

Les **M**ouvements de la **M**aison de **D**urin

Mise en place Suite de « Smaug sur Érébor »

Suite aux événements tels que décrits dans « Smaug sur Érébor » ainsi qu'au séjour aux Monts de Fer, le moment du départ de Thrain, héritier de la lignée de Durin, est arrêté. Les personnages partiront eux-aussi, car ils sont de ces suivants de confiance et parents cités dans les annales de la Terre du Milieu.

Afin de progresser le plus rapidement que possible, la compagnie de Thrain se dirigera premièrement vers Esgaroth, la ville du Long Lac. La compagnie fera le trajet légèrement chargée, et compte continuer ainsi, en faisant de nombreux arrêts, de sorte à ne pas souffrir du poids de lourds bagages. Le chemin prévu est celui du sud, contournant Mirkwood puis les Montagnes Brumeuses, puisque les anciens royaumes des Montagnes Grises et de la Moria sont impensables, une nouvelle route est donc choisie.

I Croisée des chemins

Mais ce n'est pas cette route que choisiront les personnages, finalement. Soit par amour de leurs ancêtres, soit par recommandation du Roi, ils se substitueront du groupe principal, une fois tous arrivés à Esgaroth.

II Jusqu'aux Montagnes Grises

Passage près de la forêt de Mirkwood. Les personnages y avaient précédemment trouvés une cache de Troll (voir la campagne Dale, Monts de Fer, Érébor.) Si ceux-ci étaient encore en vie après le passage des personnages, se trouveront à l'orée de la forêt quelques (deux ou trois) statues grotesques, celles de Trolls semblant se chamailler. Tout indiquant que la cache étant désormais sans habitants, notre compagnie aura donc loisir de s'y rendre sans trop s'inquiéter. Malheureusement pour eux, dans les trente dernières années, des « cousins » des trois premiers habitants sont venus se joindre aux premiers occupants, laissant donc encore deux Trolls bien en santé au fond de la cache, l'un d'eux étant sûrement à demi-éveillé (de garde) alors que les personnages arrivent...

Voici la description de la cache et de son contenu¹ tels que détaillés dans la campagne « Dale, Monts de Fer, Érébor ». Un jet de pistage de difficulté moyenne doit être réussi afin d'y parvenir.

Comme creusée à même le roc, tout de même vaste et large d'entrée, la cache empest de l'odeur des Trolls et de tout ce qui jonche le sol de l'endroit. À l'intérieur peuvent être retrouvés des objets de valeurs diverses ainsi qu'une grande quantité de pièces.

¹ N'oubliez pas de soustraire à ces objets ceux précédemment emportés par les personnages, s'il y a lieu.

. Sur le sol, si les personnages se donnent le temps, ils récolteront jusqu'à 5 pièces d'or, 20 pièces d'argent, 50 pièces de bronze, 100 pièces de cuivres et 200 pièces d'électrum.

. Les provisions peuvent être prises, mais seront traités comme un poison de niveau 2 et donnant de fortes crampes et de forts problèmes de digestion d'une à deux semaine.

. L'alcool qui s'y trouve (en grande quantité) est fort vieilli et, s'il est consommé en grandes quantités, peut être considéré comme un poison de niveau 3 entraînant un coma d'un nombre d'heure égal à la différence entre le jet lancé par le personnage plus son bonus total de résistance au poison et le nombre demandé pour la réussite du jet.

. Deux lames de qualité, respectivement une épée courte (+ 15 au BO, voir modifications dues au type d'arme) et une épée large (+ 10 au BO, l'arme n'offre pas de modifications.) Ces deux lames émettent une faible luminescence lorsque la Lune est dans le ciel et projettent le sort « Lumière » au plus fort de la nuit (ce sort ne peut être contrôlé.)

. Une hache double (ou hache à double tranchant) très légère malgré sa taille (l'arme est de taille normale, soit une hache pouvant être maniée à une ou deux mains, mais son poids est réduit de moitié, donc de 2 kilos.) Au combat, son bonus total (modifications comptées) est de + 5, peu importe l'armure de l'adversaire.

. Armes et objets pèle-mêle, de mauvaise facture ou détériorés.

Au fond de la cache, chose que les personnages n'avaient pu trouver lors de leur dernière visite, puisqu'un énorme baril leur cachait le passage, se trouve un trappe dont l'entrée est fermée d'un fort grillage, lui-même verrouillé par un cadenas fort complexe (extrêmement difficile à crocheter : -30.) L'ouvrage entier a résisté aux attaques du temps, et fait grandement penser au travail de mains d'Elfes. Une odeur pestilentielle se dégage par contre de cette trappe (les personnages apprendront très bientôt qu'elle servit de latrines aux Trolls.)

Ce tunnel mène à une tour Elfe abandonnée, un peu plus en avant dans la forêt... (à exploiter)

Ensuite, les personnages gagneront les montagnes grises, parsemées de nombreux cols...

III

Avant-poste de Garde Nain

Élément d'exploration, un avant-poste de garde nain. Celui-ci est habité par de nombreux orques, soit une quinzaine. De ce nombre, quatre sont relayés tous les deux jours, emportant sur eux des rations en nombre nécessaire afin de nourrir plus d'une dizaine d'orques pendant deux à trois jours.

Le poste de garde est constitué d'un hall relativement bien défendable, dont l'entrée principale est fermée d'une porte de fer à double battant. À son extrémité est une autre porte, simple celle-ci, de fer, menant à tour. Ces deux pièces sont vides de meubles. La tour a à son bout une autre porte, toujours de fer, ainsi qu'un escalier pour monter à l'étage sur le côté droit (de l'entrée.) Cet escalier mène au premier étage de la tour, vide sauf pour ce qui est d'une lourde table et de nombreux tabourets. Un autre escalier de pierre est appuyé au mur opposé du premier, ce dernier mène au sommet de la tour, haute de 4 mètres (env. 12 pieds.)

Passé la porte de la tour, au rez-de-chaussée, on entre dans une longue pièce mais qui fut pillée, qui devait servir aux repas mais aussi à la vie commune des Nains de la garde, voilà bien longtemps. Des tentures (voir la liste des trésors) sont toujours accrochées aux murs.) À son extrémité (qui est située au Nord), une porte de chêne, lourde, mène à la cuisine. Il y a présentement trois grande table dans celle-ci, et deux énormes fourneaux tout au fond. De ces fourneaux partent une tuyauterie complexe alimentant le poste entier en air chaud. Près des fourneaux, sur le mur de droite, une autre longue salle (des mêmes dimensions que la salle commune) est bondée de lits à étages déplacés et de meubles en tous genres (surtout des coffres et des tables de nuit), c'était un dortoir.

Ce dessous, la liste de ce qui peut être trouvé dans le poste. À la fin de chaque point, entre parenthèses, le lieu où l'on peut trouver l'objet cité.

. Des ustensiles, une vaissellerie et des pots de chambre en étain. 8 kilogrammes pour une valeur approximative de 250 pièces d'électrum. (Cuisine et dortoir)

. De magnifiques tentures brodées. Deux sont encore en état, pesant ensemble 2 kilos pour une valeur de 300 pièces d'électrum (il sera toutefois difficile de prendre preneur.) (Salle commune)

. Les supports de ces tentures, en cuivre. D'un poids de deux kilogrammes chacun, ils sont au nombre de trois et valent 50 pièces d'électrum pièce. (Salle commune)

. Un montant de 250 pièces d'électrum peut être trouvé en monnaies de diverses valeurs sur l'ensemble des orques. En moyenne, ils auront une ou deux pièce de cuivre et quelques pièces d'électrum. (Orques)

. Des pièces totalisant 50 pièces d'électrum peuvent être trouvées dans un pot de chambre en étain. (Dortoir)

. Un masque de guerre Nain, en argent filigrané d'or, ainsi qu'un casque d'acier (lequel demande un polissage) l'accompagnant possèdent la capacité de dévier une attaque embêtante. Il s'agit en fait d'un sort quotidien de déflexion-lame qui s'active que dans les moments critiques (ex. Une attaque qui porterait le nombre de points de coups restants du personnage à zéro ou en bas sera amputée de 100.) (Dortoir – il sert présentement d'une espèce de jouet, puisqu'il est monté sur une poupée en chiffon.)

. Un bouclier large, +5 (pour un bonus total de +30 au BD.) (Orque)

. Une hache de facture Orque mais très aiguë, + 5 (totale de +10 au BO.) (Orque)

Une fois les personnages entrés, et après avoir guerroyer pour l'endroit, ces derniers auront deux jours pour s'en remettre et explorer de fond en comble l'endroit. Les deux détails qui suivent peuvent par contre prendre des semaines de recherche avant d'être trouvés, puisque la détection est considérée comme « absurde » (-70.)

. Sur quelques pierres d'un mur est gravée l'inscription ci-dessous :

IV

Le Siège du Poste et Sortie

V

Périphérie des Halls

VI

Les Souterrains

VII

Le Grand Ver

VIII

Les Forges

IX

Assiégés (encore !)

X

Sortie, Sépulture de Dain I et de Fror

XI

Traversée des Montagnes

XII

Au Nord de Mirkwood

XIII

Mont Gundabad

XIV
Patrouille Orques

XV
Jour de Durin

XVI
Fuite et poursuite

XVII
Les Wargs

XVIII
Col des Monts Brumeux

XIX
Des Géants

XX
Invasion Orque en Eriador

XXI
Aventures au Rhudaur

XXIV
Bree

XXV
Les Hauts Galgals

XXVI
La Comté

XXVII
Les Ered Luin

XXVIII
Départ de Thròr

XXIX
Retour de Nàr

Épilogue
Les Guerres Gobelines

Rencontres & Autres

Situation	Niveau	Points de coups	Armure	BD	Arme/BO	Projectile/BO	Générales et Subterfuges	
Orques								
Faible	1	35	aucune/cuir	25*	arme/35	arc court /20	10	10
Moyen	3	70	mailles	30*	arme/65	arc court/40	20	10
Fort	5	90	mailles	30*	arme/80	arc court /55	25	10
Trolls								
Mâle Adulte	10	130	cuir rigide	20	massue/130	roc lancé/90	25	5
Femelle	8	110	cuir rigide	20	massue/100	roc lancé/70	20	3
Jeune Troll	6	90	cuir rigide	20	massue/90	roc lancé/55	15	2
Huorn								
Ours								
Énorme	7	200	cuir souple	30	mâchoires/55	non	-	-
Grand Ver								
Cold Drake**	20	300	plates	30	morsure/150	non	-	-
Wargs								
Wargs	8	175	cuir souple	55	morsure/90	non	-	-
Géants								
Montagnard***	15	250	cuir souple	20	« bélier »/120	roc lancé/110	-	-
Hommes des Collines								
Typique	4	90	cuir rigide	10	arme/55	arc court/75	30	40
Jeune	2	50	cuir s./r.	5	arme/40	arc court/50	20	25
Femme	1	25	aucune	10	arme/20	non	15	20
Êtres des Galgals								
Moyen****	15	125	aucune	30	arme/115	non	40	50

* Se protège d'un bouclier ** Ce Grand Ver n'a ni ailes ni souffle enflammé. Un jet de résistance du 10^{ième} niveau contre le royaume d'essence doit être réussi afin de ne pas prendre panique à sa simple vue. Il peut effectuer deux attaques par tout, sur des cibles différentes si elle sont adjacentes, la première étant résolue à - 20 et la deuxième à - 50 (sur son bonus offensif de 150).

*** L'arme du géant est toujours considérée comme une arme à deux mains. Il a la possibilité de lancer d'énormes rochers, ceux-ci étant considérés comme des projectiles, mais avec le double des dégâts.
