

LA PERLE DES ROIS

- **QUAND** : La quête peut se dérouler n'importe quand à partir de 2946 après que le Roi Dàin II a passé la Perle des Rois à son fils, Thorin III Heaume-de-Pierre.
- **OÙ** : Cette aventure se déroule essentiellement dans la Forêt Noire Méridionale dans la Tour du Démon puis dans une demeure étrange de la Brèche Est appelée La Maison des Fantômes.
- **QUOI** : Une quête est entreprise par les compagnons pour retrouver les trésors enterrés de Thorin III et les rapporter au Mont Solitaire.
- **POURQUOI** : Le Roi de Dàin n'a pas autorisé son benjamin à retourner à la Tour du Démon pour retrouver son trésor de peur qu'il n'en revienne jamais. On demande en conséquence aux compagnons de cette quête eux-mêmes.
- **QUI** : Les compagnons rencontrent une sorcière appelée Zimraphel, un chef Orque nommé Gothgash le Chiche et de nombreux oiseaux noirs sans nom.

PHASE D'AVENTURE

Cette aventure est divisée en quatre parties, débutant dans les donjons de la Tour du Démon et s'achevant dans la Maison des Fantômes.

Alors qu'ils prennent un repos bien mérité quelque part dans les Terres Sauvages (peut-être Erebor), les compagnons écoutent l'histoire de la « Perle des Rois » enterrée en Forêt Noire Méridionale. C'est une pierre précieuse d'une valeur considérable qu'on dit être le cadeau d'un corbeau, amenée par Dàin Pied-d'Acier peu de temps après avoir revendiqué le titre de Roi Sous la Montagne (2941). Une boîte dorée a été sculptée pour la perle et le Roi Dàin l'a offerte en cadeau à son jeune fils aventureux, Thorin III Heaume-de-Pierre (né en 2866), qui sera un jour roi à son tour, bien des années plus tard. Dàin II tombera le 17 mars 3019 lors de la Guerre de l'Anneau.

Quand Thorin III dirigea une expédition dans le sud pour enquêter sur une tour qu'on disait édifée par le Nécromancien, il emmena la Perle des Rois avec lui. Mais alors que sa compagnie est attaquée par des oiseaux noirs de sorcellerie dans l'épaisse forêt d'arbres enchevêtrés, il n'a d'autre solution que de s'abriter sous terre dans les grottes du donjon sous la tour. Pour empêcher la Perle des Rois d'être perdue ou volée, Thorin III l'a enterrée dans une salle avec de l'or et d'autres objets précieux en possession de la compagnie, avec l'idée de revenir un jour pour tout récupérer ; jusqu'ici il n'a en a pas trouvé le courage et son père n'entend pas le laisser partir...

Pour commencer cette aventure, le Gardien des Légendes peut choisir de jouer le voyage vers la Tour du Démon dans la Forêt Noire Méridionale ou commencer tout simplement avec les compagnons descendant dans les salles souterraines de la tour après des jours à rechercher l'entrée de la grotte.

PREMIERE PARTIE : DANS LES DONJONS DE MINAS RAUG

Les compagnons s'enfoncent dans les ténèbres des salles inférieures de la tour. C'est là qu'ils recherchent l'endroit où la Perle des Rois a été enterrée. Au bout d'un certain temps ils dérangent un Troll des Cavernes massif. Dans l'ancre de la créature est dissimulé un petit butin valant 20* points de Trésors. Il est possible que l'un des héros trouve la Hache de Sons Terribles (voir plus bas) ou une autre arme ou armure célèbre. Il ne s'agit toutefois pas du trésor enfoui par Thorin III. Ils doivent continuer à chercher...

Une pièce adjacente révèle un trou creusé de fraîche date et de nombreuses empreintes. En regardant autour d'eux, les compagnons pourront repérer un Orque immense à la carrure puissante sur un rebord supérieur en compagnie de sbires de plus petite taille. Le chef Orque portant un coffre doré et ouvert révélant la Perle des Rois ! Il lève la perle pour permettre aux compagnons de la voir et s'adresse à eux : « Vous être venus pour ça, saletés ! Mais vous ne l'aurez pas. Des couards ne la retrouveront jamais. » Après ça, les Orques s'échappent par un passage et disparaissent.

LA HACHE DE SONS TERRIBLES

Type : Grande Hache

Facture : Naine

Fatal : N/A

Qualités :

1. Lueur de Terreur
2. Runes de Victoire
3. Grandement Féroce

Notes : Cette hache quand elle frappe fait un bruit particulièrement dérangeant pour les créatures de l'Ombre dont le volume augmente en fonction des émotions de son porteur. Des runes naines sont gravées sur sa surface.

DEUXIEME PARTIE : LES PLANS DE ZIMRAPHEL

Qu'elle ait lieu dans les salles supérieures de la tour ou dans les profondeurs des bois, les personnages vont rencontrer Zimraphel, la Sorcière de la Forêt Noire (*Guide des Terres Sauvages*, page 107). C'est un personnage mystérieux et la compagnie ne sait pas immédiatement si elle est bienveillante ou maléfique puisqu'elle est obsédée par des plans pour dérober un Anneau à l'Ennemi. Pour cette rencontre, elle est suffisamment amicale pour être interrogée au sujet de l'Orque géant et donner des informations à propos de sa possible localisation.

Evaluation de la Rencontre

La valeur de Tolérance est basée sur la Sagesse.

0-1 : Zimraphel se comporte étrangement et avec méfiance envers les héros mais leur révèle le nom de l'Orque : Gothgash le Chiche. Il lui rend la vie impossible avec sa sale habitude de cambrioler ses donjons. Elle l'a vu se diriger au nord vers la Brèche Est et serait ravie qu'ils lui coupent la tête.

2-3 : Zimraphel rit méchamment, révèle les informations ci-dessus au héros et leur désigne en plus la route qu'il suit le plus souvent (rendant plus facile la traque de l'Orque dans la partie suivante).

4-6 : Comme ci-dessus et elle les alerte sur le piège qu'il tend en les avertissant qu'ils doivent s'attendre à affronter de 10 à 15 de ses sbires Orques. Grâce à ces informations les héros ne peuvent tomber dans une embuscade et chaque compagnon gagne un dé de maîtrise supplémentaire lors de la détermination des avantages de combat.

7+ : Comme ci-dessus et elle ajoute : « Quand vous tuerez l'Orque, vous ne trouverez pas la Perle des Rois. Elle a été emmenée dans une maison à la lisière de la forêt en guise d'offrande. Mais sachez qu'aucun homme n'a jamais survécu à cette maison parce qu'ils n'ont jamais utilisé le feu pour durer toute la nuit. »

TROISIEME PARTIE : LE VOYAGE VERS LA MAISON DES FANTÔMES

Si les compagnons décident de ne pas traquer les Orques à travers la Forêt Noire mais choisissent à la place de trouver une route à travers les bois vers la Brèche Est, ils devront faire tous les jets nécessaires et sauter la partie qui suit.

La Piste des Orques

Le chemin exact pris par les Orques peut être trouvé dans les bois tout de suite au nord de la tour. Les compagnons devront lutter pour la suivre et ne pas perdre sa trace tout en devant faire face à une possible embuscade quelques kilomètres plus loin quand les créatures feront demi-tour pour les attaquer.

Une fois le combat engagé, les événements de la bataille peuvent inclure l'évitement de plusieurs pièges Orques conçus pour tuer ou capturer des adversaires imprudents. Ces Orques utilisent des fosses profondes dissimulées qui ont été creusées et remplies de racines épineuses, ainsi que des pièges à déclencheur qui actionnés libèrent une pluie de flèches vers ses victimes.

Les membres de la bande orque ne sont pas tous prêts à mourir. Ainsi si la moitié d'entre eux est tuée, ils tenteront de s'enfuir plus au nord, plus profondément dans la forêt. Tout le monde fuit sauf Gothgash qui porte des foulards sombres autour de la tête et de la nuque ne laissant apparaître qu'un unique œil jaune pour regarder les compagnons. Peu de temps avant la fin de la bataille il lâche un ricanement cruel : « Pauvres fous ! Ils me l'ont déjà prise et si vous entrez dans leur maison, vous n'en ressortirez jamais. Vous allez mourir là-bas, vermines ! ».

Si les héros demandent à Gothgash de qui il parle, il répond : « Personne ne les a jamais vus, si ce n'est leurs sales petits oiseaux. Mieux vaut pour vous que je vous tue ici et maintenant plutôt que vous souffriez comme moi. » Il retire en même temps les tissus de son visage y révélant de profondes coupures et des entailles comme si de nombreux oiseaux l'avaient picoré à mort. Son œil droit a été arraché de son orbite couvert de sang. Il se bat jusqu'à la mort.

Vers la Brèche Est

Le reste du voyage se déroule entre les troncs noueux et les arbres morts de la Forêt Noire Méridionale. Cela prend quelques jours pour rejoindre la Brèche Est. Le ciel gris et la canopée de branchages noirs pèse lourdement sur les compagnons. Le Gardien des Légendes devra déterminer si la zone est sinistrée (Voir livre de règles, page 231).

QUATRIEME PARTIE : FEU ET BEC

Un soir, alors qu'ils traversent le long de la lisière de la forêt, les héros remarquent une vieille et rustique Grande Maison. De la fumée s'élève régulièrement de la cheminée centrale. Une véranda accueillante semble les inviter avec une odeur de patates frites et de saucisse. S'ils y pénètrent une voix douce venant de l'intérieur de la maison les interpelle : « Entrez, entrez, vous avez l'air affamés mes chéris. C'est l'heure du souper. Nous avons tout ce que vous désirez, il vous suffit d'entrer et de vous service. » La voix semble familière sans que personne ne la remette précisément.

A ce moment là les compagnons peuvent approcher la maison de différentes manières :

- Ils peuvent y entrer.
- Ils peuvent essayer de la brûler.
- Ou ils peuvent écouter leur sagesse et abandonner la quête tant qu'il en est encore temps.

Entrer dans la Grande Maison

Tout héros qui entre dans la maison voit l'illusion d'une femme qu'il connaît, comme une mère, une sœur ou une amie. Elle sourit gentiment et les invite à s'asseoir autour d'une table ronde au centre de la pièce où elle remplit des assiettes avec le contenu d'une poêle à frire. Après un certain moment, tout disparaît et un vent tourbillonnant éteint le feu dans l'âtre. La seule chose qui demeure est la table, désormais vieille et couverte de moisissure noire. Dessus se trouvent quelques pièces d'or et la boîte contenant la Perle des Rois. Une méchante voix, différente que celle entendue précédemment et assourdissante, semble venir de nulle part. « Le moment est venu ! Venez la chercher ! » S'ensuivent de nombreux ricanements fantomatiques emplissant la salle de terreur.

Avant que les héros puissent sortir ou prendre la perle, des cris d'oiseau et des battements d'ailes se font entendre dans la cheminée. La porte de devant claque et les fenêtres sont soudain recouvertes de lierre. Il n'y a pas de fuite possible.

Les compagnons doivent combattre un enchainement sans fin d'oiseaux noirs animés par quelque sombre sorcellerie. Ils continueront d'arriver toute la nuit jusqu'au lever du jour. Il n'y a aucun moyen de survivre à l'exception d'un seul : les oiseaux et leur maîtres spectraux doivent être combattus par le feu. Si les héros utilisent des torches ou ravivent un feu dans la maison qu'ils continuent à entretenir, les oiseaux ne seront pas en mesure d'attaquer. S'ils mettent le feu à la maison, ils mettent leur propre vie en danger mais si elle s'embrase, les fantômes poussent un cri affreux et les oiseaux s'envolent alors que la maison disparaît laissant les héros dans un champ avec un feu autour d'eux. La Perle des Rois demeure par terre s'ils ne l'ont pas déjà saisie.

Si quelqu'un est resté hors de la maison, il verra les oiseaux entrer dans la cheminée et entendra les hurlements à l'intérieur. Il doit également décider quoi faire et peut également se faire attaquer, les oiseaux n'étant pas une illusion.

Bruler la maison

Si les héros réussissent à mettre le feu à la maison moyennant une action prolongée d'un niveau difficile, elle finira par s'évaporer sous leurs yeux ! Mais pour les contrecarrer dans la foulée, une nuée d'oiseaux noirs de sorcellerie les attaque. Dès que la maison disparaît, la Perle des Rois apparaît reposant sur le sol carbonisé. Elle est noircie et la boîte dorée a fondu mais peut être réparée.

EPILOGUE : RETOUR A EREBOR

Si les compagnons retrouvent la perle, ils doivent la retourner à Erebor qui est sa place légitime. Ils ne seront plus jamais les mêmes après avoir fait face et vaincu le mal. Les nouvelles questions et révélations à propos de la Tour du Démon, Zimraphel, les oiseaux de sorcellerie et la Maison des Fantômes sont certainement des motivations suffisantes pour rester à l'écart de la Forêt Méridionale ou y retourner un jour pour en chasser les ténèbres.

— CREDITS —

Écrit par James R. Brown

Traduction française : David Schmidt

L'Anneau Unique conçu par Francesco Nepitello et Marco Naggi

Editeur Derek "shipwreck" Kamal

L'Anneau Unique, les Terres du Milieu, le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux et les personnages, objets, événements et lieux qui y sont décrits sont des marques ou marques déposées par The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont sous licence de Sophisticated Games Ltd et ses licences respectives.

Ce travail n'a été autorisé ni par Sophisticated Games ni Cubicle 7 Entertainment ni The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et ne porte pas atteinte à leur propriété intellectuelle. Tous les termes utilisés dans ce document sont la propriété de leur détenteur respectif et sont utilisés sans autorisation.

Ce travail est offert gratuitement à qui est intéressé et ne doit être vendu en aucune façon. Ce document peut être imprimé et/ou reproduit pour un usage personnel seulement et cette notice sur les droits d'auteur doit être conservée en l'état.

Si vous avez une question ou des commentaires, contactez s'il vous plaît James R. Brown at pastorjamesbrown@gmail.com.