

CALMACIL

L'Idole du Passé

Présentation: Le détenteur de l'épée d'Isyr, Valadan de Tarnost, a décidé d'utiliser ses pouvoirs pour mettre à bas un démon, vestige du passé, demeurant dans les montagnes. Mais la confrontation était inégale...

Localisation: Tarnost et les collines de Tarnost dans le Belfalas

Mise en place des Joueurs: recherche de Calmacil auprès du Hir Tarnost

Le Chevalier à la Tour abolie

La seigneurie de Tarnost a été créée au début de la fondation du Gondor au deuxième âge pour surveiller la grande route reliant Minas Anor et Pelargir aux cités du cœur du pays. Depuis son utilité stratégique a lentement décliné avec la pacification du pays et l'importante garnison militaire qu'elle comportait s'est réduite d'autant. L'actuel Hir Tarnost, Bergel, n'a plus sous sa responsabilité qu'une petite cité vivant du trafic commercial et un donjon juché sur un haut promontoire dominant la région. Il ne devrait pas être trop difficile aux PJ de localiser Tarnost. Les caravaniers connaissent bien cette ville et les cartes du royaume disponibles dans les bibliothèques des grandes cités (Calembel, Lond Ernil, Linhir,...) indiquent sa position, surtout les plus anciennes cartes.

Les PJ seront bien accueillis par Bergel en son château un peu froid, c'est un homme franc, sévère et dans la force de l'âge. Malheureusement pour les aventuriers, il ne sait absolument rien de Calmacil, ni d'une quelconque épée particulière appartenant à son héritage. En multipliant les questions, ils peuvent cependant apprendre que Valadan, le père de Bergel a disparu alors que ce dernier était encore un enfant. On lui a raconté que son père était parti seul un beau matin au cœur de la montagne et n'est jamais revenu. Il est connu que les collines de Tarnost sont sauvages et dangereuses, les tribus dunéennes y sont violentes et n'aiment guère les voyageurs. Une légende circule également au sujet d'un lieu maudit déserté par les hommes et les animaux reculé dans le massif montagneux. Si les PJ veulent des précisions, Bergel leur propose de discuter avec Harbad, son vieux serviteur qui officiait également lorsque son père était le Hir Tarnost.

Harbad se souvient très bien du jour où est parti Valadan pour ne pas revenir. Si les PJ lui posent clairement des questions sur une éventuelle épée, Harbad se remémore le fait que Valadan a emmené avec lui une superbe épée qui semblait lumineuse et qu'Harbad n'avait jamais vu auparavant. Valadan expliquait qu'il devait délivrer les montagnes de Dor-En-Ernil des créatures malfaisantes qui s'y trouvaient et refusa que quiconque ne l'accompagne. De nombreux témoignages oculaires ont permis de déterminer sa destination, Valadan se dirigeait vers une imposante montagne toujours couronnée de sombres nuages, située dans la partie la plus sauvage du massif. Les gens du pays l'appellent le Mont Silencieux ou Orod Dinen pour les plus érudits. Bergel se fera un plaisir de fournir des vivres aux PJ pour leur « randonnée » dans la montagne, surtout s'ils se montrent prêts à ramener à lui la dépouille ou des souvenirs de son père. Il faudra alors aux PJ à négocier pour garder Calmacil sachant que Bergel n'est pas spécialement intéressé par une compensation financière. L'Hir Tarnost peut également leur adjoindre un guide si les PJ en font la demande.

L'Héritage des Anciens

Tous les serviteurs de Morgoth n'ont pas disparu au Premier Age. Certains, fuyant la Guerre de la Colère se sont réfugiés sous la terre dans des contrées reculées de la Terre du Milieu. C'est le cas d'un Ondorauko (Qu.=Démon de Pierre) qui se cacha dans les profondeurs des montagnes blanches. Au cours du Second Age, il rencontra une des nombreuses tribus humaines qui composaient la nation Eredrim. Il les subjuga, leur enseigna les noirs arcanes de son ancien maître et devint l'objet d'un culte. Un temple fut construit à sa gloire, un centre de connaissance et de pouvoir qui fédéra de plus en plus de tribus des montagnes blanches méridionales. Quand Sauron forgea l'anneau unique et lança sa première offensive contre les Peuples Libres de la Terre du Milieu, il rallia à lui l'Ondorauko et ses nombreux fidèles Eredrim.

Quand elfes et Dunedain fondèrent bien plus tard la Dernière Alliance pour délivrer leurs terres de Sauron, un bataillon vint dans les montagnes blanches mettre un terme aux agissements de l'Ondorauko et pacifier la région avant de rejoindre les troupes qui marchaient sur le Mordor. Après avoir défait ses serviteurs, ces hommes et ces elfes manquèrent de vaincre le démon qui, mortellement blessé, s'enfuit dans le réseau de grottes au plus profond de son temple. Les alliés, eux-mêmes durement éprouvés ne se sont pas lancés à sa poursuite mais ont inscrits de puissants enchantements pour empêcher l'Ondorauko de sortir. Et les événements ultérieurs, la bataille de Dagorlad, ont éclipsé ce pan de l'histoire.

Cependant parmi les survivants de la confrontation avec l'Ondorauko, un Dunadan nommé Calion a écrit ses mémoires qui, par le destin des grandes familles gondoriennes, se retrouvèrent dans la bibliothèque de Tarnost. Valadan tomba par hasard sur ce manuscrit et fit le lien avec les légendes persistantes d'une vallée maudite dans les montagnes. Quand il prit possession de son héritage après la mort de son père, il vit dans Calmacil l'arme capable d'anéantir définitivement l'Ondorauko. Il retrouva le temple et franchit les barrières magiques mais il échoua dans sa tentative et non seulement il ne tua pas le démon mais il le réveilla car il était plongé dans une sorte de stase suite aux blessures qui lui avaient été infligées. L'Ondorauko était après ce millénaire de sommeil guéri même s'il ne possédait plus autant de puissance. Dans l'impossibilité de sortir du temple, il tenta par la voie des rêves de soumettre les humains de la région. Un shaman dunéen entendit son appel et mena une partie de sa tribu au temple pour relancer le culte et tenter de délivrer le dieu de ses ancêtres.

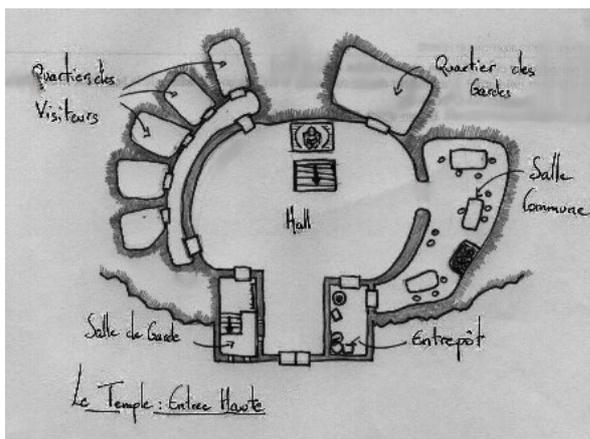
SUR les TRACES de Valadan

Les montagnes de Dor-en-Ernil sont connues pour être escarpées et difficiles à traverser bien qu'elles soient bien moins hautes que la chaîne principale des Ered Nimrais. Peu de sentiers existent et ils se perdent parfois dans des buissons épineux, des fondrières ou débouchent sur une impasse face à une paroi rocheuse. Le voyage vers le mont silencieux risque donc d'être pénible et demander de nombreux jets d'orientation, de pistage (pour suivre d'éventuels sentiers) voire d'escalade et l'aide d'un guide peut s'avérer utile. A signaler qu'à l'approche de l'Orod Dinen, personne ne voudra continuer à accompagner les PJ. La faune et la flore ne présentent pas de dangers particuliers. Attention tout de même à ne pas déranger une famille d'ours en investissant une grotte pour la nuit ou pour éviter la pluie. Les abords de l'Orod Dinen sont plongés dans la brume et les sons de la vie sauvage sont atténués par l'atmosphère humide.

Aucun évènement étrange, aucune monstruosité, aucun totem sanglant ne vient attester la sinistre réputation du Mont Silencieux. Seule de la fumée indique la présence d'un feu de camp un peu plus loin et donc d'une présence humaine. En s'approchant, ils peuvent voir que la fumée sort d'une cheminée creusée dans la montagne et qu'en contrebas se trouve une construction humaine taillée dans la roche. C'est ici qu'ont élu domicile le shaman dunéen et ses ouailles. Les PJ devront se méfier et ont intérêt à rester discret. En effet, à l'instar des clans de la région, les Dunéens attaquent les (très rares) voyageurs imprudents mais ils essaieront de les capturer plutôt que de les tuer pour pouvoir les sacrifier au cours de rituels destinés à détruire les protections magiques qui enferment le démon. Si les PJ restent à l'écart, ils peuvent également se faire surprendre par les Dunéens rentrant de chasse. Ereintés par leurs pérégrinations montagnardes, les PJ peuvent craindre une telle confrontation.

S'ils fuient dans la forêt ou simplement sont en train d'explorer les alentours du temple, les PJ peuvent rencontrer des Drughu. A noter que ceux-ci ne sont vus que parce qu'ils le veulent bien et que leur considération pour les PJ dépend de la réaction de ces derniers. Ils disparaissent en un éclair si les PJ se montrent violents. Si certains PJ possèdent des tatouages drughu suite à *La Revanche du Rêveur*, ils seront automatiquement aidés par ces hommes sauvages. Les Drughu peuvent les aider à fuir les Dunéens ou même à éliminer un ou deux poursuivants cependant ils rechignent à tuer des êtres vivants en général (orcs exceptés). Un ou deux Druedain connaissent des rudiments de Westron mais ils seront bien plus à l'aise en Dunael, la langue des Dunéens. Leur tribu vit sur ces terres depuis des temps immémoriaux ; ils savent que le temple renferme le mal et que la tribu dunéenne arrivée récemment tente de le réveiller. Ils connaissent également une autre issue au temple. En prenant un sentier, impossible à repérer si on ne le connaît pas, passant sous les basses frondaisons de résineux, on arrive à une petite clairière sur laquelle donne l'entrée basse du temple. Les Druedain ont l'air relativement soucieux vis-à-vis du mal censé habiter le temple et il sera possible de les utiliser pour aider les PJ en cas de besoin urgent.

Le Temple oublié



Les grandes portes de l'entrée restent toujours entrouvertes. Ces lourdes portes de pierre pivotent difficilement sur leurs gonds.

Plusieurs guerriers se trouvent en permanence dans la *salle de garde* et surveillent l'extérieur grâce aux meurtrières aménagées dans les murs. Ils donneront rapidement l'alarme si nécessaire. Un stock de flèches est disposé contre le mur.

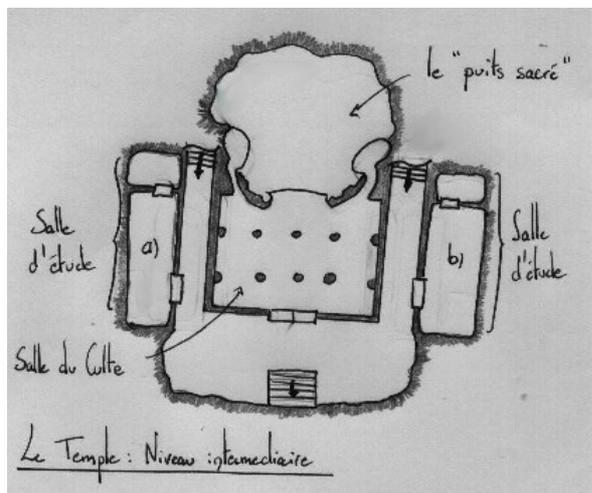
L'*entrepôt* contient les diverses fournitures que les Dunéens ont emmené avec eux : sacs de grain, textiles, alcool.

Dans la *salle commune* brûle un feu dans l'âtre de jour comme de nuit. En journée, il s'y trouve toujours du monde, surtout des femmes qui préparent la nourriture ou travaillent sur leurs métiers à tisser.

Dans les *chambres des visiteurs* s'entassent pour la nuit les membres du clan qui ne sont pas de garde. Le corridor d'accès, ainsi que le hall et les autres pièces à part la salle de garde, n'est pas éclairé la nuit. Les Dunéens qui doivent se déplacer se munissent d'une torche. A noter également que les Dunéens dorment avec leurs armes tout près d'eux...

Le *quartier des gardes* sert d'abri pour les poules et les chèvres pour la nuit. L'odeur qui s'en dégage peut intriguer le visiteur mais gare à ne pas réveiller les animaux car le boucan qui s'en suivra ne manquera pas d'alerter les Dunéens.

Le *hall* est dépourvu d'ornementation. Seule une imposante statue de pierre trône contre le mur du fond. Elle représente un homme nu et asexué d'une taille imposante. A ses pieds ont été disposés des fleurs et des crânes humains et de bêtes. Un large escalier mène vers l'étage inférieur.



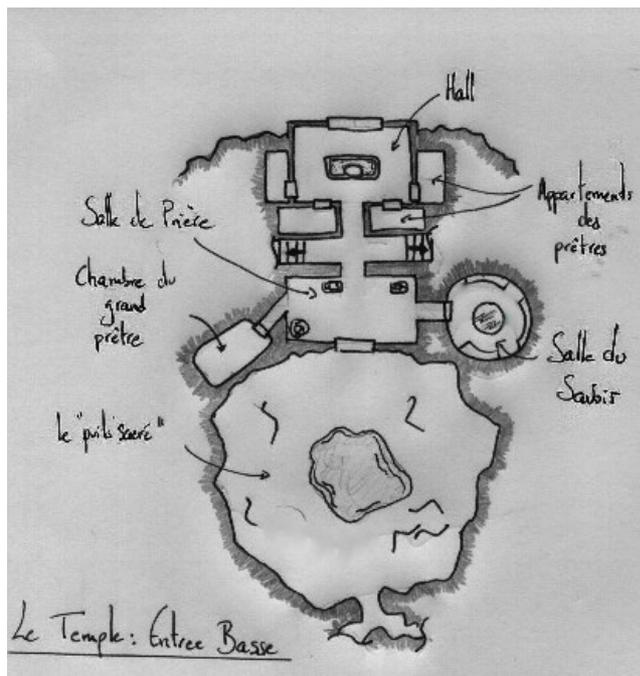
Un homme est toujours de garde près de l'escalier. En cas de danger, il alerte les autres guerriers qui sont postés dans la *salle d'étude b)*.

Les deux *salles d'étude* sont pavées de pierre et ont les murs ornés de motifs compliqués. En a) s'est installé le shaman avec ses onguents, ses herbes et ses objets animistes dans la petite pièce. Il prépare ses rituels dans la grande.

En b) des soldats se tiennent à disposition du shaman. Dans la pièce attenante sont gardés les éventuels prisonniers.

L'imposante porte de pierre qui mène à la *salle du culte* est fermée. Il est impossible de la forcer. Des runes elfiques ont été peintes dessus. Elles disent en Sindarin : « Moi, Herendil, ait scellé ce gouffre pour enfermer à jamais le démon, serviteur du Ténébreux ». On peut remarquer qu'une étrange mousse noirâtre commence à attaquer les symboles runiques. Cela peut d'ailleurs gêner la lecture. La salle est vaste et comporte des colonnades. Le fond donne directement sur une grotte ornée stalactites dont le fond se trouve 30 pieds plus bas. Deux corridors conduisent à des balcons de pierre destinés à lancer des offrandes dans le plan d'eau (voir plus bas).

Deux escaliers étroits descendent vers la partie basse du temple. Celui de gauche est effondré et impraticable quelques mètres plus bas. Celui de droite est également très abîmé par des infiltrations d'eau. Des marches manquent et d'autres sont encombrées de gravats. Cela peut nécessiter des manœuvres d'acrobatie ou d'escalade pour le franchir. Cela peut également occasionner de sévères chutes si les PJ étaient en train de courir...



La petite clairière dissimulée près de l'entrée basse du temple est jonchée de statues. Elles représentent des elfes et des hommes en arme dont les visages expriment une immense douleur (des victimes de l'Ondorauko). La porte en bois qui ouvre sur le temple est à moitié pourrie.

Une source naturelle alimente une fontaine dans le *hall*. Une ouverture ménagée dans le linteau au dessus de la porte éclaire toute la pièce. Celle-ci est envahie par des feuilles mortes et des branchages et quelques animaux y ont ménagé leur nid.

Les appartements des prêtres autrefois spartiates sont toujours aussi vides. La *salle de prière* est dénuée d'ornementations mais comporte des statues de pierre. L'une d'elle représente un vieil homme digne en tenue religieuse. On peut remarquer que l'homme représenté porte un frontal très travaillé. La porte donnant sur le « puits » est ornée de l'inscription en Sindarin : « Moi, Calion, ait scellé ce gouffre pour enfermer à jamais le démon, serviteur du Ténébreux ». De la même façon que pour la *salle du culte*, la porte est impossible à ouvrir.

La *chambre du grand prêtre* ressemble trait pour trait aux cellules des prêtres en plus grande. Un coffre scellé dans le sol est resté verrouillé. L'ouvrir ou le forcer est difficile. Il contient un frontal, celui représenté sur la statue dans la salle de prière. Il est superbe et ornée de gemmes bleues.

Au centre de la *salle du savoir* trône une grande table de marbre. Des rangements dans les murs comportent des tablettes de pierre gravées dans une langue depuis longtemps oubliée. Sur la table sont posés deux manuscrits. L'un, très ancien et dans un état déplorable, est presque illisible. On peut toutefois déchiffrer le nom de son auteur en première page, Calion. L'autre de la main de Valadan explique son épopée : sa découverte du journal de Calion et donc de l'existence du démon, son arrivée au temple, son exploration et enfin sur sa réflexion sur le moyen de traverser les protections dressées par les anciens.

« Il faut en appeler aux deux sages qui ont dessiné les runes de garde pour franchir les portes. Je prie Illuvatar de donner la force à mon bras pour défier le Mal, l'Ondorauko, et m'en remettre à la puissance de mon étrange héritage, l'épée de lumière, pour le terrasser. »

En clair, il faut demander à haute voix à Calion et à Herendil leur permission pour que les portes s'ouvrent. En fait, il suffit de déclamer les deux noms face à la porte pour que celle-ci s'ouvre momentanément.

Le *puits sacré* est une caverne communiquant avec l'étage directement supérieur et est prolongé d'un réseau de grottes se prolongeant loin sous la montagne. Au centre de la caverne se trouve un plan d'eau légèrement luminescent. C'est Calmacil qui s'y trouve et qui brille doucement. Un petit plongeon est nécessaire pour la récupérer. Il est possible de ramasser des anciennes offrandes, bijoux, pépites et statuettes au passage. Le cadavre de Valandil gît dans son armure rouillée tout près du plan d'eau.

Le Maïa déchu

Dès que les PJ sont proches du temple, ils peuvent ressentir l'influence de l'Ondorauko. La nuit, ils commenceront à faire des rêves étranges remplis d'image du passé, des combats titanesques, des armées étincelantes et des sombres forteresses, mais ils sentiront également une présence habiter leur sommeil. Le PJ le plus sensible, *selon son score de rêverie ou d'empathie rocheuse*, verra clairement l'Ondorauko dans ses rêves sous la forme d'un homme aux traits vaguement humains qui tente d'établir une communication, il pose des questions sur l'identité du rêveur et sur ses motivations. Il appelle également à l'aide, souffrant de son long enfermement, et promet gloire et puissance à ceux qui le délivreront (*à adapter selon les motivations énoncées par le PJ*).

Si un PJ met le frontal, le démon aura libre accès à son esprit et saura tout de ses intentions et de ses connaissances. Le PJ sera également incapable de lui faire du mal. Sans un test de résistance à la sorcellerie réussi, il lui sera impossible d'enlever le frontal par lui-même et se défendra si ses compagnons tentent de le lui ôter. *Il est préférable de prendre à l'écart le joueur qui mettrait le frontal pour que les autres ne puissent se rendre compte de son influence maléfique.* Un personnage portant le frontal sera incapable de résister aux sortilèges de l'Ondorauko.

Grâce aux visions nocturnes inspirées par le démon, le shaman dunéen mène des rituels compliqués comprenant de longues incantations et de nombreux ingrédients tels que des sacrifices humains (les éventuels prisonniers) destinés à détruire les runes de protection. C'est la raison pour laquelle une pourriture attaque les runes, une fois celles-ci effacées le démon sera libre. A noter que si le shaman rentre en possession du frontal peu de temps lui sera nécessaire pour achever son but et libérer le démon.

Les réactions de l'Ondorauko vis-à-vis des PJ dépendront de ce qu'il a pu apprendre d'eux. Soit il les prendra à son service soit il les détruira...Les armes non magiques ne peuvent que lui infliger des points de fatigue.

Développements : Gravures sur Calmacil : ANKULUB et le symbole du Chat
--

L'Ondorauko	□□□□□□□	□□□□□□□	□□□□□□□
Carrure D30	Grâce D12	Prestance D20	Erudition D12
Endurance 8 Sauter 4 Bagarre 7 Lutte 4	Escalade 2 Esquive 6 Lancer 5	Commander 8 Intimidation 6	Sorcellerie 6 Sindarin 4 Westron 2 Sortilège 7
Poésie D10	Eveil D20	Noblesse D4	Armes : poings (1d8+3) Armure : aucune
	Perception 6 Perspicacité 6		

Ōésespoir : 10

Ūénéōres : Envoûtement, Horreur Pts de malice : 15

Sorcellerie : Leitmotiv (I), Confusion (II), Corruption (III), Onde de choc (IV), Peau de pierre (IV)

Tétanisation (V) Pts de Sagesse : 15

Peau de pierre : Après deux rounds et pour une durée en rounds du score de sorcellerie, l'Ondorauko obtient une protection d'armure de -5.

Ūuerriers dūnéens	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D8	Erudition D8
Endurance 4 Haches 4 Lances 4 Sauter 3 Bagarre	Esquive 3 Lancer 3 Poignards 3 Archerie 2 Escalade 4 Se cacher 3 Parade 2	Intimidation 3	Westron 1 premiers soins 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : épieu (1D10+1) Hache d'armes (1D10+1) Arc court (1D6) Armure: pourp. clouté (-2) Targe (+1)
	Perception 2 Pister 2 Détecter piège 2		

Shaman dūnéen	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 3 Bagarre 3	Esquive 3 Se cacher 4 Poignard 5	Intimidation 4	Westron 2 Premiers soins 2 Sorcellerie 3
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes: bâton (1d6) Armure : aucune
	Perception 5 Chamanisme 5		

Ūaġie Naturelle : Imprégnation spirituelle, Sommeil réparateur

Pts de communion : 7

Ūénéōres : Envoûtement, Tempestaire

Pts de malice : 4

Chasseur Ūruġhu	□□□□□	□□□	□□□
Carrure D8	Grâce D12	Prestance D8	Erudition D8
Endurance 5 Lances 4 Taille pierre 3	Escalade 3 Esquive 4 Lancer 5 Se cacher 4 Archerie 3		Premiers soins 3
Poésie D10	Eveil D12	Noblesse D10	Armes: framée 1D8 Sarbacane 1D4 Armure : aucune
	Empathie sylvestre 4 Perception 5 Pister 5	Sentir le mal 3	