

La Coupe du Véritable Amour

- **Quand:** La compagnie peut entreprendre cette quête à n'importe quel moment à partir de l'année 2946 mais elle conviendrait mieux à l'année 2058, au moment où Hartfast fils de Hartmut requiert de l'aide pour Castel-Pic (voir *Ténèbres sur la Forêt Noire*, page 53).
- **Où:** L'aventure débute sur les bords du Fleuve Anduin et se déplace vers Castel-Pic dans le Val d'Anduin Ouest. De là les héros iront vers l'est, du Bois aux Loups vers l'Île aux Marchands et finalement au sud sur les rapides du Grand Fleuve jusqu'à l'Île de la Sorcière.
- **Quoi:** Après avoir sauvé un troupeau de chèvre d'une attaque de Wargs, les compagnons arrivent en héros à Castel-Pic. Beranald le Portier leur confie une quête pour retrouver la coupe familiale du chef de Castel-Pic, récemment volée par un traître. C'est à ce moment qu'ils voyageront à travers le Bois-au-loup vers l'Île aux Marchands où ils entendront le récit de la Sorcière dévoreuse de trésors. Pour récupérer la coupe ils devront trouver puis tuer le monstre.
- **Pourquoi:** La coupe d'Hartfast est faite d'or et est gravée d'un message adressé par sa mère à son père; elle a une valeur inestimable pour la famille de l'Homme des Bois. La rapporter à Castel-Pic apportera une grande joie à son chef et permettra aux compagnons de gagner une récompense, du respect et de l'influence.
- **Qui:** Beranald est celui qui confie la quête à la compagnie qui rencontrera également Widuven, un artisan de l'Île aux Marchands qui leur parlera de la Sorcière du Fleuve.

PHASE D'AVENTURE

Cette aventure se déroule en cinq parties et un épilogue. Ce qui est présenté ci-dessous est un synopsis d'aventure, de grandes lignes destinées à être développées par un Gardien des Légendes expérimenté.

Pour des conseils sur la conduite d'une phase d'aventure, voir pages 217 à 219 de *L'Anneau Unique*. Voir page 158 pour l'utilisation des Jets de dés Préliminaires à tout voyage, combat ou rencontre ; et voir pages 165 à 167 pour générer un épisode périlleux au besoin.

IMPORTANT : Avant de mener cette aventure, les Gardiens des Légendes devront étudier le *Guide des Terres Sauvages*, pages 43 à 47 pour obtenir toutes les informations utiles sur le Val d'Anduin Ouest ainsi que *Contes et Légendes des Terres Sauvages*, pages 87 à 91 pour les détails sur Castel-Pic, Hartfast et Beranald.

PREMIERE PARTIE – UN REPAS DE CHEVRES

Alors qu'ils traquent un groupe d'Orques dans le Val d'Anduin Ouest, la Compagnie tombe sur un troupeau de chèvres attaqué par des loups affamés venus d'aussi loin que les Monts Brumeux. Interrompre l'attaque fera des compagnons des héros locaux chez les fermiers Hommes des Bois de la vallée. On les récompense avec d'endurants poneys des montagnes et les envoie à Castel-Pic où ils pourront alerter son chef – Hartfast, fils d'Hartmut – de la présence des Wargs.

Conseils au Gardien des Légendes :

- Commencez l'aventure en pleine action. Les PJ viennent juste de traverser l'Anduin à 80 km à l'est de Castel-Pic et traquent un groupe d'Orques qui se dirigent vers l'ouest.
- Il y a au moins 1-2 Wargs par PJ et un Chef de Meute (voir règles pages 255 et 256).
- Pour rendre les choses encore plus sinistres, utilisez un Molosse de Sauron (page 257) caché parmi eux qui s'enfuira vers l'ouest avant de se faire tuer. « J'en avertirai le maître » dit-il avant de disparaître.

DEUXIEME PARTIE – RECITS AU FIRIENSELD

En arrivant à Castel-Pic, la compagnie découvre qu'Hartfast s'est absenté pour rassembler des alliés face à la menace grandissante des Gobelins sous la montagne ; mais Baranald le Portier les reçoit chaleureusement. Il est âgé et a de nombreuses histoires douloureuses à partager parmi lesquelles le vol récent de la coupe. Il semblerait qu'un garde du corps du chef a dérobé le coffre contenant les objets de valeur de ce dernier. Parmi eux se trouvait une précieuse coupe en or – un héritage familial offert par sa mère aimante à son père.

Sur la base de la coupe était gravé le message suivant :

Cette coupe est mon **cœur**,
Empli de mon amour pour **toi**,
Bois librement mon **Hartmut**,
Car elle ne **désemplira pas**.
Ta Gelvira

Le vieux Hartmut chérissait l'objet mais l'avait donné à son fils quand sa chère Gelvira est morte d'une grave maladie il y a quelques années. Hartfast est très affecté par ce vol, surtout parce qu'il a été commis par un homme de confiance, un guerrier Homme des Bois du nom de Cilderic.

Baranald pense que Cilderic s'est enfui vers l'Île aux Marchands où il a sans doute échangé la coupe contre des biens de moindre valeur ; mais pas avant de s'être arrêté dans le Bois-auloup, la cachette de son voleur de frère. La seule manière de découvrir la localisation de la coupe est donc de retrouver Cilderic.

Conseils au Gardien des Légendes :

- Reprenez la description de l'arrivée à Castel-Pic dans *Contes et Légendes des Terres Sauvages*, page 87 et dans le *Guide des Terres Sauvages*, page 45 pour la description de Baranald le Portier de Castel-Pic.
- Pour la rencontre avec Baranald, fixez la valeur de Tolérance au score le plus élevé de Vaillance et ajoutez le Prestige le plus élevé parmi les Hommes des Bois de la compagnie. En cas de réussite à un test de Courtoisie, le portier les conduit à la Grande Maison où la phase de rencontre commencera autour d'un grand âtre. Dans le cas contraire ils devront laisser leurs armes et se rendre dans les quartiers de Baranald pour la phase de rencontre.

- Le but de la rencontre et d'échanger des histoires et poser des questions. Par conséquence, Beranald commencera par interroger la compagnie sur ses dernières aventures. Un porte-parole peut réaliser un test approprié pour son récit. S'il veut inventer une histoire un peu folle, il peut utiliser le jeu de carte Histoires de Hobbit pour s'aider. Ensuite Beranald racontera l'histoire de la coupe et les compagnons peuvent continuer la conversation. S'ils proposent de partir en quête pour retrouver la coupe, évaluez l'issue de la rencontre comme suit :
 - 1 : Beranald semble placer peu d'espoir dans la compagnie mais mentionne qu'Hartfast les récompensera probablement. Il se mettra au lit tôt et ne prendra pas son petit déjeuner avec eux.
 - 2-4 : Baranald les avertit qu'il leur faudra être prudent dans le Bois-aux-Loups qui est habité de brigands et de fantômes. Il leur rappelle aussi l'histoire d'Ivina la Verte (voir *Guide des Terres Sauvages*, page 46) et assure que s'ils invoquent son nom, elle viendra leur porter secours en cas de danger.
 - 5-6 : Comme ci-dessus ; il écrit et scelle en plus une lettre pour Widuven, le marchand d'épée de l'Île aux Marchands. Cela devrait suffire à gagner sa confiance et son assistance en cas de nécessité.
 - 7 + : Comme ci-dessus ; et Beranald offre une récompense personnelle de 2 points de trésor à chaque compagnon en plus de tout ce que Hartfast pourrait décider de leur offrir s'ils revenaient avec son héritage.

TROISIEME PARTIE – LES FANTÔMES DU BOIS-AU-LOUP

Voyageant vers l'est, la compagnie arrive dans une forêt d'arbres épais et emmêlés connue sous le nom de Bois-au-Loup et fait face à un fort de pierre en ruines. S'ils y campent pour explorer la structure ils trouveront des bourses de cuir remplies d'or posées à côté d'hommes morts. S'ils prennent le trésor, ils feront face aux dangers de l'effondrement de murs et de la visite de fantômes ! Seule Ivina la Verte peut les protéger et chasser les esprits.

Dans la profondeur des bois, ils sont harcelés par une créature grisâtre plus malveillante encore – un Spectre des Bois fait d'os, de branchage et de feuilles. Avant que la chose soit vaincue, des cors de chasse peuvent être entendus à une certaine distance en même qu'un bruit de galop. L'un des héros jure apercevoir dix Elfes en armure scintillante d'or et d'argent chevauchant de magnifiques étalons blancs. Le spectre est rapidement emporté au loin et disparaît sans laisser de traces.

La compagnie continue encore sa route sur 48 kilomètres avant de rejoindre le Grand Fleuve et l'Île aux Marchands.

Conseils au Gardien des Légendes :

- Les poneys sont trop effrayés pour entrer dans la forêt. La compagnie doit les renvoyer à Castel-Pic ou les relâcher dans la nature. Si vous utilisez la règle de l'Œil du Mordor (*Fondcombe* page 111), un épisode révélateur pourra inclure d'une manière ou l'autre la mort des poneys.
- La découverte des cadavres et des bourses remplies d'or dans le fort en ruine devrait se dérouler au coucher du soleil ou pendant la nuit. Ils ne devraient les trouver qu'après un effort intense de recherche et de déplacement de gravats.
- Découvrir les morts peut requérir un test de Corruption.

- Si vous utilisez les règles de trésor magique (Voir *Fondcombe*, page 85), considérez que les sacs d'or correspondent à un butin évalué à 20* points de trésor ; il conviendra de préparer un index de trésors magiques à l'avance.
- Si la compagnie prend l'or, des Apparitions (*Fondcombe*, pages 79 et 80) attaqueront par surprise avec leurs Epouvantables Sortilèges (sauf si Beranald les a avertis de la présence de fantômes) et un vent violent fera s'effondrer un mur sur eux.
- Il y a au moins 1 Apparition pour chaque groupe de deux compagnons. A moins que les héros ne détiennent des armes pouvant blesser les fantômes, ils devront invoquer le nom d'Ivina ou s'enfuir du fort pour échapper aux esprits.
- Créer un background pour le Spectre des Bois (*Guide des Terres Sauvages*, page 119) et pensez à le rendre encore plus puissant grâce à des augmentations telles que Terrible (*Fondcombe*, page 68)

QUATRIEME PARTIE – L'ÎLE AUX MARCHANDS

Le marché des Eafolcs se trouve sur une langue de terre au milieu de l'Anduin. De nombreuses familles du Peuple du Fleuve sont des négociants au marché et installent leur camp sur les berges de l'île. C'est là que la compagnie rencontre Widuven, un marchand d'épées, qui peut les avoir secourus s'ils sont restés coincés dans un trou de vase.

Widuven écoute l'histoire de la coupe et de Cilderic le traître. Il se souvient alors que l'infâme Homme des Bois n'a jamais vendu la coupe mais l'a prise avec lui plus au sud de la rivière Anduin vers l'Île de la Sorcière ou il espérait l'utiliser pour attirer et tuer la créature dévoreuse de trésors. Il n'est jamais revenu de l'île.

Widuven offre à chaque compagnon de lui fabriquer une épée s'ils lui rapportent des mèches de cheveux dorés de la sorcière auxquels on prête des propriétés magiques. Il souhaite les fileter dans la poignée de ses épées pour en augmenter la valeur.

Conseils au Gardien des Légendes :

- Pour aller sur l'Île aux Marchands, les compagnons devront naviguer sur la rivière et éviter des trous de vase cachés.
- Si l'un d'entre eux est coincé dans un trou de vase, Widuven le marchand d'épées apportera son aide pour secourir la victime. Sinon ils le rencontreront peu de temps après leur arrivée sur l'île, peut-être dans les campements.
- Le but de la rencontre est d'apprendre la destination de Cilederic. Basez la valeur de Tolérance sur la Sagesse et ajoutez le prestige le plus élevé parmi les Hommes des Bois de la compagnie. Ajoutez 1 parce qu'ils sont en mission pour Castel-Pic ; soustrayez 1 pour chaque Bardide ou Homme du Lac présent (Widuven n'aime pas les Hommes du Nord qu'il voit comme des gens snobs et élitistes).
- Durant la phase de rencontre, utiliser Inspiration pour raconter l'histoire de la coupe attirera une petite foule de curieux qui s'assemblera pour écouter, incitant Widuven à parler de Cilderic et de l'Île de la Sorcière. Les compagnons peuvent utiliser Enigmes pour poser des questions sur la Sorcière ou Persuasion pour convaincre Widuven de l'importance de retrouver la coupe. Chant renforcera d'avantage la confiance de Widuven en la compagnie.

Vous trouverez ci-dessous une suggestion d'évaluation pour la rencontre. Si la compagnie s'est présentée devant Widuven avec une lettre cachetée de Castel-Pic, augmentez le résultat de la rencontre d'un niveau.

1 : Widuven envoie les héros vers l'Île de la Sorcière mais leur demande 1 point de Trésor pour leur confier de vieux bateaux.

2-4 : Après avoir parlé avec les compagnons, Widuven leur offre de vieux bateaux pour leur permettre d'accomplir leur quête et leur suggère d'éviter de prendre les rapides à l'est de l'île pour l'approcher.

5-6 : Comme ci-dessus ; mais il leur promet également de leur fabriquer une épée pour chacun d'entre eux s'ils reviennent avec une mèche de cheveux dorés de la Sorcière.

7+ : Comme ci-dessus ; en plus, il introduit la compagnie auprès des artisans du marché et chacun d'entre eux aura immédiatement la possibilité d'utiliser l'entreprise Visiter le Marché de l'Île aux Marchands (*Guide des Terres Sauvages*, page 46)

CINQUIEME PARTIE – L'ANTRE DE LA SORCIERE DU FLEUVE

Naviguant vers le sud de l'Anduin, la compagnie lutte contre une série de rapides pour rejoindre la petite île de la Sorcière du Fleuve, entourée par un épais brouillard. Une fois sur la berge, ils commencent à rechercher la créature mais l'île est criblée de pièges de différentes sortes : grands dispositifs à pointes, plantes grimpantes projetant des épines, filets...

S'ils survivent aux dangers, ils finiront par trouver une ouverture entre les racines d'un vieil arbre noueux conduisant à une cavité sombre et humide. La petite pile de trésor à moitié dévorée est découverte là mais il ne s'agit de rien d'autre qu'un piège ingénieux. La Sorcière du Fleuve, cachée à la surface dans un puit de boue en émerge et suit les héros dans son antre pour leur tendre une embuscade. Après avoir défait la créature légendaire, ils découvrent un butin fait d'or volé, récupèrent la coupe d'Hartfast à sa ceinture et rapportent une poignée de ses cheveux sur l'Île aux Marchands.

Conseils au Gardien des Légendes :

- Les rapides du canal oriental sont extrêmement dangereux. La compagnie doit faire le choix de continuer vers l'est ou prendre le passage à l'ouest. Si Widuven les a avertis, ils sauront qu'ils doivent ramer vers l'ouest mais il sera difficile de vaincre le courant sans chavirer. S'ils ne peuvent éviter le canal oriental, les choses vont devenir plus difficiles et leur vie sera en péril alors qu'ils feront face à un risque de noyade ou d'être écrasés contre leur propre embarcation ou des obstacles dans la rivière tels que des branches ou des rochers.
- Dessiner une carte de l'île avec l'arbre le plus grand au centre. Localisez des pièges tout autour.
- Pour la description et les caractéristiques de la Sorcière du Fleuve, voir plus bas.
- Si tous les compagnons entrent dans le repaire de la Sorcière du Fleuve, elle tentera de les prendre en embuscade en les prenant à revers à l'intérieur de son antre. Si en revanche ils postent des guetteurs à l'extérieur, seuls les guetteurs seront pris en embuscade.
- Réfléchissez à faire de la coupe une relique merveilleuse possédant un Avantage Supérieur de Guérison si quiconque boit d'un liquide qu'elle contient (Voir page 93 de *Fondcombe* pour voir comment les héros peuvent découvrir l'enchantement avant de retourner à Castel-Pic). Bien sûr la coupe produit également un résultat magique et augmenter le seuil de Traque de la compagnie. Révéler l'enchantement à Hartfast doublera la récompense donnée par le chef à chaque héros.
- Des Gardiens des Légendes peuvent décider que la coupe d'Hartfast a été récemment mangée par la Sorcière du Fleuve et que la seule manière de la récupérer sera soit qu'elle la vomisse soit qu'il sera nécessaire de lui ouvrir le ventre une fois tuée.

- Des éléments dans le repaire peuvent suggérer que la Sorcière du Fleuve a accouché il y a peu, ce qui implique qu'elle n'est pas la seule sorcière sur l'Île.
- Il est recommandé que le butin est une valeur de Trésor de 50**.
- Widuven fabrique pour chaque compagnon une épée personnalisée et tresse les cheveux dorés de la Sorcière du Fleuve dans la poignée. Alors que les cheveux ne possèdent aucune des qualités magique espérée, ils augmentent la valeur de chaque épée à 5 points de Trésor (plus que le prix d'un bon cheval de guerre de la Ville-du-Lac). Le porteur gagne également le trait Amis des Eafolc tant qu'il portera l'arme.

LA SORCIERE DU FLEUVE

Il y a longtemps cette créature solitaire de violence et de luxure s'est extirpée de ses griffes du lit boueux de l'Anduin depuis les profondeurs du monde et a choisi de s'installer sur une petite île pour y creuser son antre. Au début, la sorcière se nourrissait des voyageurs échoués et de l'or qu'ils portaient mais rapidement de braves aventuriers ont commencé à venir pour la tuer, espérant venger leurs amis et retrouver leur or.

Ce monstre dégingandé vouté et haut de 2,60 mètres est une vision effroyable à soutenir ; ses longues mèches dorées couvrent partiellement ses yeux froids, son nez pointu et ses dents acérées ; ses longs membres osseux s'achèvent par des griffes dures comme le fer.

Niveau d'attribut: 6

Endurance: 42; **Haine:** 6

Parade: 12*; **Armure:** 3d

Compétences: Personnalité 2; Survie 2; Déplacement 3; Coutume 2; Perception 3; Métier 1

Compétences d'armes:

• Griffes ♦♦♦; Dégâts: 7; Taille: Œil; Blessure: 16; Coup précis: -

• Régurgitation dorée** ♦♦♦; Dégâts: 6; Taille: 8; Blessure: 16; Coup précis: -

Abilités spéciales:

• Etreinte

• Vitesse du serpent

Notes:

**Le haut niveau de parade de la créature reflète une amélioration conséquente à une vie passée à combattre. Elle a survécu pendant des années en terrassant nombre d'adversaires venus la tuer.*

****Régurgitation dorée:** Lors du round suivant l'étreinte, la créature tente de cracher des litres d'une mixture brûlante mélangeant eau, sable, bile et or fondu au visage et dans la bouche de sa victime. Si l'attaque réussit, la cible continuera à subir des dommages automatiques chaque round tandis qu'elle étouffe dans le vomi et devra réussir un test de Protection à SR 16 pour éviter d'être blessée. L'effet se prolonge tant que la victime est étreinte.

EPILOGUE – RETOUR A CASTEL-PIC

Si les compagnons ont trouvé la coupe d’Hartfast, ils retournent à Castel-Pic et sont récompensés par 5 points de Trésor chacun puisés dans le coffre personnel du chef. Castel-Pic devient également un sanctuaire pour la compagnie (tant qu’Hartfast demeure en vie) sans qu’il soit nécessaire de passer une Phase de Communauté dans la forteresse et de choisir l’entreprise Etablir Un Nouveau Sanctuaire.

– CREDITS –

Ecrit par James R. Brown **Traduit en français par** David Schimdt

L’Anneau Unique conçu par

Francesco Nepitello and Marco Maggi

Contes et Légendes des Terres Sauvages, le Guide des Terres Sauvages et Ténèbres sur la Forêt Noire écrits par Gareth Ryder-Hanrahan avec Francesco Nepitello

Art par James R. Brown

Editeur Derek “shipwreck” Kamal

L’Anneau Unique, les Terres du Milieu, le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux et les personnages, objets, évènements 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 plait James R. Brown at pastorjamesrbrown@gmail.com.