

## Glaurung Yurthusson

<b>Race</b>	Orque des montagnes		
<b>Age</b>	17 ans		
<b>Taille / Poids</b>	2,2 m / 150 kg		
<b>Région natale</b>	Outreterre nord		
<b>Niveau</b>	2		
<b>Expérience</b>	0		
<b>Classe</b>	Guerrier 2		
<b>Alignement</b>	Neutre strict (0/0)		
<b>Divinité</b>	Yurthus, Gruumsh		
<b>Gilde</b>	aucune		
<b>Force</b>	20 (+5)	<b>Intelligence</b>	12 (+1)
<b>Dextérité</b>	12 (+1)	<b>Sagesse</b>	6 (-2)
<b>Constitution</b>	16 (+3)	<b>Charisme</b>	13 (+1)
<b>Compétences</b>	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : <math>(2+1\text{modif. int})\times 4 = 12</math>            Nombre de points de compétence par niveau : <math>(2+1\text{modif.INT}) = 3</math></p> <p>Vitesse de déplacement au sol : 9 m ; 6m en armure</p> <p><b>Compétences de classe :</b> (*=innées)            Malus d'armure de -5. Malus de bouclier de -2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artisanat (autre)* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +1</math></li> <li>• Artisanat (fabrication d'armure)* : <math>3(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +4</math></li> <li>• Artisanat (fabrication d'arme)* : <math>3(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +4</math></li> <li>• Dressage : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Equitation* : <math>1(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +2</math></li> <li>• Escalade* : <math>3(\text{Degré}) + 5(\text{modif. FOR}) = +8 (+1 \text{ si malus})</math></li> <li>• Intimidation* : <math>5(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +6</math></li> <li>• Natation* : <math>0(\text{Degré}) + 5(\text{modif. FOR}) = +5 (-9 \text{ si malus})</math></li> <li>• Saut* : <math>0(\text{Degré}) + 5(\text{modif. FOR}) = +5 (-2 \text{ si malus})</math></li> </ul> <p>12 points</p> <p><b>Compétences hors-classe :</b> (*=innées)            Malus d'armure de -5. Malus de bouclier de -2.</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bluff* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Concentration* : <math>0(\text{Degré}) + 3(\text{modif. CON}) = +3</math></li> <li>• Contrefaçon* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +1</math></li> <li>• Déguisement* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Déplacement silencieux* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +1</math> (-6 si malus)</li> <li>• Détection* : <math>0(\text{Degré}) - 2(\text{modif. SAG}) = -2</math></li> <li>• Diplomatie* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Discrétion* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +1</math> (-6 si malus)</li> <li>• Équilibre* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +1</math> (-6 si malus)</li> <li>• Estimation* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +1</math></li> <li>• Evasion* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +1</math> (-6 si malus)</li> <li>• Fouille* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. INT}) = +1</math></li> <li>• Maîtrise des cordes* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. DEX}) = +1</math></li> <li>• Perception auditive* : <math>0(\text{Degré}) - 2(\text{modif. SAG}) = -2</math></li> <li>• Premier secours* : <math>0(\text{Degré}) - 2(\text{modif. SAG}) = -2</math></li> <li>• Psychologie* : <math>0(\text{Degré}) - 2(\text{modif. SAG}) = -2</math></li> <li>• Renseignements* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Représentation* : <math>0(\text{Degré}) + 1(\text{modif. CHA}) = +1</math></li> <li>• Survie* : <math>0(\text{Degré}) - 2(\text{modif. SAG}) = -2</math></li> </ul>
<p><b>Dons</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>lancer brutal :</b> Le personnage peut ajouter son modificateur de Force aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme de jet (au lieu du modificateur de Dextérité).</li> <li>• <b>Tir à bout portant :</b> Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.</li> <li>• <b>-attaque en puissance :</b> Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.</li> </ul> <p>Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)</p>

<b>Langues</b>	Commun+ orque +commun des profondeurs
<b>Caractéristiques Raciales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• +4 Force, -2 Intelligence, -2 Sagesse, -2 Charisme</li> </ul> <p><b>Vision dans le noir.</b> Glaurung Yurthusson possède la vision dans le noir sur 18 mètres.</p> <p><b>Vitesse de Déplacement de Base.</b> Vitesse de déplacement de base au sol de 9 m.</p> <p><b>Sensibilité à la lumière (Ext).</b> Les orques des montagnes sont éblouis en plein soleil ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.</p> <p><b>Armes familières.</b> Formation au maniement de la grande hache et de la javeline. Ils s'entraînent au maniement de ces armes depuis l'enfance.</p> <p><b>Sang orque.</b> Pour ce qui est des pouvoirs et effets spéciaux, les orques des montagnes sont considérés comme des orques. Notamment, ils peuvent utiliser ou confectionner des armes et objets magiques dotés de pouvoirs spécifiquement réservés aux orques.</p>
<b>Caractéristiques de Classe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Armes et armures.</b> Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).</li> <li>• <b>Dons supplémentaires.</b> Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier.</li> </ul>
<b>Jets de Sauvegarde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vigueur : <math>3(\text{Base})+3(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+6</math></li> <li>• Réflexes : <math>0(\text{Base})+1(\text{modif.DEX}) 0(\text{divers})=+1</math></li> <li>• Volonté : <math>0(\text{Base})- 2(\text{modif.SAG}) 0(\text{divers})=-2</math></li> </ul>

<p><b>Caractéristiques en Combat</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiative : <math>1(\text{modif dex})+(\text{bonus divers})= \mathbf{+1(\text{total})}</math></li> <li>• BBA : <b>+2</b></li> <li>• Jet d'attaque :</li> <li>- Grande Hache : <math>1d20+ 2 \text{ BBA}+5(\text{modif.FOR})+(\text{bonus})= 1d20+7</math> Dégâts : <math>1d12 + 7 \text{ modif.FOR, critique } *3)</math></li> <li>- Cimeterre : <math>1d20+2\text{BBA}+5(\text{modif.FOR})+(\text{bonus})=1d20+7</math> Dégâts : <math>1d6 + 5 \text{ modif.FOR, critique } 18-20 *2)</math></li> <li>- Dague coup de poing : <math>1d20 +1\text{BBA}+5 (\text{modif.FOR})+(\text{bonus})= 1d20+7</math> Dégâts : <math>1d4 + 5 \text{ modif.FOR, critique } *3)</math></li> <li>- Javeline : <math>1d20+ 2\text{BBA}+5(\text{modif.FOR Cf don})+(\text{bonus})= 1d20+7</math> Dégâts : <math>1d6 +5 \text{ modif de force ,critique } *2, \text{ portée}= 9 \text{ m})</math></li> <li>• <b>CA :19=</b> <math>10 + 6 \text{ Pro de l'armure} + 1 \text{ modificateur de DEX} + 2 \text{ éventuel bonus de bouclier} + \text{ éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.}</math></li> <li><b>Contact :11=</b> <math>10 + 1 \text{ modificateur de DEX} + \text{ éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.}</math></li> <li><b>Pris au dépourvu :18=</b> <math>10 + 6 \text{ Pro de l'armure} + 2\text{éventuel bonus de bouclier} + \text{ éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux.}</math></li> <li>• <b>Dés de vie</b> : <math>1d10</math> ; Points de vie : <math>10+3 \text{ (niv1)}</math> <math>4+3(\text{niv2})</math> <b>total 20</b></li> </ul>
<p><b>Inventaire</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vêtements portés : tenue d'explorateur, Collier de cuir clouté ouvragé poids 1kg2</li> <li>• Arme :</li> <li>Grande hache (poids : 6 kg)</li> <li>5 Javeline (poids : 5 kg)</li> <li>Cimeterre (poids : 2 kg)</li> <li>Dague coup-de-poing (poids : 0.5 kg)</li> <li>• Armure : Crevisse à pointe de maître Armure 22,5kg : lourde, Bonus d'armure : +6 ,Bonus de DEX max : +1, Malus d'armure aux tests : -5, Risque d'échec des sorts profanes : 35%</li> <li>écus en bois :bouclier, Bonus d'armure/bouclier : +2, Bonus de DEX max : nul Malus d'armure aux tests : -2, Risque d'échec des sorts profanes : 15%, Poids : 5kg</li> <li>• Sac (Poids à vide : 0,25Kg/prix, Poids actuel : 20.35 Kg/prix). Contenu : [*]2 Outils d'artisan (poids :5 kg) [*]bourse [*]Outre (poids : 2 kg) [*]Paillasse (poids : 2.5 kg) [*]Couverture d'hiver (poids : 1.5 kg) [*]Corde en chanvre, 15 m (poids : 5 kg) [*]Silex et amorce [*]Pierre à aiguiser (poids : 0.5 kg) [*]Trousse de maintenance de l'armure (poids : 0.5 kg) [*]Trousse de premiers secours (poids : 0.5 kg) [*]5 Rations de survie (poids : 2.5 kg) [*]2 Talismans de soins léger (poids 0,10 kg)</li> </ul>
<p><b>Richesse</b></p>	<p>Trésor : 1pp 8po 7pa 7pc Poids :0,23 (nb de pièces x 0,01kg)</p>
<p><b>Charge</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poids transportable : Jusqu'à 66.5 kg légère, de 67 kg à 133 kg moyenne, de 133.5 kg à 200 kg lourde.</li> <li>• Poids transporté : <b>62,78 kg</b>, sans sac : <b>42,2kg</b>.</li> <li>• Encombrement : Léger</li> <li><b>[Intermédiaire.</b> (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; <b>Lourd.</b> (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course Vdx3)].</li> </ul>

<b>Description physique</b>	<p>Vous vous trouvez devant, Glaurung un orque et qui plus est, un digne représentant de sa race, 150kg de muscles et d'os, d'une couleur vert-gris.</p> <p>Ses deux grands yeux verts pâles vous fixent, il vous sourit de sa large bouche à la mâchoire inférieur proéminente, vous remarquez que ses dents du bas recouvrent celle du haut. Ses oreilles se secouent, sous sa tignasse, à chaque foi qu'il cherche à se concentrer sur un bruit ou un son. Sa longue chevelure noire est relevé en catogan, ils sont propre et entretenus.</p> <p>Il porte une superbe servisse à pointe, faite par ses petites mains (en partie), sur son côtés dans un fourreau spéciale se trouve sa grande hache et dans son dos un « carquois » de javeline .</p> <p>La dernière chose que vous remarqué son ses mains, d'un blanc de nacre.</p> <p>Il se dégage de cette orc géant une impression intimidante et réconfortante de puissance et de fureur contenue.</p>
<b>Description psychologique</b>	<p>Respecte ton chef de guerre et ses décisions, respecte les préceptes des dieux, respecte les coutumes, tes parents et ton épouse, mais en aucun cas n'obéis bêtement et aveuglément, réfléchit !</p> <p>Quand un combat se présente, ne le fuit pas, mais ne cherche pas la bagarre en vain, la fureur et une des force du peuple orcs, mais il ne faut en user qu'avec parcimonie.</p> <p>Paye tes dettes et n'oublie pas que toute peine mérite salaire et n'hésite pas à en demander une avance.</p> <p>Quand deux clan se rencontre, le clan vainqueur doit absorber l'autre et non le détruire. Tel sont les principes principaux que suit Glaurung.</p> <p>Il a tendance à tolérer, voir même apprécier la présence des autre races près de lui à l'exception des elfes de toutes sorte et de leur métisse.</p> <p>Il est assez ouvert d'esprit et considère que les orques ont beaucoup à apprendre des autres races et entre autre la discipline.</p>

## Background

Commençons par décrire la communauté où naquit Glaurung.

Il s'agissait d'une petite ville orque de Brighthorm, un bastion protégé par des murs de pierre, blottit dans une grande cavité des cavernes d'outreterre, une des premières où s'étaient installés les mange-crâne autrefois, puisqu'ils avaient abandonné, la cité n'avait été pas réinvestie. Jusqu'à quelque générations, des orques des montagnes choisirent de quitter la surface pour disposer d'une base arrière « protégées », il y règne une pénombre, tout juste entrecoupée par la lueur des champignons luminescents empoisonnés.

Cette ville, un des rares havres de tranquillité d'outreterre pour ses habitants, abritait près de deux mille âmes :

Les orques formaient l'élite tant guerrière que sociétaire. Chaque prêtre, artisans ou commerçant appartenait obligatoirement à cette race. Quelque rares « libres » des esclaves semi-orques affranchis suite à leurs exploits aux combats en faisaient également parti.

La lie de la société était composée par les esclaves, obtenue suite aux nombreux raids ou parfois achetés à d'autres communautés. En effet les orques n'ont rien contre un peu de commerce tant qu'il est forcé par eux, puisqu'en cas de refus, l'autre communauté se verrait attaqués puis rasée, bien qu'ils aient eu tendance à facilement céder des accords commerciaux avec leur cousin orogue des profondeurs.

Les esclaves de toutes races ou presque, eux ne valaient guerre mieux que les bêtes avec lesquelles ils étaient logés. Cela permettait aux maîtres possédant des animaux d'attaques de ne pas avoir à aller chercher la viande loin de leurs animaux pour les nourrir de chair vive.

Les prêtres se servant également allégrement en esclave pour fournir les victimes de leur sacrifice.

Seul les esclaves humaines et demi-orque avait un « traitement de faveur » en ayant l'insigne honneur d'être forcé de partager la couche de leur maître pour leur fournir les très recherchés demi-orques, troupe idéale pour les raids à la surface, car supportant sans problème la lumière vive du soleil, mais également facilement manipulables, sacrificiables et remplaçables.

Là régnait Hellmargatt, un terrible seigneur de la guerre, redoutable, grand dévot du père borgne, fin stratège et gestionnaire hors père. Son seul défaut était son âge, il approchait de ses 75 ans, s'il avait réussi à survivre jusque là et à vaincre tous ceux qui l'avaient défié pour prendre sa place ce fut tout d'abord grâce à sa force propre certes, mais également par l'intervention de sa compagne Frimyar, une prêtresse de Yurthus.

Ensemble, ils avaient eu quinze fils, dont six défièrent leur père pour prendre la tête du clan et gagnèrent ainsi honorablement leur voyage vers Nishrek, six autres prirent le même chemin au cours de raids, un devint le meilleur artisan forgeron et armurier de leur enclave, un autre se fit ressentir comme le futur successeur d'Hellmargatt et resta comme capitaine auprès de celui-ci, ils eurent également trois filles, une fut offerte en sacrifice à la déesse de la lune sanglante, les deux autres furent offertes en épouse-présent à deux grands guerriers pour acheter leur fidélité.

Si vous avez bien compté, vous aurez remarqué qu'il manque un de leurs enfants.

Le quinzième enfant ne fut autre que Glaurung, à peine né, il fut soumis à son premier teste de vie en outreterre, il fut confié à un des prêtres de Gruumsh, qui le conduisit au bord d'un gouffre.

Le prêtre l'étudia, s'il le trouvait chétif, idiot ou mal formé, il le balancerait sans hésiter dans le gouffre, où s'entassait déjà des centaines de petits ossements.

Le prêtre remarqua des cloques sur les mains de l'orquinot, il s'apprêtait à le jeter quand les cloques éclatèrent, faisant tomber une fine couche de peau des mains du bébé, les rendant blanches. Le prêtre comprit instantanément de quoi il s'agissait : la marque du silencieux, la marque de Yurthus, le signe que ce petit, s'il survivait à l'outreterre, serait un jour conduit à faire de grandes choses pour le peuple de la force.

Glaurung grandit donc dans la ville de Brighthorm, s'entraînant au maniement des armes, développant un style tout en puissance, même lorsqu'il s'agissait d'utiliser des armes de jet.

Bercé par les histoires de raids glorieux et du destin de ceux qui succombent avec gloire sur le champ de bataille (être amené en Nishrek par les « anges » de Yurthus et pouvoir combattre directement sous les ordres de Gruumsh ou d'un de ses fils), il faisait preuve d'une grande détermination dans le domaine martial, mais également quant à comment franchir les défenses d'une cité, franchir des douves à la nage, sauter les fossés ou encore escalader les murs.

A partir de ses 9 ans, il fut chargé par son père de seconder sa mère Frimyar, dans l'intendance de l'enclave, la gestion des stocks de nourriture et de produits médicaux (tant herbes qu'onguents et potions, que simples bandages), ainsi qu'à la tâche de désigner ceux qui seraient offerts au Putride pour calmer sa soif de sang et de mort.

Glaurun ne comprenait pas vraiment en quoi cela était utile au clan d'offrir les siens aux dieux, puisqu'en général il s'agissait de membres vigoureux, il trouvait cela stupide de ne pas se contenter d'esclaves.

Ce que l'orque aux mains blanches préférait, c'était la compagnie de son frère artisan, Frayor. Il adorait manier le marteau et l'enclume pour apprendre (certes, parfois à grand renfort de taloche et de coup de pied au cul) à façonner les outils utiles au clan. Il développa surtout une vraie passion pour la fabrication des armes et des armures.

Enfin arriva le jour de son quatorzième anniversaire, une grande fête eu lieu, mais pas pour cet événement insignifiant. La fête marquait le début des raids de l'année, l'hiver était arrivé à la surface et les jours diminuaient.

Glaurung obtint tout de même un certain honneur ce jour là, car il reçut de son père l'autorisation de partir pour son premier raid et mieux encore, il serait à la tête d'un groupe d'esclaves demi-orques qui eux-mêmes voyaient là une chance de s'élever dans la société, de redevenir des « libres ».

Son autre frère, le capitaine Lokiar, lui indiqua le lieu qu'il aurait à attaquer, un simple campement goblin, à peine la sortie d'un tunnel, pour ainsi dire du tout cuit.

La compagnie de Glaurung quitta donc la ville le surlendemain, le trajet à travers les tunnels fut des plus tranquille. En effet très peu de créatures et ce même en outreterre oseraient s'en prendre à un groupe d'orques et de demi-orques déterminés et en armes.

Ils sortirent du tunnel en début de soirée et s'enfoncèrent dans les terres humaines pour trouver le camp goblin.

Le groupe d'outreterre, guidé par les indications de Lokiar, trouva sa cible à la nuit tombée.

Le camp était protégé par une simple palissade de bois avec une seule porte.

Glaurung mit au point une stratégie d'assaut des plus simples, il prit avec lui les trois-quarts de sa troupe et se lança sur la porte. Pendant que la première ligne taillerait les gobelins à coup de hache, ceux des rangs suivants, à la commande de l'orque aux mains blanches, tireraient leurs javelines sur les ennemis. Tout ceci pendant que le reste de la troupe passerait par derrière en escaladant le mur.

Les gobelins les virent venir de loin et sonnèrent l'alerte, très vite, les petits verts se trouvèrent plus nombreux ce qui dissipa rapidement leur lâcheté habituelle.

La lutte qui s'engagea était féroce, mais l'orque et ses demi-orques avaient la haute main, ils étaient plus entraînés, plus déterminés et par-dessus tout, le fait de s'élever socialement ou de trouver un moyen assuré de combattre pour Gruumsh en arrivant avec gloire en Nishrek, les sur-motivait.

Pendant ce temps, le quart restant fit le tour en escaladant le mur et tombèrent sur les arrières des gobelins qui furent rapidement taillés en pièce, comme prévu.

A peine la bataille gagnée, les orques ne perdirent pas de temps, les survivants gobelin furent mis en chaînes et la ville efficacement rapinée. Les prêtres de Maglubiyet furent tout de même empalés, avant qu'on ne pille leur temple, pour remercier Gruumsh de la victoire.

Le convoi rentra donc, allègre, riche en or, objet précieux et en esclaves, ils ne le savaient pas, mais ils avaient été surveillés par des humains qui vivaient non loin et qui étaient victimes de gobelin depuis un moment, ils notèrent surtout le visage et la stature du meneur des orques : Glaurung.

Au matin, le convoi rentra bien vite à Bringthorm, mais en chemin, quelque chose n'allait pas, à peine quelques lieues avant la ville, une odeur de sang, de fumée et de mort emplissait les tunnels.

La panique gagna les gobelins qui s'enfuirent, du moins pour les rares qui réussirent à éviter les haches de leurs gardes, trop occupés à se demander quelle était la cause de l'odeur.

Avançant avec prudence, ils trouvèrent leur bastion en flamme et mis à sac. Mis à part des corps, il ne restait plus personne. Glaurung accourut à l'ancienne haute salle de son père, lui-même gisant dans la cour.

Couché et agonisante, il trouva Frymiar, qui réunit ses dernières forces pour parler à son fils.

-Écoute, ton imbécile de frère a défié ton père en ton absence et la vaincu... ses lieutenants ont alors commencé la curé... tuant tous les anciens fidèles de ton père...

C'est la qu'ils ont frappés... des... drows, ils ont profité de l'agitation... ils sont partis par le tunnel sud, le troisième...

-Bon sang, c'est celui qui est parallèle à celui que nous avons pris pour rentrer !

-Les mains blanches me touchent... fils... mon seigneur... Venge nous, offre leur sang à nos dieux... Je l'entends... le murmure... Yurthus m'appelle.

Elle rendit alors l'âme.

Glaurung enragea, hurlant, il sortit en appelant ses hommes.

-Vous allez me suivre, je sais où sont passés ceux qui ont fait cela, des drows... Que ceux qui sont de vrais orques, de vrais guerriers viennent avec moi. Pour les autres, qu'ils soient maudits et que Chairmarais soit leur destination !

Les hommes du raid faisaient confiance à leur chef qui les avaient menés à la victoire et leur avait obtenue gloire et butins, ils le suivirent.

Les drows avaient de l'avance, mais leur gourmandise les perdit, plutôt que de rentrer directement à leur bastion, ils étaient remontés à la surface, voulant augmenter leur butin en s'en prenant à une communauté humaine.

Les drows avaient déjà donné l'assaut, mais, la milice de la ville humaine bien disciplinée tenait bon.

Enfin, tenir, était un bien grand mot, la cité finirait tout de même par tomber avant la fin de la nuit, sous le nombre des drows.

Glaurung qui observait le siège en était certain, bien qu'il se moquait royalement du devenir des humains, l'orque vit une occasion de tailler les drows en pièces en mettant le vieil adage « l'ennemi de mon ennemi est mon ami » en application.

Glaurung fit donner la charge sur les arrières des drows et une bataille sanglante et furieuse s'engagea, les orques n'étaient guerre nombreux, mais la fureur les habitait et la surprise était de leur côté.

Le déroulement de la bataille sombra dans la mémoire de Glaurung suite aux blessures qu'il reçut...

Tout ce qu'il se rappela c'est que quatre jours après, il se réveilla seul dans une cellule de pierre maçonnée, ses plaies soignées, mais il était seul.

Il demanda dans sa langue, puis dans la langue de la surface qu'il avait apprise auprès des esclaves.

-Où suis-je ?

Une vieille voix lui répondit :

-Tu es ici à Ascort, je suis Lamerath Mainjaune prêtre de Lathandre. Je t'ai récupéré après la bataille, les drows ont été repoussés, mais les tiens ont chèrement payé de nous avoir aidé, tu es le seul survivant. Désolé.

Les éclaireurs t'ont reconnu au milieu des autres corps, autrement il t'auraient achevé...

L'orque digérait en silence et ce sans rien laisser passer de ses émotions, il ne comprit pas pourquoi les humains l'avaient reconnu.

-Ils m'ont reconnu et pourquoi donc ?

-Hé bien, ils t'ont vu quittant le camp des gobelins qui nous rapinait depuis des semaines, des mois même et quand ils t'ont vu de nouveau chargeant les drows, ils ont compris que toi et tes guerriers cherchiez vraiment à nous aider.

Glaurung n'avait bien sûr jamais eu le bien des humains en vue, mais il vit qu'en abondant en ce sens, il y avait un coup à jouer pour être laissé libre et en vie, voire même pouvoir étudier la discipline et les tactiques militaires de ces étranges humains, qui leur avait permis en sous-nombre de tenir tête à une armée supérieure en puissance et en nombre.

L'orque resta en paix dans la ville humaine, il avait rejoint la garde de la ville, s'occupant de veiller la nuit, ce qui arrangeait bien les humains qui eux étaient plus limités dans l'obscurité.

Le matin, Glaurung dormait tranquillement, puis l'après midi, il se rendait chez le ferronnier, le plus en vue de la ville et travaillait avec lui à l'abri du soleil.