballé, un radeau de bois aussi grand qu'une maison est apparu ! Les pauvres hommes de la rivière ont dû se diriger vers la rive ou se faire écraser ! Ils criaient et hurlaient et lançaient des malédictions sur le radeau. Mais quand le radeau est arrivé à leur hauteur, ils ont vu qu'il n'y avait personne à bord, que du désordre et de la pagaille.

"Les Hommes des Rivières n'ont pas été lents à comprendre ! Ils ont pris en chasse le radeau et l'ont abordé. Ils ont lutté, poussé et ramé, pour amener le radeau sur la rive. Ils l'ont attaché et ont jeté un coup d'œil à ce qu'il y avait.

" Biiiieeeen, qu'est-ce que tu crois qu'il y avait ? Là, au centre du radeau, il y avait le corps d'un homme ! Tout étalé, les cheveux tressés et enveloppé dans une cape doublée de fourrure, comme un roi... Les Hommes des Rivières s'étaient procuré une barge funéraire ! Et tout autour de lui, il y avait les trésors de sa maison. Autour de sa taille, il y avait une grosse ceinture en or, et il portait un puissant couteau enchanté qui pouvait tuer juste en vous touchant ! Les Hommes des Rivières ont dit qu'il devait y avoir 500 kilos d'ivoire sur la barge. Certains étaient joliment sculptés et façonnés, d'autres étaient simplement bruts et entassés dans un coin.

"Les Hommes des Rivières ont dit que ce devait être le radeau funéraire d'un des rois Lossoth (les Lossoth sont les peuples qui vivent dans le lointain Nord où il y a de la glace et de la neige toute l'année, j'ai entendu dire. J'ai entendu des contes sur eux et leurs coutumes. C'est un peuple étrange, c'est sûr, mais je n'en ai jamais vu un seul).

"De toute façon, les Hommes des Rivières ont dit : 'A quoi bon gaspiller tout cet ivoire ? Les gens du Nord ont honoré leur roi et l'ont envoyé en aval avec lui. Qu'est-ce qu'ils en ont à faire de ce qui lui arrive ?' Il leur a fallu deux jours entiers pour décharger le bateau et enlever tous les trésors. Quand ils ont eu fini, ils ont guidé le radeau dans la rivière et l'ont remis à la dérive. Les Hommes des Rivières n'étaient pas méchants ou irrespectueux, ils ne voulaient pas empêcher le vieux roi d'aller à son dernier repos. Et, quand la providence fait apparaître un tel trésor devant vous, vous devez le saisir à deux mains, quoi qu'il arrive !"

"Alors, où se trouve tout cet ivoire et ce trésor ? Biiiieeeen, j'ai entendu deux histoires à ce sujet, mais je ne peux pas vous dire laquelle est vraie. Peut-être qu'aucune n'est vraie ou peut-être que les deux sont un peu vraies, si vous voyez ce que je veux dire. Le premier homme qui m'a raconté l'histoire a dit que les Hommes des Rivières avaient caché l'ivoire quelque part dans la forêt le long du Lhûn. Ils ne voulaient pas le vendre en une seule fois ni le garder au même endroit, car cela aurait attiré les voleurs et les bandits. Ils allaient attendre leur heure et le distribuer au compte-gouttes, selon leurs besoins pour vivre confortablement.

"C'est ainsi que j'ai entendu l'histoire la première fois, mais un autre homme est arrivé et l'a racontée différemment. Il a dit que les Hommes des Rivières avaient bien caché l'ivoire dans la forêt, mais qu'ils étaient retournés dans le Sud pour chercher d'autres membres de leur peuple pour les aider avec le trésor. Ils n'ont jamais dit aux autres où il se trouvait exactement, et sur le chemin du retour vers le Nord, ils ont été attaqués par une bande d'Orques. Et quand le combat s'est terminé, vous savez quoi ? Les trois personnes qui savaient où était le trésor étaient pleines de flèches d'Orques et mortes de froid ! Les autres Hommes des Rivières ont cherché partout le long des rives, mais ils n'ont rien trouvé.

"Le type qui m'a raconté cette histoire m'a dit qu'il pensait que le trésor du roi était probablement maudit et qu'il ne serait jamais retrouvé ; ou, s'il l'était, la personne qui le trouverait ferait mieux de garder les yeux ouverts ! Mais à mon avis, de toute façon, il y a une fortune en ivoire quelque part dans la forêt du Nord qui n'attend que d'être trouvée. Car je sais pertinemment qu'aucun radeau rempli de trésor n'est passé par mon auberge !"

Une vague de rires éclate à la blague de Rumawerdu, suivie d'un bourdonnement d'excitation émerveillée : "*Imaginez ! Trouver tous ces trésors ! Et il est là, dehors, à attendre d'être trouvé.*" Ces déclarations et d'autres similaires passent et repassent parmi les auditeurs, mais le Nain s'étire et bâille bruyamment une fois de plus avant de dire : "*Ce serait bien, mais ce serait bien aussi de se faire pousser des ailes et de voler vers la lune !*" Sur ce, il vide sa coupe de vin et souhaite un chaleureux "*Bon lendemain et un meilleur après*" à tous ceux qui se trouvent dans la salle commune et va se coucher. Rumawerdu se lève et commence, sans grand enthousiasme, à essuyer les tables et à ranger les chopes et les tasses, tandis que le reste de ses auditeurs se dirigent vers leurs chambres.

Après avoir entendu un tel récit, tout aventurier digne de

ce nom devrait être plus que désireux de se rendre au Nord pour vérifier l'histoire du trésor. Si les PJ ont besoin de plus d'encouragement, un PNJ peut mentionner le fait qu'un bijoutier de Tharbad paie une prime élevée pour de l'ivoire ; un autre peut faire remarquer que "*si ces Hommes des Neiges peuvent gaspiller autant de trésor pour des funérailles, imaginez combien il doit y en avoir plus au Nord*".

Le matin, beaucoup de voyageurs ont déjà pris leur petit-déjeuner et sont partis. Si les PJ demandent si d'autres personnes ont entendu l'histoire du radeau au trésor, deux ou trois admettent l'avoir entendu (certains disent que seule une petite quantité d'ivoire a été trouvée, d'autres affirment qu'il s'agissait d'une grande quantité d'argent, pas d'or ou d'ivoire). S'il est interrogé plus avant, Rumawerdu n'en sait pas plus que ce qu'il a dit la nuit précédente. Si on lui demande s'il serait intéressé par la chasse au trésor, Rumawerdu est très clair sur sa position : "*Quoi ? Je vais me balader à la recherche du trésor maudit d'un roi mort ! Non merci ! J'ai une affaire à gérer.*"

AIDES

À moins que le MJ ne prévoie pas d'autres moyens pour que les PJ aient vent du magot d'ivoire, leur succès dépend de leur rencontre avec les Hommes des Rivières dont Rumawerdu a parlé et de l'impression qu'ils leur font. À partir de leur rencontre avec Grimabalth, le plus grand atout des PJ est leur intégrité personnelle et leur volonté de respecter les coutumes des Lumimiehet. Les PJ habitués à résoudre les conflits par le sang peuvent être capables de vaincre la bande de Morvran par la force ou la ruse, mais cela ne suffit pas à persuader le Lossoth de leur révéler l'emplacement de l'ivoire - en fait, cela peut avoir l'effet inverse.

OBSTACLES

Les Lumimiehet sont, en fait, trop heureux de montrer l'épave du "bateau osseux" d'Amhir aux curieux qui restent courtois. Le véritable obstacle consiste à ramener leur butin à la civilisation, les principaux antagonistes des PJ étant la logistique de la situation et l'intention de Morvran de les dépouiller de leur prise par tous les moyens possibles. Si les PJ informaient le roi arthadan de leur découverte, ils élimineraient le problème logistique, mais pourraient avoir moins d'espoir en termes de profits. D'un autre côté, ce qu'ils perdent en récompense monétaire pourrait être compensé par l'honneur social et le prestige parmi le peuple de l'Arthedain. En ce qui concerne Morvran, il faudra soit le déjouer, soit l'affronter à la fin.

RÉSULTATS

Malheureusement pour les PJ, le succès même de leur aventure peut avoir un effet négatif sur le prix qu'ils reçoivent pour leur butin, car une telle quantité d'ivoire surchargerait littéralement le marché. Si les PJ retournent en Arthedain avec l'ivoire, le roi exigera un cinquième du magot récupéré, puisqu'il provient d'une expédition financée par la maison royale. Si les PJ tentent de s'enrichir sans céder au roi ce qui lui revient de droit, ils le feront au prix de faire du plus puissant seigneur de l'Eriador leur ennemi. Après avoir donné aux Hommes des Rivières et au roi leurs parts respectives du butin (et un prix quelque peu réduit, en raison de la quantité d'ivoire impliquée), les PJ devraient finalement recevoir environ 50% de la valeur de ce qu'ils ont initialement récupéré du navire d'Amhir.

Le MJ devrait attribuer des points d'expérience en fonction de la façon dont les PJ se comportent parmi les Hommes des Rivières et de la façon dont ils sont capables d'interagir avec les Lumimiehet. De même, si les PJ s'entêtent ou se font des ennemis de ces peuples, ils ne devraient recevoir aucun point. Si les PJ décident d'empêcher Morvran de sévir chez les Lumimiehet avant que Grimabalth ne le leur demande, ils recevront 5 000 xp supplémentaires. Un bonus spécial de 2 000 xp devrait être accordé au PJ chanteur lors du duel de chants. Toute adaptation réussie aux différences culturelles devrait également être reconnue. S'ils sont capables de retourner à la civilisation avec 60% de l'ivoire qu'ils ont récupéré, le MJ devrait accorder un bonus supplémentaire de 5 000 xp à chaque PJ.

13.1.3. RENCONTRES

Pour localiser le magot d'ivoire, les PJ doivent d'abord trouver les Hommes des Rivières de Rocher-Rond qui auraient croisé le radeau funéraire. La première rencontre ("*En amont de la rivière*") est une rencontre aléatoire avec quelques Hommes des Rivières qui connaissent Grimabalth. Elle donne aux PJ une occasion d'être en relation avec les Hommes des Rivières et ainsi les rendre communicatifs. Lors de la deuxième rencontre ("*Rocher-Rond*"), les PJ sont présentés à Grimabalth, qui les considère comme des alliés potentiels dans son projet de récupérer le trésor. Le prochain arrêt est le village Lumimies dont le tietäjä, Yhdeksän Taivasta, connaît le site du vaisseau enterré d'Amhir ("*Arrivée à Aamukuu*"). Les tentatives des PJ pour obtenir cette information sont interrompues par leurs concurrents chasseurs d'ivoire ("*L'arrivée de Morvran*"), et la tension monte jusqu'à un affrontement à la manière des Lossoth ("*Le duel de chants*"). Une fois Morvran temporairement écarté, Yhdeksän Taivasta conduit les PJ vers le magot ("*Le bateau osseux*"), les laissant avec le plus grand défi : comment ramener le butin à la civilisation…

EN AMONT DE LA RIVIÈRE

Alors que les PJ se dirigent vers le Nord, ils entendent de nombreux aboiements et hurlements provenant d'un bois épais sur la rive du fleuve devant eux. Un jet de Perception de Routine (+30) révèle que les aboiements et les grognements sont ceux d'une meute de chiens.

Alors même que vous vous demandez ce qu'une meute de chiens sauvages a coincé dans le bouquet d'arbres, vous entendez une voix forte crier. "Allez-y, bande de bâtards !" Un chœur d'aboiements et de jappements de colère répond à ce cri. Puis la voix hurle à

nouveau, apparemment aux chiens. "Vous pouvez aboyer et grogner jusqu'à ce que la rivière s'assèche, espèce de bâtards, mais je resterai dans cet arbre jusqu'à ce que je meure avant d'être votre souper."

Il y a plus de grognements et d'aboiements, mais une autre voix d'homme s'élève soudainement. "Ha ! Ils auraient du mal à avaler ta vieille carcasse de rat de rivière, Siggy !" A ce moment-là, vous entendez le rire amer de deux hommes, suivi par de nouveaux grognements et jappements des chiens. Puis il y a un brouhaha soudain, comme si les chiens avaient atteint leur proie et la déchiraient, mais la première voix crie : "Bon sang, Le Boiteux ! Les vauriens ont trouvé nos paquets de nourriture."

Si les PJ décident d'aider les hommes, ils trouvent 14 chiens de taille moyenne à grande qui serpentent dans le camp des deux Hommes des Rivières. Trois des chiens sauvages font les cent pas sous un grand arbre à une centaine de mètres du rivage, tandis que deux autres sont assis et regardent un autre arbre vingt mètres plus loin. Les Hommes des Rivières s'accrochent aux branches. Sur la rive, quatre canoës reposent, soigneusement sortis de l'eau, et autour d'eux, les chiens restants reniflent, aboient et se battent pour des sacs de nourriture. Plusieurs d'entre eux secouent, déchirent et arrachent joyeusement les sacs de cuir et de tissu, envoyant du pain de mie, de la viande séchée et diverses autres denrées sur eux-mêmes et leurs compagnons, tandis que le reste de la meute s'empare de la nourriture et se bat pour les morceaux.

Les tactiques de chasse et de combat des meutes de chiens sont simples : elles utilisent leur nombre et leur vitesse pour encercler et abattre leurs proies. À moins d'être très affamés, ils n'attaquent pas les Nains, les Hobbits ou les Hommes (ils n'attaquent pas les Elfes, quels qu'ils soient, à moins qu'ils ne soient rendus fous par la maladie ou la magie) ; mais, comme ils sont souvent très affamés, de telles attaques ne sont pas inhabituelles. Les chiens s'attaquent invariablement aux jambes de leurs adversaires dans l'espoir de faire tomber la victime, afin que le reste de la meute puisse s'approcher et mordre la proie. Si la meute est confrontée à une menace sérieuse ou à une force apparemment supérieure, elle fait preuve de bravade en grognant, mais bat en retraite plutôt que de se battre. Cependant, des chiens isolés ou de petits groupes séparés de la meute principale peuvent se battre jusqu'à la mort s'ils sont bloqués dans un combat ou acculés.

En raison de ses aboiements et de ses grognements, la meute peut ne pas entendre l'approche des PJ. Si elle est attaquée, la meute se disperse immédiatement dans les bois, mais se regroupe non loin de la lisière du camp. Les chiens blessés (ceux qui ont reçu plus de 5 points de coups) courent en glapissant dans la forêt et ne se regroupent pas avec les autres. C'est également à ce moment que Widuhund et Sigiswulf descendent de leurs perchoirs respectifs dans les arbres. Alors que la meute s'agite et aboie, elle reprend courage à la lisière du camp. Si la meute a un avantage de deux contre un ou plus, elle attaque. Dans le cas contraire, les chiens cessent rapidement leurs manœuvres et s'enfoncent dans la forêt. S'ils ont des difficultés à vaincre les chiens, les PJ peuvent se réfugier dans les arbres comme l'ont fait les deux hommes de la rivière. Si tel est le cas, peu après le coucher du soleil, les chiens s'ennuient et ont faim, et s'en vont à la recherche de proies plus faciles.

S'ils sont sauvés, Widuhund et Sigiswulf accueillent les PJ dans leur camp et les maudissent d'être arrivés trop tard pour sauver les sacs de nourriture. Si les PJ demandent carrément si les Hommes des Rivières savent quelque chose à propos de la rumeur du trésor d'ivoire, les deux hommes éclatent de rire. Puis, alors qu'ils semblent sur le point de s'arrêter de rire, ils se regardent l'un l'autre et recommencent à s'esclaffer et à bafouiller. Il faut un certain temps avant qu'ils ne parviennent à maîtriser leur hilarité.

Lorsque vous en avez assez des rires et des gloussements incessants des Hommes des Rivières, ils reprennent enfin leurs esprits et essuient les larmes de leurs yeux. Widuhund explique leurs rires, Sigiswulf les interrompant de temps en temps avec des "Aye les gars, c'est la vérité" et "Ecoutez-le, les gars, il dit vrai".

Widuhund dit : "Je suis désolé les gars, Siggy et moi ne voulions pas vous manquer de respect, mais quelqu'un vous fait une très bonne blague. Vous voyez, les gars, vous n'êtes pas les premiers à venir sur le Lhunny pour chercher de l'ivoire. Un type nommé Morvran et sa bande de brutes sont passés par ici, il y a deux semaines à peine, pour nous interroger dessus. Et vous, les gars, vous vous montrez et demandez la même chose... C'était juste ça qui nous a fait rire."

Widuhund regarde Sigiswulf à ce moment-là et tous deux éclatent à nouveau de rire. Avant que vous puissiez demander quelle est la blague, il se ressaisit et continue : "Vous voyez, nous savons ce qui a été trouvé, où cela a été trouvé et qui l'a trouvé - et ce n'était pas un chargement d'ivoire et d'or. C'était juste un bateau funéraire des Garçons des Neiges, descendant la rivière avec seulement un ou deux bracelets et des babioles. Donc tu vois, toi et les autres gars avez fait tout ce chemin pour rien..." Sur ce, il jette un coup d'œil à son partenaire et les deux explosent de rire à nouveau, mais cette fois-ci, c'est de courte durée - apparemment, la plaisanterie est un peu légère, même pour les Hommes des Rivières.

"Mais, quoi qu'il en soit les gars, nous vous remercions pour votre aide. Nous serons heureux de vous montrer le chemin du Nord si vous en avez besoin. On vous emmènera sur la Lhunny à Rocher-Rond et vous pourrez parler à ceux qui connaissent l'histoire de l'ivoire."

Si les PJ ont leurs propres bateaux, ils n'ont qu'à suivre le Widuhund et Sigiswulf (et supporter un bon nombre de côtes et de railleries de la part des Hommes des Rivières sur leurs compétences en matière de navigation). Si les PJ sont à pied, les deux hommes peuvent accueillir jusqu'à huit personnes et leur équipement dans leurs canoës. Si les PJ ont des chevaux, des poneys ou d'autres animaux de bât qu'ils ne souhaitent pas abandonner, les Hommes des Rivières leur indiquent comment trouver Rocher-Rond : "*Suivez le Lhunny jusqu'à ce que vous aperceviez un gros Rocher-Rond au milieu de la rivière. Vous ne pouvez pas le manquer - si vous le faites, vous n'avez rien à faire sur la rivière de toute façon.*" Si les PJ demandent des informations sur Morvran et sa bande, les deux se contentent de se renfrogner et de dire "*Attendez que nous atteignions Rocher-Rond et il y en aura beaucoup pour répondre à vos questions*".

ROCHER-ROND

Lorsque les PJ atteignent Rocher-Rond, ils sont reçus avec amabilité, surtout s'ils sont en compagnie de Widuhund et Sigiswulf. Cependant, lorsque les deux hommes de la rivière expliquent la raison pour laquelle les PJ sont venus au Nord, les aventuriers doivent se préparer à une bonne dose de rire à leurs dépens.

Peu après le coucher du soleil, Widuhund vous invite à le suivre. Il vous guide vers l'un des appentis au centre du camp. Là, il vous demande d'attendre hors de portée de voix, et s'approche d'un homme qui se réchauffe les mains sur un feu. Il y a une courte conversation pendant que l'homme vous regarde, puis il hoche la tête et vous fait signe d'approcher.

"Voilà ce que vous cherchez, les gars. Lui, c'est Grimabalth, et elle, dans l'appentis, c'est Sionnach. Ils ont les réponses aux questions que seuls ceux qui savent peuvent vraiment donner. Je vais chercher un tonneau et une bouchée de quelque chose de doux, et j'espère qu'elle ne mordra pas."

Widuhund disparaît en haut de la colline sans même un geste de la main. Grimabalth est accroupi près du feu, se réchauffant encore les mains, tandis que Sionnach reste dans l'appentis, tenant en équilibre un couteau sur le dos de sa main, puis le jetant en l'air et l'attrapant par la poignée. Le feu dégage une agréable odeur de chêne, dégageant un petit et fin filet de fumée, permettant à chacun de se blottir en un cercle serré autour de la lumière et de la chaleur. Grimabalth vous regarde avec méfiance par-dessus les flammes, puis il parle. En contraste avec son allure bourrue, sa voix est douce et agréable à l'oreille.

"Le Boiteux dit que vous cherchez une péniche pleine de trésors. Nous avons trouvé un petit radeau sur le Lhûn, mais c'était il y a neuf ou dix mois, et ce n'était rien de plus qu'un bateau funéraire. Les gens du Nord utilisent ces embarcations de fortune pour envoyer les morts à leur dernier repos. Et non, l'homme n'était pas un roi. Les Garçons des Neiges n'ont pas de rois, de seigneurs ou de chefs comme les autres Hommes. Ils vivent leur vie ensemble sans en avoir vraiment besoin. Le seul trésor du radeau était une ceinture en cuivre, deux bracelets en ivoire et un talisman en ivoire en forme d'élan accroché à son cou. A son côté, il avait un couteau à manche en os.

"Nous n'avons pas vu l'intérêt de laisser ces objets à la rivière, alors nous les avons pris et avons laissé la rivière prendre le radeau. Je vous les montrerais bien, mais j'ai échangé la ceinture de cuivre contre un tonneau de bière près de Caras Celairnen et l'ivoire contre des lanternes et des couvertures à Roude sur le Brandevin. J'ai toujours le couteau cependant, c'est une bonne lame." Grimabalth se lève soudainement et marche vers l'appentis ; Sionnach lui tend la lame à manche en os. Grimabalth l'examine un moment, puis retourne au feu. Il ne donne pas immédiatement le couteau ou ne vous permet pas de le regarder, mais vous regarde à travers le feu, comme s'il vous évaluait pour un combat.

"Vous savez, vous n'êtes pas le premier à venir chercher ça. Comme Widuhund vous l'a dit, d'autres sont venus pour l'ivoire. Un charmeur du nom de Morvran est venu avec des mots doux dans la bouche et la mort dans les yeux ; mais je n'ai pas erré dans le Lhunny toutes ces années pour me faire avoir par un tel homme. Il aurait voulu me frapper quand je lui ai dit qu'il n'y avait pas d'ivoire. Je ne pense pas qu'il m'ait cru de toute façon - il nous a surveillés pendant quelques jours et a essayé de nous suivre le long de la rivière dans l'espoir de trouver où nous aurions pu le cacher. Mais des chevaux sur la rive ne peuvent pas rivaliser avec un bateau sur la rivière. En fin de compte, il a renoncé à nous surveiller et à nous attendre."

Sionnach arrête tranquillement de lancer sa lame et s'assoit à côté de Grimabalth. Comme Grimabalth fait une pause, elle prend immédiatement la parole. Sa voix est agréable et chantante, et son discours est empreint d'un accent Daen : " Ils se sont dirigés vers le Nord. Morvran ne voulait pas croire que nous n'avions pas d'ivoire, mais je l'ai entendu parler à ses hommes. Il leur a dit que l'ivoire devait avoir une source, et que si nous ne partagions pas la nôtre, alors ils devraient aller vers le Nord et trouver les personnes qui pourraient envoyer un radeau de ce précieux objet sur la rivière. Maintenant je crains pour les Lossoth ; ils sont des partenaires commerciaux et surtout des amis. Ils utilisent l'ivoire pour des outils ou des décorations, mais ne ressentent pas l'avidité et la convoitise de tels trésors comme le font les hommes du Sud. Ils ne comprennent pas le danger que représentent ces hommes - que des hommes peuvent tuer pour de telles choses, que certains ne viennent pas pour commercer mais pour prendre."

Après cela, elle se tait et regarde Grimabalth d'un air interrogateur. Il reste assis à réfléchir mais reste silencieux un long moment alors que le feu crépite, que la mince flèche de fumée s'élève sans fin, et qu'autour de vous, vous entendez le camp s'installer pour la nuit.

Si les PJ le demandent, Grimabalth leur permet d'inspecter le couteau. Sionnach fait remarquer qu'il est mal équilibré, mieux utilisé pour le combat au corps à corps que comme arme de jet. Tout PJ lançant un sort de détection des capacités magiques (Connaissance d'Objets) peut découvrir la vraie nature de la lame à manche en os. L'arme Lumimies est en fait un couteau runique : un multiplicateur de PP x 2, qui ajoute +10 au BD du porteur et permet d'utiliser les sorts Invocation I et Langues animales 1 x/jour. Il nécessite un jet d'Utilisation d'Objets de niveau Moyen (+0) pour utiliser les pouvoirs du couteau. Sa valeur relative est d'environ 485 po sur le marché libre (voir le tableau des prix des objets magiques dans le JRTM).

Si les PJ désirent le couteau, Grimabalth ou Sionnach marchandent impitoyablement, leur prix initial doublant sa vraie valeur (peut-être diminuant à quelque chose de plus réaliste). Pendant ce long processus, les deux se plaignent amèrement que les PJ profitent de leur bonne nature. Le MJ peut utiliser un jet d'Influence de niveau Moyen (+0) pour décider du type de prix demandé pour l'objet (à titre indicatif, *Gaffe* signifie que le prix reste au double du coût réel de l'objet, tandis que *Succès Absolu* signifie que le prix descend à environ 80% de la valeur réelle).

Il est clair que Grimabalth est inquiet au sujet de Morvran et de sa bande, et de ce qu'ils pourraient faire lors de leur visite au Nord. Il aimerait lui-même s'aventurer vers le Nord pour avertir ses amis, mais les affaires et les réparations du canoë l'ont retardé. De plus, il n'est pas encore sûr des motivations des PJ dans cette affaire. Si les PJ semblent juste une autre bande avide de chasseurs d'ivoire, il voit peu de sens à aider une bande rapace de hors-la-loi plutôt qu'une autre. Pour Grimabalth, Sionnach et tous les Hommes des Rivières, il faut tenir compte de l'aspect pratique de la situation : si des groupes de chasseurs de trésors commencent à se faire la guerre entre eux et avec les Lumimiehet pour l'ivoire, cela perturbera le commerce et mettra en danger la subsistance

même des Hommes des Rivières.

Si les PJ abordent le sujet en premier, cela facilite grandement les négociations avec Grimabalth et Sionnach (bonus de +10 pour tous les jets d'Influence pendant les prochaines 24 heures). Le couple est très intéressé à connaître les intentions des PJ et à savoir ce qu'ils feront de l'ivoire une fois trouvé. Les PJ n'ont pas besoin d'être réticents pour leur dire qu'ils ont l'intention de prendre tout ivoire non réclamé qu'ils trouveront. Cependant, ils doivent aussi faire comprendre qu'ils n'ont pas l'intention de détruire des villages Lumimiehet entiers pour quelques pièces de bijoux en ivoire. C'est exactement ce que Grimabalth et Sionnach veulent entendre.

Satisfait de vos intentions, Grimabalth se balance d'avant en arrière sur ses talons pendant un moment, puis crache dans le feu. Il regarde le camp comme pour s'assurer de la confidentialité de ses prochains mots. "Vous voyez, une chose que la plupart des gens ici ne savent pas, c'est qu'il y a de l'ivoire à trouver dans le Nord. Sionnach et moi savons où il y a une montagne d'ivoire, c'est ce que disent les Garçons des Neiges. Les gens du village près duquel elle se trouve disent qu'elle est là depuis longtemps. Ensemble, nous pourrions faire d'une pierre deux coups. Nous pouvons empêcher les bandits de ruiner le commerce fluvial et trouver un petit quelque chose de valeur pour nous dans la négociation. Je préfère partager l'ivoire avec vous que de traiter avec les autres. Je reconnais une pomme pourrie quand j'en vois une ; Morvran ne partage avec personne sauf à la pointe de l'épée."

Il est maintenant clair que Grimabalth est autant inquiet de voir Morvran trouver le magot que de voir le bandit faire du mal aux villageois Lumimiehet. Il craint également que, si les bandits détruisent le village, il ne reste plus personne pour savoir exactement où se trouve l'ivoire. Avec des alliés armés et dignes de confiance pour le soutenir contre les bandits, Grimabalth pense que le moment est venu de s'aventurer au Nord. Si les PJ demandent pourquoi Grimabalth n'utilise pas d'autres Hommes des Rivières pour l'aider, son explication est simple : "*Vous avez entendu la façon dont on s'est moqué de vous. Ces gars-là n'ont pas le temps de faire des chasses au trésor. J'espère simplement que ce que j'ai entendu est vrai - je ne fais aucune garantie.*"

Si les PJ leur proposent de les aider à suivre Morvran et à chercher l'ivoire de Grimabalth, le couple offre son aide en tant que guides et éclaireurs. En échange de leurs services - surtout si le voyage nécessite l'utilisation de canoës - ils exigent également une part équitable (chacun) de tout trésor trouvé. Les PJ seraient fous de refuser l'offre du couple, car leur aide en tant que guides et interprètes serait inestimable. Cela leur donne aussi un grand avantage sur Morvran : alors que les bandits doivent trouver leur route vers le Nord, les Hommes des Rivières connaissent le bon chemin et peuvent profiter de la route la plus directe.

Le voyage peut être sans histoire ou aussi sauvage et dramatique que le MJ le souhaite. Dans tous les cas, les PJ doivent quitter le Lhûn et se rendre par voie terrestre à l'endroit où la limite Sud du Lódalf rencontre le Talath Muil. Ainsi, alors que Morvran et les bandits ont une semaine d'avance sur le groupe des PJ, ils doivent se rendre beaucoup plus à l'Ouest et trouver un endroit approprié pour traverser le Lhûn à gué. Cela donne aux PJ le temps de rattraper leur retard ou même d'atteindre Aamukuu avant les bandits.

ARRIVÉE À AAMUKUU

L'arrivée des PJ dans le village est une source de curiosité et d'intérêt pour les habitants. Alors que la plupart des villageois restent timides et distants, le vieux chasseur Yhdeksän Taivasta, qui a beaucoup voyagé, s'avance pour les accueillir, leur souhaitant la bienvenue et leur offrant l'hospitalité que son petit village peut offrir. Si les PJ ne font pas de gestes menaçants ou de faux pas sociaux scandaleux, ils sont les bienvenus dans le village. Cependant, si les PJ commencent immédiatement à tirer la sonnette d'alarme ou à tenter de mettre en garde les villageois contre les bandits, ils ne réussiront qu'à semer la confusion chez les Lumimiehet, ce qui amènera beaucoup d'entre eux à mal comprendre les avertissements et à percevoir à tort tous les "Gens-du-Sud" (y compris les PJ) comme une menace. Traitez de tels avertissements immédiats comme un jet d'influence de Pure Folie (-50). Si Grimabalth et Sionnach sont avec le groupe, ils peuvent conseiller les PJ de ne pas en parler de la sorte. Si le groupe attend et laisse s'installer une certaine période de familiarité pour "apprendre à se connaître", leurs avertissements seront beaucoup plus facilement acceptés. Malheureusement, les PJ n'ont pas beaucoup de temps pour échanger de vaines plaisanteries avec les villageois.

L'ARRIVÉE DE MORVRAN

Morvran et sa bande de ruffians arrivent à Aamukuu dans les quatre prochains jours. Cela provoque presque autant d'excitation que l'arrivée des PJ. Jamais dans l'histoire du village, deux groupes d'étrangers ne sont arrivés aussi rapidement. Les bandits ont fait une reconnaissance du village et savent très bien que les PJ sont là. Ils se rendent compte qu'ils ne peuvent pas vaincre à la fois les villageois et les PJ, mais ils n'ont pas non plus l'intention de laisser les PJ se débrouiller tout seuls.

Vers midi, il y a une agitation soudaine dans le village. De nombreuses voix excitées s'élèvent, émerveillées et stupéfaites. Des cavaliers arrivent ! Morvran arrive du Sud, monté sur un grand cheval de guerre gris, à la tête d'un groupe de vingt hommes montés et d'un cortège d'une vingtaine d'autres chevaux, poneys et mules. Morvran veut manifestement apparaître comme un général conquérant.

Alors qu'Yhdeksän Taivasta s'approche de Morvran, le bandit arrête son cheval, menant la bête d'avant en arrière de manière rétive devant le Losson. Yhdeksän Taivasta accueille les nouveaux arrivants comme il l'a fait pour vous. Puis Morvran se penche insolemment en avant, croise ses bras et appuie son poids sur l'arrière du grand cou du cheval de guerre. "Nous sommes vraiment les bienvenus ! Alors je vous remercie de votre aimable hospitalité, Homme des Neiges. Je vous remercie beaucoup !"

Après cela, il y a une vague de rires parmi les partisans de Morvran. Il est évident, d'après son attitude et le ton de sa voix, qu'il considère les villageois comme de simples ploucs et rustres, à qui il peut donner des ordres ou qu'il peut envoyer paître comme bon lui semble. Yhdeksän Taivasta retourne à sa place près du feu tandis que le reste des villageois commence à s'éloigner par groupe de deux ou de trois.

Les Lumimiehet ne sont pas particulièrement offensés par

l'air aristocratique de Morvran, le considérant au même titre que les maladresses sociales d'un enfant, et se contentent de corriger l'erreur d'étiquette. Morvran se retrouve bientôt au centre d'un cercle de silence ostracisé. Les bandits subissent une pénalité de -30 à tous les jets d'Influence (une mauvaise première impression est difficile à surmonter).

Bien que le Lossoth ne l'ait pas amusé, Morvran est assez vif d'esprit pour réaliser qu'il a fait une erreur. Toujours assis sur son cheval, fixant Yhdeksän Taivasta pendant un moment, il se ressaisit soudainement et fait son plus beau sourire.

"Je vous demande pardon, mon bon monsieur. J'ai chevauché loin et je suis fatigué. Je ne souhaite pas vous offenser, vous ou les bonnes gens de ce village. Moi et mes hommes acceptons volontiers votre offre d'hospitalité."

À ce stade, il s'arrête, attendant de voir s'il fait meilleure impression. Les villageois sont très distants, attendant eux-mêmes de voir la réaction de Yhdeksän Taivasta, qui ne dit rien, mais se contente de faire signe d'un geste du bras signifiant que les cavaliers sont les bienvenus et peuvent venir au coin du feu.

Après sa première rebuffade, Morvran est très lent à montrer son vrai visage. Il ne se montre ni désinvolte ni hautain dans ses rapports avec les Lumimiehet. Le chef des bandits tient ses hommes en respect et réprimande sévèrement ceux qui offensent délibérément les villageois. Son plan consiste à affaiblir les PJ et à gagner la confiance des villageois. Il ne met pas en garde contre les PJ, car un avertissement flagrant n'est tout simplement pas dans ses habitudes, préférant une approche plus secrète et sournoise pour semer le doute et fausser les idées parmi les Lumimiehet. Lui et ses hommes tentent d'éviter les PJ autant que possible, n'interagissant avec le groupe que lorsque des villageois sont présents. Les bandits sont assez intelligents pour ne pas attaquer les PJ, car ils savent bien qu'un invité qui attaque un autre invité est très mal vu.

Morvran et ses hommes répandent continuellement la rumeur que les PJ pourraient être un groupe d'éclaireurs d'Angmar à la recherche d'esclaves pour travailler dans les mines de la région (bien qu'ils ne le disent jamais directement, et que tout soit dit sans que les PJ ne l'entendent). Cela provoque une grande confusion parmi les Lumimiehet, surtout si les PJ persistent à les mettre en garde contre les prétendues mauvaises intentions de Morvran. Ayant peu ou pas d'expérience avec les étrangers, ils n'ont aucun moyen de juger qui dit la vérité. Alors que la vie du village se poursuit dans sa routine quotidienne, les villageois sont devenus perplexes.

Pendant cette période, Morvran est connu sous le nom de Tyhjäkätinen, la Main Vide, en raison du fait notable qu'il n'offre jamais rien à personne. Bien qu'il n'aime pas ce nom, Morvran ne peut pas y faire grand-chose, alors il se contente de sourire et de le supporter. Au fur et à mesure que la rumeur se propage, les Lumimiehet deviennent de plus en plus mal à l'aise avec le groupe de PJ et les bandits. Finalement, Yhdeksän Taivasta appelle Morvran et le chef ou le porte-parole des PJ à le rejoindre au foyer communal.

Yhdeksän Taivasta est accroupi près du feu, se réchauffant les mains. La fumée du bois s'élève en une colonne ondulante et le feu crépite bruyamment. De nombreux villageois se pressent pour entendre ce qui se dit (ou ne se dit pas). Morvran se tient debout, raide et légèrement distant. Il a à ses côtés plusieurs partisans armés. Il semble mal à l'aise avec la situation. Comme vous, il n'a aucune idée du jeu qui se prépare ou de la raison pour laquelle il a été appelé.

Sans prévenir, Yhdeksän Taivasta se lève et commence à parler : "Étrangers à mon village, j'ai été choisi pour vous parler. Les gens se sentent mal à l'aise parmi vous. Certains ont peur de vous, d'autres veulent que vous partiez. Tyhjäkätinen prétend que les premiers arrivés dans notre village sont là pour nous emmener comme esclaves à Mustanoistuuden Kaupunki ; les premiers prétendent que Tyhjäkätinen ment et qu'il est un bandit du Sud, venu seulement pour prendre de l'ivoire et voler ce qu'il peut."

"Nous avons décidé que les étrangers doivent partir ou, s'ils restent, ils doivent vivre selon nos coutumes et nos lois. Les rivaux ne peuvent rester que si l'affaire est réglée correctement. Qu'il y ait un duel de chants, et le peuple jugera qui a raison et qui a tort. Qu'ils chantent !!"

Avant même que Yhdeksän Taivasta ait fini de parler, une grande acclamation s'élève de la foule. Apparemment, les villageois sont impatients de participer au concours.

Tout groupe qui ne participe pas au concours doit immédiatement quitter le village (ou en être chassé par la force). Le MJ doit noter que, du point de vue des villageois, le duel de chants signifie simplement que la rivalité entre les deux groupes doit prendre fin. Cela ne signifie pas que le perdant doit partir. Les villageois veulent simplement que la querelle entre les deux groupes prenne fin.

LE DUEL DE CHANTS

Au coucher du soleil, le ciel passe d'un rouge doré brillant à l'Ouest à un bleu clair au-dessus de vos têtes et à un noir pourpre profond à l'Est. Un vent d'Ouest frais, venant de la mer lointaine, apporte à l'air une fraîcheur et un soupçon de sel. Les villageois sont rassemblés en un grand cercle, autour de l'âtre commun situé au centre du village, impatients que le concours commence. Assister à un tel concours entre étrangers est une occasion unique pour eux. Il y a beaucoup de rires et quelques vieilles chansons sont chantées.

La foule se tait immédiatement dans l'attente du spectacle imminent lorsque Yhdeksän Taivasta s'avance dans la lumière. Sa vieille voix résonne fort et clair. "Nos visiteurs du Sud ont deux avis. Ils ne peuvent pas décider entre eux ou parvenir à un accord commun. Ils ont l'esprit fort et en colère, et le sang risque de couler à cause de cela. Il a donc été convenu que, de peur qu'une querelle ne soit déclenchée, les gens du Sud régleront leurs différends selon les méthodes des pères de nos pères. C'est le moment et l'endroit : le duel des chants va commencer et la décision sera prise. Que les chanteurs se manifestent."

Alors que Yhdeksän Taivasta parle, son souffle gèle légèrement dans l'air froid et la brume blanche argentée scintille à la lumière du feu, ponctuant le sérieux de ses paroles. Alors qu'il recule dans l'anonymat de la foule, une grande acclamation s'élève des villageois alors que les individus choisis pour se battre par la chanson s'avancent.

Les villageois encouragent le concours en général et ne prennent pas parti. Ils sont des juges totalement impartiaux, donnant une opinion aussi honnête que possible.

Cependant, le parti du PJ peut avoir plusieurs atouts en sa faveur. Le MJ peut régler le concours par un jet d'Influence de la part de chaque chanteur. Tout PJ Nain qui a déjà enchanté la foule avec des histoires de Durin conserve son bonus de +20. Morvran, bien que rompu à l'art de jouer la comédie, s'est par inadvertance aliéné une bonne partie de son public en se montrant impoli envers les PJ et visiblement mal à l'aise parmi les villageois. Dans le duel de chants, cette désaffection se traduit par une pénalité de -10 pour le bandit.

Le MJ peut ignorer les résultats réels et considérer simplement le meilleur score comme le gagnant. Cependant, pour le simple plaisir de la chose, le MJ devrait essayer de rendre le duel de chants aussi réaliste que possible. Le MJ peut laisser aux joueurs le temps de produire un chant désobligeant sur Morvran et ses bandits. Le MJ peut en inventer une concernant les PJ ou utiliser la chanson plus générique qui suit. Celle ci-dessous n'est pas du style des Lumimiehet, étant plus accusatrice que sarcastique et dégradante, mais considérant que le duel de chants est une idée nouvelle et presque incompréhensible pour Morvran et les bandits, c'est le mieux qu'ils puissent faire.

Mes frères du Sud,

Leur cœur est rempli de sang noir et leur âme si sombre,

Que mes paroles ne tombent dans le néant ni dans l'ombre,

Comme le couteau à dépecer sur la peau du lapin.

Ils arrivent les mains vides et veulent manger à leur faim.

Quels avertissements peuvent-ils donner

que le brave et noble Lossoth doit acquiescer ?

Mes frères du Sud,

Je demande pourquoi ils sont vraiment parmi vous.

Mais que cherchez-vous ? Vous êtes tels des loups !

Où seuls avez-vous besoin d'aller ?

Pourquoi dérangez-vous ce village ? Vous les ennuyez !

Cherchez-vous à les pousser au lointain,

Ou avez-vous un autre sombre dessein ?

Peu importe qui gagne le concours, les villageois considèrent que la rivalité entre les bandits et les PJ est terminée. Si les dés ou le MJ déterminent que Morvran gagne le duel de chants, la victoire est de courte durée. Morvran n'est pas un vainqueur gracieux et se montre arrogant envers les PJ, offensant les Lumimiehet par un tel comportement. Lui et son groupe sont forcés de quitter le village. Tous les PJ qui persistent à avoir un comportement rival avec les bandits subissent le même sort.

Si les PJ gagnent le duel de chants, ils gagnent la réputation d'être de "bons chanteurs", mais pas au détriment des bandits. Morvran, cependant, ne voit pas les choses de cette façon, et ne voit le concours que dans l'optique "gagnant et perdant". Si Morvran perd le concours, lui et ses bandits quittent le village, mais restent à proximité pour garder un œil sur eux. Morvran n'a aucune envie de se laisser piéger par les lois des Lumimiehet.

LE BATEAU OSSEUX

Les PJ peuvent aborder le sujet de l'ivoire quand ils le souhaitent. Les villageois sont surpris que les "Gens-du-Sud" trouvent l'ivoire si merveilleux et si rare, et se sentent même un peu désolés de ne pas en avoir à leur vendre en ce moment. Cependant, tant que le conflit entre les PJ et les bandits n'est pas réglé, les villageois n'ont aucun intérêt à discuter de l'ivoire ou de son éventuelle localisation. Les Lumimiehet veulent simplement être sûrs de leur interlocuteur avant de révéler quoi que ce soit. Bien qu'il ne soit pas avide ou capable de pratiquer une quelconque forme de fraude, Yhdeksän Taivasta a beaucoup voyagé et a informé les autres villageois de certaines vérités désagréables sur les gens du Sud, et ils ne sont donc pas complètement idiots.

Bien qu'ils considèrent que le grand trésor d'ivoire est plus difficile à atteindre qu'il n'en vaut la peine, ils comprennent que d'autres puissent penser différemment. Si l'un des villageois d'Aamukuu est abordé et interrogé sur l'ivoire, il renvoie les PJ à Yhdeksän Taivasta ou commence à parler de la chasse au morse et à la baleine. Si les PJ posent des questions à Yhdeksän Taivasta concernant l'ivoire, il feint l'ignorance jusqu'à ce que la rivalité des PJ avec les bandits soit réglée. Après le duel de chants, il est plus que disposé à discuter de la question.

Vous êtes assis à côté du foyer dans la loge de Yhdeksän Taivasta. Il y a une légère odeur d'herbes, de terre et de pommes de pin. Le feu n'est guère plus que des charbons ardents et éclaire la pièce d'une douce lueur rougeâtre. Yhdeksän Taivasta est confortablement allongé sur une peau d'ours près de l'âtre et regarde pensivement le toit de la hutte.

"Vous demandez de l'ivoire, mais ne savez pas ce que vous demandez. Oui, nous savons où il y a de l'ivoire, mais nous n'y allons pas. Il est préférable de chasser le morse et la baleine. La chasse fait partie du tasapaino et est bonne pour l'homme. Il n'est pas sage de creuser dans la neige pour trouver des choses qui datent de longtemps. Il y a des choses en dehors d'Ympyrä, des choses qu'il vaut mieux ne pas déranger. Mon conseil est de chasser ; mais je vois que votre désir est fort, alors je vais vous montrer le chemin."

Si on lui demande d'expliquer à quelles choses extérieures à Ympyrä il fait référence, Yhdeksän Taivasta se contente de hausser les épaules et de dire : "*Il faut voir pour comprendre.*" Les Lumimiehet pensent que l'idée des PJ de rechercher un magot d'ivoire est quelque peu téméraire et inutile. Pour les villageois, il y a de l'ivoire à prendre sur chaque morse et chaque baleine, mais ils sont prêts à accepter leur choix, tant qu'il ne leur cause aucun tort. Ils pensent également que puisque les hommes du Sud ont collecté cet ivoire, ils devraient être autorisés à le prendre.

Yhdeksän Taivasta dirige l'expédition, mais de nombreux autres villageois semblent savoir où il va. Au milieu des bavardages et des conversations des villageois qui accompagnent le groupe, les PJ entendent continuellement le mot *luuvene*, "bateau osseux". Si on lui pose la question, Yhdeksän Taivasta explique qu'il y a longtemps, à l'époque du grand-père de son grand-père, des Hommes ont quitté le Sud sur un grand navire à la recherche d'ivoire, tout comme les PJ. Ils chassèrent et pêchèrent la baleine tout le

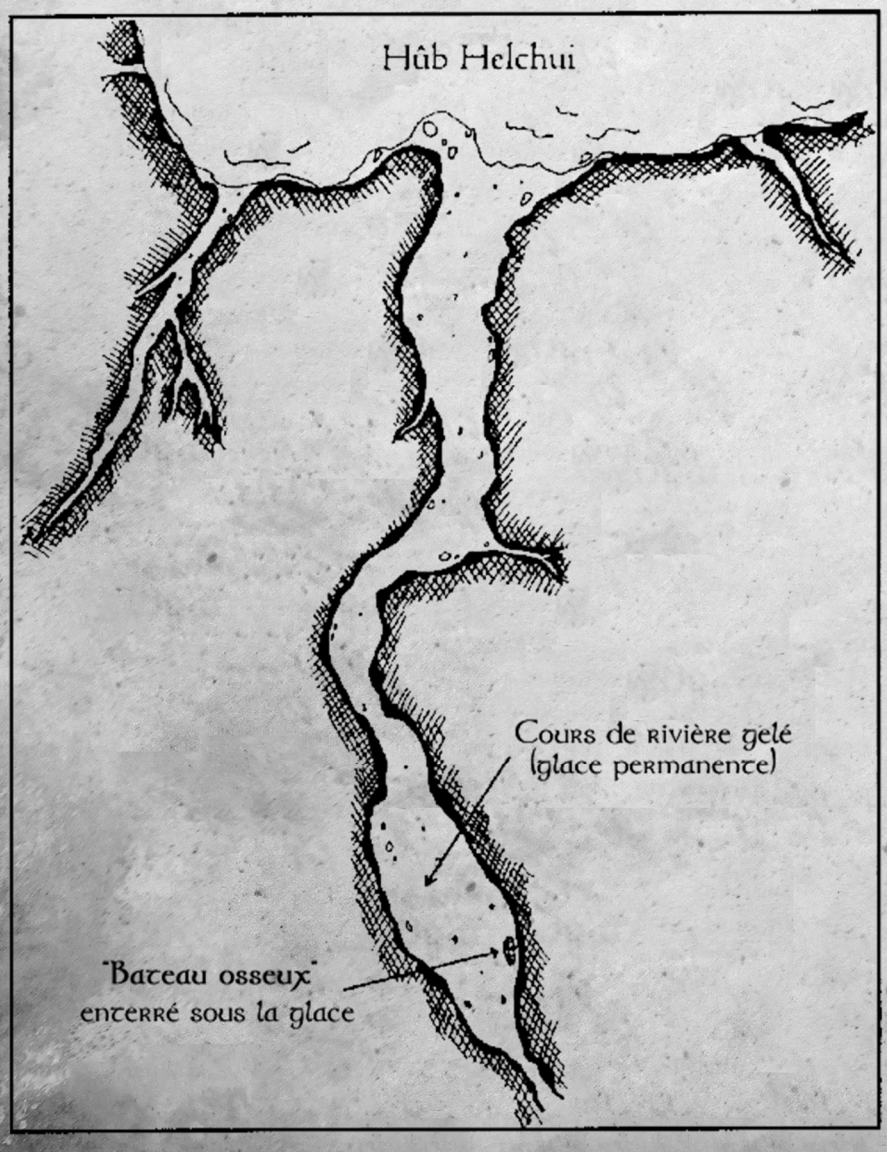
printemps, l'été et jusque tard dans l'automne, parcourant de grandes distances, et collectèrent un grand nombre de défenses de morse et d'os de baleine. Ils ont rempli leur grand navire, mais celui-ci a coulé sous le poids de la charge et a été enseveli sous la glace et la neige. Le navire est toujours là avec sa cargaison d'ivoire. Au-delà de cette simple histoire, Yhdeksän Taivasta ne fournit aucun autre détail.

Après une demi-journée de marche vers le Nord et l'Ouest en direction de la mer, le vieux chasseur arrive dans une vallée peu profonde à environ un kilomètre de la mer. Yhdeksän Taivasta scrute l'horizon, faisant un tour complet comme pour s'orienter en toute sécurité. "Ici", dit-il solennellement. "Ce que vous cherchez est ici." En regardant autour de vous, vous ne voyez qu'un champ ininterrompu de glace et de neige. S'il y a de l'ivoire ici, il doit être extrait de sous la couche de glace comme du minerai.

Les Lossoth ne comprennent pas votre impatience face à la lenteur du creusement d'un tunnel vers le navire : ils creusent et raclent la glace et la neige pendant un certain temps, puis le travail s'arrête complètement pendant qu'ils s'assoient, parlent et mangent avec leurs compagnons. Pour eux, il s'agit d'une sortie familiale régulière. Enfin, dans la lumière déclinante du soleil et l'air froid de l'après-midi arrive : Tie on auki ! ("Le chemin est ouvert !") Les Lossoth ont creusé un tunnel de 12 mètres dans la glace.

Tous les personnages Hommes et Nains qui entrent et se déplacent dans le passage à travers la neige risquent de provoquer un effondrement (les personnages hobbits et Elfes sont soit suffisamment petits, soit suffisamment gracieux et agiles pour emprunter le passage sans incident). Toutes les Manœuvres Dynamiques dans le tunnel sont de Pure Folie (-50). Le MJ doit lancer un dé pour chaque tranche de 6 mètres de tunnel dans lequel un PJ rampe (le bonus de la compétence Contorsion s'applique ici). Si un jet aboutit à un échec, le MJ ignore la Table d'échec des Manœuvres Dynamiques, car dans ce cas, l'échec signifie que 3 mètres de tunnel se sont effondrés sur le PJ. Si le résultat est un nombre, il indique le pourcentage de chance que le tunnel ne s'effondre pas (par exemple, un résultat de 40 signifie qu'il y a 60% de risque que le tunnel s'effondre, tandis qu'un résultat de 90 indique qu'il n'y a que 10% de risque). Un résultat de 100 ou plus indique que le passage n'a aucune chance de s'effondrer.

En cas d'effondrement, toutes les sources de lumière sont éteintes et le PJ est piégé jusqu'à ce qu'il soit dégagé. Les personnes piégées ont peu de chances de mourir de l'incident, mais elles subissent un Coup Critique de Froid "T" (-50) tous les 10 tours où elles sont enterrées. La situation peut rapidement devenir très dangereuse si le tunnel s'effondre sur un sauveteur potentiel. Comme le passage du tunnel ne peut laisser passer qu'un seul individu à la fois, le sauveteur doit être découvert avant que la victime initiale puisse être atteinte. Le temps nécessaire pour secourir un personnage enseveli par un effondrement est laissé à la discrétion du MJ et dépend largement des outils disponibles et des sorts utilisés. En règle générale, il faut 6 tours à un individu utilisant uniquement ses mains nues pour retirer 30 centimètres de glace et de neige dans le tunnel.



Vous devez ramper et vous faufiler dans l'ouverture étroite. Alors que vous luttez, grognez et forcez pour avancer, vous sentez soudain une odeur. Là où il n'y avait que de la glace et de la neige propres et presque inodores, il y a maintenant une odeur de moisi mais agréable, comme celle d'une grande bibliothèque ou d'un entrepôt. Devant vous se trouve une petite ouverture, totalement dans l'obscurité.

En vous frayant un chemin à travers l'ouverture sombre, vous ressentez une sensation d'espace autour de vous, comme si vous étiez entré dans une grande caverne. Votre main ne touche plus de la glace, mais quelque chose de lisse et d'arrondi.

Puis vous réalisez soudain sur quoi vous êtes agenouillé ! Vos genoux sont pressés contre une pile de défenses de morse soigneusement empilées, qui scintillent de

givre et semblent à peine jaunies par l'âge.

Depuis votre perchoir sur le monticule d'ivoire, vous voyez au moins une douzaine d'autres piles de défenses et d'os de baleine soigneusement empilées. Alors que vous regardez autour de vous, émerveillé par la quantité d'ivoire, vous apercevez une vision indésirable dans le coin le plus éloigné. Là, appuyé contre l'un des monticules d'ivoire, se trouve le cadavre flétri d'un homme. Il est assis bien droit, le dos contre le monticule, les mains croisées sur un journal relié en cuir posé sur ses genoux. Ses yeux ont disparu et sa peau a été noircie par le froid éternel, mais même dans la mort, son visage conserve une certaine majesté fière et sévère.

Si les PJ examinent le journal relié en cuir, ils obtiennent les réponses aux questions quant à la raison de la disparition de ce trésor d'ivoire. Le journal compte une centaine de pages, écrites par un certain Amhir et le froid a bien conservé le livre pendant son long séjour sous la neige. Ses nombreuses pages décrivent l'expédition malheureuse et sont en grande partie consacrées à un inventaire détaillé de ce que les groupes de chasseurs ont rapporté. Cependant, les entrées suivantes, qui sont d'une réelle importance pour les PJ, détaillent comment le bateau et l'ivoire sont restés dans le Nord (*voir un extrait du journal page suivante*).

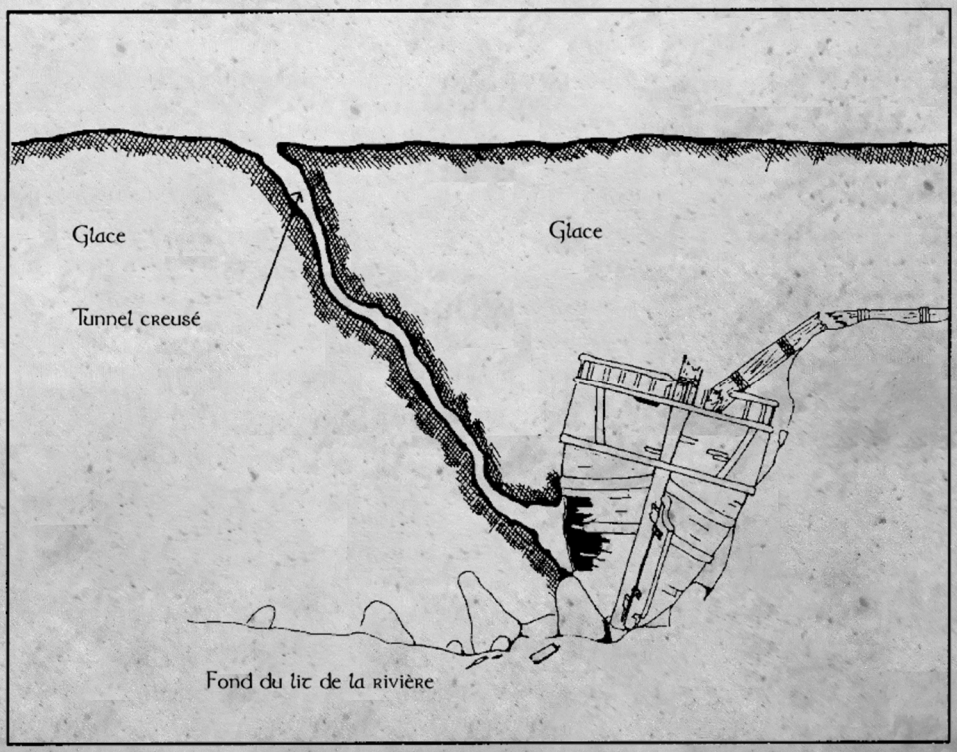
À partir de ce moment, les entrées du journal deviennent plus rares et plus espacées. À la fin, le froid, la famine et la solitude ont déséquilibré l'esprit d'Amhir. Les dernières entrées du journal sont les divagations incohérentes d'un fou. Aucun des mutins n'a survécu au voyage de retour en Arthedain pour raconter l'histoire de l'expédition. Le journal serait d'un grand intérêt pour les bibliothécaires d'Annúminas, qui pourraient payer entre 100 et 500 po pour l'obtenir (en fonction de son état et de la capacité de négociation des PJ).

Il y a environ 600 kilos d'os de baleine et d'ivoire, ce qui vaut 9600 po sur le marché libre de Tharbad (16 po/Kg). La quantité d'ivoire que les PJ peuvent récupérer et transporter est laissée à l'appréciation du MJ. Le village d'Aamukuu n'est pas équipé de traîneaux à chiens ou de chevaux. Par conséquent, à moins que les PJ n'aient leurs propres bêtes de somme, tout traîneau doit être tiré par les PJ eux-mêmes. Les Lumimiehet pourraient accepter de servir de porteurs, mais seulement pour un ou deux jours de voyage depuis leur village. Comme les villageois n'accordent pas la même valeur à l'ivoire qu'eux, les PJ doivent dédommager les Lumimiehet avec plusieurs kilos d'ivoire ou d'autres objets qu'ils apprécient (couteaux, couvertures, vêtements chauds, etc.).

LE VOYAGE DE RETOUR

Morvran et les bandits n'attaquent pas le village ou les PJ tant qu'ils ne sont pas assurés de la localisation de l'ivoire. Quand l'ivoire est localisé, les bandits ne perdent pas de temps pour tenter de le récupérer par le vol, la négociation ou la force brute. Même si les PJ laissent une bonne quantité d'ivoire derrière eux, Morvran n'est pas satisfait tant qu'il ne l'a pas entièrement en sa possession. Un combat frontal risque d'être difficile pour les PJ, à moins qu'ils soient aidés par les autochtones.

Le voyage de retour des PJ comporte les mêmes dangers et difficultés qu'ils ont endurés en remontant la rivière. En fait, s'ils ont récupéré l'ivoire, le voyage de retour devrait être encore plus difficile, car les voleurs de toutes sortes s'y intéressent particulièrement. Cela est d'autant plus vrai si Morvran ou un membre de sa bande parvient à suivre leur trace. Les bandits traquent le groupe jusqu'à ce que les PJ soient en mesure de prendre la rivière Lhûn ou d'arriver à un village ou une ville. Dans les deux cas, les bandits doivent abandonner la poursuite, car ils n'ont pas de bateaux et sont en mauvais termes avec les Hommes des Rivières. Ils n'ont pas assez d'hommes pour attaquer un village.



JOURNAL D'AMHIR

2 Hithui : *De mauvaises nouvelles aujourd'hui. L'une des premières tempêtes de l'hiver nous a frappés à l'improviste dans la nuit et nous a fait échouer. Bien que le navire soit en bon état, les mâts ont été brisés. Le voyage de retour sera long, à moins qu'ils ne puissent être réparés, et toutes les réparations possibles sont effectuées. Ma plus grande crainte est l'arrivée de la glace hivernale : il pourrait être difficile de forcer le navire à retourner à l'eau. Les hommes grognent. Ils sont mal préparés à un tel froid et souhaitent partir pour des climats plus chauds dès que possible.*

14 Hithui : *Il y a ç jours, nus avons essayé de déplacer le navire par marée haute, mais en vain. Il est aussi gelé au canal qu'une bernache à la proue. Les hommes veulent décharger notre cargaison et alléger le chargement, mais je ne peux pas le permettre. Nous avons de si précieuses réserves d'ivoire qu'elles peuvent acheter des armes et des hommes pour des mois. Abandonner une telle richesse sur la plage équivaut à une trahison du roi qui nous a envoyés ici. Je ne l'accepterai pas, tant que j'aurai un souffle dans mes poumons et une épée à mon côté. Les hommes deviennent de plus en plus agités, et je crains qu'ils n'abandonnent l'expédition.*

18 Hithui : *C'est comme je l'avais prédit. Les hommes se sont mutinés et refusent de rester avec le navire. Je pensais que si nous pouvions survivre à l'hiver, le dégel du printemps apporterait l'espoir de remettre le navire à flot, mais les hommes ont pris les provisions qui nous restaient et se sont tournés vers le Sud pour le long voyage terrestre de retour. Je n'éprouve aucune rancune à leur égard ; le froid éternel et la tristesse de cet endroit sont tout ce qu'un homme peut supporter. Je reste ici seul dans l'espoir que le printemps ou l'été puisse apporter un secours…*

13.2. L'ICEBERG HANTÉ

Le Roi-Sorcier d'Angmar n'a jamais autant révélé son penchant destructeur que dans les méfaits qu'il commet contre les Ystävät Talven. Incapables d'être une réelle menace, les Hommes du Forodwaith n'en subissent pas moins la haine éternelle du Serviteur de l'Anneau parce que ce peuple refuse de reconnaître son autorité (ces concepts leur sont totalement étrangers). N'aspirant pas à dominer le Nord sans profit, le Seigneur des Nazgûl persécute ses voisins inoffensifs dans le seul but d'instiller la terreur et le désespoir dans le cœur de tous les Peuples Libres.

La pire des engeances vécue par les Ystävät Talven est la malédiction des perles lancée par le Roi-Sorcier. Il a souillé ces babioles apparemment inoffensives grâce à des sortilèges maléfiques, infectant leurs victimes d'une maladie pour laquelle il n'existe aucun remède en Terre du Milieu : l'enfer de la mort sans repos. En puisant dans les énergies magiques des loitsuhelmet, leurs porteurs lient sans le savoir leurs âmes pour servir le Roi-Sorcier en tant que morts-vivants...

Le fléau des perles maudites a pris de nombreuses formes sinistres depuis son apparition il y a une trentaine d'années. Au fil du temps, les spirites et les sages parmi les Ystävät Talven ont conçu des enchantements protecteurs pour contrer le fléau et le tenir en échec ; mais de temps à autre, le Roi-Sorcier met au point de nouveaux stratagèmes astucieux pour contrecarrer ces efforts, récoltant une moisson de mort là où personne ne l'aurait cru possible.

Tel est maintenant le destin de l'un des hautauskummut, les icebergs funéraires sacrés des Merimetsästäjät.

13.2.1. LE CONTE

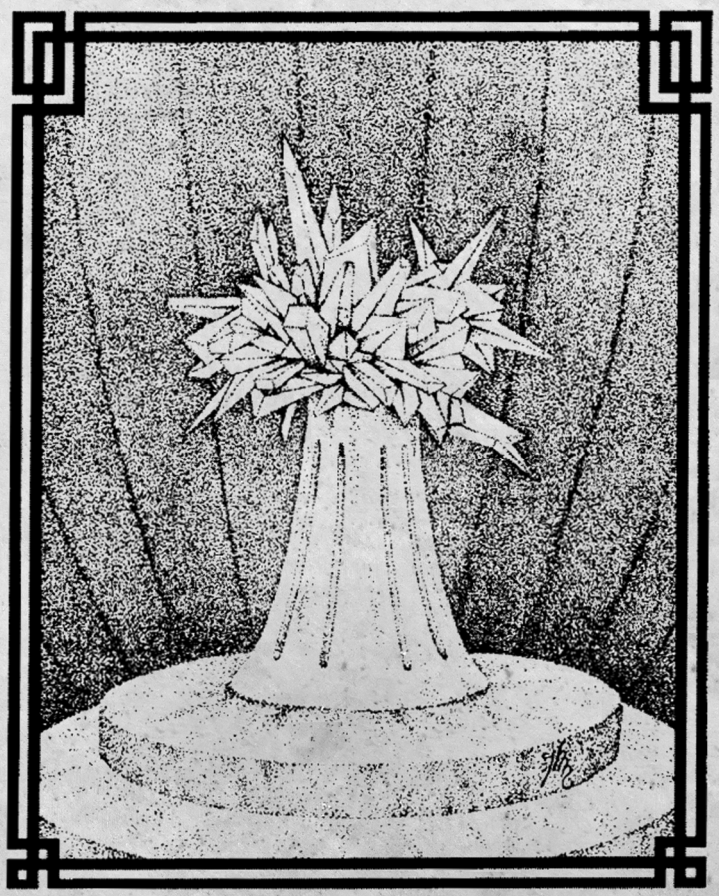
Peu de temps après le début du fléau loitsuhelmi, une femme parmi les Merimetsästäjät de la Baie du Berceau des Icebergs a demandé l'aide du monde des esprits pour la préservation de son peuple. Cette viisas du nom de Elämänantaja, entreprit un long et périlleux voyage dans les étendues sauvages gelées du Forochel, à la recherche d'un pouvoir qui défendrait les Merimetsästäjät contre l'horreur des morts-vivants qui les affligeait désormais. Elämänantaja a accompli sa quête, retournant à son grand iceberg pointu ancestral avec un artefact étrange et merveilleux : une sorte de masse solide résineuse, ressemblant à un gros morceau d'ambre. En vérité, il s'agissait de l'une des yavanníri, les larmes de Yavanna, dont les Noldor d'Uichith allaient bientôt apprendre l'histoire par le magicien Aiwendil.

Elämänantaja ne révéla à personne comment elle avait trouvé cet objet translucide, qu'elle appelait la *Meripihka* (La. "Résine de mer") ; mais elle leur demanda de la placer dans leur iceberg funéraire, affirmant que son influence bienfaitrice contraindrait les esprits des morts non paisibles qui y étaient enterrés et empêcherait d'autres esprits malfaisants d'infester les corps des défunts. Bien qu'aucun

remède à cette affliction n'ait pu être découvert par leurs spirites et leurs sages (car peu d'entre eux en percevaient encore la véritable source), les Merimetsästäjät furent épargnés des pires maux du fléau. En s'appuyant sur le pouvoir de la Meripihka, Elämänantaja développa des rituels de protection pour repousser les morts-vivants ou pour fixer des enchantements sur leurs sarcophages afin qu'ils ne brisent pas les liens de leur emprisonnement pour troubler les vivants.

Avec le temps, la renommée d'Elämänantaja arriva jusqu'aux oreilles du Roi-Sorcier. Furieux d'avoir été contrecarré par une simple mortelle, le Nazgûl réfléchit à la manière dont il pouvait se venger d'Elämänantaja et priver les Merimetsästäjät de leur protection magique. Finalement, il décida d'accomplir cette vengeance de sa propre main.

Le Serviteur de l'Anneau avait l'intention d'amener Elämänantaja sous son influence maléfique grâce à des loitsuhelmet spécialement conçus à cet effet. Une fois sous son emprise, ces perles magiques allaient contraindre la viisas asservie à pénétrer dans l'iceberg protégé et à détruire toutes les protections confinant les morts-vivants dans leurs tombes. Puis, avec une véritable armée de cadavres ambulants pour l'assister, Elämänantaja allait effectuer un rituel, invoquant la Horde du Vent pour repousser le hautauskumpu hors de la baie du berceau. Conscient que la Meripihka n'allait pas souffrir pas du contact d'un mort-vivant, le Roi-Sorcier espérait débarrasser les Merimetsästäjät de leur talisman en attirant simplement l'ensemble de l'iceberg en pleine mer, où il allait finir par fondre et allait être perdu à jamais.



La Meripihka

Le plan du Roi-Sorcier s'était déroulé presque entièrement comme prévu… Presque, car lorsque le Serviteur de l'Anneau vint secrètement sur les rives de la Baie du Berceau des Icebergs pour remettre les perles à Elämänantaja, il ne trouva que son apprentie, Sinipilvi. Peu désireux d'attendre le retour de la viisas, de peur que son déguisement ne soit percé à jour, le Nazgûl se contenta d'un vaisseau de moindre importance pour mener à bien son projet maléfique : Sinipilvi. En conséquence, de nombreuses années supplémentaires allaient s'écouler avant que les perles ne fassent effet, car le maléfice a été conçu pour Elämänantaja qui commençait à avoir un certain âge, et non pour cette apprentie-viisas jeune et vigoureuse… Ainsi craignait-il que le maléfice sur les perles soit décelé par les spirites et les sages Ystävät Talven, car ils étaient de plus en plus méfiants et vigilants.

La rencontre de Sinipilvi avec le Roi-Sorcier est bien connue des Merimetsästäjät de la Baie du Berceau des Icebergs, car elle l'a souvent racontée, et après qu'elle ait succombé au fléau, beaucoup ont oublié son origine. On ignore si le conte a remanié les détails de la rencontre pour répondre aux attentes de son public. Il suit le schéma bien rodé d'un conte moral typique des Merimetsästäjät : un cadeau apparemment utile est reçu, sans qu'on s'y attende, à partir d'une situation qui semblait effrayante.

Sinipilvi et le visiteur masqué

Il y a une vingtaine d'hivers, par une nuit comme celle-ci, un voyageur venu du Sud, si lourdement vêtu de robes noires qu'on ne pouvait voir son visage, se présenta à la maison de la viisas Elämänantaja. Mais Elämänantaja n'était pas là ; elle était partie à la fête de la Nouvelle Lune dans le jäätalo, laissant Sinipilvi, son apprentie, s'occuper seule de ses affaires. C'était une froide nuit d'hiver, et personne n'aurait dû se promener dehors. Sinipilvi entendit des pas à l'extérieur du pyöreä talo - crissement, crissement, crissement, comme le bruit d'un chien qui mange un os. Sinipilvi avait peur, craignant que quelque chose d'Ulkopuolesta ne se cache dehors.

Puis vint un appel doux, comme le sifflement des embruns sur les rochers du rivage de la baie en été : "Viisas !"

La peur de Sinipilvi ne lui a pas permis de répondre.

"Viisas !" a été dit, plus fort et plus clair. Un homme de grande taille se glissa à l'intérieur. Il remplissait l'entrée, et Sinipilvi pensait qu'il ne passerait pas sans endommager la maison. Sinipilvi prit son riimuveitsi et se tint prête.

"Où est la viisas appelé Elämänantaja ?", dit la voix de l'homme en robes noires.

Sinipilvi n'était encore qu'une jeune fille stupide à l'époque, et répondit d'un ton guindé : "Partie pour la fête de la nouvelle lune."

Puis vint un long sifflement, comme le grésillement de la graisse que l'on jette dans le feu. Sinipilvi frissonna de partout, mais n'avait pas froid.

"J'ai besoin de mustasormen lääke", dit l'étranger. Sinipilvi craignait ce qu'Elämänantaja dirait si elle distribuait la petite réserve de cette herbe de sa maîtresse à un étranger, aussi prétendit-elle ne pas en avoir, mais l'étranger semblait renifler l'air comme un chien.

"Là", fit-il en désignant la pochette qui contenait l'herbe. Sinipilvi n'a jamais su comment il pouvait savoir une telle chose. Soudain, l'étranger fouilla dans sa robe noire et en sortit une petite pochette. "Je vais payer avec ça", dit-il. Dans la main de Sinipilvi, l'étranger en cape plaça plusieurs perles ; Sinipilvi les prit, car elle ne les percevait pas encore comme la source du fléau. L'étranger prit le sachet d'herbes et s'en alla - crunch, crunch, crunch, les pas disparurent dans la nuit.

Lorsqu'Elämänantaja revint, elle regretta d'avoir manqué le visiteur, mais n'en voulut pas à Sinipilvi d'avoir donné le lääke mustasormen, et lui permit de garder les perles comme paiement légitime. Peu après, Sinipilvi découvrit que les perles contenaient de l'énergie de guérison lääke tarmo, ainsi que d'autres pouvoirs de prévision par la transe, et grâce à elles, elle acquit une réputation rivalisant avec celle d'Elämänantaja, qui mourut en paix deux ans plus tard.

Mais hélas pour Sinipilvi ! Sa fin a été très mauvaise. Si seulement elle avait perçu les signes plus tôt ! En effet, à l'arrivée du printemps, après sa rencontre avec l'étranger au manteau, la pochette de mustasormen lääke contre laquelle Sinipilvi avait échangé les perles magiques fut retrouvée à seulement cent pas du pyöreä talo d'Elämänantaja. "L'homme a dû la laisser tomber", pensa Sinipilvi, imaginant à peine les maux que cet échange allait lui apporter, à elle et à nous tous.

Ainsi, alors que Sinipilvi utilisait le pouvoir des loitsuhelmet pour guérir ses voisins de leurs blessures, prédire le temps et rechercher la connaissance à travers le rêve, son cœur s'assombrissait lentement et son esprit s'embrumait de désespoir. Pour Sinipilvi, la guérison des blessures semblait un effort inutile pour déjouer l'inévitabilité de la mort, les tempêtes amères étaient le seul temps à prédire, et les paysages de rêves sombres qu'elle parcourait n'offraient plus aucune connaissance intéressante. Finalement, dans un désespoir insupportable, elle marcha sur les glaces, emportant avec elle ses deux filles et son fils, mettant fin à sa vie et à la leur.

Le Visiteur masqué

Hélas, ce sombre acte de désespoir ne servit qu'à rapprocher les plans du Roi-Sorcier de leur réalisation. Incapable de trouver un répit pour son esprit fatigué, le cadavre de Sinipilvi s'anima à nouveau d'une horrible vie, n'accomplissant que la volonté du Nazgûl. Avec sa progéniture, Sinipilvi pénétra dans le hautauskumpu de son peuple, et commença ses travaux immondes pour réveiller toutes les créatures d'Ulkopuolesta de leurs tombes gardées, et en appeler d'autres de l'au-delà. Elle transforma bientôt l'iceberg funéraire en une citadelle de terreur gardée, préparant le rituel d'invocation qui enverrait la Merpihka au plus profond de l'océan et dans l'oubli.

13.2.2. LES PNJ

NUORILINTU

Nuorilintu (La. "Jeune oiseau") était un éclaireur de Merimetsästäjä d'excellente réputation, tant pour ses prouesses physiques que pour ses talents de chasseur, un jeune homme beau et intelligent en règle avec le Valaskalan Palvonta et le peuple en général. Mais Nuorilintu s'est porté volontaire pour mener un groupe de chasseurs des Mers dans l'iceberg hanté, et maintenant il ne peut plus parler et reste souvent assis pendant des heures à regarder fixement le vide, l'air effrayé, comme s'il était face à une horreur invisible. À d'autres moments, il est constamment nerveux, sursautant et regardant autour de lui au moindre murmure.

En fait, Nuorilintu a échappé au hautauskumpu par pure chance, en se battant jusqu'à l'entrée. Une fois arrivé, il a plongé dans le bateau, la seule force de son saut l'a envoyé dans l'eau, loin des morts-vivants. Il s'est éloigné de l'iceberg en ramant et a été retrouvé plus tard sur le rivage, tremblant et regardant fixement vers la mer. Si les PJ tentent de lire les pensées du jeune homme avec un sort de Télépathie, ils sont rapidement perdus dans l'esprit tourmenté et confus de Nuorilintu. Un sort de Guérison mentale pourrait guérir Nuorilintu (mais cela prendrait de 5d10 jours pour le faire). Bien qu'il soit capable de raconter toute l'histoire de ce qui s'est passé, Nuorilintu ne retournera jamais de son vivant sur l'iceberg funéraire, qu'il soit guéri ou non.

Si on l'interroge, Nuorilintu répond dans un désordre confus d'informations, parfois utiles, parfois inutiles. Il lui est toujours difficile de parler, et il s'interrompt souvent, regarde autour de lui de façon sauvage et crie "*Ei, Serkku, Ei* !" (la. "Non, cousin, non !"). Ce qu'il veut dire par là, il ne peut le dire. Il répète seulement que son cousin Lumilintu est là. Si les PJ interrogent d'autres personnes à ce sujet, on leur répond que Nuorilintu et Lumilintu étaient cousins et meilleurs amis. Cependant, Lumilintu a toujours été un garçon malade et est mort il y a deux hivers d'une maladie. Ce que les autres ne savent pas, c'est que Nuorilintu a été attaqué dans l'iceberg funéraire par le cadavre de Lumilintu qu'un Esprit Maléfique possède. C'est l'une des nombreuses

Nuorilintu

terreurs qui lui ont fait perdre l'esprit.

Avec de la patience et de longs efforts, l'information immédiatement utile que les PJ pourraient finalement obtenir de Nuorilintu est que le hautauskumpu est infesté de morts-vivants. Il n'est pas en mesure de dire combien ils sont, ni quelle est leur force, ni où ils se trouvent dans l'iceberg. Il sait seulement que la viisas Sinipilvi se cache dans le Grand Hall. Si les PJ sont assez patients et doux dans leur questionnement, Nuorilintu semblera finalement revenir à lui momentanément et déclarera d'un ton monotone en chuchotant :

"Sinipilvi était là, sur le débarcadère, quand je suis parti à la rame. J'ai entendu son rire comme le cri d'un oiseau maléfique. Elle m'a appelé, et je n'ai pas pu m'empêcher de me retourner et de la regarder. Ses yeux étaient comme des feux de camp pâles vus de loin. J'ai frissonné mais je ne pouvais pas détourner le regard. Sa voix errait vers moi par-dessus l'eau. Elle parlait comme si elle s'adressait à tout le monde, pas seulement à moi. Elle a dit :

"Tes jours sont comptés, chasseur des mers, maintenant c'est le temps du nouveau départ. Tes enfants m'appartiennent maintenant. "

Je ne me souviens de rien d'autre jusqu'à ce que des chasseurs me trouvent le lendemain."

ILTATUULI

Iltatuuli (La. "Vent du soir") est un membre d'âge mûr du Valaskalan Palvonta de la Baie du Berceau des Icebergs. Pour un Merimetsästäjä, il a beaucoup voyagé, et parmi son peuple, il est l'un des rares à parler correctement le westron. Iltatuuli est un sage connaisseur des vagues, du vent et du climat local, et, s'il peut être persuadé, le vieux baleinier serait un atout pour tout groupe d'aventuriers (ses compétences en matière de navigation valent à elles seules qu'on l'emmène avec soi, mais c'est aussi un guerrier chevronné). Dans un combat, Iltatuuli est un bon stratège et aussi intrépide que n'importe qui. Bien qu'Iltatuuli n'ait pas une grande peur des morts-vivants, il n'est pas non plus pressé de les affronter.

Le visage rude d'Iltatuuli, brûlé par le soleil et le vent, est marqué par les rides profondes du travail et des soucis. Il est souvent taciturne, mais jamais délibérément inamical. Le silence d'Iltatuuli est l'habitude d'un pêcheur qui passe de longues heures seul en mer, bien qu'il puisse être assez vif pour raconter une bonne histoire lorsque l'humeur ou le besoin s'y prête.

Note au MJ *: La philosophie de vie d'Iltatuuli est de laisser les choses se produire. Par conséquent, pour rejoindre le groupe, il doit être convaincu de l'urgence de la situation. Cela nécessite un jet d'Influence de niveau Moyen (+0). Cependant, les PJ gagnent un bonus de +10 dans leurs négociations pour chacun des éléments suivants : le marin n'est pas obligé d'utiliser son propre bateau ou équipement, les PJ peuvent fournir le bateau et les armes et peuvent offrir une bonne paire de bottes chaudes, une couverture ou un manteau pour qu'il se joigne à l'aventure.*

Si on lui permet de rassembler ses pensées et de se concentrer sur les souvenirs de voyages effectués dans sa jeunesse, Iltatuuli est capable de communiquer en westron au rang 3 (cependant, comme il n'a pas souvent l'occasion de le parler, le MJ peut souhaiter le faire commencer au rang 2. Ensuite, au fur et à mesure qu'il continue à converser dans cette langue, sa fluidité revient lentement. Le MJ peut utiliser ce manque de fluidité pour provoquer des malentendus sérieux ou comiques entre lui et les PJ ne parlant pas le labbic).

LUMIPALLO

Lumipallo (La. "Boule de neige") est venu au monde au désespoir de sa mère. Il suivit Sinipilvi dans la mort et au-delà. Lumipallo apparaît comme un homme petit mais fort. Ses cheveux sont longs, filandreux et pleins de glace, s'entrechoquant sur sa tête s'il se déplace rapidement. Toute personne s'approchant à moins de 5 mètres de lui doit faire un JR de 10ème niveau ou être affectée comme par le sort Chant de Confusion.

Les tactiques de Lumipallo sont relativement simples. Armé de sa lance +10 et de son couteau runique +10 (qui lui permet de lancer Appel du Brouillard 2 fois par jour), Lumipallo tente de rester hors de portée du corps à corps. Lorsqu'il détecte des intrus, il utilise immédiatement le couteau runique pour remplir l'entrée de sa chambre d'un brouillard dense. Il reste ensuite en retrait, déployant ses sorts et ses alliés morts-vivants de manière optimale.

Autrefois éclaireur, Lumipallo affectionne les sorts de Théurgie Libre des listes Apaisement des Esprits et Voies du Son et de la Lumière.

PUOLIKARHU

Puolikarhu (La. "Demi-ours") est mort il y a presque 25 ans, mais son âme tourmentée n'a toujours pas trouvé la paix. Ce viisas, autrefois immense, puissant et beau, était un père de famille heureux et comblé. Sa chute est survenue lorsqu'il a participé au choix et à l'excavation d'un nouveau jäätalo à l'aide de ses perles magiques contaminées. L'iceberg s'est brisé, tuant tout le monde à bord, y compris sa famille. A partir de ce moment, Puolikarhu fut un homme sans une once de joie et dénué de cœur. Il mourut peu après et fut enterré dans les cryptes. Son esprit maudit était hanté par le souvenir de la tragédie de l'iceberg et ne trouvait aucun repos. Sinipilvi l'invective et le torture maintenant avec ses vieux souvenirs ; mais Puolikarhu est indépendant d'elle et l'évite autant que possible. Son seul maître est son chagrin sans fin.

Dans la vie, Puolikarhu était un maître des fantômes, un peintre de l'ombre et de la lumière, un véritable sculpteur d'illusions. Il conserve cette compétence dans la mort, et les PJ qui sont en sa présence voient l'illusion suivante : les morts enfermés dans des murs en forme de nid d'abeille, glissant et poussant pour sortir de leurs cryptes et sarcophages. Les individus qui voient ce spectacle horrible doivent faire un JR de 6ème niveau ou être affectés comme par le sort Chant de Confusion. Tout PJ ainsi affecté court vers le bateau et tente de ramer jusqu'au rivage, laissant tous les autres sur l'iceberg. L'effet ne dure que tant que le PJ est en vue de l'iceberg funéraire. Le MJ doit noter qu'il n'y a pas de JR contre l'illusion, seulement contre la peur qu'elle instille.

Puolikarhu était un homme de grande taille. Dans la mort, sa peau est noircie, rétrécie et ratatinée par sa longue exposition au froid. Parfois, il utilise ses talents d'illusionniste pour s'envelopper dans un vêtement de chair plus avenant, mais c'est rare. Si les PJ l'affrontent, Puolikarhu apparaît comme une grande silhouette avachie, vêtue d'une peau de phoque craquelée et couverte de givre. Il dégage un air angoissé et désespéré. Ses yeux ne brillent pas comme ceux des autres morts-vivants, mais apparaissent plutôt comme des bassins de vide où aucune lumière ne brille et ne se reflète.

En combat, Puolikarhu se bat avec une simple lance et une dague en os, mais sa plus grande arme est son aura de désespoir. Toute personne se trouvant à moins de 8 mètres de Puolikarhu est affectée par son désespoir total et perd 2 points d'Intuition par tour. De plus, ceux qui se trouvent dans le cercle de désespoir doivent faire un JR de 15ème niveau ou être affectés comme par le sort Chant du Silence et le Chant du Maintien. Les actions deviennent difficiles pour les personnes affectées, privées d'espoir, et toute tentative d'action est immédiatement freinée par la pensée "À quoi bon continuer ?".

PUNAKÄSI

Punakäsi (La. "Main Rouge") était un chasseur renommé du Valaskalan Palvonta. On l'appelait la Main Rouge à cause d'un couteau runique qu'il avait trouvé dans sa jeunesse. La lame a un éclat rouge pâle et projette une lueur rouge sur la main qui la manie. Personne ne savait que la lame pâle, tout comme le casque du Roi-Sorcier, était d'origine maléfique et qu'elle se trouvait dans les mains d'un innocent qui ne connaissait pas son danger. Elle usurpa lentement l'esprit de Punakäsi et corrompit son esprit.

La vie de Punakäsi a été une longue lutte contre le vide qu'il ressentait en lui. Il est mort il y a près de quinze ans lorsqu'il s'est empêtré dans la ligne de son propre harpon et a été traîné au fond de la baie par une baleine blessée. Son corps s'est échoué sur le rivage quelques jours plus tard et a été enterré dans le hautauskumpu. Bien que son esprit ait été libre de quitter le monde, le corps de Punakäsi était habité par un esprit impur attiré par l'arme maléfique. Sinipilvi lui permet d'errer dans l'iceberg funéraire, car il est le meilleur gardien qu'elle puisse trouver, détestant toute vie.

Le cadavre de Punakäsi est petit et trapu, mais il évoque un homme fier, au visage froid et ravagé, aux cheveux blonds et humides. Il porte une longue cape en peau d'ours sur une peau de renne matelassée et décorée de couleurs vives. Ses yeux brillent d'une faible lumière bleutée, comme les étoiles les plus lointaines, et l'air qui l'entoure dégage une odeur lourde et âcre de sel marin. Toute personne se trouvant à moins de 8 mètres de Punakäsi doit faire un JR de 15ème niveau ou être affectée comme par le sort Confusion d'Essence Libre. Ceux qui échouent perdent 2 points d'Intuition par tour tant qu'ils se trouvent dans la zone d'effet.

En dehors des menaces proférées ou des tactiques d'affolement des PJ, l'esprit possesseur du Punakäsi est peu communicatif, étant plus intéressé à tuer ou à chasser les intrus. Si la communication est établie, l'esprit répond aux questions par les réponses les plus brèves, qui sont susceptibles d'être sarcastiques, confuses et contradictoires. Au combat, il manie le couteau runique à lame rouge (+10, Long murmure 3 x/jour) et un harpon. Il utilise le sort Long Murmure pour harceler constamment les intrus.

Si Punakäsi se rend compte de la présence des PJ avant qu'ils ne se rendent compte de lui, un PJ (choisi au hasard par le MJ) entend un chuchotement sifflant et angoissant proférant des menaces telles que "*Vous allez mourir ici*", "*Je suis la mort*" et "*Je vous attends*". Cela peut avoir un effet très déconcertant sur un PJ, qui entend des chuchotements venus de nulle part qu'aucun des autres membres du groupe ne semble remarquer. Après chaque menace murmurée, le PJ doit faire un JR ou fuir le hautauskumpu de peur.

Les JR sont lancés sur une simple échelle graduée (le premier requiert un JR de 1er niveau, le second un JR de niveau 2, et ainsi de suite). Le PJ peut se rendre compte de ce qui se passe en faisant un jet de Perception Extrêmement Difficile (-30) ou être convaincu par un autre membre du groupe qui fait un jet d'Influence de difficulté égale. Si l'une ou l'autre de ces manœuvres réussit, le PJ reconnaît la manipulation de Punakäsi, ce qui évite d'avoir recours à d'autres JR.

PIENI KUKKA

Pieni Kukka (La. "Petite Fleur") était la plus jeune fille de Sinipilvi, mais puissante dans les voies des listes d'Essence Libre. Elle a volontiers et sans hésitation suivi sa mère dans la mort. Pieni Kukka est armée d'une massue de guerre +10 qu'elle a pillée dans une autre crypte. Elle est également

armée d'un couteau dissimulé dans un fourreau sous sa cape doublée de fourrure. Toute personne s'aventurant à moins de 5 mètres d'elle doit faire un JR de 15ème niveau ou être affectée par le Cercle de Froid.

UNISOTURI

Unisoturi (La. "Guerrière des rêves") a été séduite à son jeune âge par les esprits les plus sombres du Forodwaith. Bien que beaucoup de ces esprits aient d'abord répondu à son appel sous une apparence agréable, elle a souvent été trompée et a fini par les utiliser à des fins suspectes et douteuses. La fin inévitable d'Unisoturi se produisit lorsque l'une de ces créatures maléfiques, enveloppée dans un manteau d'apparence bienveillante, la convainquit qu'elle pouvait invoquer Eloeklo sans dommage. Ce fut une vaine tentative pour apprivoiser et contrôler le Démon du Vent du Nord, et Unisoturi et la plupart de son village furent détruits pour son arrogance. Son corps est maintenant occupé par l'esprit tentateur, un serviteur d'Eloeklo lui-même, invoqué par Sinipilvi pour obtenir l'aide de Tuulipahauus.

Si elle est forcée au combat direct, Unisoturi est armée d'un bâton d'aveuglement (20 charges) et d'un harpon +10. Toute personne s'approchant à moins de 10 mètres d'elle doit faire un JR de 15ème niveau ou être affectée comme par le sort Chant de Confusion. Quiconque regarde directement dans ses yeux étincelants doit faire un JR de 5ème niveau ou être étourdi pendant 2 tours. Faites un jet de Perception de Routine (+30) pour déterminer si un PJ a rencontré le regard de l'esprit. Tout jet indiquant une réussite (partielle ou autre) signifie que le PJ a évité le regard et qu'aucun JR n'est nécessaire.

SINIPILVI

Sinipilvi (La. "Nuage bleu") est (ou était) plutôt petite par rapport au standard des Merimetsästäjät, et d'apparence ordinaire par rapport aux normes de presque tout le monde. Elle est armée d'une lance +20 faite de la longue corne polie d'un narval montée sur une défense de morse en ivoire massif. La corne est sculptée d'une ligne de poissons nageant de son extrémité à sa base. La défense n'est pas marquée, et seul un petit trou est percé à la base pour y fixer une ligne de poignet, afin de pouvoir récupérer l'arme si elle est lancée. Il s'agit d'une arme tout à fait charmante pour un ennemi aussi mortel. Sinipilvi manie également un couteau runique qui lui permet de projeter un éclair de glace +10 (3 x/jour). Elle a pillé ces deux armes dans les tombes des morts du hautauskumpu.

Les perles de sort de Sinipilvi permettent à leur porteur de lancer le sort Guérison X (2 x/jour), de prédire le temps en tant que sort Observation du Ciel (1 x/jour) et d'acquérir des connaissances en tant que sort Rêve I (1 x/mois). Chaque fois qu'elles sont utilisées, les perles ajoutent +1 point de corruption au lanceur de sorts. Sinipilvi porte toujours les perles maudites autour de son cou, et le seul moyen de la vaincre est de les détruire. Obtenir les perles n'est pas une tâche facile, car Sinipilvi irradie la Peur et la Confusion dans un rayon de 10 mètres. Quiconque pénètre dans cette zone doit faire un JR de 15ème niveau contre les deux ou être affecté comme par le sort Chant de Confusion et/ou le sort de Confusion.

SADENAINEN

Sadenainen (La. "Femme de la pluie") ressemblait beaucoup à sa mère Sinipilvi dans la vie. Dans la mort, les deux pourraient être des jumelles, sauf que Sadenainen est légèrement plus grande. Par sa personnalité, Sadenainen ressemble beaucoup à sa petite sœur Pieni Kukka. Elle est peu communicative, préférant laisser sa mère parler pendant qu'elle évalue ses adversaires et prépare ses sorts. Toute personne s'approchant à moins de 5 mètres de Sadenainen doit faire un JR de 10ème niveau ou être affectée comme par le sort Chant de Confusion. Elle est armée d'un harpon +10 et d'un couteau de dépeçage en fer aiguisé comme un rasoir, pris dans la chambre funéraire du clan Merilintu (#5C).

Contrairement à sa mère et à sa sœur, Sadenainen n'est pas une viisas, mais une henkinimittäjä, et ses armes les plus dangereuses sont ses sorts. Elle est une maîtresse de la glace, du feu, de l'eau et du vent. Dans n'importe quel combat, il est probable qu'elle utilise ses sorts des Lois du Feu sans discernement, sans se soucier de la destruction de l'iceberg funéraire ou de ses délicates sculptures. La tactique préférée de Sadenainen est de lancer ses sorts de Solides Ardents aux pieds d'un intrus, l'envoyant éclabousser dans un trou rempli d'eau à la place du sol. Elle inverse ensuite rapidement sa tactique et utilise le gel pour tenter de piéger ceux qui se trouvent dans l'eau. En règle générale, toute victime qui a vu la glace fondre sous elle par Sadenainen et qui est immergée dans l'eau subit 1d10 points de coups de froid et un Coup Critique "A" de Froid. Par la suite, lorsqu'elle tente de geler l'eau, la victime subit 1d10 points de coups de Froid supplémentaires tous les 10 tours dans l'eau.

13.2.3. LE CADRE

L'iceberg hanté flotte au milieu de l'Äänettön Meri, la Mer du Silence, qui s'étend sur près d'un kilomètre dans toutes les directions. Ce champ d'eau libre est actuellement entouré d'un solide anneau de banquise (qui commence toutefois à se fissurer et à se détacher avec l'arrivée du printemps).

Les Merimetsästäjät considèrent qu'il est offensant pour les esprits des morts de rompre ce silence, sauf en cas d'urgence vitale. Toute personne qui parle, chante, pleure, tousse ou éternue est immédiatement mise en sourdine par les autres, et est réduite au silence par la force si elle persiste à faire du bruit.

13.2.4. LA TÂCHE

Bien que la profanation de leur iceberg funéraire soit une douleur pour les Merimetsästäjät, leur préoccupation ultime est de sauver la Meripihka - un nouveau hautauskumpu peut être creusé chaque fois que le besoin s'en fait sentir ; il ne faut pas compter sur la découverte d'un autre talisman unique et irremplaçable contre les fléaux d'Angmar.

Face à une foule d'ennemis morts-vivants implacables, l'affrontement direct avec des sorts et des lames est la seule ligne de conduite possible pour ceux qui veulent déjouer le complot du Roi-Sorcier avant que Sinipilvi et ses alliés ne soient en mesure de rallier la puissance d'Eloeklo à leur cause et que la Meripihka termine au fond de la mer.

Bien que l'an T.A. 1640 soit le cadre temporel supposé de cette aventure, le scénario lui-même est potentiellement applicable à toute période pendant ou après le règne du Roi-Sorcier sur Angmar. La chute de Sauron (T.A. 3019) marque sa fin définitive, puisque la malédiction des perles de sortilège ne peut fonctionner que si l'esprit du seigneur Nazgûl reste lié au monde par le pouvoir de l'Anneau Unique. De plus, la Merpihka (en tant que l'un des yavanníri) aura été réclamée par les Noldor d'Uichith pour le grand Chant du Réveil en l'an T.A. 2951.

Cette aventure peut s'avérer difficile et dangereuse pour un groupe mal équipé ou inexpérimenté. Les niveaux des PJ devraient se situer dans la moyenne, la ligne directrice étant un petit groupe (4 ou moins) de niveau 5, ou un plus grand groupe de niveau 3 ou 4 (totalisant environ 15 à 20 niveaux). Contrairement à "La Réserve d'Ivoire" (*voir chapitre 13.1*), cette aventure est conçue principalement pour les PJ Ystävät Talven. Les étrangers qui cherchent à participer doivent surmonter plusieurs obstacles. Tout d'abord, il y a la barrière de la langue : pratiquement aucun des PNJ impliqués (amis ou ennemis) ne parle une autre langue que leur langue maternelle, le labba. De plus, il est très peu probable que les Merimetsästäjät permettent aux étrangers du Sud (et encore moins aux races non-humaines) de mettre les pieds dans leur hautauskumpu, aussi souillé soit-il.

Note au MJ *: Si le MJ souhaite autoriser cette possibilité, les PJ devraient d'abord être obligés de réussir un jet d'Influence Très Difficile (-20) pour persuader les Merimetsästäjät de leur valeur. Si de tels individus subissent les rites d'initiation épuisants du Valaskalan Palvonta et obtiennent les bénédictions des viisas effectuant le rite avant de tenter d'influencer leur public, le jet devient Très Facile (+20).*

DÉMARRAGE

Le printemps approche à grands pas dans le Forochel et, dans une quinzaine de jours, la banquise aura cédé ou reculé suffisamment pour que l'iceberg hanté puisse s'échapper de l'Äänettön Meri où il repose actuellement. Naturellement, tous les Merimetsästäjät sont d'accord pour qu'un groupe armé soit envoyé pour récupérer la Merpihka, mais personne n'est prêt à accomplir cet exploit, et peu ont le cœur vaillant pour une tâche aussi horrible. Un jeune homme audacieux, Nuorilintu, s'est porté volontaire pour mener un petit groupe jusqu'au hautauskumpu, mais des six qui ont entrepris le voyage, seul Nuorilintu est revenu. Ce qui leur est arrivé dans l'iceberg est inconnu, mais cela a brisé l'esprit de Nuorilintu. Le temps est venu pour les PJ de prouver leur valeur en défendant héroïquement leur peuple - et tout le Nord, car le Roi-Sorcier va retourner les victimes asservies par les perles maudites contre les autres Peuples Libres.

AIDES

Les Merimetsästäjät ne sont ni plus courageux ni plus lâches que les autres peuples. La majorité d'entre eux ne veulent pas entrer dans l'iceberg funéraire. Cela exige un jet d'Influence Extrêmement Difficile (-30) avant d'accepter de se joindre à la quête. Cependant, le vieux Tulisydän (La. "Cœur de feu") et ses quatre fils sont prêts à participer, si on le leur demande. Ces cinq hommes sont d'excellents guerriers et des chasseurs de grande envergure qui ont rencontré de nombreuses bêtes étranges et sinistres dans les régions sauvages. Ils forment un groupe soudé, qui s'est sorti de plusieurs situations difficiles. Chacun est bien conscient des forces et des faiblesses des autres.

Il est donc peu probable qu'ils fuient dans la panique si les choses se gâtent. Cette expérience de la vie sauvage donne à chacun d'entre eux un bonus de +10 à tous les JR. Si le MJ le souhaite, ils peuvent parler quelques mots de westron (rang 1 ou 2).

OBSTACLES

Le hautauskumpu est constamment en mouvement sur les vagues. Quand les PJ entrent dans l'iceberg, ils doivent avoir le "pied marin". Il n'est pas facile de rester debout sur un sol glissant et glacé (toutes les Manœuvres Dynamiques sont pénalisées de -20 pendant que les PJ errent dans l'iceberg). Tous les Merimetsästäjät habitué à l'environnement maritime, et toute personne possédant les compétences secondaires d'Acrobatie ou de Navigation, ne subissent pas cette pénalité lorsqu'il se trouve dans l'iceberg.

Les morts-vivants qui infestent l'iceberg funéraire possèdent tous un corps, et leur peau gelée a la résilience du cuir rigide. Les MJ doivent se rappeler que la Peur et les autres effets de sorts émis par les esprits peuvent se chevaucher, obligeant le PJ à faire plusieurs JR pour les contrer. Un personnage entouré par les Esprits Maléfiques peut être littéralement vidé de ses points de Constitution, chacun d'eux drainant sa part. Les esprits sont suffisamment intelligents pour s'en rendre compte et peuvent tenter des négociations ou d'autres tactiques d'obstruction pendant qu'ils drainent une victime. Le MJ doit également garder à l'esprit que tout mort-vivant qui n'est pas affronté à l'entrée doit l'être à la sortie : récupérer la Meripihka peut s'avérer n'être que la première moitié de l'aventure ; sortir sain et sauf du hautauskumpu avec elle est la seconde moitié.

RÉSULTATS

Les Merimetsästäjät honorent tous ceux qui ont contribué à la récupération de la Meripihka. Si les PJ reviennent sans l'artefact, ils peuvent réessayer, mais ils doivent le faire avant qu'Unisoturi ne convoque Eloeklo pour chasser les hautauskumpu en pleine mer. Le MJ peut poursuivre l'aventure en demandant aux PJ d'aider à trouver et à sanctifier un nouvel iceberg funéraire. Si les PJ commettent des profanations de tombes pendant qu'ils reprennent l'iceberg, ils doivent battre en retraite précipitamment ou bien être immédiatement exécutés par les Merimetsästäjät, quel que soit le rôle qu'ils aient pu jouer pour débarrasser le hautauskumpu des morts-vivants.

Les points d'expérience doivent être attribués pour les actions (ou inactions) qui sauvent les délicates sculptures et fresques de l'iceberg. Bien que condamnés à être détruits par la mer, les Merimetsästäjät préfèrent cette fin naturelle à leur art plutôt que des dommages inutiles causés par une arme ou par la malveillance. Le MJ peut accorder un bonus de 5000 xp à tous les PJ qui survivent à la purification réussie de l'iceberg, ajusté en fonction des besoins de la campagne.

13.2.3. RENCONTRES

MER DU SILENCE (#1)

Lorsque vous approchez de l'iceberg funéraire, la glace blanche et scintillante, encadrée par un ciel azur, est d'une beauté aveuglante, mais il est difficile de la regarder directement pendant un certain temps. Le jeu de lumière scintillant sans fin éblouit et déconcerte l'œil. Le bruit des petites vagues clapotant sur l'iceberg est retentissant dans le silence.

À votre droite, une sterne aux ailes sombres s'envole en poussant un cri strident et disparaît en deux battements rapides de ses ailes puissantes. Le cri résonne comme un avertissement : "Fuis ! Va-t'en ! Les vivants n'ont rien à faire ici." Mal à l'aise, vous voyez le grand iceberg devant vous. Puis le vent tourne, et par-dessus le goût salé et rafraîchissant de la mer se dégage une légère odeur malsaine de charnier qui reste dans vos narines, même si vous soufflez par le nez pour vous en débarrasser.

Le grand iceberg est courbé comme un arc gigantesque utilisé par un dieu à l'aube des temps. Il est très épais et volumineux au niveau du noyau central, et s'amincit à chaque extrémité pour former de fines couches de glace semi-transparente. Le noyau ressemble à une citadelle, avec deux minarets de glace qui s'élèvent au-dessus d'un vaste dôme central. L'accostage que vous visez se trouve au centre de l'arc de l'iceberg.

Alors que vous pénétrez dans les eaux calmes et silencieuses entre les deux bras tendus de l'iceberg, une ombre menaçante s'abat sur, vous tel un voile maléfique qui fait battre votre cœur à la chamade. Vous ressentez une peur intense…

Note au MJ *: En entrant dans l'ombre de l'iceberg funéraire, la panique peut éclater sur le bateau des PJ. Chaque personnage dans l'ombre doit faire un JR de 5ème niveau (avec Présence comme modificateur) ou être affecté comme par le sort Confusion. L'effet ne dure que tant qu'ils restent dans n'importe quelle ombre (qu'elle soit créée par la lumière du soleil, de la lune ou des étoiles). Les PJ reçoivent un modificateur de JR de +10 pour chaque entrée supplémentaire dans l'ombre.*

L'ACCOSTAGE (#2)

L'accostage sur le hautauskumpu est une rampe inclinée de 15 mètres de large, qui s'étend loin dans l'eau. La rampe a une pente facile de 5°, de sorte que même un bateau funéraire lourdement chargé peut glisser presque jusqu'à l'entrée même. Le bateau des PJ s'échoue sur la rampe entre 3 et 30 mètres de l'entrée (*lancez 3d10 pour connaître la distance*). Habituellement, une fois que le bateau est en contact avec l'iceberg, le silence des Merimetsästäjät n'est plus obligatoire, parce que les viisaat et les porteurs de cercueils doivent chanter et accomplir les rites funéraires.

Les déplacements sur la rampe sont dangereux car sa surface est glissante. Toutes les Manœuvres Dynamiques sur la

rampe (même la marche) sont Très Difficiles (-30), et un test de Manœuvre Dynamique doit être effectué pour chaque tranche de 3 mètres parcourue par les PJ. Cela inclut le fait de quitter le hautauskumpu ou d'y entrer. Si la Manœuvre Dynamique se solde par un échec, le jet est effectué au niveau Difficile (-10) sur la table d'échec des Manœuvres Dynamiques TEM-4 de JRTM, car la glace visqueuse ayant un effet amortisseur pour ceux qui tombent.

Note au MJ : *Le groupe d'aventuriers peut tenter d'accoster à un autre endroit de l'iceberg que celui décrit, mais cela peut s'avérer extrêmement difficile. L'iceberg funéraire est resté stable et droit pendant près d'un siècle, et la mer a creusé une rainure qui forme un grand surplomb de glace sur sa circonférence, oscillant dans l'eau et hors de l'eau. Si l'on tente de débarquer ou de grimper sur l'iceberg à partir d'un autre point, on risque de voir son bateau écrasé ou entraîné sous l'eau, car le rebord gigantesque de l'iceberg se soulève et s'abaisse au gré des vagues.*

Si les PJ tentent cette action, cela nécessite un jet de Navigation Extrêmement Difficile (-30). Les compétences d'Iltatuuli en matière de navigation seraient utiles ici pour contrer la pénalité. Si le jet échoue, le bateau est écrasé sous le rebord et entraîné sous l'eau. Tous ceux qui se trouvent dans le bateau subissent 1d10 points de coups de froid par tranche de 10 tours dans l'eau. Si le jet est réussi, les résultats de 100% ou plus indiquent que les PJ peuvent tenter de monter sur l'iceberg. Cela nécessite un autre jet d'Escalade Extrêmement Difficile (-30), en raison de la surface glissante et humide de l'iceberg au niveau de la mer. Si le jet échoue, ignorez le TEM-4 (Table d'échec des Manœuvres de Mouvement) et supposez que le PJ est tombé dans l'eau, subissant les dégâts ci-dessus.

Les PJ qui parviennent à monter sur l'iceberg peuvent prendre d'autres mesures, en fonction de l'équipement qu'ils ont réussi à emporter avec eux. La création d'un tunnel ou d'une nouvelle entrée est difficile et prend du temps, et nécessite les outils appropriés. Les Merimetsästäjät ne seraient pas satisfait d'une telle action. Le bruit d'un tel travail alerte immédiatement les morts-vivants à l'intérieur, mais c'est aussi une excellente occasion pour ceux qui ont accès à la liste des sorts de Liaisons Supérieures d'entrer dans l'iceberg sans se battre.

L'ENTREE (#3)

Deux minarets de glace, fins et imposants, se dressent à 6 mètres de l'arche soigneusement sculptée de l'entrée. Les minarets s'élèvent à près de 60 mètres dans le ciel et sont plus hauts que la masse bombée de l'iceberg, chacun étant surmonté d'une petite étagère ou plateforme (1,5 mètres x 1.5 mètres) taillée dans la glace elle-même. Pour les funérailles particulièrement importantes (décrétées par les viisaat), les guerriers escaladent ces tours et se tiennent au sommet, portant des torches ou des lampes à huile et chantant à voix haute des chansons spécialement préparées pour raconter la vie et les exploits du défunt. Il faut de la force et de l'habileté pour escalader les colonnes (un jet d'Escalade Très Difficile (-20)).

Il y a une petite cache d'herbes sèches, de mousse, de torches et il y a un arc allumeur de feu dans un petit sac en peau de phoque imperméable fixé au centre de chaque plate-forme par un pieu (ce dernier est également utilisé par le guerrier pour s'attacher au sommet des tours, afin d'assurer sa sécurité au moyen d'une corde, lorsque les minarets sont balayés par le vent). Il est courant pour les guerriers honorés du devoir de *polkun valaistus* ("éclairer le chemin") de laisser de petits jetons en ivoire sculpté dans la pochette en peau de phoque en l'honneur de la personne enterrée en dessous. Il y a actuellement douze jetons de ce type dans chaque sac. Pour les marchands du Sud, ces jetons en ivoire valent de 10 à 50 po (la valeur réelle dépend de la qualité et de la complexité de la sculpture, ainsi que de la qualité du marchandage du prix). La vue du sommet est spectaculaire, permettant une vision à 360° de la mer autour du hautauskumpu. Les PJ peuvent utiliser ces tours comme postes de signalisation pour appeler des secours ou à d'autres signaux que le MJ juge appropriés.

L'entrée se trouve derrière les deux grandes colonnes. Son arc est formé par les énormes portraits d'un homme et d'une femme. Ils ont été taillés et façonnés dans l'iceberg avec soin et un souci de réalisme. Ils font 6 mètres de haut, bras dessus, bras dessous. La tête et la main droite de la statue masculine sont tournées vers le bas, en direction de l'eau, tandis que la tête et la main gauche de la femme sont dirigées vers l'extérieur, vers la mer lointaine. Ce motif exprime l'axiome de Merimetsästäjä : "De la mer tout vient, à la mer tout va". Les deux sentinelles silencieuses se tiennent légèrement à l'écart l'une de l'autre, l'arc ouvert passant entre elles. Le tunnel entre les statues est bien fait, lisse et droit comme une flèche. L'intérieur fait environ 2,5 mètres de haut, 3 mètres de large et 30 mètres de long, les murs et le plafond sans marque ni décoration.

Bien qu'il n'ait pas de nom, le tunnel est souvent appelé *Kuoleman Kävelymatka*, la "promenade de la mort", par certains Merimetsästäjät. C'est véritablement son nom maintenant, car Sinipilvi a placé un garde ici pour dissuader les visiteurs. Parmi eux, son fils Lumipallo et huit cadavres possédés. Si un combat s'engage manifestement contre lui, il fuit le tunnel, se retirant aux côtés de sa mère dans le Grand Hall.

CHAMBRES RITUELLES (#4)

Ces six chambres sont utilisées pour accomplir les rites et cérémonies spécifiques concernant l'inhumation correcte des morts. Les chambres ont relativement la même taille et la même forme, et chacune contient une grande plaque de glace en forme de table, exactement au centre, pour le repos du défunt pendant que les cérémonies rituelles sont observées. Chacune des six chambres est décorée différemment avec des fresques élaborées gravées sur leurs murs.

A. Chambre des enfants. Les murs sont finement gravés de figures de garçons et de filles en train de jouer. Il y a plusieurs représentations déchirantes de bébés et de petits enfants, comme si l'artiste qui sculpte la glace connaissait le chagrin et la tristesse de leur perte.

B. Chambre des femmes. Les murs contiennent de fines sculptures de femmes au travail préparant des repas, cousant, cuisinant et donnant naissance.

C. Chambre des hommes. Des scènes de chasse, de pêche et de fabrication d'outils forment une fresque continue autour

de la pièce.

D. Chambre du viisas et de la henkinimittäjä. Les murs sont soigneusement ornés de reliefs et de fresques représentant un viisas accomplissant les rites de naissance.

E. Chambre des guerriers. Décorée par la simple sculpture d'une guerrière sur le mur faisant face à la porte. Elle se tient debout, une main pointant vers le bas et une lance pointant vers le ciel. Son beau visage sculpté est raffiné, avec un air calme et implacable.

F. Chambre du Valaskalan Palvonta. Les murs et même le plafond sont remplis de sculptures de baleines, qui regardent des hommes, qui plongent, qui s'ébattent. Tous les types de baleines semblent avoir été sculptés ici, dans toutes les activités imaginables connues des Merimetsästäjät.

MAISONS DES MORTS (#5)

Il s'agit d'une série de grandes et longues cryptes et de plus petits cubes ressemblant à des mausolées à l'usage des différents heimot des Merimetsästäjät. Si les rites funéraires restent les mêmes, le style et le type d'inhumation sont différents pour chaque heimo. Ainsi, l'architecture des charniers varie en fonction de la tradition de chaque clan. Ces cryptes contiennent la majeure partie des gardiens morts-vivants du hautauskumpu.

Il est de coutume à Merimetsästäjä d'inhumer les morts dans les vêtements qu'ils portaient de leur vivant. Ils sont également enterrés avec un outil, une arme ou un objet de valeur qu'ils avaient fabriqué ou créé de leur vivant, afin de s'assurer que, où que leurs esprits puissent errer, ils aient au moins un objet familier et réconfortant à portée de main. Par conséquent, lorsque les PJ se promènent dans les Maisons des morts, ils trouvent de nombreuses armes bien faites et des objets de valeur en ivoire ou en fanon de baleine. La plupart des Merimetsästäjät ne songeraient pas à déranger de tels objets, sauf en cas de nécessité absolue. Si les PJ volent les cryptes, ils le font à leurs risques et périls.

A. Tombes du Valskalan Heimo (La. "Clan de la Baleine"). Elles se divisent en de nombreux cubicules et pièces en forme de labyrinthe, abritant les innombrables suut et perheet du clan. Les murs de chaque pièce sont tapissés, du sol au plafond, d'une multitude de cryptes non scellées, chaque cellule étant juste assez grande pour contenir un corps. Les morts sont toujours placés la tête la première dans ces cryptes, laissant des rangées et des rangées de pieds gelés dépasser du mur. Les nombreuses chambres contiennent également des sarcophages de glace finement décorés. Ceux-ci sont semi-transparents et une torche ou une source de lumière placée d'un côté révèle les contours du contenu du cercueil à quiconque se trouve du côté opposé. Le fantôme de Puolikarhu habite parmi ces morts. Si la communication est établie, Puolikarhu raconte aux PJ l'histoire malheureuse suivante :

Un semblant d'homme se tient devant vous, grand et droit, mais courbé comme sous un grand poids. Son apparence projette l'image d'un cœur inconsolable et brisé, mais vous savez que la créature perfide qui se trouve devant vous est morte. Il parle d'un ton monotone froid et cassant, et ses mots glissent vers vous dans l'air froid.

"J'étais autrefois un homme de bonne réputation, et j'ai été très heureux de participer au choix et à la construction du jäätalo ! Vanha Liukuva Lintu m'a laissé faire la corvée moi-même, ne jetant qu'un coup d'œil rapide à l'iceberg avant de lui donner sa bénédiction. J'ai installé mon épouse, Hymyilevä Nainen, et mes fils dans l'iceberg et je suis allé sur le rivage pour prendre quelques luulääke. Sur la rive, j'ai entendu quelque chose, et je me suis retourné pour regarder ma maison.

"Là, comme un homme pourrait découper un morceau de viande d'un animal fraîchement tué, près de la moitié de la partie supérieure du jäätalo se pencha soudainement au-dessus de l'eau puis s'écrasa dans la mer, déséquilibrant le reste et le faisant rouler comme un chien jouant dans la neige. Avec horreur, j'ai regardé son ventre incrusté de boue et de vase s'élever au-dessus de la surface. J'ai vu ma famille et une centaine de voisins mourir par ma faute. Par-dessus le rugissement de la glace qui se brisait, par-dessus le rugissement de l'eau qui barattait, me poursuivant sur les vagues comme une mouette hurlante, sont venus les cris et les gémissements de ceux qui trouvaient si soudainement la mort là où ils pensaient être en sécurité. Mes oreilles en résonnent encore… Mes yeux brûlent à la vue de cette glace qui roule !

"Plus tard, alors que j'aidais à sortir les corps de l'eau, c'est moi qui ai trouvé ma propre femme et mes fils. J'ai vu leurs visages : leurs expressions tordues et figées me disaient qu'ils savaient que j'étais responsable de leur mort. Ils savaient que je les avais tués. Oh, Hymyilevä Nainen, pardonne-moi ! Oh, mes fils, mes fils, s'il vous plaît pardonnez-moi ! Oh, mon peuple, ayez pitié et pardonnez-moi ! Laissez-moi trouver le repos, laissez-moi trouver la paix."

La voix de Puolikarhu se réduit à un murmure rauque, presque inaudible, au mot "paix", suivi d'un long gémissement grave et frissonnant, comme si Puolikarhu sanglotait en silence pour son épouse perdue, sa vie perdue et les années interminables de son chagrin. Mais on ne voit aucune larme couler des flaques noires de ses yeux gelés.

B. Maison du Kalanystävät Heimo (La. "Clan des poissons"). Il s'agit d'une longue et étroite salle de cryptes en forme d'étagères. Des rangées successives d'étagères non scellées bordent les murs, et deux rangées de sarcophages défilent au centre de la chambre. Il y a peu d'ornementation ici, comparé à la grandeur sculptée des sarcophages gelés du clan de la Baleine. Les tombes des Kalanystävät sont habitées par des Punakäsi possédés par l'esprit.

C. Maison du Merilintu Heimo (La. "Clan des oiseaux de mer"). C'est une longue salle dont les nombreux piliers sont plus que de simples contreforts perpendiculaires destinés à soutenir le toit. À l'instar de la sculpture du Grand Hall (#7), ces piliers contiennent des représentations spectaculaires. Chacun d'entre eux, qui relie le sol et le plafond à un angle de 45°, est sculpté à l'image d'une mouette allongée et stylisée, le bout des ailes de chaque oiseau touchant celles de son voisin. Les ailes sont sculptées de telle sorte que l'on peut voir chacune des plumes, leurs corps étant travaillés avec autant de soin et de précision. Certains se tiennent parallèlement au sol, la tête et le bec étant rigoureusement projetés vers l'avant, les pattes et les griffes étant ramenées en arrière comme s'ils étaient en vol. D'autres, formant un angle bizarre avec le sol, regardent vers le bas, les griffes étendues comme s'ils se baissaient pour atterrir.

Lorsqu'ils aperçoivent pour la première fois les merveilleuses sculptures, les PJ doivent faire un JR de 3ème niveau non modifié ou être affectés comme par le sort Chant du Silence pendant 5 tours. Les individus qui échouent à leur JR sont littéralement frappés de mutisme par la beauté exquise des piliers et ne peuvent faire aucune suggestion, lancer aucun sort, ni sentir aucun danger. Toutes les Manœuvres Statiques sont Difficiles (-20) pendant 5 tours supplémentaires.

À l'exception des merveilleuses sculptures, la salle semble être vide. Aucune crypte ou tombe n'est visible. Les PJ qui effectuent un jet de Perception Extrêmement Difficile (-30) réalisent soudain que les morts sont enterrés dans le sol lui-même. Le sol entier, d'un mur à l'autre, d'avant en arrière, est un nid de cryptes, les morts enterrés se tenant debout. Le sol est en fait une mosaïque de couvercles de tombes. Près du centre de la porte se trouve la crypte de Pieni Kukka. Même si les PJ ont remarqué les corps enterrés dans le sol, ils n'ont aucune chance de détecter la différence entre le cercueil de Pieni Kukka et n'importe quel autre. Une fois que les PJ sont entrés dans la crypte, Pieni Kukka pousse le couvercle de son cercueil et rampe sur le sol.

Alors que vous examinez les magnifiques sculptures, un bruit de grattage attire votre attention. Le couvercle d'une des cryptes a été poussé et glisse sur le sol avec un bruit crissant. Alors que vous regardez avec horreur, deux longs bras blancs sortent de la crypte et saisissent fermement les côtés. Un visage féminin – austère et blanc, encadré de longs cheveux pâles - sort lentement du sol. Le reste de son corps raide suit, pour finalement se retrouver dans une position debout et maladroite.

Elle est (ou était) une femme mince et charmante. Elle est vêtue d'un pantalon et d'une peau de renne aux couleurs vives, et une cape doublée de fourrure pend inutilement sur ses épaules toujours froides. Un gourdin d'os et d'ivoire méticuleusement sculpté pend à sa ceinture. Elle vous sourit, ses yeux scintillant d'une lumière verte.

Le sourire que cette défunte vous fait dégage une telle aura maléfique que cela vous fait frémir. Alors que vous êtes en train de fixer la belle créature froide qui se trouve face à vous, un autre couvercle se détache soudainement et s'écoule sur le sol. Un faible gémissement provient de la crypte nouvellement ouverte. Puis un autre couvercle de tombe glisse contre le mur, et un autre faible gémissement se joint au premier. Pendant tout ce temps, la femme morte-vivante et gelée se tient debout, vous souriant toujours.

Les tactiques de Pieni Kukka sont assez simples et sont liées à la pièce qu'elle a choisie comme demeure. Elle se tient au milieu de l'entrée, empêchant les PJ de se retirer de la pièce, et utilise sa télékinésie pour soulever les couvercles de glace de 2 kilos des cryptes voisines. Cela rend la marche dans la pièce (sans parler du combat) extrêmement difficile : un faux pas signifie un plongeon soudain, les pieds en avant, dans une tombe de glace. Pieni Kukka peut envoyer les couvertures des cryptes dans les pieds des PJ. Ainsi, toutes les Manœuvres Dynamiques sont Très Difficiles (-30) car les PJ doivent constamment regarder où ils mettent les pieds pour éviter les cryptes non scellées.

Les gémissements que les PJ entendent en provenance des cryptes non scellées ne sont rien de plus qu'un mirage sonore que Pieni Kukka utilise pour créer la peur et la confusion. Elle est extrêmement peu communicative et refuse de traiter avec les vivants de quelque manière que ce soit, sauf au combat. Si une bataille se déroule contre elle, elle se retire aux côtés de sa mère dans le Grand Hall.

CHAMBRE DU MONDE DES ESPRITS (#6)

Les surfaces de cette chambre sont lisses et nues : aucune sculpture ni fresque ne se trouve sur ces murs d'un blanc givré. En rangs serrés sur le sol, il y a des cuves de glace peu profondes et sans couvercle. La majorité d'entre elles sont vides, mais 21 contiennent les corps gelés de viisaat et de henkinimittäjät qui servaient autrefois leur peuple. Les morts reposent les bras croisés sur la poitrine et les jambes croisées au niveau des chevilles.

La chambre contient le corps possédé par l'esprit d'Unisoturi, une puissante spirite qui est morte en invoquant Eloeklo. Si les PJ pénètrent dans cette chambre, Unisoturi leur permet de se promener librement pendant un moment, mais reste couchée dans son cercueil, apparaissant comme les autres morts de la pièce. Avant qu'elle ne bouge, il faut un jet de Perception de Pure Folie (-50) pour repérer toute différence entre les morts normaux et Unisoturi.

La pièce est à couper le souffle, son blanc éclatant contraste avec les corps bleu noirâtre des morts couchés depuis longtemps dans leur cercueil de glace. Soudain, vous remarquez un mouvement : avec la grâce lente d'une vieille créature féline, quoique raide et sinueuse, une henkinimittäjä morte se redresse dans sa tombe. Les cheveux de la vieille femme sont longs et touffus, ils pendent presque jusqu'à la taille. Ils sont d'un blanc éclatant, lustré, avec des morceaux de glace et de givre qui scintillent partout. Le visage sous la chevelure est flétri et la peau est d'un noir maladif, mordu par le gel de ces longues années passées dans le hautauskumpu. Les yeux de ce visage dévasté scintillent d'une lumière verte et malveillante. Elle se met soudain à glousser et à postillonner dans un semblant de rire vil et difforme. Puis vous ressentez un frémissement ou une secousse soudaine, comme si quelque chose avait frappé l'iceberg.

Unisoturi a fait appel à un énorme cachalot pour percuter l'iceberg. Bien que la baleine ne puisse pas le fracturer ni le détruire, elle peut causer des problèmes à ceux qui se trouvent à l'intérieur. De petits et gros morceaux de glace tombent du plafond et peuvent blesser les PJ et les délicates sculptures de glace. Tant qu'Unisoturi a la capacité de se concentrer, la baleine continue à percuter l'iceberg une fois tous les 5 tours. Ces secousses soudaines font subir à toutes les manœuvres une pénalité de -20 au moment de l'impact.

La glace tombant du plafond peut infliger un coup critique de Déséquilibre ou d'Impact. En fonction de leur taille et de leur proximité avec les PJ, les morceaux qui tombent peuvent infliger d'autres Coups Critiques (les MJ peuvent utiliser leur propre jugement, ou lancer 1D100 et consulter ce qui suit : 01-16 = «T», 17-34 = "A", 35-51 = "B", 52-69 = "C", 70-86 = "D" et 87-00 = "E").

GRAND HALL (#7)

Le centre du sol de la Grande Salle a été sculpté et taillé pour ressembler à une baleine jaillissante brisant la surface de la

mer. Le jet de son évent sert de pilier géant au centre de la pièce. En s'élevant vers le plafond, le jet finement gravé se déploie en une grande fresque multicolore de poissons et d'oiseaux de mer. Ces frises au plafond ont été façonnées et formées à l'aide de colorants de plusieurs teintes. Lorsque le soleil envoie sa lumière, pénétrant le plafond avec ses ornements colorés, la pièce est inondée d'une lumière blanche intense mais diffuse, où de grandes taches de couleur glissent lentement sur le sol et sur les murs.

L'effet d'une beauté aussi intense est impressionnant. En entrant pour la première fois dans le Grand Hall et en voyant la sculpture de la baleine, les PJ doivent faire un JR de 4ème niveau ou être affectés par le sort Chant du Silence (comme au point 5 ci-dessus). Les personnes qui ont vu les sculptures de glace de la maison Merilintu gagnent un +20 à leur JR. Même en cas de succès, toutes les Manœuvres Statiques sont lancées avec une pénalité de -10 pendant les 10 premiers tours dans la Grande Salle.

De l'autre côté de la salle, presque directement en face de l'entrée, vous apercevez deux morts-vivants, habillés de la même façon avec un justaucorps en peau de phoque typique des Merimetsästäjät et un manteau décoratif à capuchon. L'un est agenouillé, l'autre se tient derrière le premier, la tête baissée. Ils sont presque exactement comme s'ils étaient vivants, sauf que leur peau est fortement teintée de bleu et, comme il n'y a pas de chaleur émanant de leurs corps, leurs vêtements et leurs cheveux sont couverts de givre scintillant.

Ils ne font absolument pas attention à vous lorsque vous entrez. Celui qui est agenouillé est engagé dans un long chant funèbre, bourdonnant, presque chuchoté. Les mots marmonnés sont inintelligibles, et les légers échos du chant semblent ramper le long des murs et goutter du plafond. Le chant s'arrête brusquement. Le silence pesant envahit d'un coup la pièce.

Le cadavre agenouillé vous regarde lentement, son visage ombragé dans le capuchon de fourrure de sa robe, son expression désespérée et la faible lumière de ses yeux sont perceptibles. Autour de la peau bleutée de son cou, accrochées à une fine bande de cuir, pendent trois perles noires et brillantes.

"Imbéciles ! Vous êtes condamnés ici !", hurle-t-elle, sa voix claquant comme une chaîne de fer rouillée que l'on traîne lentement sur une plaque d'acier.

Le cadavre agenouillé est Sinipilvi, l'autre, sa fille aînée, Sadenainen. Les femmes se séparent immédiatement, essayant de se positionner de part et d'autre du groupe d'intrus.

Au choix du MJ : en fonction du groupe de PJ, il peut y avoir d'autres morts-vivants dans la pièce, auquel cas ils encerclent les intrus ou, s'ils s'adossent à un mur, forment un demi-cercle autour d'eux.

Sinipilvi lève sa main droite vide, paume vers l'extérieur en signe de paix et de pourparlers. La Sinipilvi d'autrefois a été complètement dévorée par les perles maudites ; elle est incapable de raisonner (bien qu'elle semble toujours prête à négocier, car cela lui donne le temps de jauger ses adversaires et de se positionner, elle et ses enfants, de la meilleure façon possible). Elle se présente et fait de même avec sa fille. Sadenainen incline légèrement la tête en guise de cordialité.

"C'est un endroit uniquement pour les morts. Etes-vous venu ici pour mourir ?" Sa voix, bien que moins abrasive et plus audible qu'auparavant, n'est en aucun cas agréable. Elle n'attend pas de réponse, mais fait rouler distraitement la lance du narval entre ses paumes et continue.

"Il n'y a pas de victoire pour vous ici. Vous ne pouvez pas gagner. Ma défaite n'est rien. C'est la perte d'un simple flocon de neige dans le blizzard qui s'annonce. Vous pouvez courir devant la tempête mais vous ne pouvez pas vous cacher. Je sais que vous êtes ici pour la Meripihka, mais vous ne pouvez pas l'avoir. Pour l'instant et à jamais, il n'y aura pas de paix pour les vivants ou les morts."

Puis elle cesse de faire tourner sa lance, la saisissant fermement. Les deux femmes avancent vers vous.

Si Lumipallo (n°3) ou Pieni Kukka (n°5C) se sont retirés avant les PJ, ils se trouvent également dans la Grande Salle avec Sinipilvi, et la rencontre doit être ajustée en conséquence pour les inclure.

CHAMBRE DE MEDITATION (#8)

Dans l'axe de l'œil droit de la sculpture de la baleine au centre du Grand Hall, une entrée s'ouvre sur une rampe abrupte taillée dans la glace. Elle s'enroule et se tortille bizarrement vers le bas, dans les profondeurs de l'iceberg. Les limites étroites de la rampe vous obligent à vous déplacer en file indienne. La rampe s'arrête brusquement dans une pièce presque parfaitement ronde.

Les murs sans ornement de la chambre s'incurvent à droite et à gauche, tandis que le plafond est en forme de dôme et que le sol plonge en forme de cuvette. Depuis la porte jusqu'au centre de la pièce, une rampe peu profonde descend le long du sol aux courbes abruptes.

La rampe s'arrête devant un grand morceau d'ambre dentelé monté sur un simple obélisque de glace transparent au sommet d'une estrade. La masse résineuse en forme de gros caillou brille d'un éclat apaisant, tandis que la glace transparente du piédestal capte la lumière, l'intensifie et la renvoie dans la pièce, baignant la chambre de son aura douce et dorée.

La Meripihka pèse environ 10 kilos et mesure 45 centimètres de long. Ses côtés sont lisses mais anguleux. Elle peut être retirée facilement de son piédestal. Toute personne s'approchant à moins de 3 mètres de l'ambre doit faire un JR de 5ème niveau ou être affectée comme par le sort Chant de Calme pendant 5 tours.

14.0 ANNEXES

Les chapitres suivants offrent une multitude de références pratiques pour un MJ souhaitant organiser des aventures dans les Terres Désolées du Nord.

Le chapitre 14.1 répertorie toutes les abréviations employées dans ce module, et comprend un glossaire concis d'informations de base sur la Terre du Milieu.

Le chapitre 14.2 suggère des façons d'utiliser les mécanismes de jeu JRTM pour simuler les difficultés et les défis de l'environnement difficile du Forochel.

Le chapitre 14.3 fournit des directives permettant aux joueurs de créer un personnage Merimetsästäjä ou Elfe des Neiges.

Les chapitres 14.4 et 14.5 énumèrent respectivement certaines des espèces de faune et de flore les plus remarquables que les voyageurs du Forodwaith peuvent rencontrer.

Le chapitre 14.6 fournit des informations de référence supplémentaires sur les langues du Grand Nord.

Le chapitre 14.7 propose quelques idées de scénarios pour utiliser *les Terres Désolées du Nord* comme cadre du jeu de cartes à collectionner *Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*.

14.1. DÉFINITIONS ET TERMES

Cette annexe est destinée à aider les MJ qui ne sont pas familiers avec la terminologie des mécanismes de JRTM ou du monde qu'ils contribuent à faire vivre. Si un terme inconnu ne peut être trouvé dans ce chapitre, le MJ peut se référer soit aux dictionnaires fournis dans le chapitre 14.6, soit au guide du voyageur classé par ordre alphabétique (chapitre 11).

14.1.1. ABRÉVIATIONS

SYSTEMES DE JEU

LoR	*Lord of the Rings (jeu d'aventure)*
JCSA	*Jeu de Cartes Le Seigneur des Anneaux – Les Sorciers*
MERP	*Middle-earth Role Playing (VO)*
JRTM	*Jeu de Rôles des Terres du Milieu (VF)*
RM	*Rolemaster*

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

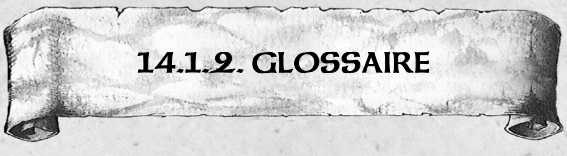
Ag	Agilité (***RM/JRTM***)
Co	Constitution (***RM/ JRTM***)
Em	Empathie (***RM***)
Ig	Intelligence (***JRTM***)
It	Intuition (***RM/ JRTM***)
Me	Mémoire (***RM***)
Pr	Présence (***RM/ JRTM***)
Ra	Rapidité (***RM***)
Rs	Raisonnement (***RM***)
AD	Autodiscipline (***RM***)
FO	Force (***RM/ JRTM***)

TERMES DU JEU

TA	Type d'armure
D	Dé
%	Résultat du dé D100
BD	Bonus défensif
Pa	pièces d'argent
Pc	pièces de cuivre
MJ	Maître de jeu
Po	pièces d'or
PdC	Points de Vie
MM	Manoeuvre en Mouvement
PNJ	Personnage non joueur (PNJ)
BO	Bonus offensif
PJ	Personnage Joueur
PP	Points de puissance
JR	Jet de résistance
Carac	Caractéristiques

TERMES DE LANGAGE

alt. Forme alternative d'un mot
For. Fornen (langage nordique datant d'avant T.A. 1800)
La. Labba (langue des Ystävät Talven)
Log. Logathig (langue des Orientaux)
Los. Lossidilrin (langue des Elfes des Neiges, les Lossidil)
Orq. Orque (langue des Orques)
pl. Forme plurielle d'un mot
prop. Forme propre d'un mot
Q. Quenya (langage des Elfes Hauts, les Noldor)
S. Sindarin (langue des Elfes Gris, les Sindar)
sing. Forme singulière d'un mot
Um. Umitic (langue des Umli)
Urd. Urdic (langue des Urdor)
* Forme hypothétique d'un mot



14.1.2. GLOSSAIRE

Ce chapitre présente les différents termes utilisés dans ce module qui se rapportent spécifiquement au monde de J.R.R. Tolkien. Un glossaire plus complet se trouve dans *Campaign's Guide of Middle-Earth (MERP)*. D'autres ouvrages de référence utiles incluent *The Complete Guide to Middle-earth* de Robert Foster (New York : Ballentine Books, 1978), *The New Tolkien Companion* de J.E.A. Tyler (New York : Avon Books, 1980), et *The Tolkien and Middle-earth Handbook* (Kent : Monarch Publications, 1992) de Colin Duriez.

Abimes – Voir entrée SOUS-PROFONDEURS.

Adûnaic - La langue ancestrale des Númenoréens (les Adûnai). En Terre du Milieu, elle a évolué vers le westron moderne, la langue commune du Nord-Ouest de la Terre du Milieu.

Âge du Milieu - Deuxième et Troisième Âges du Soleil, entre les temps anciens du monde antique et les temps plus jeunes de la domination de l'homme. Les Temps du Milieu commencent et se terminent avec Sauron, qui reprend le flambeau de Morgoth et qui tombe dans la Guerre de l'Anneau. L'époque médiane marque également le début du déclin de l'ancienne gloire des Elfes et des autres races, qui s'effacent devant l'étoile montante des Hommes mortels.

Âges du monde - Le temps est périodisé en termes d'"âges" comptés selon les différentes manières dont la Terre est éclairée. Après la création du monde, les Valar élevèrent deux Grandes Lampes pour éclairer la Terre du Milieu (Age des Lampes). Lorsque Melkor les détruisit, les Valar se retirèrent dans les Terres Immortelles et y donnèrent naissance aux Deux Arbres (Âge des Arbres), bien que la Terre du Milieu resta dans l'obscurité jusqu'à ce que Varda allume les étoiles (Âge des Étoiles). Melkor finit par détruire les Arbres, plongeant Aman dans la nuit étoilée, mais Yavanna réussit à rappeler suffisamment de vie à partir d'un seul fruit et d'une seule fleur des Arbres Morts, pour que les Valar puissent créer le soleil et la lune. Tous les âges numérotés qui suivent sont appelés Âges du Soleil. On ignore combien d'âges sont destinés à s'écouler avant la Fin, au cours de laquelle l'histoire du monde atteindra son apogée. J.R.R. Tolkien pensait que nous vivons actuellement soit à la fin du sixième âge, soit au début du septième (*Let*, p. 283).

Ainulindalë - La Musique des Ainur, par laquelle le monde a été conçu. Melkor (Morgoth) a introduit la discorde dans la Musique, présageant l'intrusion du Mal dans le monde ; néanmoins, Eru a accordé la réalité à la Musique, amenant l'Univers à l'existence.

Ainur (sing. Ainu) - Les Saints, esprits démiurgiques engendrés par la pensée divine d'Eru, qui ont chanté l'Ainulindalë. De nombreux Ainur sont descendus dans le monde pour achever de le façonner et le gouverner au nom d'Eru. Les plus grands de ces Ainur devinrent les Valar, "les Puissances", tandis que leurs frères plus petits et plus nombreux furent appelés les Maiar, "les Beaux". Melkor (Morgoth) était à l'origine le plus grand des Valar, mais il tomba en disgrâce, cherchant à dominer seul le monde. De nombreux Maiar s'allièrent à Melkor, devenant les Esprits Maléfiques du monde. Le plus grand d'entre eux était Sauron. Les Ainur qui ont pris part à l'histoire d'Arda sont décrits dans *Valar et Maiar (JRTM)*.

Akallabêth - Le récit de la chute de Númenor, raconté dans le *Silmarillion*.

Aman - Le royaume béni des Valar, également connu sous le nom de Terres Immortelles ou simplement "l'Ouest". Lorsque Eru a puni les Númenoréens en détruisant leur île (D.A. 3319), il a retiré Aman d'Arda, de sorte qu'on ne peut l'atteindre que par "la Route Droite", un chemin enchanté que seuls les Elfes peuvent suivre. Aman est interdit aux mortels ; les esprits des Elfes (et peut-être des Nains) y voyagent lorsqu'ils sont tués.

Angband - L'ancienne forteresse de Morgoth au Nord-Ouest de la Terre du Milieu au cours du Premier Âge. Détruite pendant la Guerre de la Grande Colère, des vestiges oubliés de cette forteresse tentaculaire sont éparpillés sur le Cap du Forochel. Les plus visibles de ces ruines sont le Puits de Morgoth et les Failles des Sous-Profondeurs.

Angerthas - Écriture runique conçue par les Elfes Gris du Beleriand au Premier Âge. Aussi connu sous le nom de *cirth*, les Noldor d'Uichith utilisent ces caractères pour inscrire leurs chants magiques dans les falaises d'Orod Certhas. L'Angerthas est également utilisé par les Nains de la tribu de Durin.

Angmar - Plateau montagneux séparant les Terres Désolées du Nord des terres de l'Eriador au Sud. Durant les années T.A. 1276-1975, Angmar est le royaume du redoutable Roi-Sorcier, envoyé par le Seigneur des Ténèbres Sauron pour anéantir les Dúnedain de l'Eriador. Cette terre hostile est détaillée dans le module *MERP Angmar*, et dans *Angmar, Pays du Roi-Sorcier (JRTM)*.

Années Sombres - Allusion générale au Deuxième Âge en Terre du Milieu. Plus précisément, les années Sombres font référence aux siècles durant lesquels Sauron, après avoir subi une défaite face aux Elfes et aux Númenoréens alliés en Eriador, s'est détourné des côtes Nord-Ouest d'Endor, cherchant à construire un empire intérieur de taille continentale. Sauron persécutait tous ceux qui ne le reconnaissaient pas comme Dieu et Roi, poussant de

nombreux peuples épris de liberté à se réfugier dans des régions reculées et inaccessibles dans l'espoir d'échapper à ses alliés et à ses serviteurs. C'est l'une des principales causes du peuplement du Forodwaith.

Arda - Le royaume de la Terre, gouverné par les Valar d'Aman. Tel qu'il a été conçu et créé à l'origine, Arda était un monde plat ; mais à la suite du châtiment infligé par Ilúvatar aux Númenoréens (D.A. 3319), la Terre a été transformée en une sphère. La Terre du Milieu (Endor) est l'un des continents d'Arda. Les Terres impérissables d'Aman, à l'Ouest, furent retirées de la Terre, mais de nouvelles terres furent créées à leur place.

Arnor - Nom original du royaume établi par les exilés Númenoréens en Eriador l'année suivant la destruction de leur île (D.A. 3320). Également connu sous le nom de Royaume du Nord (son royaume frère étant Gondor au Sud), l'Arnor s'est fragmenté en trois royaumes successeurs – l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur - en l'an T.A. 861. Le Rhudaur est tombé dans l'ombre du Roi-Sorcier en l'an T.A. 1349, la lignée royale du Cardolan a sombré en l'an T.A. 1409, et l'Arthedain a péri avec Angmar lors de la troisième guerre du Nord en T.A. 1974-1975. Aucun de ces royaumes ne renaquit après la chute d'Angmar, mais Aragorn Elessar refonda l'Arnor au début du Quatrième Âge. La période des royaumes successeurs est détaillée dans *MERP Arnor : The People* et *MERP Arnor : The Land*.

Arthedain - Le plus ancien des trois royaumes successeurs de l'Arnor à avoir survécu. Situé dans la partie Nord-Ouest de l'Eriador, l'Arthedain est le plus proche du désert du Nord. Après la division de l'Arnor (T.A. 861), la capitale de l'Arthedain est Fornost. Les Hommes de l'Arthedain mènent une guerre sans fin contre le Roi-Sorcier d'Angmar, faisant de la frontière entre les deux royaumes une région dangereuse à parcourir. Le nom *Arthedain* signifie littéralement "Edain royal" et peut être utilisé pour désigner les habitants du royaume (sing. Arthadan). L'Arthedain est détaillé dans *MERP Arnor : The People* et *MERP Arnor : The Land*.

Balrogs - Les plus puissants des Esprits Maléfiques qui servaient Morgoth à Angband. Beaucoup d'entre eux ont été chassés du monde lors de la Guerre de la Grande Colère, mais l'un d'entre eux a survécu à cette bataille cataclysmique. Il s'agit de Durlach, emprisonné dans le Puits de Morgoth par un sort de fixation. D'autres Balrogs peuvent également continuer à hanter les Sous-Profondeurs qui s'étendent loin sous le cap du Forochel.

Barl Syrnac - Un bras résiduel des Montagnes de Fer qui délimite le Forodwaith à l'Est.

Belegaer - La grande mer occidentale qui séparait autrefois la Terre du Milieu des Terres Immortelles.

Beleriand - Les terres les plus occidentales de la Terre du Milieu pendant les Jours Anciens. Elles ont sombré sous les vagues de la Belegaer lors de la Guerre de la Grande Colère, faisant du Lindon le nouveau littoral.

Berninga (sing. Berning) - Ces Hommes du Nord sont originaires du Rhovanion, mais ont été chassés dans les Terres Désolées du Nord par le Roi-Sorcier et ses sbires maléfiques. Les Berninga respectent un pacte avec les ours des Monts Brumeux qui leur interdit de chasser d'autres mammifères pour se nourrir ou pour leur fourrure. En retour, les ours ont enseigné à ces Hommes l'art de changer de peau, leur permettant de prendre la forme d'un ours à volonté. Tous les Berninga ne maîtrisent pas ce don latent, mais ceux qui y parviennent sont très vénérés par leurs proches et craints par leurs ennemis. Les Berninga retournent sur leurs terres ancestrales après la destruction d'Angmar en l'an T.A. 1975. Dans la langue nordique de la fin du Troisième Âge, les Berninga sont mieux connus sous le nom de Beornides.

Cardolan - Le plus méridional des trois royaumes successeurs de l'Arnor, le Cardolan a une histoire beaucoup plus ancienne en tant que colonie Númenoréenne. C'est depuis Tharbad, le grand port fluvial et la capitale de la région, que les baleiniers du Cardolan partaient chaque année sillonner les eaux du Forochel. Le Cardolan est détaillé dans *MERP Arnor: The People* et *MERP Arnor: The Land*.

Cirth - Voir ANGERTHAS.

Cuiviémar - L'ordre des mystiques noldorins basé aux Brumes Éternelles. La quête de cet ordre est de débarrasser le Forodwaith des horreurs surnaturelles de Morgoth. Óleth a fondé le Cuiviémar en D.A. 1700, mais sa mort prématurée a amené Nestador à prendre la tête de l'ordre. Le Cuiviémar a accompli sa quête à la fin du Troisième Âge (T.A. 3019) et ses membres ont quitté la Terre du Milieu peu après.

Cuiviénen - Le lieu d'éveil des Elfes à l'Est de la Terre du Milieu.

Daen - Une famille de peuples apparentés qui s'est répandue dans de nombreuses régions de l'Eriador. Le Rhudaur est la plus septentrionale de leurs terres natales, et ils y sont connus sous le nom d'Hommes des Collines. Beaucoup d'entre eux sont alliés au Roi-Sorcier d'Angmar, et certains servent dans ses armées.

Démons - Les Esprits Maléfiques trouvent leur origine chez les Ainur, avant la création du monde. Ceux-ci ont été influencés par la discorde de Melkor (Morgoth), se sont mis à son service ou se sont alliés à lui, et l'ont rejoint pour ravager Arda. Tous ne lui restèrent pas fidèles - certains, comme Ungoliant, n'aidèrent Melkor qu'à contrecœur, préférant ne servir que sa propre convoitise. D'autres, comme les Balrogs d'Angband, servirent fidèlement leur maître jusqu'à sa disparition du monde. Les Terres Désolées du Nord grouillent de tels esprits, désormais sans maître, quelle que soit leur ancienne allégeance. Parmi les plus tristement célèbres, citons Eloeklo, Jäänainen et Durlach. Pour plus d'informations sur les démons, voir les modules *Créatures des Terres du Milieu (JRTM)* et *Valar & Maiar (JRTM).*

Dernière Alliance - Une ligue d'Hommes et d'Elfes (et d'autres Peuples Libres) formée contre Sauron à la fin du Deuxième Âge. L'Alliance fit la guerre au Mordor et réussit à vaincre Sauron pendant mille ans. Les Elfes d'Uichith participèrent à la guerre sous la bannière de Gal-galad, Haut Roi des Noldor.

Deuxième Âge (D.A.) - Le deuxième Âge du Soleil, qui a duré 3441 ans. L'âge a commencé après la guerre de la Grande Colère, dans laquelle Morgoth est tombé ; il s'est

terminé par la première victoire de Sauron, son successeur. Vers la fin de l'ère (D.A. 3319), le monde devint un globe suite à la noyade de Númenor et au déplacement des Terres Immortelles.

Dragons - Morgoth a d'abord engendré des Dragons dans les fosses d'Angband, et beaucoup d'entre eux continuent à se cacher dans le Grand Nord. Également appelés "Drakes" ou "Vers", la lignée des Dragons est incertaine. Puisque Morgoth, malgré toute sa puissance, n'avait pas le pouvoir de créer la vie à partir de rien, les Dragons doivent provenir, au moins en partie, de bêtes reptiliennes déjà existants créés par Yavanna, mais qui ont ensuite été déformées par les expériences de reproduction répugnantes de Morgoth. De même, les Dragons possèdent une intelligence et une volonté qui surpassent de loin celles de n'importe quelle bête, de sorte que leur origine doit également comporter un élément spirituel. Pour plus d'informations sur les Dragons, voir le module *Créatures des Terres du Milieu (JRTM).*

Dúnedain (sing. Dúnadan) - Les Hommes de Númenor et leurs descendants. Au cours du Deuxième Âge, les Númenoréens furent divisés dans leur esprit. La plupart d'entre eux, s'identifiant comme les Hommes du Roi, s'éloignèrent de leur ancienne amitié avec les Elfes et tombèrent dans le mal ; une minorité conserva son ancienne allégeance, se faisant appeler les Fidèles ou les Amis des Elfes. Après la chute de Númenor, les Fidèles établirent le royaume de l'Arnor en Eriador, au Sud du Forodwaith, et leurs descendants continuèrent à gouverner les peuples de l'Eriador jusqu'à la destruction de l'Arthedain (T.A. 1974) ; les survivants devinrent les Rôdeurs du Nord. Les Hommes du Roi qui survécurent à la fois à la noyade de Númenor et à la Guerre de la Dernière Alliance furent connus des Fidèles sous le nom de "Númenoréens noirs". Nombre d'entre eux se rendirent à Angmar pour diriger les armées du Roi-Sorcier contre les Fidèles en Eriador.

Durin - L'aîné des Sept Pères des Nains. Durin s'est réveillé au Mont Gundabad, et son peuple occupait les Monts Brumeux et les Montagnes Grises qui se trouvent au Sud du Forodwaith.

Enfants d'Ilúvatar - Elfes et Hommes, appelés ainsi parce que les Ainur n'ont pas participé à leur création. Parce qu'Eru est leur seul père, il est blasphématoire pour un Homme ou un Elfe de rendre un culte à un autre être. Bien que leur constitution biologique de base soit la même, les deux races se distinguent par leurs natures spirituelles différentes. Les Elfes (les Premiers-Nés) sont liés à la vie du monde, et sont donc virtuellement immortels tant que son histoire se poursuit ; les Hommes (les Seconds-Nés) sont mortels, et lorsqu'ils meurent, leurs esprits quittent le monde pour toujours (à moins d'être contraints de rester par un sort spécial ou une odieuse sorcellerie). À des moments clés de l'histoire, un Elfe et un mortel se sont unis par les liens du mariage, et la progéniture d'une telle union doit choisir à quelle race elle appartiendra. Bien qu'un plus grand nombre de mariages aient pu avoir lieu, les histoires des anciens temps ne font état que de quatre mariages d'Elfes et d'Hommes. Chacune de ces unions a eu des conséquences terribles, modifiant le destin d'âges entiers.

Edain (sing. Adan) - Les trois maisons d'hommes dont les Dúnedain (Númenoréens) prétendent descendre. Bien que le nom lui-même signifie "Second" (c'est-à-dire les Seconds-Nés), les Elfes de la Terre du Milieu ne l'utilisent que pour les Hommes qui ont combattu à leurs côtés contre Morgoth lors des guerres du Beleriand ; tous les autres Hommes, ils les appellent Rhevain, les "Sauvages", ou simplement Firiath, les "Mortels".

Ekkaia - La Mer Circulaire, aujourd'hui en grande partie couverte par la calotte polaire.

Elbereth - Reine des Valar et protectrice des étoiles. Elle est particulièrement vénérée par les Elfes, car ils se sont éveillés pour la première fois lorsque les étoiles étaient la seule source de lumière de la Terre du Milieu.

Eldar (sing. Elda) - Les Elfes qui ont entrepris le grand voyage vers l'Ouest à travers la Terre du Milieu depuis la terre de leur éveil à l'Est. Les Eldar sont divisés en trois groupes principaux : les Vanyar, les Noldor et les Teleri. Les Teleri (ou Lindar) comprennent les Elfes Gris (Sindar) et les Elfes Sylvains (Nandor), parmi lesquels les Elfes des Neiges (Lossidil) forment un autre sous-groupe.

Elfes - Les premiers enfants d'Ilúvatar. Les Elfes de la Terre du Milieu appartiennent à deux groupes : les Eldar, qui ont répondu à l'appel des Valar pour voyager vers l'Ouest en direction d'Aman, et les Avari, qui ont refusé l'appel et sont restés à l'Est de la Terre du Milieu. Les Elfes sont effectivement immortels, leur esprit demeurant dans le monde jusqu'à la fin des temps. Si un Elfe est tué dans son corps, son esprit se rend dans les Salles de Mandos, Juge des Morts, en Aman. Après une période de purgatoire, l'esprit de l'Elfe reçoit un nouveau corps. Certains Elfes qui ont été tués en Terre du Milieu (comme Glorfindel) sont effectivement revenus d'Aman, mais cela est extrêmement rare et nécessite une action des Valar. Il est possible pour un esprit elfique désincarné de refuser l'appel de Mandos et de rester en Terre du Milieu sous la forme d'une apparition, mais cela est la marque d'un esprit fortement entaché de mal, consumé par la malice ou par une haine de soi éternelle. Les Elfes sont immunisés contre toutes les maladies et sont, à bien des égards, physiquement supérieurs aux mortels. Pour plus d'informations, voir le livre *Elves (MERP).*

Elfes des Neiges - voir LOSSIDIL.

Enfer - Le domaine souterrain de Morgoth, identifié à l'origine avec Utumno et plus tard avec Angband.

Est - Pour les peuples du Nord-Ouest de la Terre du Milieu, toutes les terres situées à l'Est du Rhovanion et des Montagnes Grises. Pour les habitants du Forodwaith, "l'Est" désigne les terres d'Urd et la baie d'Utumno, ou tout ce qui se trouve au-delà du Barl Syrnac.

Fin - La fin des temps, au cours de laquelle la Musique des Ainur trouve son accomplissement dans une grande bataille, le Dagor Dagorath, où Morgoth et ses serviteurs seront vaincus par la force combinée des Valar et des Enfants d'Ilúvatar. Il est prophétisé que la Fin sera suivie

d'une Seconde Musique, dans laquelle tous les thèmes seront joués correctement.

Endor - La Terre du Milieu.

Eönwë - Héraut des Valar. Eönwë était le capitaine de l'ost de l'Ouest durant la Guerre de la Grande Colère.

Ephel Angmar - Les deux chaînes de montagnes qui se ramifient vers l'Ouest à partir des Monts Brumeux pour entourer le plateau d'Angmar. Localement, les Ephel Angmar sont connus sous le nom de Forjarsh et d'Harjarsh.

Eregion - Un royaume elfique du Sud de l'Eriador qui est tombé sous les assauts de Sauron en l'an T.A. 1697. Un groupe de réfugiés de l'Eregion a fondé le sanctuaire d'Uichith.

Eriador - Les terres situées immédiatement au Sud de la Baie du Forochel, délimitées à l'Ouest par les Montagnes Bleues et à l'Est par les Monts Brumeux. Les trois principaux royaumes de l'Eriador durant le Troisième Âge sont l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur (les états successeurs de l'Arnor). L'Eriador est entièrement décrit dans *MERP Arnor : The People* et *MERP Arnor : The Land*.

Eru - Le seul vrai Dieu qui a créé les Ainur et donné la vie au monde. Les Elfes et les Dúnedain vénèrent Eru en tant qu'Ilúvatar, Père-de-Tout, car lui seul est responsable de leur création. Les Dúnedain considèrent le nom même d'Eru avec une crainte religieuse ; seuls leurs rois ont l'autorité de le prononcer, et seulement lors d'occasions solennelles (bien que tous les Dúnedain puissent parler de "l'Unique" sans crainte d'inconvenance). Les Ystävät Talven ne reconnaissent pas Eru en tant que tel ; ils imaginent plutôt sa Providence comme une force impersonnelle, qu'ils appellent Ympyrä. Les serviteurs de Sauron rejettent l'existence d'Eru, croyant que Morgoth, Seigneur des Ténèbres, est le seul vrai Dieu. Pour tous les autres peuples, à l'exception des Dúnedain, Sauron se présente comme un avatar de Morgoth, et donc comme Dieu et Roi du Monde.

Essence - L'énergie ou *fairë* (Q. "Éclat") générée par tous les *fëar* (Q. "esprits" ; sing. *fëa*), l'Essence sert de support de base pour toutes les formes de magie. La source ultime de l'Essence est Eru Ilúvatar ; mais tous les descendants d'Eru, qu'ils soient Ainur ou Incarnés (Elfes, Hommes, Nains, etc.), possèdent une *fairë* individuelle et distinctive qui leur est propre, une fois mis au monde. Les trois royaumes de la magie (Essence, Théurgie et Mentalisme) puisent leur pouvoir dans différentes sources ou niveaux de *fairë*. Le royaume de l'Essence (pure) dérive de la Nárë Úfirima (Q. "Flamme Impérissable"), la *fairë* primale à travers laquelle l'esprit d'Eru "habite" le monde qu'il a créé. Cette énergie est également connue sous le nom de Muinárë (Q. "Feu secret" ; S. Naur Thurin), et est parfois utilisée comme un euphémisme pour Ilúvatar lui-même. Le royaume de la Théurgie fait référence à l'activité démiurgique des Valar et des Maiar, et son énergie provient spécifiquement de l'Essence dont ils ont imprégné la substance d'Arda. Melkor, à l'origine le plus puissant des Valar, a corrompu toute la matière physique avec son Morifairë (Q. "Essence Sombre"), et à partir de cet élément, ses serviteurs sont capables de faire de la sorcellerie et de la magie noire. Les Elfes se réfèrent souvent à l'Essence Sombre comme le Mordo (Q. "Ombre" ; lit. "souillure"). Le mentalisme, le troisième domaine de la magie, s'appuie exclusivement sur l'Essence du lanceur de sorts.

Estë - La guérisseuse des Valar. Estë a formé Nestador, Maître d'Uichith.

Fabricants de Perles - Les premiers habitants humains connus du Forochel. Ce peuple mystérieux a disparu de l'histoire peu après le début des invasions Urdor au Deuxième Âge. Leur héritage le plus durable pour les Ystävät Talven était les *riimut*, les runes magiques avec lesquelles ils enchantaient leurs perles. Dans la langue des Ystävät Talven, les Fabricants de Perles sont appelés Helmivalmistajat (sing. Helmivalmistaja).

Fana (pl. Fanar) - La forme physique de l'un des Ainur (Valar ou Maiar). Une *fana* est différente d'un corps car celui qui le porte peut le revêtir, l'enlever ou le modifier à volonté. Les Ainur possèdent ce pouvoir car ils ne sont pas incarnés par nature. Cependant, un Ainur qui sacrifie une trop grande partie de son pouvoir natif à des choses extérieures qui sont utilisées pour lui-même peut, à terme, perdre toute liberté d'assumer, d'enlever ou de changer sa *fana*. Sauron et Morgoth ont tous deux été victimes de cette faiblesse. Eloeklo, le démon du vent du Nord, souffre également d'une incapacité à maintenir une *fana* stable.

Forêt Noire - La grande forêt du Rhovanion (Terres Sauvages). Appelée à l'origine Vert-Bois-le-Grand, c'était la patrie des Elfes des Neiges. Après l'an T.A. 1100, l'ombre secrète de Sauron s'est glissée dans la forêt et son aura s'est répandue. Le nom de Vert-Bois-le-Grand a été changé en Forêt Noire.

Forlindon - La moitié Nord du Lindon, bordant la Baie du Forochel et le Lódalf.

Fornost - La capitale et le siège royal de l'Arthedain. Fornost est décrite dans le chapitre 5.3 du module *MERP Arnor : The Land*.

Forochel - La grande baie et le cap qui séparent la Belegaer de la Mer Circulaire.

Forodwaith – Nom sindarin pour les *Terres Désolées du Nord*. Le nom est également utilisé (moins fréquemment) comme un terme générique pour tous les Hommes qui vivent dans le Nord, aussi bien les Ystävät Talven que les Urdor.

Gondor - Le royaume frère de l'Arnor, le royaume du Sud des Dúnedain. Ses marins vont parfois jusqu'à la Baie du Forochel au Nord pendant la saison de la chasse à la baleine. Contrairement à l'Arthedain, le Gondor perdure tout au long du Troisième Âge.

Guerre de la Grande Colère - La bataille apocalyptique qui a entraîné la chute de Morgoth et la formation du Cap du Forochel.

Elfes Gris - voir SINDAR.

Harad - Voir SUD.

Hautauskumpu (pl. Hautauskummut) - Un iceberg funéraire des Merimetsästäjät.

Heimo (pl. Heimot) - Désignation d'un clan parmi les Ystävät Talven.

Helcaraxë – Le précurseur de la calotte polaire, qui formait dans les Jours Anciens un pont immuable entre la Terre

du Milieu et les Terres Immortelles. De nombreux Noldor ont péri lors d'une tragique traversée de l'Helcaraxë.

Helechoth (sing. Helegon) - Nom elfique pour les Jäämiehet.

Helecthil - Le pôle Nord. Un pilier de glace dont le pinacle abrite un tesson perdu d'Illuin, l'une des deux grandes lampes qui éclairaient autrefois le monde. L'éclat d'Helecthil provoque des jeux de lumière colorés dans les cieux nordiques. Helecthil est le centre de la ville elfique de Helloth. Ulmo a récupéré le tesson des profondeurs de la Mer Circulaire après la sphérisation du monde (D.A. 3319).

Helmivalmistajat (sing. Helmivalmistaja) - Voir entrée FABRICANTS DE PERLES.

Henkinimittäjä (pl. Henkinimittäjät) - Une spirite. Une figure chamanique parmi les Ystävät Talven. Tous les *henkinimittäjät* sont des femmes.

Hildórien - Le lieu d'éveil des Hommes à l'Est de la Terre du Milieu.

Hobbits - Un petit peuple, apparenté aux Hommes, qui habite l'Eriador durant le Troisième Âge. Bien que peu aventureux par nature, quelques-uns sont connus pour avoir visité les Terres Désolées du Nord (ou, au moins, ses marches méridionales).

Hommes des Rivières - Hommes du Nord robustes de l'Eriador, aussi appelés Sîredain. Ils sillonnent souvent les cours d'eau du Lódalf, faisant du commerce avec les Lumimiehet.

Hommes du Nord - Les hommes du Rhovanion et du Nord de l'Eriador, apparentés de loin aux trois maisons des Edain. Les seuls Hommes du Nord à fouler les terres du Forodwaith sont les Hommes des Rivières et les Berninga du Talath Uichel.

Iceberg - Bloc de glace d'eau douce dérivant sur un plan d'eau. Initialement, les Tanssijat en ont transformé quelques-uns pour faire office de refuge. Puis ils furent transformés en citadelles et en habitations permanentes. Devenu un peuple de pêcheurs et de chasseurs de baleines, et se nommèrent eux-mêmes les Merimetsästäjät, les Chasseurs des mers.

Illuin - La plus septentrionale des deux Grandes Lampes qui donnèrent de la lumière au monde lors du premier Printemps d'Arda. Brisée par Melkor (Morgoth), Ilúvatar permit à Ulmo d'élever un tesson d'Illuin au-dessus de la surface de la mer en signe d'espoir pour les peuples libres. Le tesson fut appelé Helecthil, l'éclat de la glace, et ses rayons illuminent les cieux nordiques pour toujours.

Ilúvatar - Le Père des Hommes et des Elfes, le seul vrai Dieu. Voir aussi ERU.

Irmo - Un des Valar. Également connu sous le nom de Lórien, et de "Maître des Songes", Irmo gouverne le royaume des rêves et des visions. Les Noldor d'Uichith ont un rapport particulier avec lui, et se nomment eux-mêmes les Irmohildi.

Istari (sing. Istar) - Les cinq magiciens, envoyés en Terre du Milieu en l'an T.A. 1000 comme émissaires des Valar. Leur mission est d'aider les Peuples Libres contre Sauron ou ses engeances. L'un des Istari, Aiwendil (Radagast), est connu pour avoir rendu visite à la vallée des Brumes Eternelles en l'an T.A. 1640, mais il se peut que lui ou d'autres membres de son ordre aient également erré dans les Terres Désolées du Nord à d'autres moments.

Jääkylät (sing. Jääkylä) - Un large iceberg des Merimetsästäjät.

Jäämiehet (sing. Jäämies) - L'une des trois races des Ystävät Talven. Descendants des Tanssijat du Deuxième Âge, les Jäämiehet occupent le cap du Forochel, bien qu'en été ils puissent s'étendre jusqu'à la Toundra des Troupeaux.

Jääsilmä (pl. Jääsilmät) - Un "œil de glace", l'un des Merimetsästäjät compétent dans la sélection et la fouille des icebergs.

Jours anciens - Tous les âges du monde avant la Guerre de la Grande Colère.

Kementári - Reine de la Terre vivante (l'un des noms de Yavanna). *Cembereth*, en sindarin, est également le nom que les Noldor donnent aux arbres sacrés qui constituent le centre de leurs rituels.

Labba - La langue des Ystävät Talven.

Leveäjalat (sing. Leveäjalka) - Les ancêtres des Lumimiehet.

Lindar (sing. Linda) - Les "Chanteurs", un nom pour la troisième race des Eldar (également connue sous le nom de Teleri) dont les Elfes des Neiges font partie. Les Elfes des Neiges s'appellent parfois "Lindi", la forme du nom telle qu'elle était prononcée par les Nandor (Elfes Sylvains) du Rhovanion.

Lindon - Les terres qui se trouvent à l'Ouest des Montagnes Bleues. Vestige du Beleriand perdu, le Lindon est le principal royaume des Elfes Gris et des Noldor du Nord-Ouest de la Terre du Milieu après la chute de l'Eregion en l'an D.A. 1697. Son roi, Gil-galad, a péri lors de la guerre de la Dernière Alliance (D.A. 3441). Au cours du Troisième Âge, Círdan le charpentier est le chef reconnu des Elfes du Lindon.

Loge de l'Éveil - Voir CUIVIÉMAR.

Loitsuhelmet (sing. Loitsuhelmi) - Les perles de sort des Helmivalmistajat (Fabricants de Perles). Au cours du 17ème siècle du Troisième Âge, beaucoup d'entre elles ont été souillées par le Roi-Sorcier d'Angmar.

Lórien - Un autre nom pour Irmo, le Maître des Songes des Valar (Lórien est également le nom d'un royaume elfique du Rhovanion).

Lossidil (sing. Lossedel) - Les Elfes des Neiges. Ces Nandor ont quitté Rhovanion à cause des empiètements de l'Elfe Gris Oropher dans leur patrie traditionnelle. Ils se sont rapidement adaptés à leur nouvel environnement, acquérant des pouvoirs magiques sur la glace et la neige. Après la sphérisation du monde (D.A. 3319), les Lossidil ont voyagé sur la calotte polaire et ont fondé la ville de Helloth. Certains Elfes des Neiges continuent à séjourner régulièrement au Forodwaith.

Lossoth (sing. Losson) - La plupart des visiteurs occasionnels du Forodwaith venant du Sud regroupent les trois races des Ystävät Talven sous cette étiquette, bien qu'elle n'appartienne correctement qu'aux Lumimiehet.

Lumimiehet (sing. Lumimies) - L'une des trois races des Ystävät Talven. Les Lumimiehet s'étendent le long des

côtes Sud et est de la Baie du Forochel et de la toundra au-delà, mais ne vivent pas sur la péninsule elle-même (comme les Jäämiehet). Les Lumimiehet sont les descendants des Leveäjalat du Deuxième Âge et ont les contacts les plus fréquents avec les terres et les peuples de l'Eriador.

Maiar (sing. Maia) - Les innombrables Ainur de moindre importance qui sont descendus dans le monde pour achever sa création. Les Maïars qui errent sur les terres de la Terre du Milieu ont tendance à être solitaires et sont souvent plus préoccupés par le monde naturel que par les peuples libres, à moins qu'il ne s'agisse d'Esprits Maléfiques (démons) qui leur veulent du mal. Par exemple, Aamumeren Isä est un Maia neutre dont la principale préoccupation est de s'occuper des baleines de la Baie du Forochel. Quant à Eloeklo, Jäänainen et Durlach, ils sont des Maïars malveillants.

Manwë - Le Haut Roi d'Arda et le chef des Valar.

Melkor - Le nom original de Morgoth, avant que Fëanor ne le nomme le Noir Ennemi du Monde.

Merimetsästäjät (sing. Merimetsästäjä) - L'une des trois races issues des Ystävät Talven. Les Merimetsästäjät vivent dans des icebergs de la Baie du Forochel et chassent ses eaux. Ils sont une ramification des Jäämiehet.

Monts Brumeux - Chaîne de montagnes Nord-Sud dont les sommets les plus septentrionaux jouxtent le Talath Uichel.

Mithril - L'acier argenté enchanté des Nains, utilisé principalement pour la fabrication d'armures. On sait qu'il n'existe que dans le Sud des Monts Brumeux, où le peuple de Durin a construit la grande cité de Khazad-Dûm.

Montagnes grises - Un vestige des Montagnes de Fer qui sépare le Talath Uichel du Rhovanion au Sud. Pendant les Jours Anciens, ces sommets formaient une barrière continue avec les Monts Brumeux du Nord, mais depuis le cataclysme de la Guerre de la Grande Colère, un large fossé, le Dîn Lhûg, sépare les deux chaînes, offrant un passage vers les Terres Désolées du Nord.

Mordo - Souvent appelé simplement "l'Ombre", c'est le résidu du mal de Morgoth qui est inhérent à la substance même du monde et de tout ce qu'il contient. Le Mordo est plus fort au Forodwaith que dans la plupart des régions, car c'était autrefois le royaume de Morgoth. La quête des Noldor des Brumes Éternelles est de débarrasser les Terres Désolées du Nord de cette tare contre nature.

Morgoth - Le Noir Ennemi du Monde. L'Ainu déchu dont les discordes ont entaché la Musique de la Création. Morgoth fut expulsé du monde lors de la Guerre de la Grande Colère, et son Esprit Maléfique mais impuissant doit errer dans le Vide jusqu'à la Fin des Temps, lorsqu'il réapparaîtra pour affronter les Valar et les Enfants d'Ilúvatar pour la domination d'Arda. Sauron est le principal serviteur et successeur de Morgoth.

Morgul - Sorcier Noir. Un sobriquet du Roi-Sorcier d'Angmar. Voir ROI-SORCIER.

Muistaja (pl. Muistajat) - Un Conteur Ystävä Talven faisant office de Maître du Savoir.

Nains - Tout comme les Elfes et les Hommes sont appelés les Enfants d'Ilúvatar, les Nains se définissent comme les Enfants d'Aulë, car Aulë le Créateur a façonné leurs ancêtres à partir des ossements de la Terre (bien que ce soit Eru lui-même qui leur ait donné la vie). Les sept pères des Nains se sont tous réveillés dans le Nord de la Terre du Milieu, et cinq d'entre eux ont établi leurs tribus sur les franges de ce qui deviendra plus tard les Terres Désolées du Nord. Le Mont Gundabad fut le lieu de naissance des Barbes Longues (le peuple de Durin), à partir duquel ils ont migré dans les Monts Brumeux et les Montagnes Grises. Les Barbes de Feu et les Barbes Larges sont originaires du Nord des Montagnes bleues, et circulent souvent à travers Eriador. Enfin, à l'Est du Talath Uichel, les Poings-de-Fer et les Barbes-Raides occupent le Barl Syrnac, un bras des anciennes Montagnes de Fer qui sépare le Forodwaith de la Baie d'Utumno et des terres d'Urd plus à l'Est.

Nandor (sing. Nando) - Une partie des Elfes Telerin (ou Lindarin). Les Nandor abandonnèrent le grand voyage vers l'Ouest des Eldar et s'installèrent près de la rivière Anduin dans le Rhovanion. Ces Nandor devinrent les Sylvains ou Elfes des bois, séparés par la langue et les coutumes des Teleri qui s'enfoncèrent plus à l'Ouest en Eriador et finalement en Beleriand. Au cours du Deuxième Âge, un groupe de Nandor a migré vers le Nord pour devenir les Elfes des Neiges. Un autre groupe, qui reprit sa marche vers l'Ouest avant la fin du Premier Âge, vint habiter Ossiriand, la terre qui deviendra plus tard le Lindon.

Nazgûl - Les Spectres de l'Anneau. Les neuf Hommes mortels asservis par Sauron grâce aux Anneaux de Pouvoir au cours du Deuxième Âge. L'un d'entre eux était Hoarmûrath, du pays d'Urd, dont les guerriers à traîneau ont persécuté les peuples du Forodwaith pendant deux longs âges. En l'an T.A. 1276, Sauron envoya le Seigneur des Nazgûl à Angmar dans le but d'exterminer les Dúnedain de l'Eriador. Il fut connu sous le nom de Roi-Sorcier.

Noldor (sing. Noldo) - La deuxième race des Eldar à s'embarquer pour le grand voyage vers l'Ouest en direction d'Aman. Beaucoup de Noldor retournèrent sur la Terre du Milieu dans l'espoir de se venger de Morgoth pour le meurtre de leur roi et le vol des Silmarils. Après la Guerre de la Grande Colère, la plupart d'entre eux choisirent de quitter la Terre du Milieu. Ceux qui restèrent habitèrent principalement au Lindon, bien qu'un groupe fonda plus tard le royaume d'Eregion au Sud-Est de l'Eriador. Les survivants de la chute de l'Eregion fondèrent le sanctuaire d'Uichith et restèrent au Forodwaith jusqu'à la fin du Troisième Âge. Ayant vécu longtemps dans les Terres Immortelles, les Noldor parlent le quenya, la langue des Hauts-Elfes ; en Terre du Milieu, cependant, ils ont adopté la langue des Elfes Gris (sindarin). Cette langue est devenue leur langue de conversation quotidienne, le quenya n'étant plus utilisé que pour les rituels et les connaissances secrètes.

Númenor - Le royaume insulaire des Dúnedain au Deuxième Âge. Númenor se développa pour devenir le plus puissant empire parmi les Hommes, mais sombra

dans le chaos et fut détruit par la main d'Eru Ilúvatar. De nombreuses colonies númenoréennes ont survécu en Terre du Milieu, ainsi que les Royaumes-en-Exil, fondés par les Fidèles survivants de l'île perdue.

Númenoréens - Voir DÚNEDAIN.

Orientaux - Toute tribu humaine originaire de l'Est, à l'exception des Urdor, que les habitants des Terres de l'Ouest considèrent (à tort) comme des "Lossoth maléfiques". De nombreux Orientaux servent le Roi-Sorcier d'Angmar.

Oromë - Le chasseur des Valar.

Orques - Race rabougrie de créatures immondes élevées par Morgoth (et, plus tard, par Sauron) pour infester les peuples libres. Les Orques sont la chair à canon des armées du Roi-Sorcier. D'autres tribus Orques indépendantes infestent les montagnes du Forochel.

Ouistrenesse - Voir NÚMENOR.

Perhe (pl. Perheet) - Désignation d'une famille étendue chez les Ystävät Talven.

Peuples Libres - Toutes les races ou cultures qui rejettent Sauron ou ses serviteurs.

Premier Âge (P.A.) - Le Premier Âge du Soleil, qui a duré un peu moins 600 ans. Cet âge a été consumé par les Guerres du Beleriand, au cours desquelles les Noldor et leurs alliés ont combattu Morgoth pour les Silmarils qu'il leur a volés, culminant dans la Guerre de la Grande Colère. Cette époque a également été le témoin du réveil des Hommes et de leurs migrations vers les terres occidentales de la Terre du Milieu.

Premier-Né - Voir Enfants d'ILÚVATAR.

Pyöreä Talo - Une "maison ronde" Ystävä Talven. Essentiellement un igloo.

Quatrième Âge (Q.A.) - Le Quatrième Âge du Soleil, inauguré par la chute de Sauron et la restauration des royaumes Dúnedain du Gondor et de l'Arnor. Le Quatrième Âge marqua également l'aboutissement de la purification du Forodwaith par les Noldor d'Uichith, qui traversèrent enfin la mer pour rejoindre Aman. Enfin, le Quatrième Âge marqua la fin des Temps du Milieu et l'avènement de l'Âge des Hommes.

Quenya - La langue des Hauts Elfes d'Aman. Il est connu par les Conteurs et Maîtres du Savoir Noldor parmi les Dúnedain, mais rarement parlé en public.

Rhovanion - Les terres à l'Est des Monts Brumeux et au Sud des Montagnes Grises. Également connu sous le nom de Terres Sauvages, le Rhovanion est la patrie des Elfes Nandor (Sylvain) et de nombreuses tribus d'Hommes du Nord.

Rhudaur - L'un des trois États successeurs de l'Arnor. Situé au Nord-Est de l'Eriador, le Rhudaur est le plus proche d'Angmar et fut le premier à tomber sous le joug du Roi-Sorcier.

Rhûn - Les terres de l'Est de la Terre du Milieu.

Riimut (sing. Riimu) - Les runes des Ystävät Talven, utilisées pour enchanter les perles de sorts et les couteaux runiques.

Roi-Sorcier - Le Seigneur Nazgûl d'Angmar et ennemi des Dúnedain en Eriador. Le Roi-Sorcier est arrivé dans le Nord en l'an T.A. 1276 et n'a été chassé qu'en l'an T.A. 1975.

Sauron - Le Seigneur des Anneaux. A l'origine un Maia d'Aulë, Sauron est devenu le principal serviteur de Morgoth et s'est élevé jusqu'à lui succéder en tant que Seigneur des Ténèbres de la Terre du Milieu au cours des Deuxième et Troisième Âges. Cependant, durant la majeure partie du Troisième Âge, la présence continue de Sauron dans le monde était inconnue de tous, à l'exception des neuf Nazgûl. Après sa défaite quasi-totale face à la Dernière Alliance (D.A. 3441), l'esprit désincarné de Sauron s'est caché. Vers l'an T.A. 1000, il pénétra dans Amon Lanc, une colline du Sud du Rhovanion, et commença lentement à reprendre forme et à retrouver son ancienne puissance. En l'espace d'un siècle, son ombre s'étendit sur Vert-Bois-le-Grand, la transformant en Forêt Noire, et les Elfes de cette terre rebaptisèrent Amon Lanc "Dol Guldur", la colline de la sorcellerie noire, mais personne ne se rendit compte que Sauron était revenu. Sauron prit le pseudonyme de "Nécromancien" et se tint tranquille pendant que ses Nazgûl faisaient des ravages en Eriador et dans les Terres Désolées du Nord. Enfin, en l'an T.A 2942, Sauron revint dans son ancienne forteresse du Mordor et, neuf ans plus tard, se déclara ouvertement au monde. Sauron fut définitivement vaincu 78 ans plus tard lors de la Guerre de l'Anneau.

Second-Né - Voir ENFANTS D'ILÚVATAR.

Serviteurs de l'Anneau - Voir NAZGÛL.

Sindar (sing. Sinda) - Les Elfes Gris, une race issue des Teleri qui vivaient au Beleriand (et, plus tard, dans d'autres régions du Nord-Ouest d'Endor). Leur langue (le sindarin) est devenue une *lingua franca* pour tous les Eldar de la Terre du Milieu, ainsi que pour les Dúnedain qui ont cartographié les Terres Désolées du Nord. Les Elfes des Neiges n'aiment pas les Sindar à cause des relations qu'Oropher a eues avec eux en Rhovanion.

Sîredain – Voir HOMMES DES RIVIÈRES.

Sous-Profondeurs - Les systèmes de cavernes qui se trouvent profondément sous la surface de la Terre (aussi appelés "Abîmes"). Au Forochel, beaucoup d'entre elles sont infestées d'héritages de Morgoth depuis longtemps oubliés. Le cap possède plusieurs points d'entrée relativement accessibles dans les Sous-Profondeurs, notamment le Cirith-i-Nudevyn, le Pendrath na-Udûn et le Puits de Morgoth.

Sud - Normalement, le "Sud" fait référence aux terres lointaines d'Haradwaith. Dans ce module, il englobe tout ce qui se trouve au Sud du Forodwaith (c'est-à-dire l'Eriador et le Rhovanion, des terres habituellement considérées comme le "Nord").

Suku (pl. Suut) - Un niveau de parenté intermédiaire entre la famille et le clan : le sept.

Talath Uichel - La vaste toundra qui s'étend vers l'Est depuis la baie et le cap du Forochel.

Tanssijat (sing. Tanssija) - Les ancêtres des Jäämiehet et des Merimetsästäjät.

Tasapaino - L'équilibre de la nature (Ympyrä). La norme ultime par laquelle les Ystävät Talven jugent une action comme étant "bonne" ou "mauvaise".

Teleri (sing. Teler) - La troisième et la plus nombreuse des races d'Eldar, comprenant les Sindar (Elfes Gris), les

Falathrim (Elfes du Rivage) et les Nandor (Elfes Sylvains). Les Elfes des Neiges du désert du Nord sont un sous-peuple nandorin.

Terres de l'Ouest - Nord-Ouest de la Terre du Milieu, bien que l'expression n'inclue généralement pas le Forodwaith.

Terres Désolées du Nord - Le cap du Forochel et le Talath Uichel. Voir FORODWAITH.

Terre du Milieu - Le continent d'Endor, appelé ainsi parce qu'il se trouvait dans la partie la plus centrale de l'Ancien Monde (avant qu'Arda ne devienne ronde).

Pays sans Terre - La calotte glaciaire polaire. Elle s'est formée peu après la sphérisation du monde en D.A. 3319. Ses bords touchent les côtes Nord du Forochel pendant les mois d'hiver.

Terres Sauvages - Voir RHOVANION.

Tharbad - La grande ville portuaire de l'Eriador, d'où embarquent de nombreux baleiniers du Forochel. Tharbad est entièrement décrite dans le module *MERP Arnor : The Land* et dans *Les Voleurs de Tharbad (JRTM).*

Troisième Âge (T.A.) - Le Troisième Âge du Soleil, qui a duré 3019 ans (ou, selon d'autres calculs, 3021 ans). Il a commencé avec la défaite dévastatrice de Sauron face à la Dernière Alliance et s'est terminé avec la destruction de l'Anneau Unique.

Tietäjä (pl. Tietäjät) - Un chef charismatique parmi les Ystävät Talven. C'est ce qui se rapproche le plus d'un "chef" ou d'un "dirigeant".

Ulkopuolesta - Tout ce qui viole ou échappe à Ympyrä, l'ordre naturel.

Ulmo - Le Vala de la mer, particulièrement aimé des Elfes des Neiges parce qu'il leur a rendu visite et les a réconfortés à la suite du deuxième cataclysme, leur montrant le chemin vers Helecthil.

Umbar - Peut-être la plus grande puissance maritime de la Terre du Milieu au cours du Troisième Âge. Colonie Númenoréenne du Sud, les navires d'Umbar entretenaient un commerce florissant avec Tharbad en Eriador, et certains s'aventuraient même dans la Baie du Forochel.

Umli (sing. Umit) - Un étrange peuple Nordique qui prétend descendre d'une ancienne union entre les Nains et les Hommes. Les Umli maintiennent des camps miniers et d'autres colonies dans le Forodwaith (bien que leurs terres natales soient plus à l'est).

Urd - Une terre loin à l'Est du Forodwaith. Urd devint le royaume de Hoarmûrath le Nazgûl, et ses hordes ravagèrent périodiquement les Peuples Libres des Terres Désolées du Nord.

Urdor (sing. Udorn) - Les hommes d'Urd, connus de manière infâme par le peuple du Forodwaith sous le nom de "Horde-en-Traîneau". Leurs massacres lointains ont en fait précipité le peuplement du Forochel et le Talath Uichel, poussant leurs victimes vers l'Ouest. Au cours du Troisième Âge, le Roi-Sorcier d'Angmar a maintenu une colonie d'Urdor dans les vallées de l'Ephel Angmar orientées vers le Nord.

Utumno - La première forteresse de Morgoth en Terre du Milieu, loin à l'Est du Forodwaith. Ses ruines ont été submergées lors de la Guerre de la Grande Colère, laissant dans leur sillage une grande baie, protégée du Talath Uichel par la chaîne de montagnes de Barl Syrnac.

Valaquenta - Le récit des Valar. Essentiellement une liste des Valar et de leurs relations, racontée dans le *Silmarillion*.

Valar (sing. Vala) - Les puissances divines désignées par Eru Ilúvatar pour gouverner Arda. Leur dernière grande intervention en faveur des peuples libres de la Terre du Milieu fut la Guerre de la Grande Colère, bien qu'au Troisième Âge, ils aient envoyé les Istari (les magiciens) pour influencer indirectement les événements contre l'ombre renaissante de Sauron. Les noms, rangs et provinces des Valar sont décrits en détail dans *Valar et Maiar (JRTM).*

Valië - Une femme Vala.

Valinor - Voir AMAN.

Varda - Reine des Valar et maîtresse des étoiles.

Vert-Bois-le-Grand - Voir FORÊT NOIRE.

Viisas (pl. Viisaat) - Sage. Un guérisseur chamanique du peuple des Ystävät Talven. Habituellement une femme, mais occasionnellement un homme.

Westron - Le langage commun des Terres Sauvages, la forme moderne "vulgaire" de l'Adûnaic. Rarement parlé dans le Forodwaith sauf le long de la frontière avec l'Eriador.

Yavanna - La Maîtresse de la Terre. De tous les Valar, c'est elle qui se préoccupe le plus du sort des Terres Désolées du Nord. Les Noldor d'Uichith sont ses représentants.

Ympyrä - L'ordre naturel du monde, qui doit être maintenu par le "tasapaino" (l'équilibre). L'opposé de Ympyrä est Ulkopuolesta, ce qui est "de l'extérieur".

Ystävät Talven (sing. Ystävä Talven) - Les Hommes du Forodwaith, comprenant les Lumimiehet, les Jäämiehet et les Merimetsästäjät. Ces trois peuples descendent des Tanssijat et des Leveäjalat du Deuxième Âge. Dans le Sud, on les appelle généralement les Lossoth, bien que ce terme ne s'applique qu'aux Lumimiehet.

14.2. AVENTURES AU FORODWAITH

Survivre dans le climat glacial du Forodwaith demande plus de planification et de prévoyance qu'un voyage du Gondor à l'Arnor, par exemple. Les Ystävät Talven ont les compétences nécessaires à la survie, apprises au travers de nombreuses tragédies, mais ils sont nés et ont grandi dans le froid et c'est leur environnement naturel. Les habitants du Sud qui s'aventurent dans le Grand Nord sont susceptibles de commettre des erreurs par ignorance ou par incapacité à évaluer les effets du froid sur la magie, les objets magiques et les objets métalliques.

Survie

Pour survivre au froid du Nord, il faut du feu, de la nourriture et un abri (l'eau est rarement un problème). La toundra est généralement dépourvue d'arbres, mais de petits buissons et de l'herbe sèche peuvent être utilisés comme bois d'allumage. Les excréments d'animaux séchés constituent la source de combustible la plus courante. Les grands troupeaux de rennes et d'élans laissent derrière eux de grandes quantités de fumier lorsqu'ils paissent en été. En hiver (lorsque voyager est vraiment une question de vie ou de mort), l'herbe séchée de la toundra et les buissons morts doivent être utilisés comme combustible. Les Ystävät Talven transportent également de petites poches en peau de phoque contenant de l'huile de baleine ou de morse qu'ils utilisent comme combustible.

De grandes quantités de nourriture peuvent être transportées sous forme de viande séchée (de cerf, de phoque ou d'autres petits mammifères) ou de poisson séché. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un repas gastronomique, la viande séchée et fumée peut permettre aux voyageurs de rester debout pendant des semaines. En été ou en hiver, il est toujours possible de rencontrer du gibier frais, comme un lièvre des neiges ou un renne imprudent. Il est généralement plus facile de s'abriter que de se nourrir. En été, une tente ou un autre brise-vent est nécessaire pour protéger de la pluie et bloquer le vent froid de la nuit. Un groupe de chasseurs pris dans un blizzard au milieu de l'hiver peut simplement se terrer sous la neige. Bien que froid, ce stratagème permet d'annuler les effets de la glace et du froid soufflés par le vent.

Mouvement

Utilisez les directives suivantes pour déterminer la vitesse de déplacement lorsque vous voyagez à travers le pays dans les Terres Désolées du Nord. Les modificateurs supposent un terrain plat et dégagé, donc le MJ peut souhaiter augmenter ou diminuer ces chiffres en fonction du terrain, des conditions météorologiques, etc. Le nombre entre parenthèses est multiplié par la vitesse normale du personnage.

Traîneau à chiens (x 5)
Traîneau de renne (x 3)
Skis (x 2)
Raquettes à neige (x 1)
A pied (x 1)*
A pied tirant un petit traîneau (x 0.75)**

** Le MJ doit réduire la vitesse de déplacement dans la neige meuble en fonction de l'épaisseur de la neige par rapport à la taille du personnage. Par exemple : 30cm de neige diminue la vitesse de déplacement d'un homme de 1,80m de 1/6 (17%). La même épaisseur ralentirait un Hobbit de 1m de 1/3 (33%).*

*** Le MJ doit déduire un modificateur de 0,2 pour chaque tranche de 50 kilos chargée sur le traîneau, de sorte que les personnages tirant un traîneau chargé de 100 kilos d'équipement ou de fournitures multiplient leur vitesse de déplacement par 0,35 (0.75 -0.40 = .35).*

Recherche de chemin

Il est très facile de se perdre sur les étendues ouvertes et sans piste de la toundra. Se déplacer dans n'importe quelle direction prévue est une Manœuvre Dynamique Facile (+10). La difficulté peut être augmentée ou réduite, en fonction d'un certain nombre de facteurs. S'il neige pendant la journée, la manœuvre subit une pénalité de -10. Si le groupe se déplace de nuit dans un blizzard, la manœuvre subit une pénalité de -50. Le MJ doit utiliser son propre jugement pour décider de tels facteurs.

Même les voyageurs chevronnés peuvent, par inadvertance, "dériver" de leur ligne de marche, surtout sur de longues distances. Cette tendance naturelle est fonction du fait que les individus sont droitiers ou gauchers. La jambe de tête (droite pour les droitiers, gauche pour les gauchers) va un peu plus loin que l'autre, ce qui fait qu'ils tournent lentement en marchant. Dans une zone suffisamment vaste (comme la toundra), les voyageurs peuvent finir par marcher en cercle et revenir à leur point de départ. Le MJ peut déterminer la direction dans laquelle le groupe dérive en notant sa direction de déplacement. Le groupe doit effectuer un jet d'Orientation chaque jour pour garder le cap. Le MJ peut déterminer à sa discrétion à quel point le groupe a dérivé, mais un jet de 1D100 peut être utilisé pour déterminer le pourcentage du kilométrage de la journée qui a été parcouru en dehors du cap.

Armures et armes en metal

Le MJ doit noter soigneusement à quel point la température de l'air est froide autour d'un personnage portant une armure de métal ou utilisant une arme en métal. Lorsque la température atteint -7°C, les armes et armures métalliques standard se fissurent si elles sont frappées contre de la pierre ou d'autres objets métalliques. Les armures métalliques deviennent mortelles à des températures inférieures à -18°C. Elle cesse de protéger celui qui la porte et provoque une hypothermie. Par une température de -18°C, l'armure métallique inflige 1d10 points de coups dus au froid par heure lorsque l'armure est portée. Ce chiffre augmente de 1d10 points de coups par tranche de 12°C en dessous de zéro.

Le port de vêtements épais sous une armure annule partiellement cet effet, la température étant réduite de 5°C pour chaque vêtement fin porté et de 10°C pour chaque vêtement épais. Ces sous-vêtements ont un effet néfaste sur

le mouvement et l'agilité, entraînant une réduction de -10 à toutes les Manœuvres Dynamiques pour chaque vêtement fin (comme une chemise ou une écharpe en soie) et de -20 pour les vêtements plus épais (comme les chemises en laine ou en lin épais). Ces chiffres supposent un individu en bonne santé et bien nourri ; les personnages blessés, malades ou autrement non protégés peuvent subir des dégâts bien plus importants.

Lorsque la température descend en dessous de -45°C, les armures et les armes en métal peuvent se briser complètement lorsqu'elles sont frappées. Le MJ peut modifier les JR en fonction de la qualité de l'arme. L'acier nain trempé ou l'armure elfique sont moins susceptibles d'être endommagés, tandis que l'équipement d'Angmar capturé de mauvaise qualité peut facilement se briser par une température de -12°C. Traitez -12°C comme une attaque de 1er niveau sur la table JR, le niveau d'attaque augmentant de 1 pour chaque 5°C en dessous de zéro. Si deux adversaires vêtus de métal se battent avec des armes métalliques, l'arme et l'armure qu'elle frappe doivent toutes deux effectuer un JR. Utilisez le tableau suivant pour déterminer le niveau de la cible :

QUALITÉ DE L'OBJET	NIVEAU du JR CIBLE
Pauvre	2
Standard	5
Création Umit	8
Création Naine/Elfe	10
Création Númenoréenne	12
Enchanté	20

LANCER DES SORTS

La créativité en matière de sorts peut être l'une des plus grandes joies d'une campagne dans le Nord. Les PJ peuvent imaginer d'ingénieuses combinaisons de sorts pour surmonter les adversaires et les obstacles, et le MJ devrait absolument récompenser une telle innovation par des points d'expérience supplémentaires. Les sorts d'*invisibilité* ont certains inconvénients, car la condensation de l'haleine et les traces de pas dans le gel et la neige peuvent trahir l'emplacement du sujet. Le *Passage sans Trace* et la *dissimulation de traces* deviennent plus importants pour ceux qui souhaitent voyager sans être repérés dans la toundra enneigée. L'*Éclair d'Eau* peut non seulement infliger des dégâts normaux mais aussi faire subir à la cible un Coup Critique de Froid. *Solides Ardents* peut faire fondre la glace sous les pieds d'un adversaire, le plongeant dans la mer froide ou le piégeant sur place alors que la glace regèle rapidement autour de ses pieds.

Les personnages transportant des potions doivent les protéger du gel. Les potions gelées ou partiellement gelées ne peuvent pas être utilisées avant d'être décongelées. La décongélation d'une potion est une affaire délicate, car il faut faire un JR pour le récipient contre le niveau du sort, sinon elle sera inutilisable une fois remise sous forme liquide. Par exemple, une potion de *Guérison X* (sort de 1er niveau des voies de surface) doit faire un JR de 1er niveau lorsqu'elle est décongelée ou devenir inutile, tandis qu'une potion de *Guérison L* (sort de 7ème niveau des voies de surface) doit faire un JR de 7ème niveau pour rester efficace, et ainsi de suite.

GELURES ET HYPOTHERMIE

Deux affections courantes dans le Nord sont les gelures et l'hypothermie. Les engelures sont le gel et la destruction des couches externes de la peau, particulièrement fréquents sur les mains, les pieds, le visage ou toute autre partie du corps exposée aux éléments. La peau devient noire, ce qui, dans les cas graves, entraîne une gangrène. L'hypothermie est la baisse générale de la température corporelle, facilement provoquée par une chute dans l'eau, le port d'une armure métallique ou une tenue insuffisante dans des conditions de froid extrême. L'hypothermie endommage les organes internes plutôt que la peau exposée.

En raison des innombrables variables qui interviennent dans la détermination des gelures ou de l'hypothermie, il est difficile d'établir un ensemble de directives strictes et rapides. Par conséquent, le MJ doit décider de l'incidence et de la gravité en faisant appel au bon sens et aux facteurs pertinents. Les "facteurs pertinents" à prendre en compte sont la race, le temps, la nourriture et les vêtements. De nombreux peuples vivant en montagne sont capables de marcher pieds nus dans la neige sans risque d'engelures.

Par exemple, un Ystävä Talven, un Gondorien des hautes terres et un Suderon sont pris dans un léger blizzard. Alors que le Suderon et le Gondorien sont habillés de la même façon, le Gondorien ne souffre pas des conséquences du froid car il vient des hautes terres froides des Montagnes Blanches. L'Ystävä Talven, bien que moins bien vêtu que le Gondorien ou le Suderon, remarque à peine le passage du blizzard. Le Suderon souffre d'un léger cas d'hypothermie car il est vraiment un étranger dans un pays lointain.

Les effets des gelures et de l'hypothermie peuvent varier d'un simple coup de froid de 1d10 Points de Coups à une réduction sévère des capacités. Des pieds gelés entraînent une réduction de la vitesse de déplacement d'un individu. Les mains gelées réduisent toutes les compétences nécessitant de l'Agilité, notamment le BO et le BD du personnage. L'hypothermie réduit toutes les compétences nécessitant de la Constitution et de l'Intelligence. L'hypothermie provoque une somnolence accablante et réduit considérablement la capacité de réflexion et de concentration du personnage. Tout lanceur de sorts en hypothermie est désavantagé s'il doit lancer un sort nécessitant de la concentration. Utilisez les éléments suivants pour déterminer les pénalités aux compétences et aux capacités (le MJ doit décider de la légèreté ou de la gravité des blessures) :

MORSURE DE GIVRE

Sévérité	Compétences	Sorts	Gangrène	Mouvement
Moyenne	-10	-10	10%/jour	-20%
Modérée	-50	-30	30%/jour	-50%
Sévère	-70	-50	40%/12 hrs	-75%

HYPOTHERMIE

Sévérité	BO/BD	PdC
Moyenne	-20	1-10
Modérée	-40	2-20
Sévère	-70	4-40

14.3. CRÉER UN PERSONNAGE

Si le Forodwaith est une destination idéale pour les aventuriers du Sud, c'est un cadre d'aventure tout aussi riche pour ceux qui souhaitent incarner des personnages appartenant à l'une des nombreuses races exotiques originaires des Terres Désolées du Nord.

Des modèles de création de personnage (y compris les Lossoth proprement dits) peuvent être trouvés dans l'Annexe A-2 de *JRTM*. Deux peuples qui n'apparaissent pas dans ce recueil sont les *Merimetsästäjät* et les *Elfes des Neiges*. Ils sont présentés ci-dessous.

14.3.1. PERSONNAGE MERIMETSÄSTÄJÄ

Les Merimetsästäjät, qui habitent des icebergs, sont apparus comme une sous-culture distincte des Ystävät Talven pendant les invasions Urdor du Deuxième Âge (*voir chapitres 3.4.2 et 3.4.3*), et ont résisté aux ravages de l'histoire jusqu'au Quatrième Âge. Leurs grands icebergs pointus errent dans les eaux de Hûb Falthol et de Caew-i-Cheldolath, bien que leurs parties de chasse s'étendent aussi loin au Nord que l'Île du Cimetière des Baleines. Ils sont étroitement liés aux Jäämiehet, leurs voisins terrestres du Cap du Forochel. *Pour de plus amples informations culturelles sur les Merimetsästäjät, voir chapitre 6.1.3*.

Caractéristiques physiques

Construction : Tout comme les Lumimiehet et les Jäämiehet, les Merimetsästäjät sont trapus et bien musclés. Ils ont tendance à avoir les mêmes beaux traits larges que tous les Ystävät Talven. Ils sont un peu plus légers que les autres peuples nordiques, les hommes pesant en moyenne 75 kilos et les femmes environ 58 kilos.

Couleur : Teint très clair, yeux bleu pâle ou vert et cheveux blonds à presque blancs.

Taille : Les hommes mesurent en moyenne 1,62 m, les femmes sont un peu plus petites (1,55 m).

Durée de vie : La Baie du Forochel n'est pas le lieu le plus sûr, et l'espérance de vie des Merimetsästäjät est considérablement courte. Les hommes ont une moyenne de 45 à 55 ans, tandis que les femmes ont une moyenne plus longue de 65 à 80 ans.

Résistance : Bonus JR de +20 contre les attaques de froid/glace ; -20 contre les attaques de chaleur/feu. Comme ils vivent sur la mer, les Merimetsästäjät ne craignent pas l'eau (bonus JR de +10 contre les attaques d'eau).

Capacités spéciales : Les Merimetsästäjät ont un sens aigu de l'odorat et peuvent détecter l'odeur d'un homme, d'un Orque ou d'un animal terrestre à un kilomètre face au vent et à 30 mètres dans le sens du vent (ils peuvent également sentir l'odeur du Nain, de l'Elfe et du Hobbit à la même distance, mais à moins d'avoir déjà rencontré ces races, ils ne sont pas capables d'identifier l'odeur). Ils bénéficient d'un bonus de +10 à la Perception (***RM :*** Observation).

Culture

Vêtements et décorations : Presque tous les vêtements sont, par nécessité, en cuir doublé de fourrure, et tendent à être utilitaires, surtout pour absorber la chaleur et combattre le froid. Cependant, les Merimetsästäjät sont friands de décorations et de bijoux brillants (qui peuvent être ajoutés ou enlevés facilement, afin de ne pas attirer indûment l'attention pendant la chasse ou les voyages).

Peurs et incapacités : Aucune.

Le mode de vie : Les Merimetsästäjät sont pauvres. Ils survivent grâce à la chasse à la baleine, la pêche, la chasse et la cueillette. Dans la proximité d'un grand iceberg pointu, les affiliations *heimo*, *suku* et *perhe* sont extrêmement importantes. Ils n'utilisent pas d'animaux domestiques d'aucune sorte, n'ayant pas de place pour eux sur leurs icebergs.

Mode de mariage : Monogame, la lignée étant tracée par la femme.

Religion : Ils vouent un culte au monde des esprits, en particulier aux esprits des baleines. La vie cérémoniale est largement laissée aux *viisaat* et *henkinimittäjät*, bien que les rituels de danse et de contes soient utilisés par n'importe quel Merimetsästäjä dans ses relations avec le monde des esprits.

Autres facteurs

Comportement : Bien que calmes et réservés envers les étrangers, les Merimetsästäjät sont souvent turbulents et enjoués parmi les leurs. Ils sont généreux, ouverts et honnêtes (parfois jusqu'à la naïveté). Ils sont également intrépides et persévérants, mais jamais téméraires.

Langues : *Langues de départ : Les* Merimetsästäjät parlent (mais n'écrivent pas) le labba au rang 5 (***RM :*** Langue : Labba - Parler 9 / Écrire 0). Certains peuvent également parler un peu de westron (rang 1) (***RM :*** Langue : Westron - Parler 2 / Écrire 0). *Développement des compétences :* Les Merimetsästäjät ont également la possibilité d'apprendre l'Umitic (Rang 1) (***RM :*** Langue : Umitic - Parler 3 / Écrire 0).

Préjugés : Par-dessus toutes les autres races, les Merimetsästäjät détestent les Drakes de Glace et les Drake d'Eau.

Restrictions sur les professions : Aucune, peu de Merimetsästäjät deviennent des Bardes ou des Rôdeurs, que ce soit en raison de leur isolement ou de l'absence de besoin de telles professions. Les Mages sont prisés car ils ont accès aux listes de sorts des Lois de la Glace.

Options d'équipement

Armes : Dague, harpon, javelot et lance.

Armure : Leur pelage épais et doublé de fourrure fait office d'armure souple ou rembourrée.

Vêtements : Les femmes et les hommes portent des manteaux et des chapeaux en peau de phoque, blancs ou gris, doublés de fourrure, par-dessus un pantalon en peau de phoque très souple. Des bottes en cuir doublées

de fourrure sont liées à des jambières en cuir épaisses et larges pour protéger du froid et de l'eau. Ils portent souvent des insignes décoratifs, des colliers ou des brassards de perles. Lors de grand froid, ils portent presque constamment des moufles épaisses doublées de fourrure ou des gants en cuir souple. Ils peuvent également porter diverses formes de poches et de sacs, allant d'une grande poche à poisson imperméable en cuir dur à une petite poche à herbes en cuir souple lorsqu'ils sont à terre en été. Les sacs sont travaillés et décorés de perles, de franges de cuir et de broderies.

L'argent : Les Merimetsästäjät peuvent vendre de l'ivoire de baleine ou de morse à 4 po/kg, du lard (pour l'huile de lampe) à 1 pc/10 kg. Un poisson fumé entier ou 10 bandes de viande séchée peuvent être vendus pour 1 pa.

Options d'Historique

Les Merimetsästäjät ont quatre options d'Historique (***RM:*** 45 points de talent).

Capacités spéciales sur table TGP-2 (JRTM) : Toutes disponibles sauf 56-60 ; remplacez ceci par un +25 à toutes les compétences Athlétismes (***RM :*** Toutes disponibles sauf celles qui traitent de l'empathie avec les animaux).

Articles spéciaux : Tous disponibles ; les Merimetsästäjät privilégient les objets en ivoire ou en cuir décoré.

Argent supplémentaire : Les Merimetsästäjät peuvent vendre une variété d'herbes rares que l'on ne trouve que dans les climats plus froids ou des fourrures rares (une peau entière d'ours des neiges adulte vaut 20 po).

Hobbies : *Compétences primaires :* Déplacement Cuir Souple, toutes les compétences en armes sauf Contondante à 1 Main, Utilisation d'Objets, Sorts Dirigés, Filature/Dissimulation, Perception, Développement Corporel, Pistage, listes de sorts. *Compétences secondaires:* Navigation, Premiers Secours, Survie dans la Nature, Signalisation, Observation du Ciel. *Compétences Arts :* Sculpture de Glace, Sculpture d'Ivoire, Danse, Raconter des Histoires. *Compétences Athlétismes :* Escalade sur Glace. *Compétences artisanales :* Construction de Bateaux, Travail du Cuir, Perlage, Fourrure. *Compétences théoriques :* Connaissance de la Glace et de la Neige, Connaissance de la Mer et des Baleines, Histoire des Merimetsästäjät.

RM : *Armure (légère) :* Cuir souple. *Arts (actif) :* Danser, Raconter des Histoires. *Athlétisme (Endurance) :* Aviron. *Athlétisme (Gymnastique) :* Escalade. *Conscience (Recherche) :* Observation. Développement Corporel. *Communications :* Signalisation. *Arts :* Perlage, Construction de Bateaux, Sculpture sur Glace, Sculpture sur Ivoire, Travail du Cuir. *Sorts dirigés :* Éclair de Glace. *Connaissances (générales) :* Connaissance de la Glace et de la Neige, Connaissance de la Mer et des Baleines, Histoire des Merimetsästäjät. *Extérieur (Environnement) :* Survie dans la Nature (Arctique), Pistage, Observation du Ciel. *Perception du Pouvoir :* Concordance. *Listes de sorts :* Listes libres. *Subterfuge (Furtivité) :* Dissimulation, Filature. *Technique/Métier (Général) :* Premiers Secours, Voile. *Arme :* N'importe laquelle sauf Contondante à 1 Main.

Augmentation des caractéristiques : Toutes les caractéristiques peuvent être augmentées.

Langues supplémentaires : En raison de leur isolement, les Merimetsästäjät apprennent très peu de langues. Dans des circonstances très inhabituelles, les Merimetsästäjät qui entrent en contact avec des baleiniers du Sud peuvent apprendre, le westron au rang 1 ou 2, au lieu du niveau normal (***RM :*** Langue : westron Parler 1-4 / Écrire 1-4).

14.3.2. PERSONNAGE ELFE DES NEIGES

Les Elfes des Neiges (ou Lossidil) sont d'origine sylvaine (nandorine). Ils ont commencé à errer dans le Talath Uichel de façon permanente à partir de D.A. 1700 environ, et ont rejoint les Ystävät Talven dans leur retrait vers l'Ouest de la Horde du Traîneau, ce qui les a amenés au Cap du Forochel (*voir chapitre 3.4.3*). Après la sphérisation d'Arda, de nombreux Elfes des Neiges ont voyagé vers le Nord sur le Pays sans Terre et ont fondé Helloth (*Voir chapitre 3.5.2*), bien que certains continuent à errer sur les terres du Forodwaith. Pour de plus amples informations culturelles sur les Lossidil, *voir chapitre 6.2.2*.

Caractéristiques physiques

Corpulence : Bien que plus musclés que leurs cousins du Sud, les Elfes des Neiges n'ont pas tout à fait la même stature que les Sindar. Les hommes pèsent en moyenne 80 kilos, et les femmes, à peine moins bien bâties, pèsent en moyenne 75 kilos.

Coloration : De teint uniformément très pâle, la peau du Lossedel ressemble souvent à l'ivoire le plus blanc. Les yeux sont généralement bleus (de pâle à foncé), mais les teintes grises et vert clair ne sont pas rares. Les cheveux ressemblent souvent à de l'argent ou à de l'or pâle, bien que les tons brun-roux ne soient pas inconnus.

Taille : Les hommes Elfes des Neiges mesurent en moyenne 1,93 m et les femmes 1,88 m, mais certains individus peuvent s'écarter considérablement de la norme.

Durée de vie : Comme tous les Elfes, les Lossidil sont immortels. Seuls parmi les Eldar, ils ne ressentent que peu ou pas de désir de quitter la Terre du Milieu.

Résistance : Les Elfes des Neiges ne peuvent pas tomber malades, mourir de mort naturelle ou avoir des cicatrices, et sont rarement affectés par des températures défavorables. Cependant, leur longue habitation dans le Nord gelé les a rendus plus sensibles à la chaleur que les autres Elfes (JR +30 contre le froid, -5 contre la chaleur).

Capacités spéciales : Les Lossidil partagent la superbe vision de tous les Elfes, ce qui leur permet de voir aussi bien au clair de lune et à la lumière des étoiles qu'un Homme en plein jour. Dans d'autres conditions de faible luminosité, ils peuvent encore voir jusqu'à 30 mètres, mais dans l'obscurité absolue, ils ne voient pas du tout. Les Lossidil partagent le trait elfique de légèreté, étant capables de marcher sur de la neige fraîchement tombée comme si c'était de la terre molle. Ceci, et leur affinité pour le Nord gelé, leur permet de manœuvrer sans

pénalités dans les pires conditions neigeuses. Cette même affinité donne aux Elfes des Neiges un bonus de +10 à +30 aux autres jets qui pourraient être affectées par la neige et le froid (par exemple : pister, se cacher, combattre, etc.).

Culture

Vêtements et décorations : Les hommes et les femmes préfèrent les vêtements ajustés en peau de renne. En contraste avec leur environnement et leur couleur pâle, les Lossidil utilisent une variété de teintures pour se parer d'un large éventail de teintes vives. Les individus peuvent également ajouter des ornements tels que des broches, des bagues, des bracelets et d'autres bijoux au gré de leur humeur.

Peurs et incapacités : Aucune.

Mode de vie : L'environnement rude du Nord exige un plus grand degré de coopération que ce qui est la norme pour les Elfes Sylvains. Tous les Lossidil reconnaissent Losp'indel comme la Dame d'Helloth, et suivent ses conseils. Presque tous les Elfes des Neiges passent une partie de leur vie à errer dans les Terres Désolées du Nord en petites compagnies, bien que seuls quelques-uns aient choisi ce mode de vie pour de longues périodes.

Modèle de mariage : Monogame et pour la vie.

Religion : Un peu comme les Falathrim, les Elfes des Neiges vouent une plus grande vénération à Ulmo qu'à Varda, en raison de la visite du Seigneur des mers après le deuxième cataclysme.

Autres facteurs

Comportement : Fidèles à leurs racines nandorines, les Elfes des Neiges sont de grands amoureux de la liberté, une attitude renforcée par leur ressentiment historique envers l'intrusion de l'Elfes Gris Oropher dans leur patrie ancestrale du Rhovanion. Parmi ceux qui ne sont pas de leur race, les Elfes des Neiges sont calmes et tranquilles. Lorsqu'ils sont avec les leurs, ils sont enclins à montrer des émotions plus fortes. Bien qu'ils soient généralement pacifiques, généreux et affectueux, la colère et la jalousie ne sont pas inconnues chez eux.

Langues : *Langues de départ :* Les Elfes des Neiges parlent leur propre langue, le lossidilrin, au rang 5 (***RM :*** Langue: Lossidilrin - Parler 10 / Écrire 10). La plupart connaissent également le labba au rang 4 ou 5 (***RM :*** Langue : Sindarin - Parler 7-9 / Écrire 7-9). *Développement des compétences :* Les Lossidil peuvent apprendre n'importe quelle langue du Forodwaith au rang 3 (***RM :*** Langue : Parler 5 / Écrire 5).

Préjugés : Les Elfes des Neiges détestent toutes les créatures de Morgoth et les serviteurs de Sauron. Bien qu'ils soient amicaux avec les Noldor d'Uichith, ils ont une forte aversion pour tous les Elfes Sindar (bien que cela ne pousserait jamais un Lossedel à agresser physiquement un Elfe Gris).

Restrictions sur les professions : Aucune.

Options d'équipement

Armes : Les armes des Elfes des Neiges sont celles utilisées pour la chasse : épées, arcs, harpons ou dagues.

Armure : Seuls les gardiens d'Helloth portent régulièrement une armure. Il s'agit d'un haubert d'ivoire enchanté qui protège comme une cotte de mailles (bien qu'il soit un peu plus volumineux). Les autres peuvent acquérir du cuir souple ou rigide.

Vêtements : Les deux sexes portent des chemises, des gilets et des culottes en peau de renne. Les hommes portent généralement des chapeaux ronds, tandis que les femmes préfèrent les capuches. Les chaussures sont généralement des bottes en cuir durci, bien qu'à Helloth, on porte souvent des chaussures plus légères et plus souples. Les couleurs vives et les ornements faits de bois de cerf, d'os et de glace enchantée ajoutent de la variété à leur habillement.

Argent : Les personnages Elfes des Neiges peuvent échanger ou vendre divers biens : manteau en peau de renne (1pa - 30pa), bijoux (5pb - 50pa) et ivoire (4po/Kg). Les Lossidil, cependant, ont peu d'utilité pour l'argent, préférant la valeur de l'amitié et de l'échange.

Options d'Historique

Les Lossidil reçoivent 3 options d'Historique (***RM :*** 35 points de talent).

Capacités spéciales sur table TGP-2 (JRTM) : Toutes disponibles sauf 56-60, qui est remplacée par la capacité de "lire" la glace. Avec cette capacité, un Lossedel peut sentir ce qui est passé ou a affecté une plaque de glace au cours des dernières 24 heures. La "lecture" est souvent vague ou obscure.

Articles spéciaux : Tous disponibles. Les objets particulièrement puissants peuvent être des artefacts d'époques antérieures ou des reliques de la guerre contre Morgoth.

Argent supplémentaire : Les herbes, la peau de renne tannée et les ornements peuvent tous fournir aux personnages Lossedel de l'argent supplémentaire. Mais là encore, les Elfes des Neiges n'ont normalement aucun désir de monnaie, même s'ils peuvent en obtenir dans leur domaine glacé.

Hobbies : *Compétences primaires :* Déplacement Cuir Souple et Cuir Rigide, Armes blanches à 1 Main, Lancées, à Projectiles, Pistage, Filature/Dissimulation, Perception, Développement Corporel, Listes de sorts, Langues. *Compétences secondaires :* Cuisine, Premiers Secours, Survie dans la Nature, Méditation, Observation du Ciel. *Compétences Arts :* Sculpture de Glace, Instrument de Musique, Sculpture sur Ivoire, Chant. *Compétences Athlétismes :* Ski. *Compétences artisanales :* Travail du Cuir. *Compétences théoriques :* Histoire des Elfes, Faune, Flore, Herbes, Région.

RM : *Armure (légère) :* Cuir Rigide, Cuir Souple. *Arts (actif) :* Instrument de Musique, Chant. *Arts (passif) :* Sculpture sur Glace, Sculpture sur Ivoire, *Athlétisme (Gymnastique) :* Ski. *Conscience (Recherche) :* Observation. *Développement Corporel :* Développement Corporel. *Communications :* Langues. *Arts :* Cuisine, Fabrication d'Objets en Cuir. *Savoir (Général) :* Histoire des Elfes,

Faune, Flore, Herbes, Région. *Extérieur (environnement) :* Survie dans la Nature, Observation du Ciel. *Contrôle de soi :* Méditation. *Listes de sorts :* Toutes. *Subterfuge (Furtivité) :* Filature, Dissimulation, Pistage. *Technique/Métier (Général) :* Premiers Soins, *Armes :* Tranchante à 1 Main, Projectiles, Lancées.

Augmentation des caractéristiques : Toutes les caractéristiques peuvent être augmentées.

Langues supplémentaires : Les langues que les Lossidil peuvent apprendre sont limitées, du fait de leur isolement. Quelques-uns apprennent le sindarin au rang 3 (***RM :*** Langue : Sindarin - Parler 5 / Écrire 4).

14.4. PLANTES, REMÈDES ET POISONS

Le sol glacial du Forodwaith n'a pas empêché de nombreuses plantes rares et exotiques de prendre racine dans la toundra, les tourbières ou à flanc de montagne. Certaines de ces plantes sont communes avec celles qui poussent dans le Sud. D'autres sont uniques au Forodwaith et sont donc recherchées par les guérisseurs et les maîtres herboristes jusqu'à Umbar.

Voici une brève liste de plantes originaires du Forodwaith qui peuvent présenter un intérêt particulier pour les aventuriers (voir TR-5, Table des Plantes, Poisons et Maladies dans JRTM).

JOKISAMMAL

(La. "Mousse de rivière" ; alt. Luunkorjataja)

Cette mousse vert foncé pousse le long des rivières du Lódalf et de l'Everhir, ainsi que le long des rivages aquatiques de la Contrée des Lacs. La mousse est insipide et généralement mélangée à une sorte de pâte de poisson ou de viande et consommée. Dans le Sud, le *jokisammal* est connu sous le nom d'*edram*.

Note au MJ : *Une fracture simple guérit en une semaine si la personne est capable de se reposer et de s'alimenter correctement. Une fracture composée guérit en deux semaines, mais les os gravement brisés ont besoin de plus de temps et peuvent nécessiter l'aide de sorts ou d'autres herbes en fonction de la gravité de la blessure.00*

KEIHÄÄNLEHTI

(La. "Orpin à feuilles")

Ce buisson aux feuilles vertes argentées se trouve dans le Lódalf, la Contrée des Lacs, les Brumes Éternelles et les vallées abritées des Ered Rhívamar. Ses feuilles sont appliquées sur les bosses et les bleus. Les Ystävät Talven ignorent les pouvoirs curatifs de la plante et seraient heureux d'apprendre ses capacités si quelqu'un les leur enseignait. Dans le Sud, la *keihäänlehti* est connue sous le nom de *neithlas*.

Note au MJ : *Soigne de 1d6 points de coups.*

KELTAKUKKA

(La. "Fleur jaune")

Ces fleurs jaune vif poussent à l'état sauvage dans le Lódalf et, dans une moindre mesure, autour de l'embouchure de l'Everhir (à considérer comme Extrêmement Difficile (-30) à trouver près de l'Everhir). En Eriador, le *keltakukka* est connu sous le nom d'*arfandas*.

Note au MJ : *Les tiges des fleurs sont utilisées en cataplasme en combinaison avec d'autres plantes pour guérir les fractures des os. L'herbe double le taux de guérison de tout os cassé.*

LÄÄKESAVU

(La. "Fumée-qui-Soigne")

Cette mousse pousse en petites quantités le long de pratiquement toutes les sources d'eau douce au Nord de l'Everhir. La mousse est séchée et brûlée, puis la fumée est inhalée. Elle est pratiquement inconnue dans le Sud.

Note au MJ : *la fumée guérit de 5d10 points de coups et double le taux de guérison de toute blessure. Si elle est fumée dans une pipe spécialement bénie et préparée par un* viisas, *elle soigne de 10d10 points de coups et triple le taux de guérison des blessures.*

METSÄSTÄJÄN KUKKA

(La. "Fleur de Chasseur")

Cette belle fleur pousse dans les hautes vallées des Ered Rhívamar. Ses fleurs bleu clair sont broyées et transformées en une pâte épaisse qui peut être appliquée sur le bord d'une arme ou étalée dans une tasse à boire ou un bol à nourriture. Les Jäämiehet utilisent le poison pour enduire les lances et les flèches lorsqu'ils chassent. Ils trouvent que cela leur évite de perdre des phoques et des morses blessés qui, autrement, prendraient la mer.

Note au MJ : *Le poison est extrêmement virulent et tue instantanément.*

MIEKKALEHTI

(La. "Feuille d'épée")

Cette herbe épineuse rouge-verte pousse dans les Ered Rhívamar et se distingue par ses trois feuilles vert foncé en forme d'épi à la base de la plante. Si l'on mâche les feuilles de base vert foncé et sucrées, la perception visuelle d'une personne augmente en portée et en puissance. Dans le Sud, le *miekkalehti* est connu sous le nom de *megilloth*.

Note au MJ : *L'individu peut détecter les mouvements à une distance jusqu'à trois fois supérieure à sa portée normale et peut distinguer les détails à deux fois sa portée normale. Cependant, l'effet ne dure que 10 minutes en moyenne.*

MUSTAKUU

(La. "Lune Noire")

Ce champignon noir et globuleux pousse dans les marais ombragés de la Contrée des Lacs. Le résidu d'huile glané en écumant la surface de l'eau dans laquelle il est bouilli attire les insatiables *verivaras* et autres insectes, les rendant frénétiques et les attirant irrésistiblement vers tout ce qui en est enduit. Au printemps et en été, lorsque les essaims de verivaras sont épais et gênants, les chasseurs Lumimiehet transportent des tubes d'os hermétiquement fermés contenant de l'huile. Lorsqu'ils établissent leur campement pour la soirée, ils en versent un peu sur les rochers et les

plantes qui l'entourent, attirant ainsi les insectes loin de leur repos.

Les Orques ont imaginé une application plus sinistre du *mustakuu*, transformant l'huile, dans leur sens diabolique et tordu du "plaisir", en instrument de torture : ils déshabillent leurs prisonniers, les attachent au sol avec des pieux, puis enduisent leurs corps nus de *mustakuu*, laissant la victime devenir folle à cause des essaims grouillants d'insectes qui piquent et mordent. Si les Orques s'ennuient et recherchent une distraction plus amusante, la victime peut être autorisée à courir, les Orques hululent et hurlent de rire en regardant les malheureux couverts d'huile se gifler, se gratter et se tuer littéralement en tentant de fuir les moustiques.

Note au MJ : *L'huile attire les insectes jusqu'à huit heures et est difficile à laver. Les victimes peuvent mourir d'anémie sévère après quelques heures passées à être le cœur d'un essaim.*

MUSTASORMEN LÄÄKE

(La. "Guérison du Doigt Noir")

Dans le Nord, cette plante ne pousse que dans les hautes altitudes des Montagnes Bleues. Les petites feuilles vertes sont plus utilisées par les "Gens-du-Sud" (qui les appellent *jojojopo*) que par les Lumimiehet.

Note au MJ : *guérit de 2d10 points de coups d'engelures ou de dommages résultant du froid lorsqu'il est appliqué en cataplasme sur la zone affectée.*

NÄKÖKASVI

(La. "Fabrique-Vue")

Trouvé bien au-dessus de la limite des arbres dans les Ered Rhívamar, les racines jaunes de cette petite plante grisâtre ressemblant à un chardon sont brassées. Le liquide qui en résulte aide à restaurer la vue. Les Ystävät Talven apprécient ses propriétés pour les personnes atteintes de *lumisokeus*.

Note au MJ : *restaure la vue de la même manière qu'un sort de* Restauration Oculaire Majeure. *Il peut être soit imbibé, soit appliqué directement sous forme de cataplasme humide sur l'œil blessé. Si on l'imbibe, la vue est restaurée en 12 à 24 heures, ou en 1d8 heures sous forme de cataplasme.*

PUNASALVIA

(La. "Sauge rouge" ; alt. Metsästäjän Ystävä)

Cette laîche violacée pousse dans les Emyn Nimbrith, le Nord de la Toundra des Troupeaux et le Sud de la Contrée des Lacs. Il pousse également bien dans les parties Nord de la Toundra de Feu. Les racines d'un blanc maladif sont infusées et le thé très amer qui en résulte est bu pour protéger les yeux de l'éblouissement. Les Ystävät Talven l'apprécient comme moyen de prévention contre le *lumisokeus*. Dans le Sud, la *punasaliva* est parfois connue sous le nom d'*atigax*.

Note de MJ : *Le thé protège les yeux de toute lumière intense ou éblouissante. Les effets durent en moyenne 9 heures.*

SINITÄHTI

(La. "Étoile Bleue")

Les petites fleurs bleues de la *sinitähti* peuvent être mangées crues ou bouillies en guise de thé. Comme l'*unikukka*, cette plante ne se trouve que dans le Puits de Morgoth, sur la Toundra de Feu.

Note au MJ : *La Sinitähti entraîne un malus de -30 aux jets de Manœuvres Dynamiques et de Mêlée, mais augmente les sorts dirigés et le BO des missiles de +50. Il provoque également une légère euphorie, mais ne crée pas de dépendance. Son effet ne dure qu'une heure.*

UNIKUKKA

(La. "Fleur de rêve")

Cette fleur qui altère l'esprit ne se trouve que dans les cercles verts du Puits de Morgoth. Ses fleurs sont séchées et broyées pour former un thé fin, dont l'absorption provoque une euphorie et permet aux membres de la famille de partager leurs rêves. Il est très apprécié des *viisaat*, qui le paieraient (en ivoire) deux à trois fois sa valeur marchande dans le Sud (9 po). La drogue crée une forte dépendance et peut obliger quelqu'un de totalement sous l'emprise de la drogue à faire des voyages imprudents vers le Puits de Morgoth pour en trouver davantage.

Note au MJ : *Les effets durent jusqu'à 12 heures, en fonction de la quantité de nourriture ingérée auparavant. En règle générale, si la drogue est ingérée juste après un repas copieux, ses effets ne durent que 5 à 6 heures.*

VATSAKIPUJA

(La. "Maux d'estomac", pl. Vatsakipujat)

Ces buissons épineux produisant des baies poussent à l'état sauvage dans toute le Lódalf. Les baies peuvent être consommées vertes ou mûres, d'un blanc bleuté. Malheureusement, les baies provoquent également de graves diarrhées et des crampes abdominales si elles sont consommées à jeun (et de légères nausées si l'estomac est plein), mais elles ont la capacité de guérir. Les baies ne sont pas les préférées des Ystävät Talven. Dans le Sud, elles sont connues sous le nom de *mirenna*.

Note au MJ : *Chaque baie a le pouvoir de guérir 10 points de coups.*

14.5. BESTIAIRE DU GRAND NORD

Les animaux jouent un rôle essentiel dans la vie du Forodwaith et de ses habitants. Dans une terre qui ne produit aucune récolte, les Hommes et les Elfes doivent se tourner vers eux pour leur principale source de subsistance et d'habillement. La vie marine est, de même, la principale raison pour laquelle les hommes du Sud s'aventurent dans les Terres Désolées du Nord. Ce chapitre détaille certains des oiseaux et des bêtes que les aventuriers peuvent rencontrer au cours de leurs voyages dans les Terres Désolées du Nord.

Pour plus d'informations sur la faune du Forodwaith, voir chapitre 5.

AIGLES

(La.* suurilinnut*, sing.* suurilintu*)

Les grands aigles des Montagnes Bleues sont rarement observés dans le Nord, mais on peut voir leurs cousins plus petits des Ered Rhívamar planer au-dessus de la toundra. Les grands oiseaux sont considérés comme sacrés par les Jäämiehet, qui croient que les aigles sont les esprits défunts de leurs ancêtres qui veillent sur eux. Ils seraient très mécontents (jusqu'à être violents) de toute personne qui ferait du mal à un aigle ou à un nid d'aigle. Les Lumimiehet considèrent les aigles comme de bons présages. On dit que la vue d'un aigle juste avant une chasse ou un voyage garantit un retour en toute sécurité.

Les aigles eux-mêmes ne chassent pas les Hommes ou tout autre peuple parlant, préférant se nourrir de poissons et de phoques. Ils ont élu domicile dans les Ered Rhívamar et on les rencontre rarement, si ce n'est comme des taches lointaines dans le ciel. Les Jäämiehet et les Lumimiehet racontent des histoires d'aigles attaquant des Orques. Ils considèrent cela comme une sorte de "l'ennemi de mon ennemi est mon ami", et pour cette seule raison, aucun Ystävä Talven ne ferait délibérément du mal à un aigle.

BALEINES

(La.* valaskalat*, sing.* valaskala*)

Il existe une grande variété de baleines dans la Baie du Forochel. Les baleines sont divisées en deux types : les baleines à dents et les baleines sans dents. Les baleines à dents sont des prédateurs et comprennent le grand cachalot, l'épaulard (communément appelé "*orque*"), le globicéphale et le narval. Les baleines édentées du Forochel sont parmi les plus grandes : la baleine à bosse, le rorqual commun et la baleine bleue, dont aucune n'est particulièrement menaçante pour les hommes ou toute autre race, à moins d'être délibérément provoquée. Même en cas d'attaque, les baleines ne font rien d'autre que d'éperonner un bateau avec leur grosse tête une ou deux fois avant de repartir. Les Ystävät Talven chassent tout sauf l'épaulard. Ils considèrent ces derniers comme sacrés, croyant qu'ils sont les esprits des ancêtres disparus (en particulier ceux des baleiniers et des pêcheurs noyés). Pour éviter tout conflit avec la population locale, les baleiniers du Cardolan ne chassent pas l'épaulard (ou le font bien loin de la vue des Ystävät Talven).

La chasse à la baleine n'est pas un métier particulièrement dangereux. Si la vie d'un marin à bord d'un navire est dure et dangereuse dans le climat froid, la chasse d'une baleine ne l'est pas. Les baleines sont des créatures curieuses et généralement placides, qui nagent souvent jusqu'au navire baleinier par curiosité. Une fois embroché par un harpon, le mammifère blessé, réticent à plonger (et peut-être à se noyer), tente de s'éloigner à la nage comme seule défense. Les baleiniers contrent cette tactique en attachant des cordes et des lignes à leurs harpons. Ainsi, la baleine mourante n'a d'autre choix que d'entraîner ses tueurs avec elle. Même si l'animal blessé s'échappe et meurt, le corps de la baleine, comme celui de tous les mammifères, flotte et peut donc être récupéré plus tard, à la convenance du baleinier.

Les Baleines Démoniaques sont des monstruosités boursouflées qui chassent dans la Baie du Forochel et la Mer Circulaire, recherchant généralement d'autres baleines comme proies (bien qu'elles ne soient pas opposées à l'attaque de baleiniers). Leurs dents de 12 centimètres peuvent mordre l'acier et sont connues pour avoir arraché le flanc d'un navire baleinier. La Baleine Démoniaque se nourrit généralement par à-coups, se gavant pendant une semaine ou deux, puis se désintéressant de la nourriture pendant des mois. Malheureusement pour les baleiniers, les Baleines Démoniaques ne suivent pas toutes le même calendrier d'alimentation. Ainsi, alors qu'une baleine peut se désintéresser des navires qui passent, une autre peut être en train d'arracher les flancs d'un baleinier dans le but de dévorer sa viande et son équipage.

CHIENS DE TRAÎNEAU

(La.* rekikoirat*, sing.* rekikoira*)

Les chiens de traîneau ont un pelage très épais pour résister au froid et, en termes de puissance et d'endurance, ils sont l'égal de n'importe quel loup ou chien de guerre. Ils ont une poitrine profonde et fortement musclée et des pattes arrière fortes. Leur fourrure va du gris au blanc, leur queue est courte et recourbée et ils ont des oreilles pointues et alertes sur la tête. Les Lumimiehet utilisent uniquement les chiens pour tirer les traîneaux ou, dans les régions accidentées, comme bêtes de somme. Les chiens de traîneau "sauvages" ou retournés à l'état sauvage se réadaptent rapidement à la domesticité, et les attaques non provoquées sont rares.

CREBAIN BLANC

(La.* pimeäsiivet*, sing.* pimeäsiipi*)

Commun dans la Contrée des Lacs, le crébain du Nord à plumes blanches est une version plus rustique et légèrement plus grande du crébain commun. Ils ont un tempérament similaire à celui de leurs frères du Sud en ce sens que, sans être exactement mauvais, ils sont indifférents à toute forme de souffrance. Ils sont également attirés par les objets brillants et peuvent avoir collectionné un grand nombre de petits bibelots ou de pièces de monnaie. Ils vivent dans de grands sites de nidification collectifs, qu'ils défendent en commun contre les prédateurs ou les chercheurs de trésors. Les Lumimiehet les considèrent comme des oiseaux de malheur et pillent souvent leurs nids pour les œufs et tout autre objet utile qu'ils pourraient trouver.

LÉOPARDS DES NEIGES

(La.* lumikissat*, sing.* lumikissa*)

Ils hantent le Sud des Ered Rhívamar, allant parfois chercher du gibier jusqu'à la Toundra de Feu. Ils sont extrêmement timides et évitent tout contact avec les Hommes. Grâce à leurs excellents sens, ils détectent un vagabond et disparaissent sans qu'il ne se rende compte qu'ils étaient là. Les traces dans la neige sont généralement la seule indication de la présence d'un léopard.

Le félin est extrêmement agile, et peut porter des coups rapides et puissants avec ses pattes avant, mais il évite un adversaire déterminé (ou qui bat en retraite). Lorsqu'un adversaire s'avère trop puissant, il rompt le combat et s'enfuit à la première occasion.

LOUPS BLANCS

(La.* yölaulajat*, sing.* yölaulaja*)

Les meutes de loups errants du Nord glacé sont souvent plus dangereuses que certains pourraient le penser. Les loups les plus communs ont tendance à être craintifs envers les hommes en groupe, préférant éviter tout contact lorsque cela est possible. Ce n'est absolument pas le cas des loups géants, gris et blancs, qui chassent activement les Hommes, les Elfes et les Nains (et les Hobbits, s'ils en rencontrent). Les Ystävät Talven ne font aucune distinction entre les loups gris et les loups géants. Ces derniers ne sont que légèrement différenciés par le nom de *valkoiset yölaulajat*.

Les moins dangereux du groupe sont les loups gris, qui attaquent rarement les hommes, sauf s'ils ont faim ou s'ils sont plus nombreux que leurs proies. Même dans ce cas, les loups ont peur du feu et on peut les tromper pour qu'ils abandonnent l'attaque, surtout si un chef est blessé ou tué.

Les seconds plus dangereux sont les loups géants. Ces brutes hargneuses sont très difficiles à bluffer et n'ont pas besoin que la meute soit nombreuse pour attaquer leurs adversaires. Ils sont rusés et possèdent une excellente vision nocturne, ce qui les rend plus actifs la nuit que leurs congénères plus petits.

Les loups blancs sont de loin les plus dangereux des meutes itinérantes. Ils n'ont peur de rien et n'hésitent pas à leurrer leurs proies. Les Ystävät Talven ont un profond respect pour la puissance et les capacités de ces loups, et les appellent parfois *kuoleman koirat* (La. "chiens de la mort"). Ce respect ne les empêche cependant pas de chasser le loup blanc pour sa fourrure. Une peau de loup blanc résiste au froid le plus intense et est très recherchée par tous les Ystävät Talven. Cependant, comme le disait un vieux chasseur Jäämies, "*avec les chiens de la mort, on ne sait jamais si on est le chasseur ou le chassé*".

La plus commune des créations de Morgoth que l'on trouve dans le Nord est le Warg. Ces créatures maléfiques 2 de montures aux Orques et se déplacent en meutes de deux à 200 têtes. Ils sont particulièrement dangereux au printemps et en été, lorsque le Roi-Sorcier libère un grand nombre de Wargs de l'Ephel Angmar pour perturber les troupeaux du Talath Uichel et de la Toundra. Les meutes de chasseurs tuent pour le plaisir de tuer plutôt que par faim, et quiconque est pris dans leur massacre frénétique est sujet à une attaque féroce et implacable.

LOUTRES BLEUES

(La.* leikkisät sinikarvaiset uimaret*, sing.* leikkisä sinikarvainen uimari*)

Situées principalement dans la Contrée des Lacs, les rencontres avec ces créatures enjouées sont souvent comiques mais elles peuvent être exaspérantes. Elles sont curieuses et joueuses, et plus d'un groupe d'aventuriers s'est réveillé pour trouver ces créatures fouillant allègrement dans les sacs à dos, et les provisions. Leurs dents acérées peuvent causer de sérieux dommages aux articles en cuir et en tissu, les déchirant en jouant. À moins qu'elles ne soient attaquées ou qu'elles ne défendent leurs petits, les loutres ne sont pas agressives et ne veulent pas faire de mal (bien qu'elles fassent souvent beaucoup de dégâts par inadvertance). Leur fourrure est épaisse et chaude, et les Ystävät Talven apprécient leurs peaux pour leurs bottes et leurs gants.

MORSE

(La.* valkohampaiset merikoirat*, sing.* valkohampainen merikoira*)

Bien qu'il fasse techniquement partie de la famille des phoques, le morse se distingue par ses deux énormes défenses en ivoire. Le morse est l'un des animaux préférés des Ystävät Talven et des chasseurs du Sud. Sa peau épaisse constitue une excellente armure, tandis que ses défenses en ivoire peuvent peser jusqu'à 5 kilos chacune. La grande couche de graisse sous sa peau est une source d'huile de lampe et de suif. Les morses ne se rassemblent pas en immenses colonies comme les autres phoques, mais se réunissent en groupes d'une centaine ou moins sur les glaces et les plages isolées de la Baie du Forochel. Ils ne sont pas agressifs, préférant fuir vers la sécurité de l'eau plutôt que de se battre. Pendant la saison des amours, les mâles organisent des concours de force entre eux, mais il est peu probable qu'ils importunent les passants à moins d'être délibérément provoqués. Les chasseurs de phoques désignent souvent les morses par le terme *hammas* (La. "dent", pl. *hampaat*), ce qui peut prêter à confusion pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec cet argot.

MOUFLONS

(La.* suurisarvet*, sing.* suurisarvi*)

Les mouflons bondissent sur les hauteurs escarpées des Ered Rhívamar, situé à l'extrême Sud. Ils vivent en petits troupeaux de 2 à 20 femelles, avec un seul bélier dominant et deux ou trois jeunes mâles. Leur seule attaque consiste à cogner un adversaire avec les grandes cornes brunes qui s'incurvent gracieusement vers l'arrière et autour de leur crâne épais. Ils sont inoffensifs et évitent les rencontres hostiles, sauf pendant la saison des amours où les béliers protecteurs peuvent charger tout passant (les brebis peuvent également se montrer belliqueuses si quelqu'un s'approche de leurs petits).

MOUSTIQUES DE LA TOUNDRA

(La.* verivarkaat*, sing.* verivaras*)

Le Talath Uichel est connu pour la taille conséquente et l'appétit vorace de ses moustiques. Ils rendent fous les rennes et les élans, les faisant galoper sans réfléchir vers le Lhúchir ou l'Everhir. En été, les moustiques se reproduisent dans les marécages de la Contrée des Lacs (et, dans une moindre mesure, dans toute la Toundra des Troupeaux et la Toundra de Feu). La largeur d'un verivaras est similaire à la taille du pouce d'un enfant, avec une envergure de près de 15 centimètres et une trompe de 2 centimètres de long pour piquer et faire couler le sang. Les moustiques peuvent pulluler par dizaines de milliers et s'attaquer à toute créature à sang chaud. Toute personne prise sans protection dans un tel essaim meurt lentement de manière horrible, son sang étant drainé, piqûre par piqûre, chaque insecte laissant une petite cloque rouge qui démange intensément et qui reste pendant deux à dix jours. Protégée ou non, toute personne prise dans un essaim de verivarkaat doit faire un JR de 10ème niveau ou être submergée par l'anxiété et s'enfuir, sans tenir

compte des autres dangers et en se giflant sans cesse pour tenter de se débarrasser des insectes.

OURS

(La.* karhut*, sing.* karhu*)

Les prédateurs les plus dangereux du Nord sont les grands ours des neiges, les *valkokarhut*, comme les appellent les Ystävät Talven. Ces énormes créatures n'ont pratiquement peur de rien et parcourent à volonté le Forodwaith et le Pays sans Terre. Leur tactique la plus courante contre les Hommes est d'effrayer les chasseurs ou les pêcheurs et de leur voler leurs prises. Lorsque la nourriture se fait rare, ces ours blancs peuvent chasser les Hommes comme n'importe quel autre gibier. Contrairement à la plupart des ours, les *valkokarhut* n'hibernent pas en hiver, mais errent sur la glace et la neige toute l'année à la recherche de nourriture. Seules les femelles construisent des tanières, et elles n'hibernent pas vraiment non plus. Elles ne cessent leurs pérégrinations que le temps de mettre bas et d'allaiter leurs petits. S'approcher d'une telle tanière est imprudent pour un ours mâle, et encore plus pour un homme. Les ours des cavernes communs (ou *ours noirs*, comme les appellent les Ystävät Talven) vivent dans le Nord des Montagnes Bleues et dans les Ered Rhívamar. En moyenne, ils sont en fait légèrement plus grands et plus puissants que le redoutable ours des neiges, mais sont en fait moins mortels pour les Hommes. Bien que leurs dents et leurs griffes puissent déchiqueter une armure de cuir et qu'un coup de patte puisse abattre le plus fort des guerriers, ils sont timides et effacés, et préfèrent éviter la plupart des rencontres.

Note au MJ : *Les Ystävät Talven sont relativement peu familiers avec l'ours noir commun qui erre plus au Sud et, par conséquent, ils regroupent les deux espèces sous le nom de* mustakarhu. *Cela peut conduire à des malentendus avec des chasseurs Eriadoriens qui pensent que leur guide Lossothren leur parle du petit ours noir, alors qu'en fait il les conduit vers un ours des cavernes.*

Une troisième espèce d'ursidés hante les Terres Désolées du Nord, bien que les Elfes des Neiges aient pratiquement chassé cet animal jusqu'à son extinction. Il s'agit du Rude-Ours que les Ystävät Talven appellent *rumakarhut*. Ils sont désormais rares (les Pendrath na-Udûn et Torogmar étant des repaires particulièrement infâmes), et la plupart d'entre eux se sont réfugiés dans les Sous-Profondeurs pour survivre, bien que l'un d'entre eux puisse occasionnellement émerger pour semer la pagaille dans les Toundras du Troupeau ou du Feu. Le Rude-Ours mesure bien plus de 4 mètres et peut peser jusqu'à 1 tonne. Il est nettement moins embonpoint qu'un ours normal et a un aspect maigre et sauvage. Sa fourrure huileuse et malodorante est de couleur blanc sale et grise, et on peut souvent la sentir avant de le voir ou de l'entendre. Leur bouche est plus large que celle des ours normaux, et leurs mâchoires puissantes peuvent mordre une cotte de mailles avec facilité. Comme l'ours des neiges, leurs pattes sont recouvertes de fourrure pour permettre une excellente traction sur la glace et la neige, et leurs griffes longues et acérées peuvent déchiqueter n'importe quelle armure en cuir ou en chaîne. La forme d'attaque préférée du Rude-Ours est d'écraser son adversaire contre sa poitrine avec ses puissants membres antérieurs, tout en mordant la tête ou le cou de sa victime. Ses yeux rougeâtres et éblouissants sont dotés d'excellents sens et d'une vision nocturne. Il possède une intelligence rudimentaire et apprend rapidement de ses erreurs (les siennes ou celles de son adversaire).

PHOQUES

(La.* merikoirat*, sing.* merikoira*)

Les phoques migrent dans les baies et les criques du Forochel au printemps, avant de se disperser vers les eaux plus chaudes du Sud en automne. Il y a deux principaux types de phoques qui intéressent les Ystävät Talven. Le premier est le phoque à fourrure ou *karvainen merikoira*, utilisée à la fois pour la viande et la fourrure. Le second est le phoque commun ou *lihamerikoira*, utilisé principalement comme source de viande et de cuir (surtout pour les armures). Au printemps, les phoques peuvent littéralement couvrir une plage en une grande colonie bruyante. Les femelles sont plutôt placides et préfèrent se réfugier dans la mer plutôt que de se battre. Les mâles, en revanche, peuvent être agressifs dans leur défense du territoire ou de ses femelles. Dans l'eau, les animaux n'ont jamais attaqué les hommes, si ce n'est, à l'occasion, un léger coup de dents ou une morsure lorsque les créatures incluent l'individu dans leur jeu sous-marin. Les Elfes des Neiges trouvent les phoques absolument charmants, passant des heures à errer sur une plage parmi eux et à fixer les grands yeux bruns et intelligents de ces créatures.

RENNES

(La.* porot*, sing.* poro*)

Les rennes migrent en grand nombre dans la Toundra des Troupeaux au printemps. Ils sont généralement inoffensifs et fuient plutôt que de se battre. Des bois poussent chez les deux sexes, mais ceux des les femelles sont un peu plus petits que les mâles. Cependant, les rennes ont des sabots très aiguisés pour briser la glace et la neige afin d'atteindre le fourrage en dessous, et le mâle et la femelle peuvent se dresser et les utiliser avec précision et habileté. Les Lumimiehet chassent cette créature à la fois pour sa viande et sa peau. Ils piègent et domestiquent également les femelles pour le lait ou bien pour en faire des bêtes de somme. Les rennes de traîneau (La. *rekiporot*, sing. *rekiporo*) sont la version domestiquée du *porot* sauvage commun. Ils sont aussi utilisés exclusivement par les Lumimiehet pour tirer des charges plus lourdes que celles des chiens de traîneau. Les animaux sont occasionnellement tués et mangés si la chasse est mauvaise. La plupart des rennes de traîneau sont nés en captivité et sont très dociles. C'est une source de d'embarras lorsqu'un renne de traîneau se libère et est tué par un chasseur. C'est également inhabituel, car la plupart des rennes de traîneau domestiques portent des colliers ou des harnais qui les identifient comme domestiques. En Eriador, les rennes sont connus sous le nom quenya de *losrandiras* (sing. *losrandir*) ou en sindarin *de lothrandiriath* (sing. *lothrandir*). Alors que certains rennes migrent vers le Nord de l'Eriador (principalement le Rhudaur) pendant les mois d'hiver, d'autres restent dans les vallées ou les forêts plus protégées du Forodwaith.

TORTUES DECHUES

(La.* kilpikonnakalat*, sing.* Kilpikonnakala*, syn.* Fastitocalon*)

Un couple de Tortues Déchues (*voir JRTM – Créatures des Terres du Milieu*) est connu pour vivre dans la Baie Solitaire. D'autres ont été vues de temps en temps dans la Baie du Forochel. Ces tortues de mer géantes sont attirées par les phoques, les morses et les petites baleines de la région. Elles ne sont pas hostiles à l'idée de prendre un petit bateau Ystävä Talven si l'occasion se présente. Les pêcheurs ne savent généralement pas qu'une tortue est à proximité, jusqu'à ce que l'horrible créature détruise son bateau. Pour quiconque qui se tient sur la plage, c'est un spectacle horrible que d'entendre l'alarme des pêcheurs et de voir les bateaux ramer fébrilement vers le rivage, disparaissant sous les vagues, un par un, avec un horrible craquement, suivi de petits anneaux rouges qui s'étendent sur l'eau. Les Ystävät Talven ont découvert que s'ils jettent leurs prises de poissons et d'appâts à l'eau, les tortues s'arrêtent pour manger avant de poursuivre le bateau. Le succès de cette manœuvre dépend de la distance du bateau par rapport à la côte et de la quantité de poissons dont disposent les bateliers en péril pour repousser la redoutable créature.

VISONS NOIRS

(La.* pehmeät ihot*, sing.* pehmeä iho*)

Dangereux et rusé, le vison noir habite la Contrée des Lacs et l'embouchure de l'Everhir. D'une longueur de 1,2 à 1,5 mètres, ces visons pèsent jusqu'à 40 kilos. Les visons ont une certaine intelligence pernicieuse, volant le gibier pris dans des pièges ou dans des camps non gardés. S'ils s'attaquent rarement aux Hommes adultes, les visons noirs peuvent attaquer les Hobbits ou les Nains, les prenant pour des enfants (ils sont connus pour s'attaquer à des enfants Lumimiehet non surveillés ainsi qu'à des chiens de traîneau jeunes ou inexpérimentés).

WAPITI

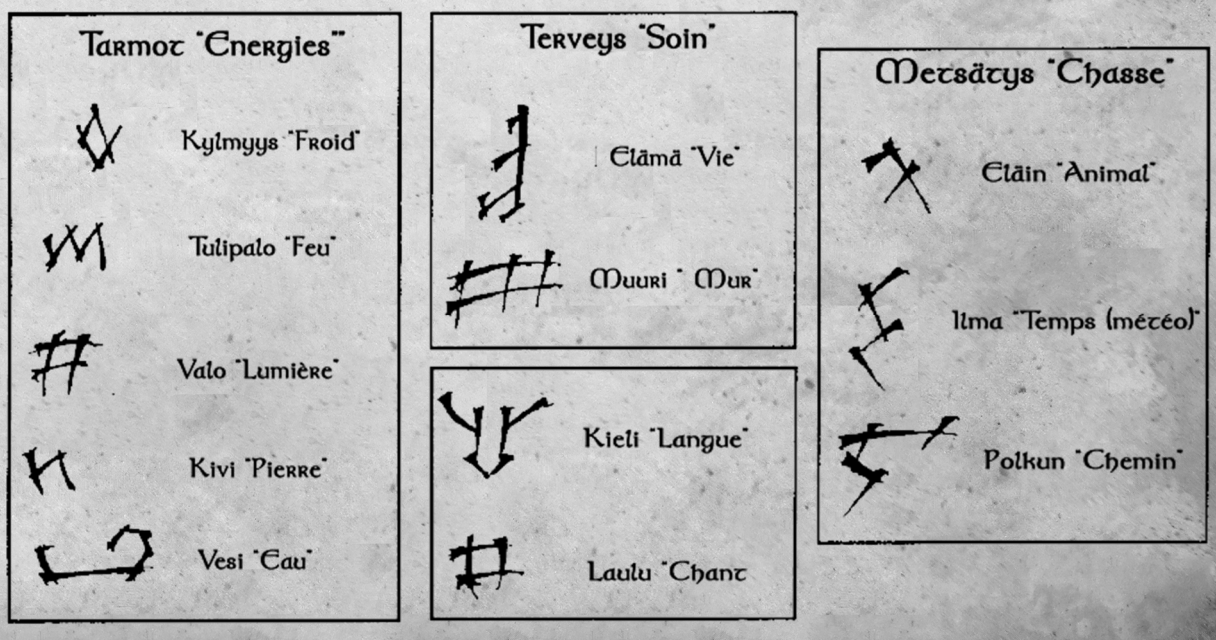
(La.* hirvet*, sing.* hirvi*)

Ces troupeaux nomades peuvent varier de 1000 à 20000 têtes. En été, ils sont rejoints par d'autres animaux venus du Nord de l'Eriador, et arpentent la Toundra des Troupeaux, la Contrée des Lacs, le Talath Uichel et même jusqu'à la Toundra de Feu, pour se nourrir d'herbe. Les mâles et les femelles possèdent d'impressionnantes ramures de bois. Les mâles deviennent agressifs pendant la saison du rut (début de l'hiver), tandis que les femelles protègent leurs petits.

Les Ystävät Talven attendent avec impatience l'arrivée des grands troupeaux en été. Comme pour la plupart des animaux, les Ystävät Talven utilisent la peau, la viande, les bois et les os de la créature pour une chose ou une autre, ne laissant rien se perdre. Les hommes des collines du Rhudaur appellent les wapitis *"caru"*, et c'est le nom sous lequel ils sont généralement connus des peuples de l'Eriador. Dans le Sud, on parle souvent de la Toundra des Troupeaux comme de "la Caru". Tous les wapitis ne migrent pas en Eriador en hiver, car beaucoup se réfugient dans les vallées septentrionales de l'Ephel Angmar ou dans les coins plus abrités de la Contrée des Lacs.

14.6. GUIDE LINGUISTIQUE

Ce chapitre est destiné au joueur ou au MJ qui souhaite explorer et utiliser les langues du Forodwaith de manière plus approfondie. Comme Labba est ici traduit dans une langue du monde réel, notre périmètre se limite à un guide de prononciation rapide, suivi d'un glossaire des noms apparaissant dans le module. Comme le lossidilrin (la langue des Elfes des Neiges) est une langue entièrement nouvelle créée spécialement pour ce module, les règles de base de la formation des mots, ainsi que des notes comparatives sur la relation entre le langage des Elfes des Neiges et le sindarin, sont également fournies.



14.6.1. LABBA

Conformément à la façon dont J.R.R. Tolkien traite les langues de la Terre du Milieu dans *Le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux* (voir *LotR III*), le Labba a été "traduit" dans une langue du monde réel. L'auteur de ce module a choisi le finnois pour représenter le langage des Ystävät Talven. Ainsi, toute personne souhaitant créer de nouveaux noms ou expressions pour sa campagne *JRTM* n'a qu'à se procurer un dictionnaire de finnois. Deux considérations principales ont conduit à cette décision :

- Le langage des Ystävät Talven a été influencé très tôt par une langue elfique (le lossidilrin),
- Les Ystävät Talven n'ont aucun lien culturel et linguistique avec les autres peuples du Nord-Ouest de la Terre du Milieu. Ces facteurs se rapprochent assez bien du finnois, puisque la langue du *Kalevala* a été l'une des inspirations originales de Tolkien pour le développement des langues elfiques, et aussi parce que Tolkien a utilisé principalement des langues indo-européennes pour représenter les langues des Terres de l'Ouest (alors que le finnois vient du groupe finno-ougrien).

Prononciation

Les lettres des mots et des noms des Ystävät Talven doivent être prononcées plus ou moins comme suit. Les lettres doublées doivent être prononcées de la même manière mais sur une durée plus longue. Il n'y a pas de lettres muettes, tout se prononce.

a se prononce "â", allongé.
e se prononce "eu" comme dans "lieu".
i se prononce "i" court.
y se prononce "i" allongé.
r est roulé.
u se prononce "ou".
y comme le **u** du français *tu* ou le **ü** de l'allemand *dünn*.
ä se prononce "a" court, comme dans *chat*.
ö se prononce "eu" comme dans "neuf".

Glossaire de Labba

Ce qui suit est une liste alphabétique de la plupart des noms labbiques apparaissant dans ce module. Le cas échéant, les formes singulières et plurielles d'un mot sont indiquées.

Nom	Traduction
A	
Aamukuu	Lune du matin
Aamumeren Isä	Père de la mer du matin
Aamutähti	Étoile du matin
Äänettön Meri	Mer du Silence
E	
Eläin	Animal
Elämä	Vie
Elämänantaja	Donneur de vie
H	
Haarukat	Fourches
Häipyminen Mieli	L'esprit en déclin
Hallamäet Meressä	Entre les icebergs
Hammas (pl. Hampaat)	Dent
Hautauskumpu (pl. Hautauskummut)	Iceberg funéraire
Hedelmällisyyden Laulu	Chanson de la fertilité
Heimo (pl. Heimot)	Clan
Helmivalmistaja (pl.Helmivalmistajat)	Fabricant de perles
Henkieläin	Animal spirituel
Henkikivi (pl. Henkikivet)	Pierre spirituelle
Henkimaailma	Monde des esprits
Henkinimittäjä (pl.Henkinimittäjät)	Spirite
Henkirikos (pl. Henkirikokset)	Crime spirituel
Hirvi (pl.Hirvet)	Wapiti
Hopeavesi	Rivière du Dragon
Huolijää	Glace troublée
Huonovesi	Mauvaise eau
Hymyilevä Nainen	Femme souriante
Hyvä Ruoka	Bonne nourriture
I	
Ilma	Temps (météo)
Iloinen Lapsi (pl. Iloiset Lapset)	Enfant joyeux (Hobbit)
Iltatuuli	Vent du soir
J	
Jääkylä (pl. Jääkylät)	Village de glace
Jäämaa	Terre de glace
Jäämies (pl. Jäämiehet)	Homme des glaces
Jäänainen	Femme des Glaces
Jäänainen Koti	Demeure de Jäänainen
Jääsilmä (pl. Jääsilmät)	Œil de glace
Jäätalo (pl. Jäätalot)	Maison de glace
Jäätikkö (pl. Jäätiköt)	Rivière de glace
Jäävuode (pl. Jäävuoteet)	Lit de glace
Jäävuori (pl. Jäävuoret)	Montagne de glace
Jänis (pl. Jänikset)	Lièvre
Jokimies (pl. Jokimiehet)	Homme des Rivières
Jokisammal	Mousse de rivière
K	
Kääntyvä Tie	Rivière des troupeaux
Kaksi Veistä	Double couteaux
Kala (pl. Kalat)	Poisson
Kalanystävä (pl. Kalanystävät)	Ami des poissons
Karhu (pl. Karhut)	Ours
Karhun Serkku	Maman ours
Karhunahka	Peau d'ours
Karhunkäsi	Patte d'ours
Karhusoturi (pl. Karhusoturet)	Guerrier de l'Ours
Karvainen	Poilu
Karvainen Merikoira	Phoque à fourrure
Kaukonäköinen (pl. Kaukonäköiset)	Longue-vue
Kaunisillan Vuoret	Montagnes du bord du monde
Keihäänlehti	Orpin à feuilles
Keltakukka	Fleur jaune
Kieli	Langage
Kilpikonnakala (pl. Kilpikonnakalat)	Tortue Déchue
Kivi (pl. Kivet)	Pierre
Kivinen Selkäranka	Escalier de l'Enfer
Koira Saari	Neige mordante
Korkeapää (pl. Korkeapäät)	Têtes-Hautes
Korvarengas (pl. Korvarenkaat)	Boucles d'oreilles
Kuoleman Kävelymatka	Promenade de la mort
Kuoleman Tarmo	Énergie de la mort
Kuoleman Koira (pl. Kuoleman Koirat)	Chien de la mort
Kuolleet Vuoret	Montagnes mortes

Kuunkoira	Chien de la lune
Kylätalo (pl. Kylätalot)	Maison de village
Kylmätalo (pl. Kylmätalot)	Maison froide
Kylmyys	Froid

L

Lääkekuu	Soin du clair-de-lune
Lääkesavu	Fumée-qui-soigne
Lääketarmo	Soin par énergie
Laulu	Chant
Laulutaistelu Laulutaistelut	Duel de chants
Leikkisä(pl ät) Sinikarvainen(pl.et) Uimari(pl.et)	Loutre bleue
Leveäjalka (pl. Leveäjalat)	Pied large
Lihamerikoira (pl. Lihamerikoirat)	Phoque commun
Lintuluu	Os d'oiseau
Loitsuhelmi (pl. Loitsuhelmet)	Perle à sortilège
Luistin (pl. Luistimet)	Couteau de découpe
Lumikissa (pl. Lumikissat)	Léopard des neiges
Lumilintu	Oiseau des Neiges
Lumimies (pl. Lumimiehet)	Homme des Neiges
Lumipallo	Boule de Neige
Lumisokeus	Cécité des neiges
Luulääke	Soin des os
Luunkorjataja	Réparateur d'os
Luuvene	Bateau osseux

M

Merihenkien Satama	Baie jaillissante
Merikoira (pl. Merikoirat)	Phoque
Merikoiransyöjä (pl. Merikoiransyöjät)	Mangeur de phoque
Merikylä	Village de la mer (iceberg)
Merilintu (pl. Merilinnut)	Oiseau de mer
Merimetsästäjä (pl. Merimetsästäjät)	Chasseur des Mers
Meripihka	Résine de mer
Merivene (pl. Meriveneet)	Bateau de pêche
Metsämaa	Montagnes bleues
Metsästäjän Kukka	Fleur de chasseur
Metsästäjän Ystävä	Ami du chasseur
Metsästäjöiden Sukset	Skis de Chasse
Metsästys	Chasse
Miekkalehti	Feuille d'épée
Muistaja (pl. Muistajat)	Conteur / Maître du Savoir
Mustakarhu (pl. Mustakarhut)	Ours noir
Mustakuu	Lune Noire
Mustanoistuuden Kaupunki	Cité de la Magie Noire
Mustasormen Lääke	Soin du doigt noir
Mustat Tulikivet	Pierre de feu noir
Muuri	Mur
Myrskyinen Taivas	Ciel orageux

N

Näkökasvi	Plante de vision
Näkynimi (pl. Näkynimet)	Nom de la vision
Noituus	Magique
Nuorilintu	Jeune oiseau

P

Paheellinen (pl. Paheelliset)	Personne vicieuse
Parrakas (pl.aat) Puolihminen (p.et)	Demi-homme barbu
Pehmeä Iho (pl. Pehmeät Ihot)	Vison noir
Perhe ((pl.Perheet)	Famille
Pienet Sormet	Petits doigts
Pieni Kukka	Petite fleur
Pieni Vene	Petit bateau
Pimeäsiipi (pl. Pimeäsiivet)	Aile des ténèbres (Crébain)
Pitää Kalasta	Aime les poissons
Pitkä Hammas (pl. Pitkähampaat)	Dents longues
Pitkät Sääret	Longues jambes
Pitkät Sormet	Longs doigts
Pitkäyön Vuoret	Montagnes de la longue nuit
Pohjoinen Tähti	Étoile du Nord
Pohjoistuuli	Vent du Nord
Polkun	Chemin
Polkun Valaistus	Éclairer le chemin
Poro (pl. Porot)	Renne
Punakarhu	Ours rouge
Punakäsi	Main Rouge
Punasalvia	Sauge rouge
Puolikarhu	Demi-ours
Pyöreä Talo	Maison ronde (igloo)

R

Rautakäsi	Main de fer
Rekikoira (pl. Rekikoirat)	Chien de Traîneau
Rekijoukko	Horde-en-Traîneau
Rekiporo (pl. Rekiporot)	Renne de Traîneau
Riimu (pl. Riimut)	Rune
Riimuveitsi (pl. Riimuveitset)	Couteau runique
Rumain Teurastajoiden Koti	Maison des Trolls
Rumakarhu (pl. Rumakarhut)	Ours brun

S.

Sadenainen	Femme de la pluie
Sidenimi (pl. Sidenimet)	Nom formel
Sijaisi (pl. Sijaiset)	À la place de
Sinipilvi	Nuage bleu
Sinitähti	Étoile Bleue
Sisäänkäytävä Alateihin	Faille des Sous-Profondeurs
Sormivuonot	Baies du Doigt
Suksi (pl. Sukset)	Ski
Suku (pl. Suut)	Sept (partie d'un clan, pl. *sèpts*)
Suurilintu (pl. Suurilinnut)	Grand oiseau (aigle)
Suurisarvi (pl. Suurisarvet)	Mouflon

T

Tähtivalo	Lumière des étoiles
Taivaantuli	Feu du ciel (Rayon glacé)
Talo (pl. Talot)	Maison
Talven Henki	Souffle d'hiver (vent mortel)
Talvikylä (pl. Talvikylät)	Village d'hiver
Tanssija (pl. Tanssijat)	Danseurs
Tarmo (pl. Tarmot)	Énergie
Tarmosavu	Fumée d'énergie
Tasapaino	Balance
Terveys	Santé
Tietäjä (pl. Tietäjät)	Celui qui sait
Torikaupunki	Marché de la ville
Tulipalo	Feu
Tulisydän	Cœur de feu
Tyhjäkätinen	Main vide
Tyhjät Vuoret	Montagnes vides

U

Ukkojalka (pl. Ukkojalat)	Pied de Tonnerre
Ulkopuolesta	De l'extérieur
Unikukka	Fleur de rêve
Unipyydystäjä	Capteur de rêves
Unisoturi	Guerrière des rêves

V

Vaatimus	Revendication
Vaimolahja	Hospitalité de l'épouse
Valaska (pl. Valaskalat)	Baleine
Valaskalan Palvonta	Culte de la baleine
Valaskalanluinen Saari	Île du Cimetière des Baleines
Valkohammas (pl. Valkohampaat)	Dent blanche

Valkohampainen (pl.et) Merikoira (pl.at)	Phoque denté (morse)
Valkohirvi (pl. Valkohirvet)	Cerf blanc
Valkoinen (pl.et) Yölaulaja (pl ;at)	Chanteur nocturne (loup) blanc
Valkokarhu (pl. Valkokarhut)	Ours Blancs
Valkosokeus	Vision blanche
Valo	Lumière
Vanha Äitisavu	Vieille mère qui fume
Vanha Liukuva Lintu	Vieil oiseau baveux
Vatsakipuja (pl. Vatsakipujat)	Maux d'estomac
Vene (pl. Veneet)	Bateau
Verinen Taivas	Ciel sanglant
Verivaras (pl. Verivarkaat)	Voleur de sang (moustique)
Vesivati	Bol d'eau
Vihreä Vati	Bol vert (Toundra Trempée)
Viisas (pl. Viisaat)	Sage
Virtsareikä	Latrine
Voimahelmi (pl. Voimahelmet)	Perle de force

Y

Yhdeksän Taivasta	Neuf (*9*) cieux
Yhdistyden Laulu	Chanson de l'union
Ympyrä	Cercle (ordre de la nature)
Yölaulaja (pl. Yölaulajat)	Chanteur nocturne (loup)

14.6.2. LOSSIDILRIN

Les Elfes des Neiges du Forodwaith (ou Lossidil, comme ils se nomment eux-mêmes) parlent une langue qui ne ressemble ni à celle des Noldor ni à celle des Sindar, mais qui est indubitablement elfique. En effet, elle ne manque pas de ressemblance avec celle des Elfes Sylvains de l'Anduin et des Elfes Verts d'Ossiriand. Les quelques Conteurs et Maîtres du Savoir qui ont étudié cette langue disent qu'à bien des égards, elle a peu changé par rapport à la langue parlée autrefois par les Eldar partis de Cuiviénen, et qu'elle conserve des sons et des formes aujourd'hui perdus dans tous les autres types de langage elfique. Pourtant, à d'autres égards, cette langue a bien changé et elle ressemble souvent au sindarin ; à tel point, en effet, qu'il n'a pas été difficile pour les locuteurs du sindarin de comprendre et de se faire comprendre dans cette langue, et de nombreux parallèles peuvent être établis entre les mots et les noms.

TABLEAU I : LES SONS LOSSIDILRIN

VOYELLES

a : se prononce "â", allongé.
e : se prononce "eu" comme dans "*lieu*".
i : se prononce "i", allongé.
o : se prononce "ô", allongé.
u : comme dans *brute*.
ai : se prononce "aï" comme dans "*ail*".
au : se prononce "aou".
iu : se prononce "iou".
oi : se prononce "oye", comme le mot anglais "*coin*".
ui : se prononce " uhn".

CONSONNES

b : comme en français.
ch : se prononce "tch".
ch' : similaire à "ch" avec un son fortement aspiré.
d : comme en français.
g : comme en français.
h : comme en français.
k : un *k* sans souffle.
k' : un *k* suivi d'un souffle.
l : comme en français.
m : comme en français.
n : comme en français.
p : un *p* sans souffle.
p' : un *p* suivi d'un souffle aigu, similaire au *ph* de "*pharmacie*".
r : un *r* roulé.
s : comme en français.
sh : se prononce "ch".
t : un *t* sans souffle.
t' : un *t* suivi d'un souffle.
w : se prononce "oue", comme "wagon" en anglais.
y : comme en français.

Le lossidilrin et le sindarin se sont développés à partir d'un ancêtre commun, la langue des Lindar, ou Teleri, le troisième clan des Elfes. Ce dernier avait déjà commencé à développer un type de langage distinctif avant même le départ des Eldar de Cuiviénen, et des signes de ce développement sont visibles même dans le langage des Lindar. Le plus remarquable de ces changements précoces fut la prononciation du son *kw* (ou *qu*) comme *p*, et de même de *nkw*, *gw*, *ngw* comme *mp*, *b*, *mb*. L'ancien mot elfique *ninkwi* "blanc" (*ninquë* en quenya) était, en sindarin comme en lossidilrin, *nimp* ; le mot sindarin *peth* "mot" (Q. *quetta*) correspondait au lossidilrin *pett*. Ils ont également perdu le *son y* dans les combinaisons initiales *ty*, *dy*, *ly*, *ny*. Comme dans S. et Los. *narn* "conte" contre Q., *nyarna*, ou S., *teilien*, Los., *teli*, "jeu, jouer" contre Q., *tyalië*.

Les langues ancestrales du lossidilrin et du sindarin ont commencé à se développer séparément pendant le Grand Voyage, lorsque les ancêtres des Sindar ont traversé les Monts Brumeux, et que les ancêtres des Lossidil sont restés dans les Vallées d'Anduin. Par la suite, certains changements se produisirent qui furent communs aux Lossidil et à leurs cousins, les Elfes Nandor (Sylvains) qui habitèrent plus tard en Lórien et dans le Nord de Forêt Noire. Parmi ceux-ci, le changement d'un long *á* en *o*. Comme dans *thor* "mince" en sindarin, Los., *t'or* ; ou *lóri-* "lumière dorée" en sindarin, Los., *lor* (après de nombreuses années et de nombreux changements, ce son a également été transformé en *o* ou ó dans certaines positions en sindarin ; mais sa forme de base avait changé et restait *au*, comme dans *glaur* "or").

Dans d'autres domaines, le lossidilrin a changé parallèlement au sindarin. Par exemple, ils ont tous deux changé les longs *é* et ó en *i* et *u*. Comparez *k'ir* "seigneur" en lossidilrin et *hîr* en sindarin ; *k'up* "baie" en lossidilrin et *hûb* en sindarin. Tous deux ont également changé le *oi* original en *ui* : comparez le quenya *oio* "toujours" et le sindarin et le lossidilrin *ui* (voir tableau suivant).

TABLEAU II : VOYELLES*

Elfique ancien	Lossidilrin	Sindarin	Exemple
á	**o**	**au, o**	*Los. yor* = S. iaur, *ior-* "vieux"
ai	**ai**	**ae**	*Los. air* = S. *aer* "mer"
au	**au**	**au, o**	*Los. rauk* = S. *raug*, -rog "démon"
eu, iu	**iu**	**y**	*Los. miul* = S. *myl* "goéland"

*Le lossidilrin et le sindarin s'accordent généralement sur les voyelles, *a, e, i, o, u,* (bien que celles-ci soient toujours courtes en Lossidilrin, même lorsqu'elles sont longues en sindarin) et la diphtongue *ui*.

Les Lossidil furent bientôt séparés des premiers Elfes Sylvains, et pendant de longues années leur langue se développa seule, avec peu ou pas de contact avec les langues des autres Elfes. Les Lossidil considéraient leur langue comme un héritage précieux, et la gardaient soigneusement, la préservant des changements des années qui passaient. Ils n'ont pas pu arrêter son développement, mais ce dernier a été lent, et ils ont conservé de nombreux sons et formes de l'ancienne langue des Eldar qui ont été perdus dans le discours des autres Elfes. Ils préservèrent, par exemple, les sons *k'*, *p'*, *t'* (parfois écrits *kh*, *ph*, *th*) qui furent modifiés en quenya et en sindarin. Le lossidilrin *k'it'* "brume", par exemple, correspondait au sindarin. Ils distinguaient également ces sons de *sk*, *sp*, *st* (souvent confondus en Q. et S.), en disant *spang* "barbe" pour le sindarin *fang*.

A d'autres égards, les Lossidil ont créé de nouveaux sons, semblables au *ch* anglais (*tch* en français) et au *ch* français à partir des anciens sons elfiques *ky*, *khy*, *sy*, qui ont été modifiés autrement par les Noldor et les Sindar. Ainsi, là où les Noldor disaient *tyelpë* pour "argent" et les Sindar *celeb*, les Lossidil ont appelé le métal *chelep, et* là où les Noldor disaient *hyarmen* pour "Sud" et les Sindar *harad*, le mot utilisé par les Lossidil était *ch'arat* (voir tableau suivant). Le traitement des consonnes médianes et finales (seules ou en combinaison) a été peu modifié en lossidilrin, à la différence du sindarin (voir Tableaux IV et V).

TABLEAU III : CONSONNES INITIALES*

Elfique ancien	Lossidilrin	Sindarin	Exemple
gy	**y**	**g**	*Los. yell = S. gell "Joie "*
h	**g**	**—**	*Los. gektat = S. eithad "Insulte "*
k	**k**	**c**	*Los. kirt = S. certh "Rune"*
kh	**k'**	**h**	*Los. k'elek = S. heleg "Glace"*
khy	**ch'**	**h**	*Los. ch'arat = S. harad "Sud"*
ky	**ch**	**c**	*Los. chelep = S. celeb "Argent"*
m-r	**mr**	**br**	*Los. mrok = S. brog "Ours"*
ph	**p'**	**f**	*Los. p'irn = S. firnen "Fané"*
sk	**sk**	**h**	*Los. skelm = S. helf "Fourrure"*
sky, sy	**sh**	**h**	*Los. shapat = S. habad "Rivage"*
sl	**skl**	**lh**	*Los. skluk = S. lhûg "Dragon"*
sp, skw	**sp**	**f**	*Los. sparond = S. faron "Chasseur"*
sr	**str**	**rh**	*Los. striw = S. rhîw "Hiver"*
st	**st**	**th**	*Los. stebun = S. tham "Salle"*
sw	**sw**	**hw**	*Los. swest = S. hwest "Brise"*
th	**t'**	**th**	*Los. t'and = S. thand "Bouclier"*
w	**w**	**gw, g**	*Los. wekt = S. gwaith "Peuple"*
y	**y**	**i**	*Los. yor = S. iaur "Vieux"*

*Le lossidilrin s'accorde avec le sindarin sur les consonnes initiales *b*, *d*, *g*, *l*, *m*, *n*, *p*, *r*, *s*, *t*.

TABLEAU IV : CONSONNES FINALES*

Elfique Ancien	Lossidilrin	Sindarin	Exemples
-b-	**-b**	**-f, -w**	Los.. *yob* = S. iaw "fruit" ; Los. *dab* = S. *dâf* "permission".
-d-	**-d**	**-dh**	Los.. *sid* = S. *sîdh* "repos, paix".
-g-	**-g**	**-**	Los.. *log* = S. *lô* "marécage, fen".
-h-	**-g**	**-**	Los,. *teg* = S. *tê* "chemin".
-k-	**-k**	**-g**	Los.. *mrok* = S. *brog* "ours".
-kk-	**-kk**	**-ch**	Los.. *lakk* = S. *lach* "flamme".
-m-	**-m**	**-f, -w**	Los.. *talm* "toundra" = S. *talf* "terre plate" ; Los. *kaim* = S. *caew* "lieu de repos".
-mb-,-ngw-	**-mb**	**-m**	Los. *lim* = S. *lim* "poisson".
-nk-	**-nk**	**-nc**	Los.. *lank* = S. *lanc* "cou".
-nd-	**-nd**	**-nn, -nd**	Los. *land* = S. *land, lann* "large".
-p-	**-p**	**-b**	Los.. *irip* = S. *ereb* "seul"
-s-	**-s**	**-**	Los.. *olos* = S. *ôl* "rêve, vision" (auparavant *olo*)
-ss-	**-ss**	-s	Los.. *rass* = S. *ras* "corne, pic".
-t-	**-t**	**-d**	Los.. *laikatat* = S. *laegadad* "verdissement"
-tt-	**-tt**	**-th**	Los.. *gott* = S. *goth* "ennemi".

*Le lossidilrin s'accorde avec le sindarin sur les consonnes finales *-l*, *-mp*, *-n*, *-nd*, *-ng*, *-nt*, *-r*, *-st*, *-w*. Le traitement sindarin des consonnes médianes ressemble généralement à celui des consonnes finales.

TABLEAU V : COMBINAISONS DE CONSONNES COURANTES

Elfique Ancien	Lossidilrin	Sindarin	Exemples
rp, rt, rk	**rp, rt, rk**	**rph, rth, rch**	Los. *gurt* = S. *gurth* " mort.
lp, lt, lk	**lp, lt, lk**	**lph, lth, lch**	Los. *k'elkoi* = S. *helchui* " glacial.
-akt-	**-akt**	**-aeth**	. *nakt* = S. *naeth* "mordant".
-ekt- (final)	**-ekt**	**-aith**	Los. *wekt* = S. *gwaith* "peuple".
-ekt- (médian)	**-ekt-**	**-eith-**	Los. *ektel* = S. *eithel* "bien".
-okt-	**-okt**	**-auth**	. Los *.okt* = S. *auth* "guerre"
-ukt-	**-ukt**	**-ûth** ou **-uith**	Los. *lukt* = S. *lûth* "sortilège".

PERTE DES SYLLABES FINALES

Comme les Sindar, et peut-être à peu près au même moment après le premier lever du soleil, les Lossidil ont perdu les syllabes finales de tous leurs mots. Ainsi, là où les Noldor ont conservé l'ancien mot *lossë*, "neige", les Lossidil disaient *loss*, comme les Sindar. Avec la perte des syllabes finales, les consonnes finales de certains groupes de consonnes devenues finales se sont transformées en syllabes à part entière, *-r*, *-l*, *-n*, *-y* et *-w* devenant *-ur*, *-ul-*, -un, *-i* et *-w*. Comparer Los. *kiri* "navire" avec S. *cair* (Q. *cirya*), Los. *kuru* "habileté" avec S. *curu* (Q. *curwë*), Los. *tegun* "haut sommet" avec S. *taen* (ancien **tahna*).

UMLAUT

Peu de temps après, le "umlaut" lossidilrin est apparu, transformant les voyelles *a*, *e*, et *o* en *e*, *i*, et *u*. Il se produit :

1) Lorsqu'un mot se terminait à l'origine par un *-u* ou un *-i*, maintenant perdu, comme c'est le cas pour la plupart des pluriels : le pluriel de *orot* "montagne" est *urut* "montagnes", provenant d'un ancien **oroti*. Lorsque les voyelles d'un mot sont déjà soit *i* soit *u*, le pluriel a normalement la même forme que le singulier ; lorsque la distinction doit être faite, suffixe *-as* (= sindarin -ath) est parfois utilisé.
2) Dans les syllabes précédant un -u- ou -i- existant dans un mot non composé. Ceci inclut *-ur*, *-ul*, et *-ri-*, *-li-* provenant de *-r-* et *-l-* syllabiques. Par exemple, *mekul* "épée" vient d'un ancien **makul*.
3) Dans les préfixes attachés précédant un élément contenant un *-u-* ou *-i-*. Par exemple, *embluk* "Dragon" de l'ancien **ambluk*; *ittir* "espion" de l'ancien **ettir*.
4) Devant les suffixes contenant *-u-* ou *-i-*. Par exemple, *irip* "seul" (cf. *eroi* "premier") ; *kelin* "brillant" (cf. *kal* "lumière") ; *idilrin* "elfique" (cf. *edel* "Elfe").

REGLES POUR LA FORMATION DES NOMS LOSSIDILRIN

MOTS COMPOSES

Les noms des Elfes des Neiges, tout comme les autres noms elfiques de forme archaïque, sont généralement des composés de deux éléments ou plus. Dans ces cas, le deuxième élément est le primaire, que le premier élément modifie. Le premier élément peut être un adjectif, auquel cas la traduction est transparente : par exemple, *morn-ost* "forteresse noire". Ou bien il peut s'agir d'un nom, auquel cas le premier nom a une fonction modificatrice, qui peut généralement être traduite par un syntagme prépositionnel: *loss-edel* "Elfe des Neiges, Elfe sur la neige" ; *sark-pel*, "cimetière, surface de tombes" ; *loss-nakt* "mordre la neige, mordu par la neige" ; *nor-talm* "Toundra de Feu, toundra avec des feux". Il peut également être un adverbe, comme dans *ui-k'it*' "brume éternelle".

MODIFICATION DES CONSONNES FINALES

Dans la plupart des cas, les éléments du mot composé conservent la même forme que celle qu'ils ont en tant que mots simples. Cela produit souvent des séquences de consonnes surprenantes, comme dans *embk'ir* "grand seigneur", *airsparond* "Chasseur des Mers" (bien que ce dernier ait parfois été prononcé *aisparond*). Mais dans quelques cas, ils sont modifiés, notamment lorsqu'une consonne finale arrêtée précède un arrêt connexe ; par exemple, lorsque *-p* ou *-b* précède *b-* ou *p-*, ou bien encore lorsque *-t* ou *-d* précède *-d* ou *-t*. Dans ces cas, seul le deuxième élément est conservé : comme dans *galad-tor* "seigneur des arbres" qui devient *galator* ; *nimp-brit*' "débris blanc" qui devient *nimbrit'*; *gond-talm* "Toundra de Pierres" qui devient *gontalm*. Les mots dont le début est *str-* ou *skl-* (de l'ancien **sr-*, **sl-*) se réduisent normalement à *r-* ou *l-* lorsqu'ils sont le deuxième élément d'un composé.

UMLAUT DANS LES MOTS COMPOSES

Même lorsque le deuxième élément d'un composé contient *-i-* ou *-u-*, l'umlaut n'apparaît normalement pas dans le premier mot s'il s'agit d'un nom, d'un adjectif ou d'un dérivé verbal. Les exceptions se produisent lorsque le deuxième élément est virtuellement devenu un suffixe ; par exemple, les terminaisons *-dir*, *-rimb* (voir tableau VI).

PHRASES ET PREPOSITIONS

Certains noms sont des phrases courtes, séparées par un saut de mot. Dans ces cas, c'est généralement le deuxième mot qui modifie le premier. S'il s'agit d'un adjectif, il suit immédiatement le nom, tout comme en sindarin : par exemple, *K'up Spalastal* "Baie écumante". Mais si c'est un nom, il doit être précédé d'une préposition, normalement *u-* "de" : par exemple *Ektel u-Morngott* "Puits de Morgoth", *Ambon u-Embluk* "Colline du Dragon". Si le second nom commence par *u-*, cependant, la préposition *u-* devient *w-* : *Talass w-Uik'ell* "Plaine de la glace éternelle".

La préposition *u-* peut être ajoutée aux articles *i* et *in* au singulier et au pluriel pour produire les formes combinées *ui*, *uin* "du" ; *K'up ui K'ellorotkaim* "Baie du lit de l'iceberg", *K'iriss uin Nutumun* "Faille des Sous-Profondeurs".

On utilise parfois d'autres prépositions comme *na* "vers" et *imb* "entre" ; la voyelle de *na* est élidée lorsqu'elle précède une autre voyelle, comme dans *Pendrat n' Utumun* "Escaliers de l'Enfer". Toute préposition peut être combinée avec un article, comme dans *Imbin-K'ellurut* "Entre les icebergs".

TABLEAU VI : COMPARAISON DE QUELQUES SUFFIXES LOSSIDILRIN ET SINDARIN

Lossidilrin	Sindarin	Fonction	Exemples
-al	**-ol**	Forme des participes présents.	*Los. spalastal = S. falthol "épumage".*
-as	**-ath**	Forme des pluriels collectifs.	*Los. limbas = S. limmath "poisson".*
-ass	**-ath**	Forme des noms abstraits.	*Los. talass = S. talath "platitude, "plaine".*
=-ass	**-as**	Forme des noms abstraits.	*Los. lustass = S. lostas "désolation"*
-at	**-ad**	Forme des gérondifs, noms abstraits.	*Los. laikatat = S. laegadad "verdissement".*
-dir*	**-dir,-nir**	Terminaison du masculin.	*Los. ikdir = S. echnir "lancier".*
-il*	**-el,-iel**	Forme des participes présents.	*Los. p'iril = S. firiel "s'évanouir".*
-in*	**-en,-in**	Forme des adjectifs.	*Los. t'aurin = S. thoren*
-ip*	**-eb**	forme des adjectifs.	*Los. irip = S. ereb "solitaire".*
-iss*	**-eth**	Terminaison du féminin.	*Los. olosiss = S. òleth "visionnaire"*
-iss*	**-ith**	Forme des noms abstraits.	*Los. kiriss = S. cirith "fente, coupure".*
-it*	**-ed**	Forme des gérondifs, des noms abstraits.	*Los. kinit = S. cened "vue"*
-k'ost	**-hoth**	Forme des noms collectifs se référant à des nations ou des tribus.	*Los. lossk'ost = S. lossoth "gens de la neige".*
-oi	**-ui**	Forme des adjectifs.	*Los. k'elkoi = S. helchui "glacial".*
-ond	**-on**	Terminaison des complément d'agent (uniquement masc.).	*Los.sparond = S. faron "chasseur"*
-rimb*	**-rim,-lim**	Forme des noms collectifs se référant à des nations ou des tribus.	*Los. naukrimb = S. naugrim "nains", Los. idilrimb = S. edhellim "Elfes"*
-rin*	**-ren,-len**	Forme des adjectifs.	*Los. idilrin = S. edhellen "elfique".*
-ur*	**-or**	Forme des complément d'agents.	*Los. mekur = S. magor "harponneur".*
-wekt	**-waith**	Forme des noms collectifs se référant à des nations ou des tribus.	*Los. p'orotwekt = S. Forodwaith "peuple du Nord".*

* = induit un umlaut.

CONCORDANCE SINDARIN-LOSSIDILRIN

Sindarin	Traduction	Lossidilrin
Aeglir Arvethed	Pics sans fin	Aiklir pen Mittit
Aeradar Iaur	Père de la vieille mer	Airatar Yor
Aerfaron*	Chasseur des mers	Airsparond
Aerfaroth*	Chasseurs des mers	Airpark'ost
Aerraw	Phoque	Airrow
Aerroe/Aerrawath	Phoques	Airrowas
Amon Anlug	Worm's Hill	Ambon u-Embluk
Anghir	Rivière d'Angmar	Angsir
Angmar	Maison de fer	Angbar
Caew-i-Cheldolath	Baie du berceau des icebergs	(K'up ui-) K'ellorotkaim
Canadras	Quatre-Cornes	Kanatrass
Cirith-i-Nudevyn	Failles des sous-profondeurs	Kiriss uin-Nutumun
Daerais/Daerassath	Mouflons	Dairress
Daeras	Mouflon	Dairrass
Dor Bendor	Pays sans terre	Dor pen Dor
Durlach	Flamme noire	Durlakk
Eithel Morgoth	Puits de Morgoth	Ektel u-Morngott
Emyn Nimbrith	Collines de gravas blancs	Embun u-Nimbrit'
Ered Muil	Montagnes sombres	Urut Muil
Ered Luin	Montagnes bleues	Urut Luin
Ered Rhívamar	Montagnes du bord du monde	Urut u-Ambarrim
Ered Úmarth	Montagnes du malheur	Urut w-Umbart
Everdalf	Toundra des Troupeaux	Emertalm
Everhir	Rivière du troupeau	Emersir
Fanrog	Baleine démoniaque	Raukp'ant
Fenroeg/Fanrogath	Baleines démoniaques	Raukp'ent
Forochel	Glace du Nord	P'orwok'ell
Forodon**	Homme du Forodwaith	P'orotond
Forodwaith**	Terres désolées du Nord/Peuple	P'orotwekt
Fuindir	Homme de l'ombre	P'uindir
Fuinhoth	Hommes de l'ombre	P'uink'ost
Gondalf	Toundra de Pierres	Gontalm
Grodbrog	Ours des cavernes	Grot-mrok
Gredbryg/Grodbrogath	Antre des ours	Grot-mruk
Gurthul	Vent mortel	T'ulugurt
Helechoth***	Hommes des glaces	K'elekk'ost
Helecthil	Rayonnement glacé	K'elekt'il
Helegon***	Homme des glaces	K'elekond
Helegvyl	Mouette des glace	K'elekmiul
Helegvyl/Helegvylath	Mouettes des glaces	K'elekmiulas
Helloth	Fleur de Glace	K'eleklut
Helneryth	Géants des Glaces	K'ellnurut
Helnoroth	Géant des Glaces	K'ellnorot'.
Hithaelin	Lac des Brumes	K'it'ailin
Hûb Beriannen	Baie abritée	K'up Beryan
Hûb Ereb	Baie Solitaire	K'up Irip

Hûb Falthol	Baie jaillissante	K'up Spalastal
Hûb Forochel	Baie du Forochel	K'up P'orwok'ell
Hûb Helcharaes	Baie de la glace Fissurée	K'up u-K'elkraks
Hûb Helchui	Baie de glace	K'up K'elkoi
Hûb Lostas	Baie de la désolation	K'up u-Lustass
Infirith	Esprit apaisant	P'irilind
Ióringath	Blé froid	Ringyobas
Lamthanc	Langue fourchue	Lambrist
Lhúchir	Rivière du Dragon	Skluksir
Lindalf	Toundra des marais	Lintalm
Lindor	Prince du chant	Lintor
Linnarthurras	Pic du chant indomptable	Rass u-Lind Pentur
Lódalf	Toundra Trempée	Logtalm
Losbrog	Ours des neiges	Los-mrok
Losson****	Homme des neiges	Lossond
Lossoth****	Hommes des neiges	Losk'ost
Lossúgened	Cécité des neiges	Lossukinit
Lothrandir	Vagabond des neiges	Losrandir
Lothrandiriath	Vagabonds des neiges	Losrandiras
Lysbreg/Losbrogath	Ours des neiges	Los-mruk
Magloth	Mangeur de fleurs	Meklut
Meglyth/Maglothath	Mangeurs de fleurs	Meklutas
Minheldolath	Entre les icebergs	Imbin-k'ellurut
Mornost	Forteresse noire	Mornost
Narthalf	Toundra de feu	Nortalm
Naur Firnen	Feu éteint	Nor P'irn
Nestador	Seigneur de la guérison	Nestator
Ningarach	Mâchoires mouillées	Ninkarakk
Óleth	Visionnaire	Olosiss
Olfain	Vision blanche	Nimpolos
Orod Certhas	Montagne des runes	Orot u-Kirt
Pendrath na-UdÃ»n	Escaliers de l'enfer	Pendrat n'-Utumun
Rast Losnaeth	Cap de la glace mordante	Rast u-Lossnakt
Sarchbel-i-Fannath	Fanons de baleines	Sarkpel uin-P'antas
Talath Uichel	Plaine du froid éternel	Talass w-Uik'ell
Thamlanc	Cachalot	Stebunlank
Thanglim	Tortue déchue	T'andlimb
Thaurung	Monstre détestable	T'aurung
Themlenc/Thamlangath	Cachalots	Stebunlenk
Thenglim/Thanglimmath	Tortues déchues	T'andlimbas
Thilgon	Chef du rayonnement	T'ilkon
Thorenaer	Mer abandonnée	T'aurinair
Tol Ely	Île des Visions	Toll w-Ulus
Torogmar	Maison des Trolls	Turukbar
Uichith	Brumes éternelles	Uik'it

Formes adjectives des noms ethniques :

Sindarin sing./Sindarin pl	**(lossidilrin)**
*Aerfarothren/Aerferethrin	(Airsperk'ustrin)
**Forodren/Feredrin	(P'urutrin)
***Helegren/Helegrin	(K'ilikrin)
*** Helechothren/Helechethrin	(K'ilikk'ustrin)
****Lossothren/Lessethrin	(Lusrin ou Lusk'ustrin)

14.6.3.QUENYA

La Haute Langue Elfique de Valinor n'est parlée au Forodwaith que par les Noldor d'Uichith, et même dans ce cas, elle n'est pas utilisée dans le langage courant. Cependant, puisque de nombreux aspects du Cuiviémar et de sa mission sont connus des Elfes des Neiges (et parce que les Noldor eux-mêmes parlent souvent le sindarin dans des contextes non rituels), une brève concordance de certains termes quenya est fournie ci-dessous.

Quenya	**Traduction**	**Sindarin**	**Lossidilrin**
Cuiviémar	Loge de l'éveil	Bar Echui	Bar u-Kuiw
(Ëar) Ekkaia	Mer Circulaire	(Aer) Echaer	(Air) Etkair
Laicatalë	Verdissement	Laegada	dLaikatat
Olortië	Parcours de Vision (sing.)	Olven	Olosteg
Olortier	Parcours de Vision (plu.)	Elvin	Olostig
Tuilë Ardava	Printemps d'Arda	Ethuil en Ardhon	Tuil u-Ard
Tuilë Yavannava	Printemps de Yavanna	Ethuil Ivann	Tuil u-Yabann
Yavannírë	Larme de Yavanna	Ivannír	Yabannir
Yavanníri	Larmes de Yavanna	Ivanniriath	Yabanniras

14.7. SCÉNARIOS POUR JCSA

Pour les amateurs des *Terres Désolées du Nord* et du jeu de cartes *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (JCSA),* trois scénarios de jeu de cartes explorant les terres, les peuples et les intrigues de ce coin Nord de la Terre du Milieu sont fournis. À cette fin, de nouveaux sites et régions ont été scénarisés, et sont listés ci-dessous. Une carte montrant ces nouvelles régions et sites est fournie à la fin de ce livre.

NB : *Les Sous-Profondeurs sont intitulées "Les Abîmes" dans le jeu JCSA, les morts-vivants "les non-vivants", le Rude Hiver "Hiver Féroce*

REGIONS

Il y a 11 nouvelles régions qui composent les terres du Forodwaith. Les régions désignées comme "double Contrées Sauvages " sont considérées comme une seule région pour toutes les autres raisons, mais ont "double Contrées Sauvages " comme chemin de site pour jouer des créatures et pour interpréter les effets de périls qui permettent de jouer des créatures et de faciliter les attaques.

Dor Bendor : Double Contrées Sauvages
Baie orientale du Forochel : Mer Côtière
Ekkaia : Mer Côtière
Everdalf : Contrées Sauvages
Gondalf : Double Contrées Sauvages
Contrée des Lacs (Järvimaa/Lindalf) : Contrées Sauvages
Minheldolath : Contrées Sauvages
Narthalf : Terre de l'Ombre
Rast Losnaeth : Contrées Sauvages
Thorenaer : Double Contrées Sauvages
Ouest de la Baie du Forochel : Mer Côtière

Sites

Il y a 16 nouveaux sites introduits pour les besoins des scénarios. Bien que de nombreux autres sites étaient disponibles, ces 15 sites ont été choisis comme étant les plus significatifs pour le jeu. Chacun des nouveaux sites énumérés ci-dessous (à l'exception des Forges des Abîmes) est présenté dans le format suivant :

Nom du site (type de site) *Région*
Havre le plus proche : indication du havre
Jouable : (le cas échéant)
Attaques automatiques : (le cas échéant)
Spécial : (le cas échéant)

Achrond (Ruines/Antres) *Gondalf*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information, Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 3 coups avec 7 en prouesse

Amon Anlug (Ruines/Antres) *Contrée des Lacs*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques : Drake - 2 coup avec 10 en prouesse
Spécial : contient un butin.

Bernastath (Ruines/Antres) *Everdalf*
Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaque automatique :
Hommes - 4 coups avec 6 en prouesse

Canadras (Ruines/Antres) *Thorenaer*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, anneau d'or)
Attaques automatiques : Drake - 1 coup avec en 13 prouesse

Ei Missä (Ruines/ Antres) *Gondalf*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information, Objet (mineur)
Attaques automatiques : Loups - 2 coups avec 7 en prouesse

Eithel Morgoth (Fief de l'Ombre) *Narthalf*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objets (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques : Trolls - 3 coups avec 9 en prouesse
Spécial : Toute créature jouable dans n'importe quel site des Abîmes peut être jouée ici.

Les Brumes Éternelles (Havre) *Minheldolath*

Hyvät Kalat (Terre frontalière) *Contrée des Lacs*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Spécial : La faction *Lossoth* est jouable sur ce site.

Kylmätalo (Ruines/Antres) *Rast Losnaeth*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information, Objet (mineur, majeur, supérieur*)
**palantíri seulement*
Attaques automatiques : Trolls - 2 coups avec 9 en prouesse

Leiri (Terre frontalière) *Everdalf*
Havre le plus proche : Fondcombe
Spécial : La faction *Lossoth* peut être jouée sur ce site.

Mornost (Fief de l'Ombre) *Narthalf*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques (2) : Orques - 4 coups avec 8 en prouesse, Orques - 3 coups avec 9 en prouesse

Orod Certhas (Ruines/Antres) *Thorenaer*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Attaques automatiques : Esprits de la glace et du froid* - 2 coups avec 7 en prouesse
**Bien qu'ils ne soient pa des créatures non-vivantes, les ressources qui affectent les créatures non-vivantes affectent également ces esprits.*

Pendrath na-Udûn (Fief de l'Ombre) *Narthalf*
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques : Drake - 1 coups avec 12 en prouesse

Ruskea Vene (Terre frontalière) *Forochel*
Havre le plus proche : Fondcombe
Spécial : La faction *Lossoth* peut être jouée sur ce site.

Thaurung (Ruines/Antres) *Forochel*
Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Animaux (musaraignes de la mort) - 7 coups avec 4 en prouesse ; le test d'Endurance de tout personnage blessé par cette attaque est modifié de +2.

Les Forges des Abîmes (Fief de l'Ombre) *Les Abîmes*
Sites adjacents : Eithel Morgoth (0), Les Abîmes de Fer (6)
Jouable : Objet (mineurs, majeur, supérieur)
Attaques automatiques (2) : Orques (1er coup) - 4 coups avec 8 en prouesse, (2ème coup) L'adversaire peut jouer comme un coup automatique une créature non unique de sa main normalement liée aux Ruines.
Spécial : N'importe quel Drake peut être joué ici.

14.7.1. LE BRAS GELÉ D'ANGMAR

"...en été ses pouvoirs déclinent ; mais en ce moment, mortel est son souffle, et bien long, son bras de glace."
Le *Retour du Roi - Appendice A*

Le pays du Forodwaith a longtemps souffert de l'emprise du mal. Autrefois écrasé sous le joug du noir Morgoth, il est maintenant torturé par le redoutable Roi-Sorcier d'Angmar. Ses sombres magies envoient des nuages de mort glacée sur les terres du Nord, et des créatures des ténèbres se lient aux vents mordants pour attaquer les peuples libres qui luttent pour survivre dans les étendues froides de cette terre.

Vôteli, une tietäjä parmi les Lossoth, sait que son pays mourra sous le joug d'Angmar. Et elle connaît la prophétie des montagnes : *aucun homme vivant ne peut entraver la marche du Roi-Sorcier*. Glorfindel n'a pas été le premier à prononcer cette prophétie lorsqu'il a conseillé Eärnur sur le champ de bataille du Nord : les mystiques d'Uichith l'avaient prévue depuis longtemps, et des prédictions similaires avaient circulé parmi les viisaat et les henkinimittäjät des Lossoth. Pourtant il y avait une sage, une grand-mère des grand-mères, qui révéla à Vôteli une faille : qu'elle, Vôteli, une femme, qui n'est donc pas un *homme vivant – elle seule* peut mettre fin au Seigneur des Nazgûl.

Vôteli a donc décidé de s'aventurer dans les terres chaudes du Sud, de rassembler de courageux guerriers, des armes puissantes et des armées pour attaquer le Roi-Sorcier dans sa citadelle de Carn Dûm. Ce n'est que lorsqu'elle aura vaincu le Roi-Sorcier et mis fin à sa magie maléfique que la souffrance de son pays prendra fin.

OBJECTIF

Vous êtes Vôteli, et vous devez affronter le Roi-Sorcier en combat singulier et le vaincre. Une tâche difficile, d'autant plus que vous devez le combattre dans sa propre citadelle, protégé par sa garde d'élite, et entouré de ses propres artefacts de pouvoir. Par conséquent, vous devez parcourir le pays à la recherche de guerriers courageux prêts à vous accompagner dans cette quête apparemment suicidaire, rassembler des armes et d'autres objets puissants pour vous aider contre le Roi-Sorcier et sa garde, et convaincre les peuples de la Terre du Milieu d'envoyer des armées pour vous défendre lors de votre assaut de Carn Dûm.

CONSTRUCTION D'UN PAQUET

Vous aurez besoin des éléments suivants :

1) Deux personnages de départ : l'un est Vôteli, l'autre peut être n'importe quel personnage ayant un esprit de 5 ou moins.
2) Un objet mineur de départ de votre choix pour chaque personnage.
3) Un jeu de ressources de 25 cartes de votre choix. Cela peut inclure jusqu'à 6 autres personnages (y compris une carte d'un magicien), plus des objets, factions, alliés ou événements de ressources. Vous ne pouvez pas avoir plus de trois de chaque carte non unique.

4) Un paquet de Périls de 30 cartes, réparties comme suit :
   - 20 Périls de créatures, 10 liés aux Contrées Sauvages/aux doubles Contrées Sauvages, 5 aux domaines libres/aux Terres Frontalières, 5 aux Terres de l'Ombre/aux Domaines Noirs ;
   - 10 autres cartes de Périls d'événement de votre choix (y compris les cartes de corruption, de Nazgûl, de Dragons en chasse, etc.).
   - Vous ne pouvez pas utiliser plus de trois Périls non uniques dans votre jeu.
5) Des cartes de site basées sur votre stratégie de ressources. Elles doivent inclure le camp lossadan (lieu de départ) et Carn Dûm (lieu d'arrivée).
6) Un jeu du Roi-Sorcier (10 cartes) qui se compose de :
   - Roi-Sorcier d'Angmar
   - L'Épée blème
   - Rogrog
   - Hiver féroce
   - Angmar se dresse
   - Vigilance redoublée
   - Force redoublée (x2)
   - Portes de la nuit (x2)
7) Une carte de la Terre du Milieu ou des cartes de régions appropriées.

CONFIGURATION

Vôteli commence à jouer au camp de Lossadan. Placez la carte du site Carn Dûm en haut de la zone de jeu et le paquet du Roi-Sorcier à côté. Dans tous les cas, Carn Dûm reste en jeu pendant toute la partie. Tirez 6 cartes de votre pile de ressources. La taille de votre main est de 6 pour ce scénario.

SEQUENCE DES TOURS

1) Phase de Désengagement
- Retournez la carte supérieure du paquet du Roi-Sorcier et placez-la face visible à côté de Carn Dûm. Suivez normalement la procédure de la phase de Désengagement.

2) Phase d'organisation
- Transférer tout objet entre les personnages.
- Faites entrer un personnage, si vous disposez de suffisamment d'Influence Générale. Pour ce scénario, vous avez 25 en Influence Générale.
- Réorganisez vos compagnies.
- Sélectionnez votre site de destination. Si le Roi-Sorcier a été révélé, vous pouvez choisir Carn Dûm comme site de destination. C'est seulement dans ce cas que vous pouvez choisir Carn Dûm.

3) Phase d'événements prolongés
- Jouer les événements prolongés de n'importe quelle ressource.

4) Phase de Déplacement et Périls
- Tirez 2 plus le nombre de cartes de ressources indiqué sur le site de destination.
- Tirez le nombre de cartes de Périls indiqué sur le site de destination, et mettez-les dans la Rangée des Périls (voir règles spéciales). La taille de la Rangée des Périls est de 5, mais elle ne contient aucune carte au début de la partie.
- Jouez tous les Périls de la rangée qui sont jouables en fonction du site indiqué, jusqu'à la limite de Périls pour la compagnie. Choisissez l'ordre des cartes de Périls pour qu'elles soient les plus dangereuses pour la compagnie (comme une autre attaque d'Orque avant un lieutenant d'Orque ; ou un Désespoir du cœur avant un Drake des cavernes). Résolvez les attaques en utilisant les règles standard (mais voir ci-dessous pour des règles spéciales supplémentaires).
- À la fin de la phase de Déplacement et Périls, défaussez ou tirez des cartes pour avoir 6 cartes dans votre main de ressource et 5 cartes dans la Rangée des Périls.

5) Phase de Site
- Si la compagnie se trouve à Carn Dûm (le dernier tour), suivez les étapes de la section "L'assaut sur Carn Dûm" ci-dessous.
- Sinon, suivez la procédure de la phase de Site en utilisant les règles standard.

6) Phase de fin de tour
- Vous pouvez choisir de défausser une carte de ressources, puis de piocher pour ramener votre main de ressources à 6 cartes.

LE PAQUET DU ROI-SORCIER

Ce jeu de 10 cartes représente l'augmentation de la puissance du Roi-Sorcier au cours du jeu. Alors que Vôteli se bat pour rassembler de l'aide, le Roi-Sorcier prend conscience de la menace qui pèse sur lui et se prépare à l'affronter.

Retournez 1 carte de ce paquet au début de chacun de vos tours. Placez-les toutes en ligne à côté de Carn Dûm. Lorsque le Roi-Sorcier est révélé, Vôteli peut l'affronter à ce tour, ou attendre le tour suivant, en faisant une dernière tentative pour rassembler des ressources au tour où il est révélé. Elle doit se rendre à Carn Dûm et l'affronter avant la fin du tour suivant (à titre d'information, Vôteli ne voudra pas trop s'éloigner des environs de Carn Dûm de peur de ne pas pouvoir avoir suffisamment de temps lorsque le Roi-Sorcier sera révélé). Si une carte du jeu du Roi-Sorcier doit être défaussée, mélangez-la à nouveau dans le jeu du Roi-Sorcier.

L'ASSAUT SUR CARN DUM

Après l'apparition du Roi-Sorcier dans sa citadelle, Vôteli peut se déplacer vers Carn Dûm. Suivez les règles normales pour la phase de Déplacement et Périls. Lors de la phase de Site, les événements suivants se produiront :

ASSAUT DE LA CITADELLE (FACE A L'ATTAQUE AUTOMATIQUE)

Si *Vigilance Redoublée* est révélée, vous devez suivre les instructions de cette carte avant d'affronter l'attaque automatique de Carn Dûm (pour ce scénario, *Vigilance Redoublée* peut être jouée, et doit être jouée sur Carn Dûm). L'attaque de *Vigilance Redoublée* peut être annulée. L'attaque automatique normale de Carn Dûm est Orques - 4 attaques avec 7 en prouesse. Dans ce scénario, cette attaque **ne peut pas** être annulée. Par conséquent, la compagnie devra affronter cette attaque, et l'affronter seule, à moins qu'elle n'ait réussi à recruter des armées pour mener cette bataille à sa place.

Chaque faction que vous avez jouée avec succès réduit le nombre de coups et la prouesse de cette attaque automatique de 2. Les coups restants seront affrontés par la compagnie.

Vaincre la garde personnelle du Roi-Sorcier :

Si *Rogrog* a été révélé, les personnages doivent le combattre avant d'affronter le Roi-Sorcier. Cette attaque ne peut pas être annulée. Tout personnage non utilisé peut choisir de l'affronter. Si aucun autre personnage n'est non utilisé, *Rogrog* attaquera Vôteli. Si *Rogrog* est vaincu (l'attaque est perdue), il est retiré du jeu. De plus, si *Rogrog* est détruit (son corps est également vaincu), le Roi-Sorcier subit un -4 à sa prouesse pour le reste du tour.

Bataille avec le Roi-Sorcier

Ici, le Roi-Sorcier et Vôteli se rencontrent en combat singulier. Cela peut se produire même si Vôteli est touché ou blessé. Jouez cette attaque comme un coup unique sur Vôteli, qui ne peut pas être annulé.

- Les autres personnages de la compagnie peuvent soutenir Vôteli comme d'habitude.
- La prouesse du Roi-Sorcier sera modifiée par *l'Epée Blème* si elle est en jeu.
- Sinon, résolvez l'attaque normalement.
- Si l'attaque du Roi-Sorcier réussit, Vôteli est blessé. Lancez un test d'Endurance pour elle. S'il échoue, Vôteli meurt et la partie est terminée. S'il réussit, le combat continue (bien que Vôteli ait -2 à la prouesse et -1 à l'endurance pour avoir été blessée).
- Si l'attaque a échoué, lancez un test d'Endurance pour le Roi-Sorcier (n'oubliez pas de réduire son endurance de moitié, et de soustraire tout autre modificateur). Si le test d'Endurance échoue, Vôteli gagne. S'il réussit, le combat continue (le Roi-Sorcier ne subit aucune pénalité pour avoir été précédemment blessé).
- La bataille se poursuit jusqu'à ce que l'un ou l'autre des combattants soit vaincu. Cela signifie qu'il peut y avoir plusieurs attaques du Roi-Sorcier sur Vôteli pendant cette dernière phase de site.

Regles speciales

Points de rassemblement

Les points de rassemblement ne comptent pas pour ce scénario.

Influence

On considère que Vôteli dispose de 25 en Influence Générale qu'elle peut utiliser pour faire intervenir des personnages. Les personnages peuvent être mis en jeu sur n'importe quel site (y compris les magiciens). Les magiciens sont considérés comme ayant une valeur d'esprit de 12 pour ce scénario.

Rangee des Perils

Elle est constituée de cartes issues de votre Pile de Périls, et sont placées en ligne, face visible, sur la surface de jeu. Les Périls ainsi posés sont joués sur une compagnie, un par un.

Corruption

Vôteli a un modificateur de +2 à tous les tests de Corruption pour ce scénario. Si Vôteli échoue à un test de Corruption, la partie est terminée (elle a perdu courage et a abandonné sa quête dans la honte). Si un autre personnage (y compris un magicien) échoue à un test de Corruption, il est retiré de la partie, emportant avec lui tous les objets qu'il porte. Dans ce scénario, le fait qu'un magicien soit corrompu ne met pas fin à la partie.

Portes du matin/Portes de la nuit/Penombre

La carte *Portes de la Nuit* peut être dupliquée pour ce scénario. La carte *Portes du Matin est* considérée comme étant en jeu jusqu'à ce que la première carte *Portes de la Nuit* soit révélée dans la pioche du Roi-Sorcier. Une carte *Portes de la Nuit* peut être retirée par la carte *Portes du Matin* (ou *Pénombre*) - cette seule carte *Portes de la Nuit* est mélangée à nouveau dans la pioche du Roi-Sorcier. Si plus d'une carte *portes de la Nuit* est en jeu lorsque la carte *Portes du matin* est jouée, une carte *Portes de la Nuit* est replacée dans la pioche du Roi-Sorcier et la carte Porte *du Matin* est défaussée. L'autre carte *Portes de la Nuit* reste en jeu.

Factions

Chaque faction en jeu au moment de l'assaut sur Carn Dûm réduit de 2 les attaques et la prouesse de l'attaque automatique sur Carn Dûm.

Sequence d'attaque

Pour les attaques portant la mention "*L'attaquant choisit les personnages en défense*", les coups doivent être attribués dans l'ordre suivant : à Vôteli (quel que soit son statut), aux personnages blessés, puis aux personnages engagés, puis aux personnages désengagés. Pour les autres attaques, les coups peuvent être attribués dans n'importe quel ordre, à condition que tous les personnages non blessés le soient en premier.

Si une attaque a plus de coups qu'il n'y a de personnages dans la compagnie, les coups supplémentaires doivent être assignés comme des modifications de -1 à la prouesse des personnages. Attribuez ces modifications de manière égale entre tous les personnages de la compagnie, puis suivez l'ordre indiqué ci-dessus pour "l'attaquant choisit" sur les coups pour le reste des modifications (ainsi, si Vôteli et Dori font face à une attaque avec 5 coups, chacun subira un coup. La prouesse de Vôteli serait modifiée de -2 et celle de Dori de -1).

Évenements Prolonges

Les événements prolongés de Ressources et de Périls durent 2 tours dans ce scénario, à l'exception de *Hiver Féroce* dans le paquet du Roi-Sorcier. Une fois révélé, cet événement prolongé reste en jeu pour le reste de la partie.

Conditions de victoire

Vous gagnez si Vôteli réussit à tuer le Roi-Sorcier, brisant ainsi son emprise maléfique sur son pays. Vous perdez si Vôteli est tué ou corrompu.

UN EXEMPLE DE JEU

Jeu de ressources (25 cartes) :

Nains des Montagnes Bleues
Elfes du Lindon
Lossoth
Rôdeurs du Nord
Elfes Sylvains
Flèche noire
Haubergeon d'argent
Orcrist
Bouclier de cendres liées au fer
L'épée de Gondolin
Torque des Galgals
Dissimulation
Querelles obscures
Esquive (x2)
Communauté
Déchéance de la volonté
Les merveilles racontées
Muster

Périls (30) :

Créatures sauvages (10) :
Oiseaux charognes
Drake des cavernes (x2)
Loups redoutables (x2)
Hobgoblins
Patrouille Orques
Guerriers Orques
Cavaliers Orques
Loups

Créatures du domaine libre/ de la frontière (5) :
Brigands
Crébain
Tueur
Wargs (x2)

Pays de l'Ombre/Créatures du domaine de l'Ombre (5) :
Cadavre à la Bougie
Ghouls
Lieutenant Orque
Troupe de guerre Orques
Éclaireur Orque
Désespoir du cœur (x2)
Hoarmûrath de Dír
Leurre de l'expédient (x2)
Les Minions remuent
Le groupe se disperse
Ren the Unclean
Scorba Ahunt
Réveil de la Guerre

Personnages :

Départ :
Vôteli avec Flèche noire
Beretar avec Dague du Ouistrenesse

Magicien :
Radagast

Reste des personnages :
Thorin II
Boromir II
Glorfindel II
Kili
Celeborn

Paquet du Roi-Sorcier
Roi-Sorcier d'Angmar
Vigilance Redoublée
Épée Blême
Force Resoublée (x2)
Rogrog
Portes de la Nuit (x2)
Rude Hiver
Angmar se dresse

Sites :

Camp Lossadan
Carn Dûm
Havres gris
Lórien
Fondcombe
Hauts-des-Galgals
Cité naine des Montagnes Bleues
Bree
Himring
Moria
Mont Gram
Tharbad
Halls de Thranduil
Zarak Dûm

14.7.2. À LA RECHERCHE DES PIERRES DE VISION

"... Les marins de Círdan s'avouèrent eux-mêmes impuissants, et dans la nuit, les glaces écrasèrent la coque et le navire sombra. Ainsi périt Arvedui le Dernier Roi, et avec lui les Palantíri furent engloutis en haute mer. Et ce ne fut que longtemps après qu'on apprit des Hommes des Neiges le détail du naufrage de Forochel."

Le retour du roi – Appendice A

La rumeur est revenue en Terre du Milieu que les *palantíri* d'Amon Sûl et d'Annúminas, perdus il y a des siècles dans le naufrage du Roi Arvedui dans les eaux glacées de la Baie du Forochel, ont refait surface dans les froides terres nordiques du Forodwaith. Les Rôdeurs du Nord, vestiges de la maison régnante des Dúnedain, ont fait appel à ceux qui sont assez courageux pour braver les dures étendues et les créatures redoutables de ces régions les plus septentrionales d'Endor, afin de rendre les pierres précieuses aux héritiers légitimes de la lignée d'Elendil.

Rassemblez votre groupe de personnages courageux à Bree et voyagez dans les terres du Forodwaith, cherchez les *palantíri*, et retournez avec eux aux ruines du Mont Venteux, où vous rencontrerez les Rôdeurs et leur remettrez votre prix.

Il s'agit d'un scénario pour deux joueurs ou plus. Ainsi, les joueurs se mettent d'accord sur ce scénario au préalable, et accordent les dangers et les ressources spécifiquement pour lui.

CONSTRUCTION D'UN PAQUET

- Votre paquet de jeu doit inclure les éléments suivants : *Palantír d'Amon Sûl*, *Palantír d'Annúminas*, 2 ou 3 exemplaires de la faction *Lossoth*, *Rôdeurs du Nord*. Il y a d'autres ressources appropriées pour ce scénario : *Arc de corne de Dragon*, *Flèches taillées dans l'ébène*, *Épée vaillante*, *Haubergeon d'argent*, *Bouclier runique* et *Noble chien*.
- Votre paquet de Périls devrait inclure un mélange de créatures liées aux régions sauvages et aux mers côtières. Les créatures dangereuses les plus appropriées à ce scénario sont : Les loups, les Orques, les Trolls, les hommes, les cartes issus de la série Dragons (*Drake des cavernes*, *Drake de Glace*, *Drake de terre*, *Drake des marais*, *Drake de pluies*, *serpent de mer*, *vrai Drake du Froid*, *Drake ailé du Froid*), les cartes liées à scorba et aux autres Dragons. Autres types de périls appropriés pour cette aventure : *Perdu en mer*, *Tempête de neige*, *Long hiver*, *Rude Hiver*, *Issu des fosses d'Angband*, *Terres désolées*, les cartes de la série Sombres séides *Elerína* et *Jûoma*, *Rumeur de richesse* et *Désolation du Dragon*.

REGLES SPECIALES

- Vous ne pouvez voyager que dans les nouvelles régions indiquées ci-dessous dans la rubrique "*Nouvelles régions*", ainsi que dans les régions suivantes de ***JCSA*** : l'Arthedain, le Rhudaur, Angmar, le Forochel (une carte des Terres Désolées du Nord, avec les nouvelles régions délimitées, est fournie à la fin de ce livre). Vous devez utiliser le mouvement de région. Vous ne pouvez vous déplacer que vers les nouveaux lieux listés ci-dessous (les cartes de lieux pour ceux-ci sont également incluses à la fin de ce livre) ou vers des lieux standards dans les quatre régions listées ci-dessus. Veuillez noter que ces nouvelles régions et ces nouveaux lieux ne sont pas des composants officiels du jeu de cartes ***JCSA***, ils sont fournis pour votre utilisation avec les scénarios de ce livre, ou pour d'autres aventures dans le Grand Nord que vous pourriez concevoir.
- Pour ce scénario, vous pouvez inclure 2 ou 3 exemplaires de la faction *Lossoth* dans votre paquet (mais pas plus de 3). La faction n'est pas considérée comme unique, et ses multiples occurrences représentent diverses tribus de Lossoth. Les factions *Lossoth* sont jouables sur les sites suivants : *Camp Lossadan*, *Ligr Wodaize Berne*, *Leiri*, *Ruskea Vene*. Lorsque vous jouez avec succès une faction *Lossoth*, notez le lieu où la faction a été jouée. Une seule faction *Lossoth* peut être recrutée sur chaque lieu par partie ; une fois que votre adversaire a recruté *Lossoth* au Camp Lossadan, par exemple, vous ne pouvez plus recruter *Lossoth* à cet endroit. Vous pouvez tenter d'influencer la faction de votre adversaire, et en cas de succès, jouer votre carte de faction *Lossoth* sur ce lieu (suivez les instructions pour *influencer la faction d'un adversaire* dans les règles standard ; toute carte de faction *Lossoth* dans votre main compte pour "*révéler une carte de faction identique*").
- Vous ne pouvez conserver des palantíri qu'au Mont Venteux, et seulement après avoir recruté avec succès les *Rôdeurs du Nord*. Il n'est pas nécessaire de conserver les palantíri pour gagner, mais vous devez vous rendre au Mont Venteux pour espérer la victoire.
- Toute créature qui peut être liée au Forochel (la région) peut être liée à l'une des nouvelles régions non côtières fournies dans *Les Terres Désolées du Nord*. De plus, *Scorba en chasse* affecte toutes ces nouvelles régions non côtières. *Drake de Glace* peut également être affecté aux nouvelles mers côtières.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Après avoir épuisé une fois votre paquet de jeu, vous pouvez demander la victoire aux Rôdeurs du Mont Venteux si vous avez 20 points de rassemblement, au moins un des palantíri et au moins une faction *Lossoth* en jeu. À ce stade, lancez des tests de corruption pour chacun de vos personnages.

Si vous avez encore 17 points de rassemblement après ces tests, les Rôdeurs rendent les Pierres de Vision à la lignée légitime d'Elendil, et vous gagnez automatiquement.

Si vous avez trois factions *Lossoth* en jeu, les points de rassemblement pour ces factions sont doublés.

Les points de rassemblement pour les palantíri sont doublés si vous avez à la fois le *Palantír d'Amon Sûl* et le *Palantír d'Annúminas* en jeu.

14.7.3. LA MONTAGNE DES TRADITIONS

"...on murmure parmi les sages que les os d'Orod Certhas sont imprégnés du pouvoir de la Terre."

Tradition des Brumes Éternelles

Loin au Nord, à l'extrémité des Montagnes Sombres, s'élève Orod Certhas, la Montagne des Runes, dépositaire de la connaissance à travers les Âges. Les sages des pays chauds ont appris que ce n'est que lorsque la sagesse des peuples libres sera mise en sécurité là-bas, aux confins de la Terre du Milieu, qu'elle sera à l'abri de la destruction du Seigneur des Anneaux et de ses disciples maléfiques.

Ô aventuriers, rassemblez autant de connaissance que vous pouvez, et bravez le froid rigoureux du Forodwaith pour bénir Orod Certhas en offrant votre savoir acquis.

REGLES SPECIALES

- Il s'agit d'un scénario pour deux joueurs ou plus. Ainsi, les joueurs se mettent d'accord sur ce scénario au préalable, et accordent les périls et les ressources spécifiquement pour lui.
- Les cartes suivantes sont considérées comme des cartes "Légende" ("Savoir") dans le cadre de ce scénario: *Rêves de Légende*, *Reforgeage*, *Livre de Mazarbul*, *Livre Rouge de la Marche de l'Ouest*, *Parchemin d'Isildur*, *Connaissance des Dragons, Grimoire perdu*, *Parchemins oubliés*, *Connaissance de l'Ennemi*, *Sombre troupes*, *Carte au Mithril*, *Veine d'Arda*, *Quand vous en saurez plus* et *Quand j'y ai matière.* Naturellement, vous ne pouvez pas inclure plus de 3 de chaque carte de Savoir non unique dans votre paquet de ressources. Les joueurs ont pour objectif de trouver des cartes de Savoir à travers le Forodwaith et de les apporter à Orod Certhas pour les conserver.
- Dans tous les cas, les cartes de Savoir listées ci-dessus ne peuvent être conservées qu'à Orod Certhas pour recevoir leurs points de rassemblement (et non dans un Havre, Cul-de-Sac, etc.). Orod Certhas est un nouveau lieu créé pour ce livre (*voir chapitre 14.7 ci-dessus*). Dans les cas où deux totaux de points de rassemblement sont indiqués (*Livre de Mazarbul*), seule la première entrée est utilisée (le *Livre de Mazarbul* ne rapporte qu'un point de rassemblement).
- Les cartes de Savoir sans valeur de point de rassemblement (*Grimoire perdu*, *Parchemins oubliés*) valent chacune 1 point de rassemblement lorsqu'elles sont conservées à Orod Certhas.
- Les cartes de Savoir peuvent être conservées à Orod Certhas à la fin de la Phase de Site.
- *Mensonges* ne peut pas être utilisé dans ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Lorsqu'un joueur a au moins 15 points de rassemblement issus de cartes de Savoir à Orod Certhas, il peut demander au Conseil de Fondcombe de reconnaître ses actes. Après que tous les adversaires aient effectué un tour supplémentaire, ce Conseil commence (le Conseil de Fondcombe remplace le Conseil de la Lórien dans la séquence finale du jeu). Lors du Conseil, aucun test de corruption n'est effectué. Le joueur qui, à ce stade, a le plus de points de rassemblement en cartes de Savoir conservées à Orod Certhas gagne. Ce joueur a fait de grands progrès pour la sécurité future des Peuples Libres.

UN JEU VARIÉ

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas accès à la variété de cartes "Savoir" de l'extension *SdA : Sombres Séides* (ou qui veulent un nouveau défi), essayez cette variante :

REGLES SPECIALES

- Votre compagnie de départ doit comprendre au moins un personnage avec une compétence de sage.
- Incluez 5 *Rêves de Légende* dans votre combinaison de ressources.
- Pour ce scénario, les *Rêves de Légende* peuvent être conservés à Orod Certhas.
- Encore une fois, il n'est pas permis d'utiliser la carte *Mensonges*.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à Conserver les 5 *Rêves de Légende* à Orod Certhas gagne.

15.0 TABLES

Ce chapitre présente une série de tables à l'usage du MJ. Le chapitre 15.1 contient les caractéristiques de tous les PNJ notables apparaissant dans le module. Le chapitre 15.2 propose la même chose pour les animaux et autres créatures. Le chapitre 15.3 fournit des tables de rencontres aléatoires pour les animaux, les peuples et autres caractéristiques et événements. Le chapitre 15.4 est une compilation des conditions météorologiques mensuelles dans le Forodwaith. Enfin, les chapitres de 15.5 à 15.7 présentent des caractéristiques et des notes de conversion pour le *jeu d'aventure du Seigneur des Anneaux* (LoR).

15.1. TABLES DES PNJ JRTM / RM

Ce tableau présente les caractéristiques *JRTM* et *RM* pour tous les personnages significatifs mentionnés dans ce module concernant la période de T.A. 1640 ou plus tard. Les entrées alphabétiques sont regroupées en fonction du chapitre du module dans laquelle elles apparaissent.
*(NB : "Pince/bec"= **Pb**, et non **Pi** tel qu'indiqué en TPC-2 des règles JRTM. **Pi** signifie "Piétinement", tel qu'indiqué en TPC-2 des règles JRTM).*

Nom	Niveau	PdC	TA	BD	Bouclier	Arm.	BO Mêl	BO Proj	MM	Notes
PERSONNALITÉS (chapitre 9)										
Aamumeren Isä	35	360	PL/20	90	Non	Non	90EBe	—	R/TR	Maia Neutre
(Forme de Vague)	35	360	No/1	130	Non	Non	90ESa	—	TR/TR	Maia Neutre
Immunisé contre les attaques à base d'eau en forme de vague. Erre dans la Baie du Forochel. Attaque rarement sauf en forme de baleine, battant et renversant les bateaux. Une fois que les adversaires sont dans l'eau froide, il laisse la mer les avoir. Utilisez les Coups Critiques de Grandes Créatures. Possède 140 PPs.										
Canadras	30	450	PL/20	55	Non	Non	110EMo/110EGr/110EBe/120ECo		R/R	Drake de Glace
Préfère utiliser un sort de glace (comme Boule de Glace) à une portée de 100 mètres contre un seul adversaire, mais tente également d'attirer un groupe à proximité et d'utiliser sa respiration dans un cône dispersé (comme Cône de Glace) avec une portée de 30 mètres.										
Durlach	80	290	PL/17	90	Non	Non	150ESa	—	TR/TR	Maia Déchu
(Forme Démoniaque)	80	290	PL/17	70	Non	Non	120EBe	80pierres	TR/TR	Maia Déchu
Draine les PPs des victimes, plus il draine, plus il devient alerte. Ajoutez +10 au score du MM pour chaque 25 PPs qu'il draine. Peut également utiliser le 120EMo sous forme de serpent, inflige un Coup Critique de Chaleur «D» à chaque frappe, ou lancer des pierres à 50 mètres sous forme de démon. Les sorts des Lois de l'Eau lui infligent des dommages x2 et x3 pour les sorts des Lois de la Glace, mais est immunisé contre la chaleur et ne souffre aucun dommage des sorts des Lois du Feu.										
Eloeklo	40	400	PL/20	90	Non	Non	275dm	175mg	TR/TR	Maia Déchu
(Forme Nuageuse)	40	400	No/1	120	Non	Non	180EBe	—	AR/TR	Maia Déchu
Utiliser la table des Coups Critiques de Grandes Créatures. Immunisé contre le froid et peut utiliser 180EBe ou 120ESa en attaque. Toutes les attaques infligent un Coup Critique de Froid supplémentaire. Rayonne du sort de 10ème niveau Peur à vue. Possède 300 PP.										
Galgrinic	8	132	No/1	15	Non	Non	30Lu	—	—/5	Ulmi/Mage
Un artisan dévoré par le désir de récupérer le marteau magique de son père auprès du Drake de Glace Canadras.										
Inhael Eketya	7	91	CM/13	30	O/10	Non	40el	45ac	10	Dúnadan/Rôdeur
Évite les intrigues politiques des maisons nobles de l'Arthedain en errant dans le Forodwaith.										
Jäänainen	100	325	PL/20	80	Non	Non	80EBe	90glace	TR/TR	Maia Déchu
Immunisé contre le froid. Peut utiliser 80GSa. Erre dans la Baie de la Glace Fissurée. Attaques utilisant des capacités de charme pour attirer les mâles à leur mort dans le froid. Utiliser la Table des Coups Critiques de Grandes Créatures. Peut jeter des morceaux de glace et des pics à 50 mètres. Possède 850 PP.										
Karhunkäsi	10	101	CS/6	20	Non	Non	40la	40al	0	Lumimies/Guerrier
Utilise une lance de +10 (+20 au BO du missile). Combat avec des griffes d'ours spéciales qui délivrent des coups critique de Taille «D» par attaque réussie.										
Konihrabn	9	92	CS/6	25	Non	Oui	30da	50al	20	Angmarim/Scout
Espion du Roi-Sorcier se faisant passer pour un trappeur. Peut utiliser des oiseaux comme éclaireurs et messagers. Porte des bottes avec le sort Maîtrise des Chemins.										
Losp'indel	21	144	No/1	80	Non	Non	90la	40da	30	Elfe des Neiges/Animiste
Porte une lance de +30 qui inflige un Coup Critique de Froid «D» par attaque réussie. Aussi armé d'un bâton de boules de glace et d'un anneau de protection contre les éléments.										
Nestador	46	235	No/1	45	Non	Non	160ec	80da	30	Noldo/Animiste
Maître du Cuiviémar, Seigneur des Rêves et grand guérisseur. Combats seulement pour défendre le havre d'une menace immédiate, sinon ne s'écarte pas de la vallée.										
Pitää Kalasta	10	121	CS/6	20	Non	Non	40la	20da	10	Merimetsästäjä/Guerrier
Possède à la fois un harpon +20 et un couteau runique +10; utilise le harpon principalement pour la chasse à la baleine et couteau runique pour ses sorts.										
Raudabern	17	147	No/12	50	O/5	Non	90hb	60hh	15	Berning/Guerrier
Possède une hache de combat de +30 (inflige un Coup Critique «C» par attaque réussie) et une hache à 1 main de +15. Le baume enchanté le protège comme un CR 12										
Striuk'ir	18	146	CS/6	50	Non	Non	100la	120al	40	Elfe des Neiges/Barde
Chasse les bêtes de Morgoth dans le Nord. Perd peu de temps sur ceux qui sont mal préparés à affronter le climat. Combat avec une lance de +25 qui inflige un Coup Critique de Taille «C» par attaque réussie et un arc en ivoire de +30.										
Vanha Äitisavu	12	125	CR/12	40	Non	Non	90la	30da	0	Lumimies/Animiste
Elle a 210 ans, son père était un Dúnadan de l'Arthedain. Elle est toujours robuste et ne doit pas être prise à la légère dans un combat. Elle est la dernière de la noble lignée d'Eldanarya. Elle peut être une source d'intrigue si le fait devient connu.										
GUIDE DU VOYAGEUR (chapitre 11)										
Gondring	30	450	PL/18	55	Non	Non	110EMo	90Souffle Glace	TR/TR	Drake de Glace
Se réfugie près de la Baie de Glace après T.A. 1975. Préfère capturer des Hommes et des Elfes et les utiliser pour attirer des proies plus importantes.										
Ningarach	15	200	CR/12	50	Non	Non	90EMo	60Souffle Gaz	TR/RE	Drake des Marais
Utilise son souffle avec parcimonie, car ses effets acides ont tendance à endommager sa demeure. Peut utiliser son souffle comme un *éclair de feu* d'une portée de 100m ou comme une *boule de feu d'une* portée de 30m.										

LA RÉSERVE D'IVOIRE (chapitre 13.1)

Bandits 5 60 CS/6 10 O/5 Non 80ec 80ao 0 Hommes multicultures
Un mélange de crapules, de ruffians et de voleurs. Beaucoup sont également armés de lances (70la) et de poignards (40da). Ils sont rudes et coriaces à l'extrême et fébriles et dangereux dès qu'un combat commence.

Chiens Sauvages 2 70 No/3 25 Non Non 50MMo — — Chiens
Des chiens domestiqués devenus sauvages. Ils craignent le feu et une démonstration de force les arrête. Ils peuvent être redomestiqués s'ils sont capturés.

Grimabalth 8 96 CS/6 20 O/5 Non 90ec 30da 10 Homme du Nord/Guerrier
Préfère le corps-à-corps alors que son épouse Sionnach préfère lancer ses couteaux. Fidèles l'un à l'autre, une attaque contre l'un est considérée comme une attaque contre l'autre.

Morvran 11 113 CR/10 20 O/10 Oui 110el 85lac 10 Homme des Collines /Scout
Audacieux, hautain, avide, vaniteux et complètement égocentrique. Il préfère mettre en danger la vie de ses hommes plutôt que la sienne, mais n'est pas un lâche et est féroce dans un combat. Il est également un bon stratège et peut anticiper les mouvements et les stratagèmes possibles de l'ennemi. Cependant, ses propres stratagèmes sont souvent contrecarrés par la nature indisciplinée de ses hommes.

Sigiswulf 6 62 CS/5 10 Non Non 80ec 50da 10 Homme du Nord/Scout
Homme des Rivières rude et robuste. Combattant expérimenté, il ne se laisse pas facilement intimider ou effrayer. Expert en Observation du Ciel, en Survie dans la nature et en Pistage (bonus de +35 à ces compétences). Parle le westron (rang 5) et le labba (rang 2).

Sionnach 5 54 No/1 30 Non Non 70da 90da 20 Daen/Scout
Une experte des couteaux (à la fois lancés et en combat). Ne porte pas d'armure ni de bouclier ; elle se fie à sa rapidité et à son agilité. Peut porter jusqu'à 10 couteaux (grands et petits, longs et courts, équilibrés pour le lancer et déséquilibrés pour le corps à corps).

Widuhund 7 73 CS/5 10 Non Non 90ec 50da -10 Homme du Nord/Guerrier
Homme des Rivières rude et robuste. Combattant robuste et expérimenté, il ne se laisse pas facilement intimider ou effrayer. Expert en Observation du Ciel, en Survie dans la nature et en Pistage (bonus de +35 à ces compétences). Parle le westron (rang 5) et le labba (rang 2). Aussi appelé "Gimpy" à cause d'un mauvais genou ; ne peut pas manœuvrer aussi bien que son partenaire Sigiswulf.

Villageois Aamukuu 3 45 CS/5 10 Non Non 80la 40da 0 Lumimiehet/Guerriers
Sur les 100 villageois, 70 sont capables de se battre (les autres sont des nourrissons et des enfants). Ces 70 hommes et femmes n'ont pas peur de combattre des bandits ou des aventuriers armés, et beaucoup sont également armés de longs arcs (90lb). Les bandes de brigands ne parviennent pas à protéger leurs animaux des chasseurs Lumimiehet. C'est aussi une des astuces favorites des Lumimiehet de chasser un ours ou un autre animal sauvage dans le camp de l'adversaire et de frapper rapidement pendant la confusion. Le MJ est libre d'augmenter ou de diminuer le niveau de chaque Lumimiehet, seul le niveau moyen de 3 doit être maintenu.

Yhdeksän Taivasta 9 103 CS/5 20 Non Non 115la 70da 15 Lumimies/Animiste
Possède un couteau runique qui augmente ses PP à 54 et lui permet de lancer *Guérison X* et *Régénération I* 2 x/jour. Connaît les listes de Théurgie Libre *Protections* et *Lénifiants Spirituels* au 8ème niveau et les listes d'Animiste *Maîtrise des animaux* et *Créations* au 8ème niveau. Le MJ peut ajouter d'autres listes si nécessaire. Utilise ses sorts de Maîtrise des animaux pour semer la pagaille parmi les animaux d'une bande de voyous.

L'ICEBERG HANTÉ (chapitre 13.2)

Cachalot 12 550 CS/8 40 Non Non 80EBe — AR/AR Baleine
Invoqué par Unisoturi. Fait continuellement pression sur l'iceberg funéraire jusqu'à ce qu'Unisoturi soit détruit ou cesse de se concentrer.

Corps Possédés 3 55 No/1 10 Non Non 40la — M/AR Mort-Vivant
Possédés par des Esprits Maléfiques. Obéissent à Sinipilvi sans poser de question.

Iltatuuli 9 135 CS/5 15 Non Non 85la 45da 10 Merimetsästäjä/Guerrier
Un marin sans peur, calme dans n'importe quelle crise et stable dans n'importe quel combat. Des compétences en navigation inégalées. Il reçoit toujours un +50 à tout jet de Navigation.

Lumipallo 10 100 CR/9 40 Non Non 100la 60da M/M Mort-Vivant
Autrefois un scout. Il a 20 PP et connaît toutes les listes de Théurgie Libre jusqu'au 5ème niveau. Il aime particulièrement les listes de Voies du Son, de la Lumière et de Lénifiants Spirituels. Rayonne la *Peur* et draine 3 points de C0 par tour dans un rayon de 5 mètres.

Merimetsästäjät 2 45 CS/5 10 Non Non 80la 40da 0 Merimetsästäjät/Guerriers
Un groupe mixte de 75 guerriers, éclaireurs et Animistes. Le MJ est libre d'augmenter ou de diminuer les niveaux et les capacités si nécessaire ou approprié. Le niveau 2 est simplement le niveau moyen des villageois.

Nuorilintu 5 91 CS/5 -10 Non Non 50la 20da -10 Merimetsästäjä/Guerrier
L'esprit a été brisé par les expériences dans l'iceberg hanté. Il ne peut plus se défendre correctement et a du mal à parler. Si son esprit est guéri, son BO de mêlée revient à 90sp, son BO de tir à 45da, son DB +10 et sa Manœuvre Dynamique à +10.

Pieni Kukka 15 125 CR/10 50 Non Non 100go 50da M/M Mort-Vivant
Rayonne un *cercle de froid* et de *peur* dans un cercle de 8 mètres. Draine 4 points de Co par tour à toute personne entrant dans le cercle. Toujours un puissant Mage dans la mort. Possède 120 PP et connaît toutes les listes de sorts de Mage et d'Essence Libre jusqu'au 10ème niveau. Extrêmement hostile aux vivants. Seul le contrôle de Sinipilvi peut l'empêcher d'attaquer sans relâche.

Punakäsi 15 125 CR/10 50 Non Non 95da — M/M Mort-Vivant
Rayonne la *Confusion* et la *Peur* dans un rayon de 8 mètres. Draine 4 points de Co par tour à toute personne entrant dans le cercle. Poussé par sa propre confusion interne, il cherche à désorienter tous les autres. Armé d'un couteau sorcier qui lui permet d'utiliser *Murmure à Distance* 3 fois par jour. Possède 15 PP et connaît toutes les listes de sorts d'Essence Libre jusqu'au 3ème niveau. Obéit aux ordres de Sinipilvi, mais sa nature chaotique est si grande qu'elle lui confie rarement une tâche. Elle préfère le laisser libre de ses mouvements.

Puolikarhu 15 125 CR/10 50 Non Non 75da 80ice M/M Mort-Vivant
Non affilié à Sinipilvi, ce fantôme erre de son propre chef. Maître de l'illusion, il possède 60 PP et connaît toutes les listes de sorts de Mage et d'Essence Libre jusqu'au 10ème niveau. Rayonne le *désespoir* et la *peur* dans un rayon de 8 mètres. Draine 4 points de Co par tour à toute personne se trouvant dans ce cercle.

Sadenainen 10 100 CR/10 40 Non Non 100harpon 50da M/M Mort-Vivant
Ancien mage de son vivant. Possède 120 PPs. Connaît tous les sorts des listes des Lois de la Glace, du Feu, de l'Eau et du Vent jusqu'au 10ème niveau. Dangereux avec de tels sorts, se souciant peu de qui est blessé par eux. Rayonne la *Peur* dans un rayon de 5 mètres et draine 3 points de CO par tour de toute personne entrant dans le cercle.

Sinipilvi 25 175 CR/10 60 Non Non 150la 90da R/R Mort-Vivant
Rayonne la *peur* et la *confusion*. Draine 5 points de Co dans un rayon de 10 mètres. Armé d'une lance +20 et d'un couteau runique +10 qui lui permet de lancer un Éclair de glace 3 fois par jour. Possède 120 PP et connaît toutes les listes d'Animiste et de Théurgie Libre jusqu'au 10ème niveau. Peut également utiliser 100LBa.

Unisoturi 25 175 CR/10 60 Non Non 120harpon — AR/AR Mort-Vivant
Non affiliée à Sinipilvi, elle est mal à l'aise face à sa présence dans l'iceberg. Possède 100 PP et connaît toutes les listes de sorts d'Animiste et de Théurgie Libre jusqu'au 10ème niveau. Draine 5 points de Co par tour dans un rayon de 10 mètres, et irradie la *Peur* dans la même zone d'effet. Armé d'un harpon vicieux et d'un bâton d'aveuglement. Aime aveugler ses adversaires, puis les tourmenter avec son harpon.

15.2. TABLES DES ANIMAUX JRTM / RM

Ce tableau présente les caractéristiques de divers animaux que l'on peut rencontrer dans les Terres Désolées du Nord. La plupart d'entre eux sont décrits plus en détail dans le chapitre 14.5.

Nom	Niv	# Enc	TAI/Crit	Vit	PdC	TA	BD	Attaques
ANIMAUX TERRESTRE								
Abeilles/guêpes	1	10-100	Mi	TR/TR	1	No/1	40	OPCo/20MCo/poison
Protectrice de la ruche et les piqûres sont douloureuses, mais rarement mortelles.								
Aigle	5	1-5	M	TR/TR	65	No/1	45	65MGr/50MPb/-
Prédateur agressif. N'ennuie pas les hommes.								
Cerf blanc	4	1-10	G	R/R	110	No/3	25	55MCo/65MPi/-
Méfiant et rusé. Le plus grand des cerfs de la Terre du Milieu.								
Chauve-souris	0	1-100	P	TR/TR	4	No/1	60	25MiMo/-/-
Passif et nocturne, n'attaque pas à moins d'être provoqué.								
Chien (sauvage)	2	1-20	M	M/M	70	No/3	25	50GMo/-
Descendants de chiens de berger arthedain ou de chiens de traîneau lumimies. Courent en meute. Peuvent être apprivoisés s'ils sont capturés.								
Crébain Blanc	1	5-50	P	AR/R	20	No/1	55	10PPb/10PGr/-
Version à plumes blanches et légèrement plus grande du crébain normal. Toujours affamé et attiré par les petits objets brillants.								
Élan	2	2-2000	M	R/TR	70	No/4	40	20MCo/20MPi/-
Nerveux et timide, les mâles et les femelles ont des cornes.								
Hummerhorns	3	1-20	M	R/TR	35	No/1	50	50PCo/-
Agressif, on le trouve principalement dans le Sud du Forodwaith.								
Léopard des neiges	5	1-2	M	TR/TR	100	No/3	40	40MGr/60MMo/60MBe
Extrêmement timide. Rarement vu.								
Loup Blanc	8	1-20	M	TR/TR	170	CS/4	70	90GMo/80GGr/-
Grand et dangereux, le plus agressif et le plus rusé des loups.								
Loup commun	3	1-20	G	AR/AR	110	CS/3	30	70GMo/-
Timide envers les hommes. Attaque rarement.								
Loup Géant	4	2-20	G	R/TR	80	CS/4	45	75GMo/45MGr/-
N'a pas peur des hommes ni de rien d'autre. Agressif.								
Loup Gris	3	2-12	M	R/R	110	CS/3	30	55GMo/30MGr/-
Agressif et rusé. Chasse en meutes.								
Mouflon	2	1-2	M	R/R	55	No/3	40	50MBe/45MPi/-
Se trouve uniquement à haute altitude dans les régions montagneuses.								
Musaraigne de la mort	1	1-5	Mi	AR/R	2	CR/11	70	45PMo/maladie
Agressif, émet un musc nauséabond. Leur morsure provoque l'horrible maladie de la "main bleue".								
Orignal	4	1-3	G	M/M	240	CS/4	15	55GBe/35GPi/-
Excellent échassier/nageur, que l'on trouve près des tourbières et des ruisseaux.								
Ours des Cavernes	12	1-5	G	AR/R	300	CS/8	40	95EBe/90GGr/85GSa/90GMo
Normalement timide avec les hommes. N'attaque pas à moins d'être provoqué.								
Ours des Neiges	10	1-2	G	R/R	240	CS/8	45	75GGr/80GSa/90GMo/90GBe
Agressif et territorial lorsque la nourriture est rare. Excellent nageur.								
Ours Noir	5	1-5	M	AR/AR	150	CS/8	30	65GSa/60GGr/40MMo/70MBe
Chasseur nocturne agressif. N'attaque pas les hommes, sauf s'ils sont provoqués.								
Renne	2	2-1000	M	AR/R	90	No/3	20	40MCo/35MPi/-
Cerf qui vit en troupeau et extrêmement rustique, habitué au climat froid.								
Rude-Ours	15	1	G	R/TR	335	CS/8	55	85GSa/90GCh/80EMo/75EGr
Agressif et intelligent, doté de superbes sens. Chasse les hommes et les Elfes.								
Serpent des marais	1	1-2	P	M/TR	20	No/1	60	50MiCo/poison
Agressif et territorial. Poison de niveau 10.								
Warg	8	2-50	G	TR/TR	180	CS/4	60	75GMo/ 60GGr/-
Ces meutes de chasseurs vicieux errent dans tout le Forodwaith. On les trouve le plus souvent dans les régions limitrophes d'Angmar.								
CREATURES DE LA MER								
Baleine à bosse	15	1-5	E	M/AR	600	CS/8	40	80EBe/-
Curieuse et intelligente. Les grandes baleines ne sont pas agressives, sauf si elles sont sérieusement provoquées.								
Cachalot	12	2-20	E	AR/AR	550	CS/8	40	80EBe/90EMo/70ESa
Normalement placide et non agressive. Attaque si elle est provoquée.								
Épaulard	10	1-6	G	AR/R	450	CS/8	40	80GMo/70GBe/-
Vivant à plusieurs, ils chassent les phoques le long des côtes. Comme les requins, ils peuvent confondre un homme dans l'eau avec un gros phoque et l'attaquer.								
Morse	5	1-10	G	M/AR	150	CS/3	50	40MMo/-
Un grand animal, mais très timide. Il se retire dans l'eau s'il est menacé.								
Phoque	2	2-500	M	TR/RE	85	CS/3	70	50MMo/-
Protecteur envers ses petits, mais lent et maladroit sur terre. Il se retire dans l'eau s'il est menacé.								

MONSTRES

Baleine Démoniaque	9	1-5	E	R/R	500	CS/8	25	120EBo/150EMo/-
Des prédateurs agressifs et vicieux dont les dents peuvent déchiqueter l'acier.								
Drake du Froid	30	1	E	R/R	500	PL/19	50	120EMo/120EGr/120EBe/80ECo
Sans ailes et très agressif.								
Drake de Glace	30	1	E	R/R	450	PL/19	55	110EMo/110EGr/110EBe/100ECo/90SouffleGlace
Excellents nageurs et peuvent skier sur la neige ou la glace à l'aide de leurs éperons postérieurs.								
Drake d'Eau	18	1	E	R/R	240	PL/18	40	150EBe/120ESa/140EMo/100Respir.Eau
Ces serpents de mer attaquent les navires, les petits bateaux et tout ce qui est comestible.								
Orque d'Angmar	3	1-100	M	M/M	60	CS/7	20	60arme/-
Orque du Forochel	2	1-100	M	M/M	55	CS/8	25	60arme/-
Tortue Déchue	15	1	E	M/M	250	PL/20	35	120EPb/140GBe/-
Le fléau des pêcheurs Ystävät Talven dans leurs petits bateaux.								
Troll des Cavernes	12	1	G	M/M	220	CR/12	15	100EGr/85arme/80pierres (50m)
Hostile, il attaque en jetant des pierres. Voir la table des Coups Critiques de Grandes Créatures.								
Troll des Collines	10	1-5	G	L/M	175	CR/12	20	95GBe/85GGr/50arme/60pierres (50m)
Hostile, il attaque en jetant des pierres. Voir la table des Coups Critiques de Grandes Créatures.								
Troll des Neiges	13	1-2	G	M/M	180	CR/12	30	105EGr/80EBe/70arme/80pierres (50m)
Hostile, il attaque en jetant des pierres. Voir la table des Coups Critiques de Grandes Créatures.								
Troll des Pierres	7	1-6	G	L/M	150	CR/12	15	80GBe/65GGr/40arme/60pierres (30m)
Hostile, il attaque en jetant des pierres. Voir la table des Coups Critiques de Grandes Créatures.								

MORTS-VIVANTS

Cadavre à la Bougie	7	1	M	-/-	100	No/1	30	Sort/Spécial
Cruels et rusés, ils drainent 4 points de Co d'une cible par tour.								
Cadavre à la Lanterne	10	1	M	-/-	135	No/1	40	Sort/Spécial
Comme les Cadavres à la Bougie, sauf qu'elles drainent 5 points Co d'une cible par tour.								
Fantôme, petit	5	1	M	R/R	100	No/1	30	60MBe/50arme/Spécial
Belligérant et rusé, draine 3 points de Co par tour dans un rayon de 3m.								
Fantôme, grand	15	1	M	TR/TR	165	No/1	50	110arme/90LBa/Spécial
Plus rusé qu'un fantôme de moindre importance, il draine 5 points de Co dans un rayon de 3m.								
Goule, petite	1	1-10	M	L/AR	25	CS/6	10	25PBe/30PGr/20PMo
Protecteur et stupide. Dans les régions gelées, les plaies ont moins de chances de s'infecter que dans les climats plus chauds.								
Goule, grande	3	1-5	M	M/AR	50	CS/7	10	40PBe/50PGr/45arme
Plus puissant et plus rusé qu'une goule de moindre importance.								
Miaulabre	4	2-20	M	M/R	60	No/1	35	50arme/75MMo/Spécial
Mauvaises et rusées, ces créatures ne vivent que dans les régions les plus au Sud du Forodwaith.								
Squelette, mineur	1	2-20	M	TL/M	25	No/1	0	25arme/40MBe/-
Tous les squelettes sont hostiles, ils attaquent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.								
Squelette, petit	3	1-10	M	M/AR	55	No/1	10	40arme/50MBe/-
Squelette, grand	5	1-5	M	AR/R	100	No/1	30	50arme/60MBe/-
Seigneur Squelette	8	1	M	AR/TR	135	No/1	70	95arme/70GBe/Sorts
Hostile, irradie la *peur* dans un rayon de 3m.								
Wight, Mineur	10	1-3	G	M/M	100	No/1	40	95arme/80GBe/Spécial
On les trouve près des cairns funéraires et le long des rivières et des côtes. Voir la table des Coups Critiques de Grandes Créatures. Ils apparaissent comme des formes sombres de type humanoïde avec des yeux qui irradient de faibles lumières.								
Wight, petit	15	1-3	G	M/M	125	No/1	50	115arme/90GBe/Spécial
Rayonne la *peur* dans un rayon de 5m, provoque la paralysie et le sommeil au toucher. Draine également 1-5 points de Co par tour.								
Wight, majeur	25	1-2	G	M/AR	175	No/1	60	170arme/100GBe/Spécial
Comme Wight mineur, mais irradie la *peur* dans un rayon de 10m.								

15.3. TABLES DES RENCONTRES JRTM / RM

Ces tableaux indiquent la probabilité de rencontrer une créature, une personne, un événement ou un site dans une région donnée des Terres Désolées du Nord. Sauf indication contraire, les chiffres indiqués dans les tableaux font référence au résultat d'un jet de 1D100. Par exemple, une entrée de "31-50" signifie qu'il faut obtenir un résultat dans cette fourchette pour que la rencontre ait lieu.

CLÉS : BA = Baie Abritée **; BBI** = Baie du Berceau des Icebergs ; **BF** = Baie du Forochel ; **BG** = Baie de Glace ; **BGF** = Baie de la Glace Fissurée ; **BJ** = Baie Jaillissante ; **BS** = Baie Solitaire; **CdL** = Contrée des Lacs ; **EN** = Emyn Nimbrith ; **ER** = Ered Rhívamar ; **FA** = Frontière de l'Arthedain ; **Is** = Îles (des Chasseurs, du Grand Homme et du Cimetière des Baleines) ; **MH** = Minheldolath ; **MS** = Montagnes Sombres ; **PF** = Pays forestier ; **PsT** = Pays sans Terre ; **RL** = Rast Losnaeth ; **TdP** = Toundra de Pierres ; **TdT** = Toundra des Troupeaux ; **TdF** = Toundra de Feu ; **TMa** = Toundra des Marais ; **TT** = Toundra Trempée ; **TU** = Talath Uichel.

15.3.1. CAP DU FOROCHEL

RENCONTRES	MH	MS	RL	ER	Is	TdF	PsT	TdP
Chance	10%	1%	10%	15%	5%	10%	1%	5%
Distance (km)	4	10	4	4	4	4	20	10
Temps (heures)	4	8	4	4	10	4	12	8
DANGERS NATURELS								
Avalanche	—	01-20	—	01-02	—	—	—	—
Crue	—	21-30	—	03	—	—	—	01
Feu de prairie	—	—	—	—	01	01	—	—
SITES								
Cairn funéraire	01	—	01	04-06	02	02-04	01	02-03
Grotte/antre	02-03	31-50	02-06	07	03-04	05-09	02	04-07
Mine	—	—	—	08	—	—	—	—
Ruines	04-06	—	07-10	09-10	05-07	10-12	—	—
Etablissement/Camp	07-10	—	11-15	11-16	08-10	13-16	03	08-13
ANIMAUX								
Ours noir	—	—	—	18-19	—	—	—	14-15
Ours des cavernes	11	—	—	20-21	—	—	—	16
Ours des neiges	12	—	16	22-23	11-12	17-19	04-05	17-20
Abeilles/Guêpes	—	—	—	24	—	—	—	—
Mouflon	13	—	—	25	—	—	—	—
Visons noir	14	—	—	26-27	—	—	—	—
Loutres	—	—	—	28	—	—	—	—
Wapiti	15-16	—	17-20	29-31	13	20-23	—	21
Musaraignes de la mort	17	—	21	32	—	24	—	—
Chiens sauvages	18-21	—	—	33-34	—	25-27	—	—
Aigle / grand oiseau	22	—	22	35	14	28	—	22
Crébain	23	—	23	36-37	15	29	—	—
Elan	24	—	—	42	—	—	—	—
Renne sauvage	25-28	—	24-26	38-41	16	30-33	—	23-24
Petit mammifère	29-52	—	27-53	44-75	17-68	34-42	—	24-57
Chauve-souris	—	51	—	17	—	—	—	58
Léopard des neiges	53	—	—	—	—	43	—	—
Gibier d'eau	—	—	—	78-85	69	—	—	59
Cerf blanc	—	—	—	43	—	—	—	—
Serpent	54	—	54	76-77	—	—	—	—
TOUNDRA								
Moustiques	55-56	—	55-56	—	—	44-49	—	60
Loup commun	57-58	—	57-59	—	70	50-51	—	61
Loup géant	59-60	—	60-61	—	71	52-55	—	62
Loup gris	61	—	62	—	72	56-59	—	63
Warg	62-64	—	63-66	—	73	60-64	—	64-65
Loup blanc	65-67	—	67	—	74	65-67	—	66-70

MORTS-VIVANTS								
Fantôme	68	—	—	87	75	68	—	71
Goule	69	—	68	88	76	69	—	72
Squelette	70	—	69	89	77	70	—	—
Seigneur squelette	—	—	—	—	78	71	—	—
Wight (Mineur)	71	52	70	—	79	72	—	73
Wight (petit)	72	—	—	—	—	73	—	—
Wight (majeur)	—	—	—	—	—	74	—	—
HOMMES								
Aventuriers	73-74	53	71	90	—	75	—	—
Dúnedain	75	—	—	—	—	76	—	—
Jäämiehet / Merimetsästäjät	76-81	—	72-76	91	80-84	77-81	06-07	74-89
Autres Hommes	82	54	77	—	85	82	08	—
Pêcheurs / chasseurs de baleine	83-86	—	78-82	—	86-90	—	—	—
Trappeurs / chasseurs d'ivoire	87-89	—	83-85	92	91-95	83-85	09	—
RACES NON-HUMAINES								
Nains	90	55	86	91	—	86	—	—
Elfes	91	56	87	92	—	87	10-88	—
MONSTRES								
Dragons	92	57-61	88	98	—	88	89-94	90
Orques	93-98	62-81	89-94	93-96	96-98	89-94	95	91-95
Trolls	99	82-86	95-97	99-00	99	95-96	—	96
Trolls des Neiges	00	87-00	98-00	97	00	97-00	96-00	97-00

15.3.2. BAIE DU FOROCHEL

RENCONTRES	**BBI**	**BF**	**BG**	**BGF**	**BS**	**BJ**	**BA**
Chance	15%	15%	5%	10%	5%	15%	15%
Distance (km)	10	20	5	5	5	10	10
Temps (heures)	4	4	4	4	8	4	4
DANGERS NATURELS							
Iceberg	01-04	01-03	—	—	—	01-06	01-04
Banquise	05-08	04-09	01-04	01-10	01-04	07-11	05-08
Rochers	09-14	10-14	05-10	—	05-09	12-14	---
SITES							
Bateau abandonné	15	15	11	11	—	15	09
Grand iceberg pointu	16-18	—	—	—	—	16-18	—
Épave	19-23	16-18	12-14	12-18	10-13	19-24	10-13
ANIMAUX							
Ours des Neiges	24-25	—	15-19	19-22	14-15	25	14-18
Narval	26-27	19-21	20-24	23	16	26	19
Oiseau de mer	28-66	22-54	25-56	24-67	17-63	27-37	20-40
Phoques	67-70	55-57	57-62	68-72	64-68	38-42	41-45
Morse	71-73	58-59	63-70	73-75	69-71	43-45	46-50
Baleine à bosse	74-75	60-63	71	76	72-75	46-50	51-54
Épaulard	76-77	64-68	72-75	77-80	76-79	51-55	55-59
Globicéphale	78	69	76	81	—	56	60
Cachalot	79-80	70-73	77-78	82	80-81	57-60	61-64
MONSTRES							
Tortue Déchue	81	74	—	—	82-85	61-62	65
Drake de Glace	82	75	79	83	86	63-64	66-67
Drake d'Eau	83	76-77	80	84	87	65-66	68
Baleine Démoniaque	84	78-80	81-83	85-87	88-90	67-71	69-71
AUTRES NAVIRES							
Bateau de pêche local	85-86	81-84	84-90	88-94	91-93	72-77	72-77
Chasseur d'ivoire	87	85	91-93	95-96	94-97	78-82	78-81
Autre baleinier	88-89	86-87	94	—	—	83-84	82-83
Baleinier du Cardolan	90-92	88-92	95	—	98	85-90	84-90
Baleinier du Gondor	93-94	93-95	96	—	—	91-94	91-92
Baleinier local	95-97	96	97-99	97-00	99-00	95-97	93-96
Pirate	98-00	97-00	00	—	—	98-00	97-00

15.3.3. TALATH UICHEL & LA FRONTIÈRE AVEC L'ERIADOR

RENCONTRES	FA	TdT	EN	TMa	CdL	PF	TU	TT
Chance	15%	20%	5%	10%	15%	15%	10%	15%
Distance (km)	4	15	4	8	4	2	10	5
Temps (heures)	4	4	8	4	2	2	5	3
DANGERS NATURELS								
Avalanche	—	—	—	—	—	01	—	—
Crue	01	—	—	01-02	01	—	—	01
Feu de prairie	—	01-02	—	—	—	—	01	02
SITES/OBJETS								
Cairn funéraire	02	03-04	01	—	02	02-03	02	03-04
Grotte/antre	03-06	05	02-06	03-05	03-05	04-06	03-05	05-08
Mine	07	—	07	—	—	07-08	—	—
Ruines	08	—	—	—	—	—	06	—
Établissement/Camp	09-14	06-10	—	06	06-10	09-10	07-08	09-14
ANIMAUX								
Chauve-souris	15	11	08	07	11	11	09-11	15
Ours noir	16-17	12	—	—	12-14	12-14	—	16-17
Ours des cavernes	18	—	—	—	—	15	—	18
Ours des neiges	—	13-15	—	08-10	15-17	—	12	19
Abeilles/Guêpes	19-20	—	—	11	18	16-18	—	20
Mouflon/Mouton	21	—	—	—	—	19	—	—
Vison noir	22-23	16	09	12-15	19-23	20	—	21-23
Loutre bleue	24-25	17	10	16-19	24-27	—	—	24-25
Musaraignes de la mort	26	—	11-13	—	28	21	—	26
Chiens (domestiques)	27-28	18-19	—	—	29	22	13	27
Chiens (sauvages)	29-30	20-22	14	20	30-31	23-25	14	28
Aigle / grand oiseau	31	23	—	21	32	—	—	29
Élan	32-34	24-36	—	—	33-36	26	15-19	30-34
Crébain	—	37-38	15	22	37-39	27	20	35
Hummerhorns	35	—	—	23	40	28	—	36
Orignal	36-37	39-40	—	24-25	41	29-30	—	37
Renne (domestique)	38	41	—	—	42	31	21	38
Renne (sauvage)	39-41	42-47	—	—	43-46	32-34	22-28	39-44
Petits mammifères	42-50	48-51	16-75	26-65	47-51	35-77	29-44	45-52
Serpent	51	52	76	66-69	52-54	78	—	53
Léopard des neiges	—	—	—	—	—	79	—	—
TOUNDRA								
Moustiques	—	53-54	—	70-77	55-60	—	45-48	54-57
Gibier d'eau	52-53	55	—	78-84	61-66	—	—	58
Loup commun	54-56	56-58	77	—	67-68	80-82	49-52	59
Loup géant	57-58	59-60	78	—	69-70	83	53	60
Loup gris	59	61-62	79	—	71	84	54	61
Warg	60-61	63-66	80-83	—	72-74	—	55-61	62
Loup blanc	62	67	84	—	75	85	62	63
MORTS-VIVANTS								
Cadavre à la Bougie	—	—	—	85	76	—	—	64
Cadavre à la Lanterne	—	—	—	86	77	—	—	—
Fantôme	63	—	—	87	78	—	—	65
Goule	—	—	85	88	79	—	—	66
Mewlips	64	—	—	—	—	—	—	67
Squelette	65	—	86	89	80	—	—	68
Seigneur squelette	66	—	—	—	81	—	—	69
Wight (Mineur)	67	68	87	—	82	—	63	70
Wight (Petit)	68	69	—	—	83	—	64	71
Wight (Majeur)	69	—	—	—	—	—	65	72
HOMMES								
Aventuriers	70-72	70-72	88	90	84	86	—	73
Angmarim	73	73-77	89	—	85	—	66-72	—
Dúnedain	74-76	78	—	—	86	87	—	74
Lumimiehet	77-83	79-84	90	91	87-88	88-91	73-75	75-81
Autres Hommes	84-85	85-86	91	—	89	92	76-80	82-86
Hommes des Rivières	86	—	—	—	—	—	—	87
Pêcheurs / Chasseurs de baleines	—	—	—	—	—	—	—	88-91
Horde-en-Traîneau	—	87-89	—	—	—	—	81-86	—
Trappeurs / Chasseurs d'ivoire	87-88	—	—	92	90	93-94	87	92
RACES NON-HUMAINES								
Nains	89-90	90	92	—	91	95-96	88	93
Elfes	91	91	—	—	92	97	—	94
Hobbits	92	—	—	—	—	—	—	95
Umli	—	92-93	—	—	93	—	—	96
MONSTRES								
Dragons	93	94	—	93	94	—	89	97
Orques d'Angmar	94-98	95-97	93-96	94	95	—	90-96	98-99
Orques de Forochel	—	98	97	95-98	96-97	98-99	97	—
Trolls	99-00	99	98-99	99	98-99	00	98-99	00
Trolls des Neiges	—	00	00	00	00	—	00	—

15.4. TABLES DES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Toutes les températures sont exprimées en degrés Celsius (°C). Pour déterminer la température quotidienne, le MJ lance 1D100 et interprète ou devine le degré de chaleur ou de froid.

Par exemple : Si la fourchette mensuelle est comprise entre -40°C et -17°C, un jet de 10 indique que la température est de -37°C tandis qu'un jet de 90 indique qu'elle est de -20°C.

Le tableau indique la probabilité de précipitation et le type de précipitation entre parenthèses.

Le type de précipitation est basé sur la température : 0°C ou moins est de la neige, 1°C et plus est de la pluie.

En cas de neige, lancez 1D100. Avec 01 = grêle et 02-05 = tempête de glace.

En cas de pluie, lancez 1D100. Avec un jet de 01-05 = glace piquante/grésil mélangé.

De Girithron à Gwirith, il y a 05% de chance d'avoir un gurthul.

CORRESPONDANCES DES MOIS

Janvier	*Narwain*
Février	*Ninui*
Mars	*Gwaeron*
Avril	*Gwirith*
Mai	*Lothron*
Juin	*Norui*
Juillet	*Cerveth*
Août	*Urui*
Septembre	*Ivanneth*
Octobre	*Narbeleth*
Novembre	*Hithui*
Décembre	*Girithron*
Westron	***Sindarin***

15.4.1. CAP DU FOROCHEL

Mois	**MH/RL**	**MS/ER/TdF**	**Is/TdP/BS**
Narwain	-28/-20	-34/-12	-31/-12
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)
Nínui	-34/-23	-40/5	-37/-17
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)
Gwaeron	-31/-9	-34/-9	-31/5
(Hiver)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)
Gwirith	-26/-3 -28/-3	-26/-6	
(Printemps)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)
Lothron	-21/-6	-23/1	5/-1
(Printemps)	(Neige, 03%)	(Neige/Pluie, 03%)	(Neige/Grésil, 03%)
Nórui	-12/4	21/4	-12/4
(Printemps)	(Neige/Pluie, 07%)	(Neige/Pluie, 07%)	(Neige/Pluie, 07%)
Loëndë (Mi-année, jour intercalaire)			
Cerveth	-9/7	-17/7	-9/7
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Urui	-6/13	-12/11	-3/13
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Ivanneth	-9/4	-17/4	-9/7
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Narbeleth	5/1	-23/-3	-17/4
(Automne)	(Neige/Pluie, 10%)	(Neige, 10%)	(Neige/Pluie, 10%)
Hithui	-21/-9	-28/-6	-23/-1
(Automne)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige/Grésil, 03%)
Girithron	-26/-17	-31/-9	-28/-3
(Automne)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)
Mettarë (Fin d'année, jour intercalaire)			

15.4.2. BAIE DU FOROCHEL

Mois	BBI/BJ/BA	BF	PsT
Narwain	-34/-9	-31/-6	--46/-26
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 05%)	(Neige, 01%)
Nínui	-40/-17	-34/-6	-56/-31
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 05%)	(Neige, 01%)
Gwaeron	-34/-12	-28/-3	-45/-23
(Hiver)	(Neige/Grésil, 03%)	(Neige, 10%)	(Neige, 01%)
Gwirith	-28/-6	-23/-1	-34/-17
(Printemps)	(Neige, 03%)	(Neige/Grésil, 10%)	(Neige, 01%)
Lothron	-23/-1	5/4	-28/-12
(Printemps)	(Neige/Grésil, 03%)	(Neige/Pluie, 10%)	(Neige, 02%)
Nórui	-17/4	-9/7	-26/-9
(Printemps)	(Neige/Pluie, 07%)	(Neige/Pluie, 20%)	(Neige, 03%)
Loëndë (Mi-année, jour intercalaire)			
Cerveth	-12/7	-6/11	-17/-6
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 25%)	(Neige, 03%)
Urui	-6/13	-3/13	5/-1
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 35%)	(Neige/Grésil, 05%)
Ivanneth	-12/4	-6/7	-21/-6
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 25%)	(Neige, 02%)
Narbeleth	-23/-1	-12/1	-26/5
(Automne)	(Neige/Grésil, 10%)	(Grésil/Pluie, 20%)	(Neige, 01%)
Hithui	-31/-9	-23/-1	-31/-20
(Automne)	(Neige, 03%)	(Neige/Grésil, 10%)	(Neige, 01%)
Girithron	-37/5	-28/-3	-37/-23
(Automne)	(Neige, 02%)	(Neige, 05%)	(Neige, 01%)
Mettarë (Fin d'année, jour intercalaire)			

15.4.3. TALATH UICHEL & LA FRONTIÈRE AVEC L'ERIADOR

Mois	AF/PF/TT/BG/BGF	TdT/EN/TU	TMa/CdL
Narwain	-26/-9	-34/5	-28/-17
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)
Nínui	-28/-17	-37/-17	-34/-20
(Hiver)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)	(Neige, 02%)
Gwaeron	-26/5	-34/-9	-37/-20
(Hiver)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)
Gwirith	-21/1	-28/-3	-31/-12
(Printemps)	(Neige/Pluie, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige, 03%)
Lothron	-17/4	-23/1	-23/-3
(Printemps)	(Neige/Pluie, 03%)	(Neige/Pluie, 03%)	(Neige, 03%)
Nórui	5/7	-17/7	5/1
(Printemps)	(Neige/Pluie, 07%)	(Neige/Pluie, 07%)	(Neige/Pluie, 07%)
Loëndë (Mi-année, jour intercalaire)			
Cerveth	-9/65	5/11	-9/7
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Urui	-6/70	-9/65	-6/11
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Ivanneth	-12/13	5/7	-9/4
(Été)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)	(Neige/Pluie, 15%)
Narbeleth	-21/4	-23/1	-17/-3
(Automne)	(Neige/Pluie, 10%)	(Neige/Pluie, 10%)	(Neige, 10%)
Hithui	-23/4	-28/-3	-21/-6
(Automne)	(Neige/Pluie, 03%)	(Neige, 03%)	(Neige/Grésil, 03%)
Girithron	-26/-1	-31/-12	-23/-12
(Automne)	(Neige/Grésil, 40%)	(Neige/Grésil, 30%)	(Neige/Grésil, 40%)
Mettarë (Fin d'année, jour intercalaire)			

13.5. TABLES DES PNJ LOR

Nom	Pts Exp	End	For	Ag	Int	Mouv. Def	BO Mêl	BO Proj	Gen	Sub	Perc	#	Mag	Sorts	Notes
PERSONNALITÉS (chapitre 9)															
Aamumeren Isa		*Voir* "Élémentaire" *sur la table des Monstres LoR*													
Canadras		*Voir* "Drake de Glace" *sur la table des Monstres LoR*													
Durlach		*Voir* "Maia" *sur la table des Monstres LoR*													
Eloeklo		*Voir* "Maia" *sur la table des Monstres LoR*													
Galgrinic	2100	53	0	0	2	-I	I	-2	-4	2	-4	3	8	12	Barde Nain
Inhael Eketya	1800	67	I	0	I	-I	2	4	-I	6	0	4	-2	0	Rôdeur Humain
jaanaincn		*Voir* "Maia" *sur la table des Monstres LoR*													
Karhunkasi	2700	86	2	I	0	-I	3	6	6	2	0	I	-5	0	Guerrier Humain
Konihrabn	2400	49	I	1	0	I	1	3	3	2	5	5	-I	2	Éclaireur Humain
Losp'indcl	6000	62	0	0	2	-I	1	2	I	3	-I	4	10	all	Barde Elfe
Nestador	13500	71	I	I	2	-I	I	3	2	3	0	5	I 0	all	Barde Elfe
Pitaa Kalasta	2700	86	2	I	0	-I	3	6	6	2	0	1	-5	0	Guerrier Humain
Raudabern	4800	104	2	I	0	-1	3	7	7	2	0	2	-5	0	Guerrier Humain
Striuk'ir	6,000	62	0	0	2	-I	I	I	2	3	-I	4	I0	all	Barde Elfe
Vanha Aitisavu	3300	53	0	0	2	-I	I	3	-2	2	-4	4	9	14	Barde Humain
GUIDE DU VOYAGEUR (chapitre 11)															
Gondring		*Voir* "Drake de Glace" *sur la table des Monstres LoR*													
Ningarach		*Voir* "Drake des Marais" *sur la table des Monstres LoR*													
LA RÉSERVE D'IVOIRE (chapitre 13.1)															
Aamukuu Villagers	600	68	2	I	0	-I	3	4	4	I	-3	1	-5	0	Guerrier Humain
Bandits	1200	77	2	1	0	-I	3	5	5	I	0	I	-5	0	Guerrier Humain
Grirnabalth	2100	86	2	1	0	-1	3	6	5	2	0	I	-5	0	Guerrier Humain
Morvran	3000	58	1	I	0	I	I	3	3	2	5	5	-I	2	Éclaireur Humain
Sigiswulf	1500	49	I	I	0	I	I	3	2	2	4	4	-1	2	Éclaireur Humain
Sionnach	1200	49	1	I	0	1	I	2	2	2	4	4	-I	2	Éclaireur Humain
Widuhund	1800	86	2	I	0	-I	3	5	5	2	0	I	-5	0	Guerrier Humain
Chiens Sauvages		*Voir* "Chien" *sur la table des Monstres LoR*													
Yhdeksan Taivasta	2,400	*53*	0	0	2	-1	1	1	I	2	-4	4	8	12	Barde Elfe
L'ICEBERG HANTÉ (chapitre 13.2)															
lltatuuli	2400	86	2	I	0	-1	3	6	6	2	0	1	-5	0	Guerrier Humain
Lumipallo		*Voir* "Wight Petit" *sur la table des Monstres LoR*													
Merimetsastajat	300	68	2	1	0	-I	3	3	3	I	-3	I	-5	0	Guerrier Humain
Nuorilintu	1200	77	2	1	0	-1	3	5	5	1	0	I	-5	0	Guerrier Humain
Pieni Kukka		*Voir* "Wight Petit " *sur la table des Monstres LoR*													
Corps Possédés		*Voir* "Squelette Petit " *sur la table des Monstres LoR*													
Punakasi		*Voir* "Fantôme majeur" *sur la table des Monstres LoR*													
Puolikarhu		*Voir* "Wight Mineur" *sur la table des Monstres LoR*													
Sadenainen		*Voir* "Wight Petit" *sur la table des Monstres LoR*													
Sinipilvi		*Voir* "Wight Majeur" *sur la table des Monstres LoR*													
Cachalot		*Voir* "Cachalot" *sur la table des Monstres LoR*													
Unisoturi		*Voir* "Wight Petit" *sur la table des Monstres LoR*													

13.6. TABLES DES ANIMAUX LOR

Nom	MM	Déf. Norm	Déf. Charge	Déf. Fuite	End.	BO Mêlée	Dmg Mêlée	BO Proj.	Dmg Proj
ANIMAUX TERRESTRES									
Abeilles/Guêpes	-1	3	1	4	0	-2	-3	—	—
Aigle	9	2	0	3	15	2	0	—	—
Cerf Blanc	8	4	1	4	75	3	1	—	—
Chauve-souris	1	5	3	7	2	0	-3	—	—
Chien sauvage	8	3	1	5	32	2	0	—	—
Crébain	6	4	2	6	10	2	0	—	—
Élan	9	3	2	4	50	2	2	—	—
Hummerhorns	11	4	2	6	17	2	3	—	—
Léopard des Neiges	7	3	1	4	70	4	0	—	—
Loup Blanc	6	7	5	9	85	4	0	—	—
Loup Commun	7	2	0	3	55	2	0	—	—
Loup Terrible	8	4	2	6	40¤	4	3	—	—
Loup Gris	7	3	1	4	55	2	0	—	—
Mouflon, mouton	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Musaraigne de la Mort	-3	8	7	8	1	0	-6	—	—
Orignal	8	1	1	1	120¤	3	3	—	—
Ours des Cavernes	3	4	3	5	150¤¤	6	6	—	—
Ours des Neiges	2	2	1	3	75¤	4	3	—	—
Ours Noir	2	3	1	4	75	3	0	—	—
Renne	9	4	2	6	36	1	0	—	—
Rude-Ours	3	3	2	4	100¤	5	4	—	—
Serpent des Marais	-3	5	4	5	10	1	-3	—	—
Warg	4	6	4	8	90¤	4	3	—	—
CREATURES MARINES									
Baleine à bosse	5	3	3	4	250¤¤	5	5	—	—
Cachalot	5	4	3	5	275¤¤	6	6	—	—
Épaulard	4	2	0	3	225¤¤	7	5	—	—
Morse	1	3	3	3	80	2	0	—	—
Phoque	3	2	2	2	50	1	0	—	—
MONSTRES									
Drake du Froid	9	8	6	9	250‡	8	6	—	—
Drake de Glace	9	8	6	9	210¤¤	11	6	—	—
Drake des Marais	8	6	4	8	100‡	5	6	—	—
Drake d'Eau	8	7	5	8	120‡	9	6	—	—
Élémentaire	8	5	3	7	80¤	8	3	—	—
Orque d'Angmar	8	5	3	7	80¤	8	3	—	—
Orque du Forochel	7	4	3	7	70¤	7	3	—	—
Tortue Déchue	4	6	6	6	125¤¤	8	6	—	—
Troll des Cavernes	1	2	2	2	87†	6	3	-2(pierre)	6
Troll des Collines	1	3	2	4	75¤	5	3	3(pierre)	I
Troll des Neiges	2	4	4	4	90¤	6	3	-1(pierre)	4
Troll des Pierres	2	2	2	2	75¤¤	5	3	0(pierre)	2
Baleine Démoniaque	3	2	0	3	250†	8	6	—	—
MORTS-VIVANTS									
Cadavre à la Bougie	Aucun	2	2	2	50¤	Spécial	—	—	—
Cadavre à la Lanterne	Aucun	3	3	3	67¤¤	Spécial	—	—	—
Fantôme, petit	4	2	0	3	50†	3	0	—	—
Fantôme, grand	6	4	2	6	82†	5	0	—	—
Goule, petite	-2	1	1	1	12¤	1	0	—	—
Goule, grande	-1	1	0	1	25¤	2	0	—	—"
Mewlips	1	2	2	2	30	2	0	—	—
Squelette, mineur	-3	-1	-1	-1	12¤	1	0	—	
Squelette, petit	-3	0	-1	0	27¤	2	0	—	—
Squelette, grand	0	2	1	3	50¤	2	0	—	—
Squelette, Seigneur	2	6	5	7	67¤¤	4	0	—	—
Wight, mineur	1	4	4	4	50¤	5	3	—	—
Wight, petit	2	5	5	5	60¤	6	3	—	—
Wight, majeur	4	6	6	6	75¤	8	3	—	—
DIVERS									
Maia	8	8	6	10	120†	11	3	7	1

¤— Pour ces créatures, les résultats en « I » sont considérés comme des « 25 dmg » et pour les résultats en «T», les résultats en «T» correspondent à « 30 dmg».
¤¤— Pour ces créatures, les résultats « I » sont considérés comme des « 20 dmg» et, pour les résultats «T», un «T», un «T», sinon, un « 25 dmg».
†— Pour ces créatures, les résultats « I » sont considérés comme des « 15 dmg» et pour les résultats «T», une matrice : sur une matrice de 5 à 6, le résultat est un «T», sinon le résultat est « 20 dmg».
‡— Pour ces créatures, traitez les résultats en U comme des « TO dmg» et pour les résultats en T, faites un «T»; sur un 6, le résultat est un «T», sinon le résultat est un « 15 dmg».

15.7. NOTES DE CONVERSION LOR

Les tables de LoR du chapitre 15 vous fournissent toutes les informations caractéristiques dont vous avez besoin sur les personnages décrits dans ce livre. Cependant, les objets magiques qu'ils possèdent contiennent également des caractéristiques pour les armes, armures, baguettes, bâtons, amulettes, etc. Les instructions de conversion ci-dessous vous permettront de traduire les objets ***JRTM*** en objets *LoR*.

15.7.1. SORTS

Les armes, armures, vêtements, bijoux, baguettes et bâtons permettent souvent à leur porteur de lancer des sorts. Si un objet confère une telle capacité de lancer des sorts, ce chapitre répertorie les listes et noms de sorts ***JRTM*** et ***Rolemaster*** correspondants. Pour les convertir en sorts ***LoR***, consultez la liste de sorts ***JRTM*** dans le tableau ci-dessous qui donne le sort LoR correspondant (dans de rares cas, un objet contient un sort spécifique qui n'existe ni dans ***JRTM***, ni dans ***Rolemaster***, ni dans ***LoR***. Dans ce cas, une description de ses effets est donnée dans le texte pour fournir tout ce que le MJ doit savoir).

SORTS D'ESSENCE

Liste JRTM	*Sort LoR*
Surpuissance Physique	Balance
Lois de l'Essence	Concentration
Lois de l'Ouverture	Vitesse
Main Essentielle	Bouclier
Loi des Sorts	Protection de la Magie
Perceptions Essentielles	Concentration
Illusions	Camouflage
Maîtrise des Esprits	Apaisement

SORTS DE MAGE

Liste JRTM	*Sort LoR*
Voies du Feu	Boule de Feu
Voies de la Glace	Boule de Glace
Voies de la Terre	Analyse d'Objet
Voies de la Lumière	Boule de Feu
Voies du Vent	Protection de la Magie
Voies de l'Eau	Chance
Liaisons Supérieures	Vitesse
Altération de la Vie	Force

SORTS DE BARDE

Liste JRTM	*Sort LoR*
Connaissance	Concentration
Puissance des Chants	Apaisement
Contrôle des Sons	Chance
Connaissance des Objets	Analyse d'Objet

SORTS THÉURGIQUES

Liste JRTM	*Sort LoR*
Connaissance de la Nature	Concentration
Déplacement dans la Nature	Vitesse
Sorts de Défense	Protection de la Magie
Guérisons Superficielles	Soin
Protections	Bouclier
Détections Transcendantales	Concentration
Lois du Son et de la Lumière	Boule de Feu
Lénifiants Spirituels	Apaisement

SORTS D'ANIMISTE

Liste JRTM	*Sort LoR*
Théurgie Directe	Clairvoyance
Soins du Sang	Soin
Soins des Muscles et des Os	Voie des Soins
Soins des Organes	Soin
Maîtrise Animalière	Charme Animal
Maîtrise des Plantes	Camouflage
Purifications	Luck
Créations	Nourriture

SORTS DE RÔDEUR

Liste JRTM	*Sort LoR*
Révélation des Chemins	Concentration
Lois du Déplacement	Vitesse
Aspects de la Nature	Camouflage
Lois de la Nature	Charme Animal

15.7.2. OBJETS MAGIQUES

La plupart des objets magiques que l'on trouve en Terre du Milieu se répartissent en trois grandes catégories : les armes, les armures et les améliorations de la capacité à lancer des sorts. ***JRTM*** décrit les capacités de ces objets avec des spécificités liées au système de jeu. Ci-dessous, nous présentons ces termes avec des définitions adaptées au système de ***LoR***.

ARMES

Coups Critiques supplémentaires : Dans le système de combat ***JRTM***, les blessures graves sont représentées par des dégâts critiques. Les armes normales maniées avec habileté peuvent infliger ce type de dégâts. Les armes magiques délivrent parfois un Coup Critique supplémentaire : de Chaleur, de Froid, d'Électricité, d'impact, de Contusion, de Taille, de Perforation, de Déséquilibre.

Dans ***LoR***, les critiques normaux sont représentés par les résultats I (Inconscient) et T (Tué) sur la table de combat LoR. Le MJ n'a besoin que d'arbitrer les combats normaux.

Les Coups Critiques supplémentaires (à l'exception de Perforation, de Taille et de Déséquilibre) sont gérés de la manière

suivante en combat ***LoR*** : sur un résultat I ou T, lancez 1D6 et appliquez le résultat aux dommages infligés à la cible.
Si le résultat du Coup Critique supplémentaire est "*de gravité égale*", lancez un dé. Le résultat est le nombre de dés qui sont lancés pour déterminer les dégâts supplémentaires infligés.
Critiques de Contusion : Sur un résultat I ou T, la cible doit lancer 2D6 et ajouter son bonus d'Agilité ; si le résultat est égal ou supérieur au jet d'attaque total, la cible n'est pas empêtrée et peut agir normalement ; si le résultat est inférieur au jet d'attaque total, la cible est empêtrée et ne peut entreprendre aucune action pendant un nombre de tours égal à la différence entre le jet d'attaque total de l'attaquant et le jet d'Agilité de la cible.

Par exemple, l'Oriental Jos Haurl lance sa bola enchantée sur l'Homme du Nord qui s'enfuit. Le BO du projectile de Haurl est de +3. Sa bola a un BO de +2 et délivre des Coups Critiques de Perforation. Le joueur de Haurl lance les dés et obtient un résultat de 6. Son jet d'attaque total est de 3 + 2 + 6 = 11.
Le BD de Vas est de +2. De plus, il porte un casque (voir ci-dessous), ce qui signifie que les résultats I sur la Table de Combat ne l'assomment pas.

En vérifiant la Table, nous constatons que Haurl a obtenu un résultat I. Cela signifie que nous devons vérifier le résultat I sur la Table de Combat, et que nous devons également vérifier le résultat de la capacité de Contusion de la bola.
Le joueur d'Ulfilas lance les dés et obtient un 9. L'homme du Nord a un bonus d'Agilité de + 1, son total est donc de 10, ce qui est inférieur au 11 de Haurl. Ainsi Ufilas est empêtré et a subi 11 points de coups, mais n'est pas inconscient.
Critiques de Déséquilibre : Sur un résultat I ou T, lorsqu'elle est touchée par une arme qui fait des Coups Critiques de Déséquilibre, la cible doit lancer les 2D6 et ajouter son bonus d'Agilité ; si le résultat est égal ou supérieur au total de l'attaque, la cible reste sur ses pieds et peut agir normalement ; si le résultat est inférieur au total du jet d'attaque, la cible est renversée au sol et subit des dégâts égaux à un jet de dé.
Critiques de Perforation : Sur un résultat I ou T, lorsqu'elle est touchée par une arme qui fait des Coups Critiques de Perforation, la cible doit lancer 1D6 ; le résultat est le nombre de points de coups que la cible reçoit à la fin de chaque tour à cause de l'hémorragie.
Armes Tueuses de Créatures : Certaines armes sont décrites comme étant des armes à tuer les Orques, les Dragons, les Trolls, etc. Chaque fois qu'une telle arme est utilisée pour attaquer la créature correspondante, ajoutez +2 au jet d'attaque sur la table de combat. Ce bonus est cumulatif avec tout bonus présent dû aux vertus sacrées (voir ci-dessous). Le résultat maximum est de 12.
Armes destructrices d'Objets : Certaines armes sont décrites comme pouvant détruire des armes, des armures ou des boucliers, etc. De telles armes effectuent cette destruction dans des conditions telles que "cibler l'arme d'un adversaire" ou "si l'adversaire pare" ou d'autres paramètres qui sont explicitement présentés. Lorsqu'une telle arme est utilisée pour attaquer l'objet correspondant, l'attaquant doit effectuer un jet sur la colonne de la table de combat. Le MJ doit déplacer la colonne utilisée vers la droite pour chaque +1 BO/BD possédé par l'objet cible. Si le résultat du jet est un I ou un T, l'objet cible est immédiatement détruit. Tout résultat numérique est ignoré.
Armes saintes et impies : Ce sont des armes qui possèdent une faveur spéciale d'un Vala ou d'un Maia (saint ou déchu). La plupart de ces armes sont réputées et sont reconnues à vue par les adversaires. Les armes sacrées agissent comme des armes de mort contre tous les êtres liés à Sauron ou Morgoth. Les armes impies agissent comme des armes de mort contre tous les êtres combattant Sauron ou Morgoth (ce bonus est cumulable avec d'autres capacités plus spécifiques, comme celle de tuer les morts-vivants).

ARMURE

Dans ***JRTM***, les armures sont généralement décrites comme possédant un bonus défensif spécifique. Pour convertir ce BD ***JRTM*** en un bonus de défense ***LoR***, il suffit de le diviser par 5. Parfois, l'armure possède des capacités spéciales, comme protéger son porteur contre des Coups Critiques spécifiques. Ces capacités sont généralement décrites dans les informations liées à l'objet et peuvent être facilement appliquées à n'importe quel système de jeu.
Casques : Dans ***LoR***, les combattants qui portent des casques ont un avantage sur ceux qui n'en portent pas. Lancez 2D6 lorsqu'un personnage portant un casque reçoit un résultat I sur la table de combat. Si le résultat est de 8 ou plus, le personnage reçoit des dégâts égaux au jet d'attaque, mais reste conscient, à moins que les dégâts ne rendent son total de dégâts supérieur à son Endurance. Tout bonus provenant d'un casque magique doit être ajouté au jet de dé déterminant.

AMÉLIORATION DU LANCEMENT DE SORTS

De nombreux objets améliorent le lancement de sorts en accordant à leur utilisateur des sorts spécifiques. Pour convertir les sorts de ces objets de sorts ***JRTM*** en sorts ***LoR***, utilisez la procédure décrite dans le chapitre 15.7.1 ci-dessus.
Deux types d'objets spéciaux améliorant les sorts sont présentés ci-dessous :
Accumulateur de sorts : Les accumulateurs de sorts sont normalement décrits comme des ajouts de +1, +2 ou +3. Les personnages qui en possèdent un peuvent lancer un sort appris une fois par jour pour chaque +1 possédé par cet objet (le lanceur de sorts ne subit pas de dégâts lorsqu'il lance un sort par le biais d'un accumulateur. Le lanceur de sorts ne peut pas porter plus d'un accumulateur sur lui).
Multiplicateurs de sorts : Les multiplicateurs de sorts sont normalement décrits comme x2, x3, x4, etc. Les personnages possédant un multiplicateur de sort peuvent réduire les dégâts subis en lançant un sort de la manière suivante : divisez les dégâts subis par la valeur du multiplicateur (un personnage doit toujours subir au moins 1 point de coups lorsqu'il lance un sort).
Par exemple, Trait de feu entraîne normalement 6 points de dommage. Eun le Barde du Pays de Dun a un multiplicateur de x3.

Achrond

Gondalf

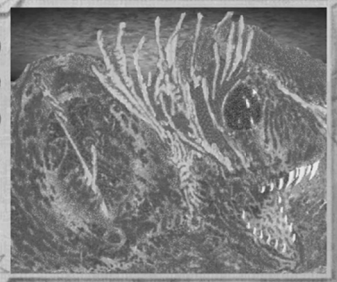
Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 3 coups avec 7 en prouesse

1 | 1

Dessin de Rob Alexander

©1996 Tolkien Enterprises

Amon Anlug



Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 2 coup avec 10 en prouesse
Spécial : contient un butin.

2 | 2

Dessin de Kent Burles

©1995 Tolkien Enterprises

Bernastath

Everdalf

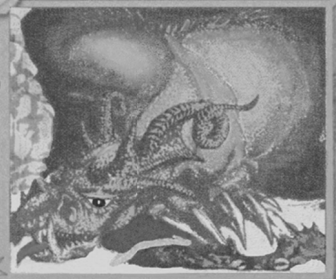
Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaque automatique :
Hommes - 4 coups avec 6 en prouesse

3 | 3

Dessin de Charles Hogart

©1995 Tolkien Enterprises

Canadras



Thorenaer

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, anneau d'or)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coup avec 13 en prouesse

2 | 2

Dessin de Liz Danforth

©1996 Tolkien Enterprises

Ei Missa

Gondalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 2 coups avec 7 en prouesse

1 | 1

Dessin de Storn Cook

©1996 Tolkien Enterprises

Eithel Morgoth

Narthalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques :
Trolls - 3 coups avec 9 en prouesse
Spécial : Toute créature jouable dans n'importe quel site des Abîmes peut être jouée ici.

2 | 1

Dessin de Alan Lee

©1996 Tolkien Enterprises

Hyvät Kalat

Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles

Spécial : La faction Lossoth est jouable sur ce site.

2 | 2

Dessin de Kalman Andrasopszky

©1995 Tolkien Enterprises

Kylmätalo

Rast Losnaeth

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur, supérieur *)
** palantíri seulement*
Attaques automatiques :
Trolls - 2 coups avec 9 en prouesse

2 | 2

Dessin de Kalman Andrasopszky

©1995 Tolkien Enterprises

LEIRI

EVERDALF

Havre le plus proche : Fondcombe

Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

3 | 3

DESSIN DE STEPHAN PEREGRINE

©1995 Tolkien Enterprises

LES BRUMES ÉTERNELLES

MINHELDOLATH

Itinéraire depuis les Havres Gris :

Itinéraire depuis Fondcombe :

2 | 2

ART BY ELLYM SIRAC

©1996 Tolkien Enterprises

LES FORGES DES ABÎMES

LES ABÎMES

Sites adjacents : Eithel Morgoth (0)
Les Abîmes de Fer (6)
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques (2) :
Orques (1er coup) - 4 coups avec 8 en prouesse
(2ème coup) L'adversaire peut jouer comme un coup automatique une créature non unique normalement liée aux Ruines [R].

Spécial : N'importe quel Drake peut être joué ici.

3 | 1

DESSIN DE JON FOSTER

©1996 Tolkien Enterprises

MORNOST

NARTHALF

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques (2) :
Orques - 4 coups avec 8 en prouesse
Orques - 3 coups avec 9 en prouesse

2 | 1

DESSIN DE DAN CRUGER

©1996 Tolkien Enterprises

OROD CERTHAS

THORENAER

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Attaques automatiques : Esprits de la glace et du froid *
- 2 coups avec 7 en prouesse

** Bien qu'ils ne soient pas des créatures non-vivantes, les ressources qui affectent les créatures non-vivantes affectent également ces esprits.*

2 | 2

DESSIN DE RODNEY MATTHEWS

©1996 Tolkien Enterprises

PENDRATH NA-UDÛN

NARTHALF

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coups avec 12 en prouesse

2 | 1

DESSIN DE ROB ALEXANDER

©1996 Tolkien Enterprises

RUSKEA VENE

FOROCHEL

Havre le plus proche : Fondcombe

Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

2 | 2

DESSIN DE ROB ALEXANDER

©1996 Tolkien Enterprises

THAURUNG

FOROCHEL

Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Animaux (musaraignes de la mort) - 7 coups avec 4 en prouesse ; le test d'endurance de tout personnage blessé par cette attaque est modifié de +2.

2 | 2

DESSIN DE ELLYM SIRAC

©1996 Tolkien Enterprises

Les Terres Désolées du Nord

En T.A. 1974, resurgit le pouvoir de l'Angmar, et avant que ne s'achevât l'hiver, le Roi-Sorcier s'attaqua à l'Arthedain… le Roi Arvedui tint bon sur les Hauts du Nord, et lors se réfugia au Septentrion avec quelques-uns de sa Garde, et ils ne durent leur salut qu'à la rapidité de leurs chevaux… Un temps Arvedui se cacha dans les galeries de mine, exploitées anciennement par les Nains, aux coffins nord des Monts, mais la faim le contraignit à solliciter l'aide des Lossoth, les Hommes de Neige de Forochel C'est un peuple étrange et hostile… accoutumés à supporter l'amère froidure du royaume de Morgoth… Les Lossoth s'abritent dans des hottes de neige, et on dit qu'ils peuvent courir sur la glace avec des os fixés aux pieds et qu'ils ont des chariots sans roues. Ils vivent pour la plupart hors d'atteinte de leurs ennemis, sur le grand cap Forochel qui clôt, au nord-ouest, l'immense baie de ce nom, mais souvent ils campent sur le littoral sud de la baie, au pied des Montagnes.

Le Seigneur des Anneaux - Le Retour du Roi - Appendice A

Que l'histoire tragique d'Arvedui serve d'avertissement sur les périls qui attendent ceux qui veulent braver les vastes étendus arctiques du Déchet du Nord. Délimitée par la grande baie de glace de Forochel, cette étendue apparemment sans fin de neige et de toundra s'étend jusqu'aux confins gelés de la Terre du Milieu. Terre d'accueil des mystérieux Lossoth, le Désert du Nord est un champ de bataille titanesque de forces naturelles et surnaturelles, qui se disputent le destin de cette terre interdite.

Le Forodwaith ouvre un nouveau royaume d'aventure jamais couvert auparavant. Vous pouvez enfin voyager vers les rivages les plus septentrionaux de la Terre du Milieu et au-delà !

Les Terres Désolées du Nord comprend des statistiques complètes pour JRTM, Rolemaster et le jeu d'aventure du Seigneur des Anneaux (LoR). Il s'agit du premier module MERP à contenir du matériel de scénario pour le jeu de cartes à collectionner Middle-Earth : The Wizards (METW).

Les Terres Désolées du Nord comprend :

CARTES EN COULEUR - Une carte au dessin exquis donne vie au Forodwaith avec des couleurs vives et un réalisme élégant, couvrant près de 750 000 miles carrés de terrain à couper le souffle.

LOSSOTH - Séjournez avec un peuple dont les coutumes et les modes de vie étranges sont profondément façonnés par l'environnement rude dans lequel ils vivent. Apprenez le *riimut*, les runes enchantées par lesquelles les Lossoth canalisent les énergies invisibles du monde des esprits. Assistez à l'un des "duels de chant" sans effusion de sang que les hommes des neiges utilisent pour régler leurs différends. Méditez sur la sagesse de *tasapaino*, l'idéal d'harmonie et d'équilibre qui guide les cœurs et les actions de cette noble culture.

LE PAYS SANS TERRE - Osez fouler les lieux sans chemin de la calotte polaire d'Arda. Contemplez Helloth, la légendaire cité de glace des elfes des neiges qui protège Helecthil, la source mystérieuse des aurores boréales.

LE ROYAUME DE MORGOTH - Explorez l'épave antique d'Angband, berceau des dragons et ancienne forteresse de Morgoth. Évitez les esprits élémentaires qui s'attaquent aux peuples libres du pays.

LES BRUMES ÉTERNELLES - Cherchez la vallée cachée de Uichith, sanctuaire d'un ordre secret de mystiques Noldorins qui ont juré de débarrasser le Forodwaith de la présence de Morgoth. Entreprenez un chemin de vision pour récupérer l'un des yavanniri perdus, les larmes gelées versées par Yavanna pour la guérison de la Terre Blessée.

AVENTURES - Deux scénarios prêts à jouer offrent une aventure immédiate. Des rumeurs sur "le trésor d'ivoire" attirent les chercheurs de fortune aux confins des Terres Désolées du Nord, offrant au MJ une occasion en or de familiariser les joueurs avec les Lossoth et leurs coutumes. Pendant ce temps, la terreur frappe la baie de Forochel alors que les héros au grand cœur se préparent à une incursion mortelle dans "Le Berg hanté".

SITES ET SCÉNARIOS DU MECCG - Étendez votre jeu de cartes METW au Forodwaith avec trois nouveaux scénarios passionnants et une foule de nouveaux sites, tous présentés au verso des cartes en couleur.

Un Royaume pour JRTM et la plupart des autres Jeux de Rôle fantastiques

Ref. 01514

Cet ouvrage en français, traduit du livret *The Northern Waste* pour MERP, est la propriété intellectuelle des auteurs, artistes et designers. Elle est destinée à un usage privé et non lucratif. Aucune partie de cette œuvre ou du matériel qui en est dérivé ne peut être utilisée à des fins commerciales sans l'autorisation de ses auteurs, créateurs et concepteurs. Ce module est un module non commercial, traduit par un fan, conçu pour le jeu de rôle des Terres du Milieu (JRTM) par Iron Crown Enterprises et Hexagonal (sociétés qui n'ont plus les droits). Ce document est destiné à l'usage personnel et privé des joueurs de jeux de rôle (JdR) et des maîtres de jeu (MJ), en tant qu'aide à l'étude et au plaisir du jeu de rôle. Toutes les références aux œuvres de J.R.R. Tolkien sont la propriété de Middle-earth Enterprises (M-eE) et/ou du Tolkien Estate. Tout autre matériel est la propriété des auteurs, et ne peut être proposé à la vente, ni modifié, sans autorisation.

Achrond

Gondalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 3 coups avec 7 en prouesse

1
1

Dessin de Rob Alexander

©1996 Tolkien Enterprises

Amon Anlug

Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 2 coup avec 10 en prouesse
Spécial : contient un butin.

2
2

Dessin de Kent Burles

©1995 Tolkien Enterprises

Bernastath

Everdalf

Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaque automatique :
Hommes - 4 coups avec 6 en prouesse

3
3

, Dessin de Charles Hogart

©1995 Tolkien Enterprises

Canadras

Thorenaer

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, anneau d'or)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coup avec 13 en prouesse

2
2

Dessin de Liz Danforth

©1996 Tolkien Enterprises

Ei Missa

Gondalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 2 coups avec 7 en prouesse

1
1

Dessin de Storn Cook

©1996 Tolkien Enterprises

Eithel Morgoth

Narthalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques :
Trolls - 3 coups avec 9 en prouesse
Spécial : Toute créature jouable dans n'importe quel site des Abîmes peut être jouée ici.

2
1

Dessin de Alan Lee

©1996 Tolkien Enterprises

Hyvät Kalat

Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles

Spécial : La faction Lossoth est jouable sur ce site.

2
2

Dessin de Kalman Andrasopszky

©1995 Tolkien Enterprises

Kylmätalo

Rast Losnaeth

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur, supérieur *)
** palantiri seulement*
Attaques automatiques :
Trolls - 2 coups avec 9 en prouesse

2
2

Dessin de Kalman Andrasopszky

©1995 Tolkien Enterprises

LEIRI

EVERDALF

Havre le plus proche : Fondcombe

Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

3 | 3

DESSIN DE STEPHAN PEREGRINE

©1995 Tolkien Enterprises

LES BRUMES ÉTERNELLES

MINHELDOLATH

Itinéraire depuis les Havres Gris :

Itinéraire depuis Fondcombe :

2 | 2

ART BY ELLYM SIRAC

©1996 Tolkien Enterprises

LES FORGES DES ABÎMES

LES ABÎMES

Sites adjacents : Eithel Morgoth (0)
Les Abîmes de Fer (6)

Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)

Attaques automatiques (2) :
Orques (1er coup) - 4 coups avec 8 en prouesse
(2ème coup) L'adversaire peut jouer comme un coup automatique une créature non unique normalement liée aux Ruines [R].

Spécial : N'importe quel Drake peut être joué ici.

3 | 1

DESSIN DE JON FOSTER

©1996 Tolkien Enterprises

MORNOST

NARTHALF

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles

Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)

Attaques automatiques (2) :
Orques - 4 coups avec 8 en prouesse
Orques - 3 coups avec 9 en prouesse

2 | 1

DESSIN DE DAN CRUGER

©1996 Tolkien Enterprises

OROD CERTHAS

THORENAER

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Attaques automatiques : Esprits de la glace et du froid *
- 2 coups avec 7 en prouesse

** Bien qu'ils ne soient pas des créatures non-vivantes, les ressources qui affectent les créatures non-vivantes affectent également ces esprits.*

2 | 2

DESSIN DE RODNEY MATTHEWS

©1996 Tolkien Enterprises

PENDRATH NA-UDÛN

NARTHALF

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coups avec 12 en prouesse

2 | 1

DESSIN DE ROB ALEXANDER

©1996 Tolkien Enterprises

RUSKEA VENE

FOROCHEL

Havre le plus proche : Fondcombe

Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

2 | 2

DESSIN DE ROB ALEXANDER

©1995 Tolkien Enterprises

THAURUNG

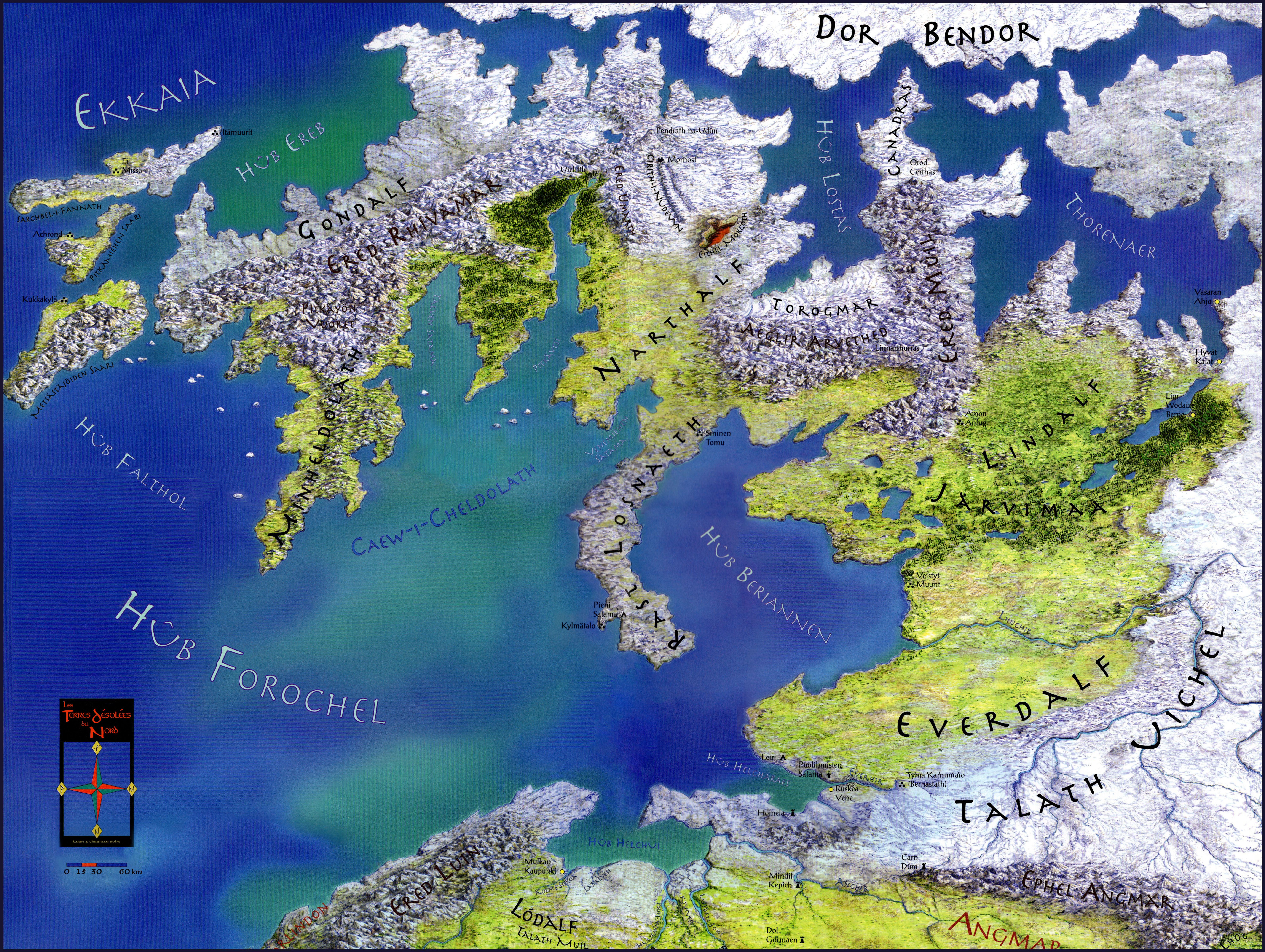
FOROCHEL

Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Animaux (musaraignes de la mort) - 7 coups avec 4 en prouesse ; le test d'endurance de tout personnage blessé par cette attaque est modifié de +2.

2 | 2

DESSIN DE ELLYM SIRAC

©1996 Tolkien Enterprises



Dor Bendor
Ekkaia
Hûb Ereb
Ilämuurit
El Missä
Sarchbel-i-Fannath
Achrond
Kukkakylä
Gondalf
Ered Rhivamar
Pendrath na-Udûn
Mornost
Hûb Lostas
Canadras
Orod Certhas
Thorenaer
Narthalf
Torogmar
Aeglir Arvethed
Linnarthurias
Ered Muil
Minheldolath
Hûb Falthol
Caew-i-Cheldolath
Siininen Tomu
Rast Losnaeth
Hûb Beriannen
Pieni Salama
Kylmätalo
Lindalf
Järvimaa
Väsaran Ahjo
Hyvät Kaljat
Veistyt Muurit
Amon Anlue
Hûb Forochel
Everdalf
Talath Uichel
Hûb Helcharaes
Leiri
Puolihmisten Salama
Tynja Karmuntalo (Bernastath)
Ruskea Vene
Homela
Hûb Helchui
Mulkan Kaupunki
Carn Dûm
Mindil Kepich
Dol Gormaen
Ered Luin
Lôdalf
Talath Muil
Ephel Angmar
Angmar
Les Terres désolées du Nord
0 15 30 60 km

Ei Missa

Gondalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 2 coups avec 7 en prouesse

1 | 1

Dessin de Storn Cook

Les Brumes Éternelles

Minheldolath

Itinéraire depuis les Havres Gris :

Itinéraire depuis Fondcombe :

2 | 2

Art by Ellyn Sirac

Mornost

Narthalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Orques - 4 coups avec 8 en prouesse
Orques - 3 coups avec 9 en prouesse

2 | 1

Dessin de Dan Creger

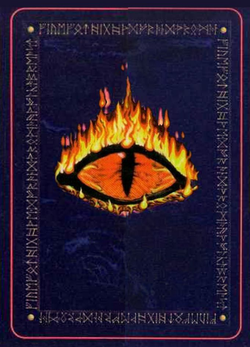
Pendrath na-Udûn

Narthalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coups avec 12 en prouesse

2 | 1

Dessin de Rob Alexander



Canadras

Thorenaer

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, anneau d'or)
Attaques automatiques :
Drake - 1 coup avec 13 en prouesse

2 | 2

Dessin de Liz Danforth

Orod Certhas

Thorenaer

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Attaques automatiques : Esprits de la glace et du froid *
- 2 coups avec 7 en prouesse

** Bien qu'ils ne soient pas des créatures non-vivantes, les ressources qui affectent les créatures non-vivantes affectent également ces esprits.*

2 | 2

Dessin de Rodney Matthews

Amon Anlug

Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Drake - 2 coup avec 10 en prouesse
Spécial : contient un butin.

2 | 2

Dessin de Kent Burles

Leiri

Everdalf

Havre le plus proche : Fondcombe
Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

3 | 3

Dessin de Stephan Peregrine

Achrond

Gondalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur)
Attaques automatiques :
Loups - 3 coups avec 7 en prouesse

1 | 1

Dessin de Rob Alexander

Eithel Morgoth

Narthalf

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques :
Trolls - 3 coups avec 9 en prouesse
Spécial : Toute créature jouable dans n'importe quel site des Abîmes peut être jouée ici.

2 | 1

Dessin de Alan Lee

Les Forges des Abîmes

Lus Abîmes

Sites adjacents : Eithel Morgoth (0)
Les Abîmes de Fer (6)
Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur)
Attaques automatiques (2) :
Orques (1er coup) - 4 coups avec 8 en prouesse
(2ème coup) L'adversaire peut jouer comme un coup automatique une créature non unique normalement liée aux Ruines .
Spécial : N'importe quel Drake peut être joué ici.

3 | 1

Dessin de Jon Foster

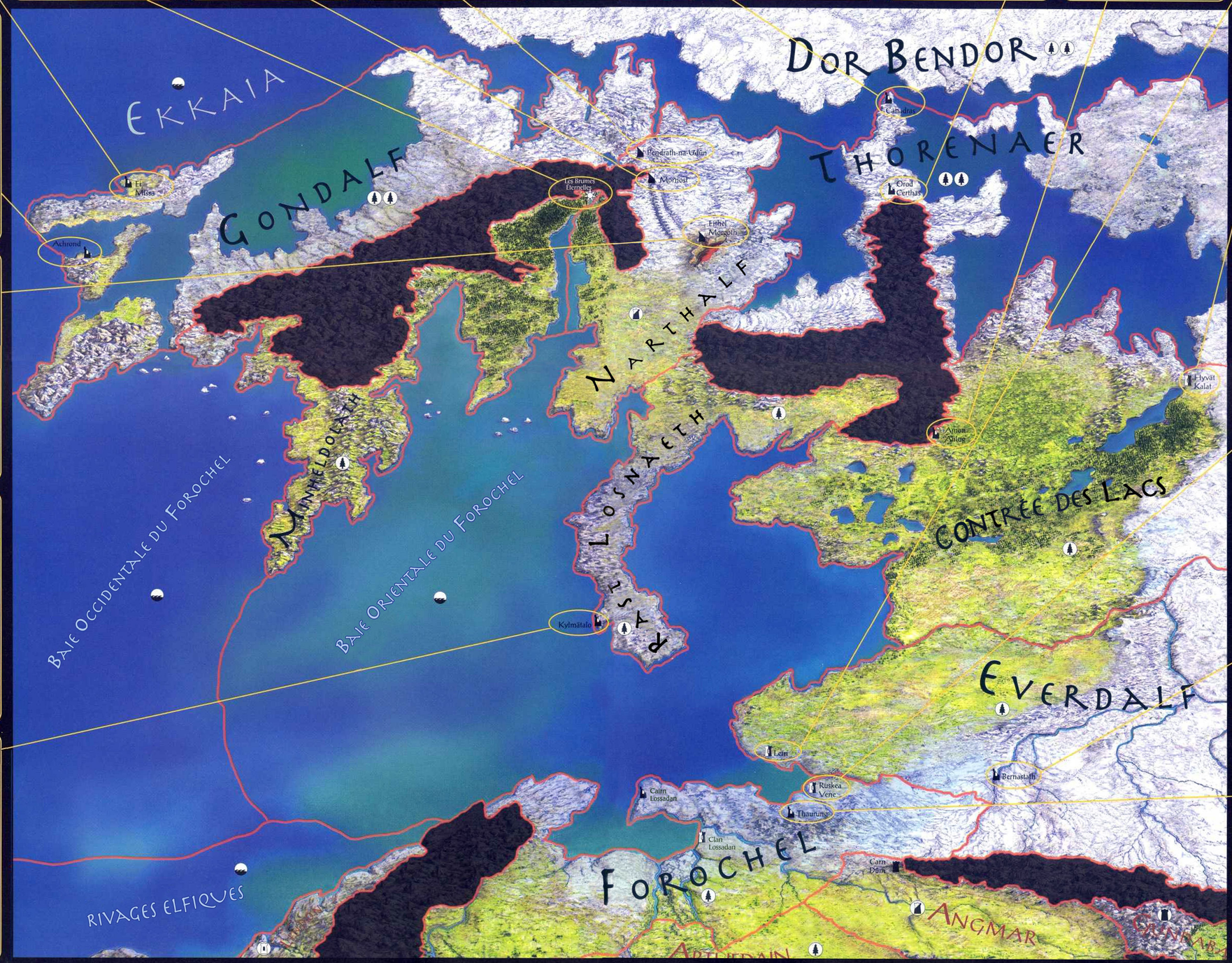
Kylmätalo

Rast Losnaeth

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Jouable : Information
Objet (mineur, majeur, supérieur *)
** palantiri seulement*
Attaques automatiques :
Trolls - 2 coups avec 9 en prouesse

2 | 2

Dessin de Kalman Andrasofszky



Hyvät Kalat

Contrée des Lacs

Havre le plus proche : les Brumes Éternelles
Spécial : La faction Lossoth est jouable sur ce site.

2 | 2

Dessin de Kalman Andrasofszky

Ruskea Vene

Forochel

Havre le plus proche : Fondcombe
Spécial : La faction Lossoth peut être jouée sur ce site.

2 | 2

Dessin de Rob Alexander

Bernastath

Everdalf

Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaque automatique :
Hommes - 4 coups avec 6 en prouesse

3 | 3

Dessin de Charles Hogart

Thaurung

Forochel

Havre le plus proche : Fondcombe
Jouable : Objet (mineur, majeur)
Attaques automatiques :
Animaux (musaraignes de la mort) - 7 coups avec 4 en prouesse ; le test d'endurance de tout personnage blessé par cette attaque est modifié de -2.

2 | 2

Dessin de Ellyn Sirac