

Smaug sur Érébor

Le but du présent ouvrage n'est pas de replacer précisément (ce serait œuvre de trop de complication) l'ensemble des événements entourant la chute de Smaug sur Érébor, mais seulement de donner quelques frissons à des personnes – peu importe leur niveau – se trouvant dans les rues de Dale durant cette nuit fatidique. Ce qui suit n'est donc pas formulé afin de représenter avec toute l'exactitude possible la *réalité historique* de l'événement, mais est posé dans une forme donnant le plus d'occasions que possible aux personnages d'être acteurs.

Les Dragons furent de tous les fléaux le deuxième plus important à frapper la Maison de Durin ; ils avaient déjà délogé de leurs pères pendant que ceux-ci exploitaient les riches Montagnes Grises, et finalement la rumeur de la richesse et la magnificence d'Érébor, la Montagne Solitaire, s'étendit de l'Est à l'Ouest, et Smaug, le plus grand des Vers Ailés de ces temps, pris son vol puissant, et de nuit atteignit la Montagne, et s'en empara...

Mise en place

Les personnages, afin de jouer ce volet historique, doivent remplir quelques critères : ainsi, s'ils ont précédemment joué la campagne « Dale, Monts de Fer, Érébor », ils s'en tirent à bon compte, les critères seront déjà gagnés, en majeure partie du moins.

Ils devront tout d'abord être dans les bonnes grâces ou de l'entourage du Roi sous la Montagne : les Nains de la campagne précédente auront gagné ce privilège. Leurs amis seront les amis (lisez homme de confiance) du Roi, tout s'arrange. Si vous pensez faire jouer ce document avec de nouveaux personnages, préparez au moins une solide introduction ou un bon historique introductif.

Deuxièmement, les personnages devront se trouver dans la ville de Dale, cette nuit de l'an 2170 du Troisième Âge. Une partie des personnages de la campagne précédente devant certainement y vivre, voilà votre occasion. Sinon, toute autre relation – amicale ou fonctionnelle – fera parfaitement l'affaire.

Finalement, tous devront être en bonne forme !

Introduction

Notre troupe se retrouve donc chez un ami ou un partenaire tandis que la ville s'endort. Pour une raison ou une autre (buverie épique ou veille auprès du lit d'un mourant, pourquoi pas), les personnages sont tous (ou une seule partie) éveillés, tardivement dans la nuit, alors que la rumeur éloignée du beffroi se fait entendre...

La vue à laquelle les personnages auront droit en regardant par la fenêtre ou en quittant la salle est effroyable : Smaug (il est rouge, ailé et énorme, quoique n'ayant pas encore atteint sa maturité : il est réellement le plus puissant des Dragons de l'époque à laquelle nous nous trouvons) est en vol, au-dessus des tours de la ville, et sa vue n'est possible que par la lumière produite par son souffle enflammé et la luminosité que lui-même a. Il balaie alors la tour de garde toujours résonnant. Selon les descriptions retenues, son vol fait le bruit d'un ouragan et, au loin, la forêt de pins d'Érébor est en flammes. La ville est en grand péril, et l'héroïsme des personnages sera grandement éprouvé dans les événements qui suivront.

I Le Beffroi Abandonné

Que les personnages s'enferment à double-tour à l'intérieur de l'édifice duquel ils se trouvent, où encore qu'ils partent sitôt, fuyant la menace comme ils le peuvent, ceux-ci ne pourront manquer de voir (ou d'entendre) quelques miliciens se sauver à toutes jambes, éperdument, abandonnant leur poste. Mais quel poste ? Faites comprendre à un des joueurs que le beffroi de cette section-ci de la ville ne sonne toujours pas, et que les gens sont pour la plupart toujours endormis et inconscient de ce qui se passe au dehors. À ce moment, Smaug plonge dans la rivière et une épaisse brume envahit progressivement les rues de la ville. Pour l'instant, les personnages y voient toujours : la tour est très près (ils peuvent la voir), à quelques minutes de course tout au plus. S'ils décident d'aller sonner le beffroi, c'est sans encombre (pour le moment) qu'ils s'y rendent. Il est nécessaire d'atteindre le sommet de la tour afin de faire battre la cloche, pas une manivelle circulaire en cuivre. C'est à son moment que les brumes culminent : les personnages au sommet de la tour ne voient plus le sol, et pas vraiment plus loin dans n'importe laquelle direction. C'est ici qu'ils éprouveront une de leur plus grandes frousses : puisque dans quelques instants, Smaug leur tombera dessus (il pourra être détecté avec un jet de perception effectué à - 50 (absurde), sinon, il ne s'entendra qu'un vent), arrachant le toit et les poutres, les personnages se retrouvent sous un ciel dégagé de la brume par le passage du dragon, entourés de débris de briques, mais le Grand Ver revient ! Que le temps de tous dévaler les escaliers et ainsi de fuir au souffle du Géant Ailé, quoique... (le dernier, s'ils sont plusieurs ou celui qui y était seul, se voit infliger un critique « A » de chaleur, et son prédécesseur, un « T » : votre jet le plus haut à l'avant dernier, et le plus bas au dernier, afin d'éviter la chance de se retrouver avec un mort sur les bras.)

Les personnages, par contre, peuvent se vanter du mérite qu'ils ont maintenant : une multitude de rumeurs de voix et d'alertes (ou de plaintes) parcourt la ville, suite à leur action.

Les personnages parcourent par contre des rues déjà enfumées, voir des rues où le feu se répand d'une maison à une autre...

II Une grive

Durant les années qui ont précédé la venue du Dragon, un ou plusieurs des personnages ont appris à communiquer avec ces messagers (qui sait, peut-être était-ce une grive qui apporta l'invitation aux personnages faisant qu'ils se retrouvent maintenant dans la ville de Dale, et non dans Érébor), et une fois de plus, mais plus que toute autre, cet apprentissage s'avérera utile. C'est une grive qui se pose sur l'épaule d'un personnage (choisi par vous), et qui fait au nom du Roi la demande suivante :

Messires, sachez que vous être le seul espoir de Thròr mon maître, et que sans vous il s'en fallut de peu pour que son s'écroulent ses derniers espoirs. En cette soirée même, son petit-fils n'est pas à ses côtés, et vous êtes les seuls hommes qui puissiez aider sa Majesté dans ses vœux, puisque vous êtes les seuls vous trouvant près des lieux voulus. Atteignez l'enseigne de la Chope Blonde, où son protégé se retrouve souvent, et par ses grâces ! rapportez-le en Érébor, vous et vos amis y seront à l'abri, et le Roi vous promet moult richesses, par le marteau et l'enclume, dépêchez !

C'est ainsi que les personnages seront laissés à eux-mêmes, sans même la grive pour veiller sur eux (ils auront par contre tous loisir d'envoyer une réponse à Érébor : l'oiseau atteindra de nouveau la Montagne.) Il savent par contre qu'ils ont à faire vite, Smaug déchaîne sur la ville toute sa colère.

Des troupes archères s'organisent, et les remparts sont garnis de braves piquiers, mais en vain : ils sont aveuglés par les vapeurs du Ver et dérouterés par ses flammes et son odeur étouffantes. Les personnages, à moins qu'ils se séparent, n'ont d'autres choix que de les laisser sans aide, de toutes façons, ils ont bien assez de s'aider eux-mêmes !

Les flammes ont gagné du terrain, le cœur de la ville, où Smaug s'attarde et sème terreur et confusion, n'est qu'un brasier. La Chope Blonde et ses environs, en périphérie, ne semblent pas être les proies des flammes, mais les personnages auront bien du mal à s'y rendre sans nombre de

détours compromettant. Le temps presse, le Dragon les survole, les flammes s'allongent et s'enhardissent : les braves n'ont qu'à bien se tenir !

III Un vieux compatriote

C'est dans leur avance insensée que quelques-uns sur le groupe de personnages entendront une voix familière les appeler au secours. Ici, une vieille connaissance de la troupe est en péril de mort, enfermée dans sa maison en flamme, au tout dernier étage (2^{ième}) – trop vieille pour sauter, la personne désespérait dans l'attente d'une mort atroce, alors qu'elle vit passer les personnages à toute allure dans la rue en émoi. Quelques personnes sont massées sous la fenêtre du pauvre homme, sans toutefois prendre le risque d'intervenir.

Comme le temps presse pour les personnages, il est possible qu'ils aient à se séparer. En guise d'indice, cet homme fut pour moi Amand, le père de Menolly, chez qui logèrent mes personnages pendant un certain temps.

La tentative de sauvetage, si jamais ils le tentent, sera plus que dangereuse. Soit dans un premier temps réussir une manœuvre très difficile d'escalade (MD), cette manœuvre demandant 200% de réussite (sois plusieurs jets accumulés), afin d'atteindre par le dehors et sans trop de danger, la fenêtre du pauvre homme. Le faire descendre par la fenêtre est une option qu'il faudra prendre contre son gré, et ceux qui sont restés en bas auront fort à faire pour l'accueillir sans heurts (l'homme, ne l'oubliez pas, est très fragile.)

Soit, en autre option, pénétrer la maison plus simplement : par la porte du rez-de-chaussée. Il faudra l'enfoncer, une manœuvre de force jugée difficile (MD), puis vient l'effet « boule de feu » : un critique C de chaleur pour celui qui réussit à ouvrir la porte en fracas, s'il le fit de manière à ce que la porte ouvrit d'un coup. Puis viennent les escaliers, très dangereux quoique ne semblant pas encore touchés des flammes. À chaque tranche de 10 kilos posées sur les marches, il y a une chance de plus (sur cent) que celles-ci ne s'effondrent, infligeant un critique D de chaleur à celui qui tombera (des flammes couvent sous les marches en bois.) S'il est impossible pour le personnage de sortir rapidement de ce piège naturel, un critique supplémentaire de chaleur de niveau C lui sera infligé au deuxième tour, et un critique B de chaleur s'ajoutera à chaque tour supplémentaire où il restera sur place.

Sans autres encombres, les sauveteurs atteindront le vieil homme, toussotant et en état de choc, et devront refaire le même chemin du retour, en comptant maintenant le poids que l'un d'eux (ou plusieurs d'eux : le poids supplémentaire sera à diviser par deux si l'homme est porté par deux personnages, par exemple) traîne en surplus, le même danger les guettant.

Les personnages, une fois l'action passée, seront traités comme « étourdis » pendant 20 rounds, puisqu'ils ont fortement été incommodés par la fumée.

Si les personnages étaient restés en groupe, l'évidence d'une division de celui-ci a grandi : à moins qu'ils ne donnent la responsabilité de l'homme qu'ils ont sauvé à qui que ce soit (ce qui est possible), leur vitesse progression s'en ressentira.

Ceux qui ne se rendent pas à la Chope Blonde passent tout de suite au points V – Le Chemin jusqu'à Érébor, à moins qu'ils ne placent leur « épave » ailleurs.

IV La demande du Roi

La route jusqu'à la Chope Blonde, quoique retardée par nombre de détours, s'effectue sans embûche majeure autre que la peur tenant la troupe. (N'hésitez pas ici sur les descriptions, puisque la route dans la ville est avant tout le point majeur de cette section.) Le propriétaire de la brasserie (construite dans les 20 dernières années) se trouve barricadé à l'intérieur, mais ne voulant pas ouvrir, criera aux personnages d'entrer. S'y trouve donc ses fils et de ses fidèles amis, n'ayant nulle part où aller, ils ont fermement l'intention de rester « en-dans » jusqu'au dénouement de cette catastrophe.

Sans détours (il n'ont ni le temps pour le faire, ni le besoin de le faire), les personnages apprendront de Duri, fils du propriétaire, que ni Thorin ni sa compagnie ne sont présentement dans les

murs de la ville : voilà deux jours qu'ils sont partis faire la chasse, et ils ne devaient rentrer que le demain. Cette parole apportera certainement assurance au Roi, cela va sans dire.

Finalement, c'est la propagation du feu à l'édifice qui portera les personnages à reprendre leur route, dorénavant accompagnés de la compagnie de la Chope Blonde, parmi eux notamment Guri, le propriétaire, en larmes, jurant et s'arrachant les poils de la barbe...

V

Le Chemin jusqu'à Érébor

Les malheurs s'abattent sur la ville comme les gerbes de flamme du Dragon, et les scènes attristantes se multiplient. La ville est un brasier, les murs de pierres sont noircis, et hommes et femmes se pressent à sortir le plus rapidement, Smaug ne cherche pourtant pas à remplir sa panse, ce qu'il fera une fois les lieux pris. Son vol est déjà plus haut, et il se décide à faire le tour de cette montagne nombre de fois citée, riche et puissante. L'Érébor lui appartiendra dans quelques heures, mais bien avant cela, les personnages ont leur chemin à faire jusqu'à elle.

Ce n'est pas la traversée de la ville qui sera la plus dangereuse partie de cette triste histoire (quoique, la porte nord effondrée, les personnages doivent faire amples manœuvres d'escalade afin de surmonter le promontoire de débris et atteindre l'autre côté du mur mis à bas), mais bien l'exposition démesurément grande à laquelle la troupe sera obligée, alors qu'ils chemineront de la ville à la Montagne.

Ne faites pas intervenir Smaug plus de deux fois, et ne le faites pas intervenir en pleine puissance, ce serait jurer la perte de votre troupe. Lors de ses assauts, le Ver Ailé pourra être repoussé par des tirs bien placés, mais en aucun cas il sera gravement blessé, sa cuirasse est trop épaisse pour offrir aux projectiles toute leur efficacité. Une de ses attaques se déroulera alors que les personnages graviront l'escalier (abattu par le passage du Dragon dans « Le Hobbit ») menant à la porte principale. Puis, des volées de carreaux viendront s'abattre sur le poursuivant, l'obligeant à prendre de l'altitude et à s'éloigner de la porte. Une détachement Nain en arme occupe le hall d'entrée, ils sont au nombre de cents, environ, et tous acclameront les personnages, leur chef les introduira jusqu'au Roi sous la Montagne, que certains connaissent déjà quelque peu personnellement, sans plus.

VI

Affecté par le Roi (bis)

Les personnages, ainsi que quelques-uns de la compagnie de la Chope Blonde, se retrouvent donc devant son éminence Thròr, Roi sous la Montagne, Seigneur de la Maison de Durin. L'affaire n'a rien d'un banquet, comme les personnages l'ont déjà sans doutes vécus, mais bien d'une rencontre « personnes à personne », et où le Roi exprime une grande redevance envers les personnages.

N'oubliant jamais son sens pratique, par contre, il enjoint les personnages à la garde de la porte principale, où se massent présentement les meilleurs de ses hommes (il les honore ainsi du même respect qu'il a pour ceux de ce corps d'élites et de vétérans.) Avant tout, il sera remis aux personnages un uniforme aux couleurs de cette garde (allez-y selon vos goûts), un marteau d'excellente qualité (il n'y a pas d'autre choix d'armes, ce marteau confère un bonus de + 10) ainsi qu'un lourd bouclier Nain (+35 au BD, + 20 contre les projectiles), et finalement, une superbe cotte de maille Naine faite d'un savant alliage (+ 20 au déplacement.)

VII

La Défense de la Porte de Front

Les personnages comptent donc dans les rangs de la garde de la porte de front, où la plupart de leurs compatriotes s'impatientent, on a vu plusieurs fois le Dragon s'approcher dangereusement de l'entrée principale, sans pouvoir l'atteindre, et cela ne fait que l'enhardir...

La peur s'installe peu à peu dans le détachement, tous empoignent et tiennent leur arme, quelque chose est sur le point de se produire, tous le sentent, au-travers de la fumée épaisse venant de la Rivière Courante et de la cité de Dale en flammes, qu'on ne peut voir...

Et Smaug s'abat sur la Montagne en profitant des fumées comme d'un couvert, à l'insu de tous, et le Ver s'enfonce profondément dans les rangs serrés des Nains en dégageant mille gerbes de flammes et écrasant la garde impuissante. Le Dragon est entré, quelques-uns des personnages sont sans doute blessés, mais par chance, tous vivants, presque aussitôt sur pieds. Le Roi est en danger !

VIII À la Poursuite du Ver

Accompagnés d'une vingtaine de survivants, les personnages dévalent les corridors à la suite de Smaug. D'autres Nains sont restés afin de venir en aide aux blessés cloués à l'entrée d'Érébor, les personnages peuvent cesser d'y penser. Le Ver, sur son chemin, a renversé nombre de lanternes dans son passage (il l'a fait tacitement, il circule très à l'aise dans les tunnels) de fait que les Nains à sa poursuite profitent parfois de son éclat rougeâtre afin de conserver leur orientation. Pour l'instant, il suffit de suivre cette masse énorme, puisqu'il est insensé d'intenter quoique ce soit contre elle...

Le moment est étrange, angoissant. Le Dragon ne file pas à toute allure, et ses ailes et son ventre énormes traînent sur le sol dallé et ralentissent sa progression. Les Nains se méfient beaucoup, et sans doute attendent-ils une occasion de se sacrifier si jamais le Ver venait qu'à mettre en danger leur Roi, mais le but premier est d'atteindre la personne de Thròr avant que Smaug ne le fasse. Il y aura un soupir de soulagement dans les troupes lorsque le Ver bifurquera dans un tunnel inhabité, c'est le moment propice que tous attendaient pour le devancer ! La compagnie prend donc les devants, dans des tunnels encore en ordre et éclairés, jusqu'à atteindre la salle du trône, où siège le Roi sous la Montagne. Le Roi, averti de l'arrivée éminente du Ver, demande aux personnages de renforcer sa garde personnelle. Pourquoi eux ? Vous ne trouvez pas qu'ils ont assez fait preuve d'héroïsme en cette seule soirée ? Ce sont donc eux qui accompagneront le Roi, lors de sa sortie par la porte dérobée de la Montagne...

XI Sortie par la Porte Dérobée

Pourquoi cette sortie, pourquoi par cette porte ? Il n'y avait plus d'autres choix, Smaug n'aura pas laissé passer d'autres Nains, et il aura trouvé le bon corridor menant aux chambres inférieures (salle du trône, du trésor.) La population Naine de la Montagne Solitaire est résignée, en majeure partie, à périr sous les flammes et les coups du Grand Ver, nouveau souverain d'Érébor et de Dale. Dans les jours à venir, ses vols au-dessus de la ville de Dale et ses explorations de tous (oui, tous) les tunnels de la Montagne finiront de mettre à bas le naguère si puissant royaume...

Mais revenons aux personnages, avant leur fuite de la montagne. Ils sont laissés seuls avec le Roi et quelques-uns de ses fidèles, dans un hall crépusculaire. Le silence tombe, *quelque chose* est attendu, une nouvelle, un avancement. La tension est à son paroxysme...

À peine quelques minutes ont passé (la totale des événements en Érébor ne dure qu'entre une et deux heures), lorsque tout à coup ! L'on entend nombre de cris déchirant le silence, et le lointain corridor menant au hall où se trouve la compagnie du Roi projette une lumière couleur de sang. L'on se précipite, sous les ordres du Roi, vers l'arche d'un tunnel par jamais emprunté, inconnu sur le côté du hall et dont l'embouchure mène directement hors de la Montagne, sur le côté Ouest, à très haute altitude.

Avant de quitter, chacun des personnages à une chance d'être blessé par les flammes de Smaug, furieux de laisser échapper quelconque de ses proies. Il y a donc 10% de chance d'être affecté par un critique D, 20% pour un C, 30% pour un B et 40 % pour un critique A (donc : 1-10, D; 11-30, C; 31-60, B; 61-00, A.)

C'est aux prémices de l'aurore que les personnages déboucheront, en compagnie du Roi Thròr, sous un ciel gris de fumée, légèrement percé des lueurs du soleil à l'Est. La troupe composée d'une vingtaine de Nains dévalera le sentier escarpé cheminant le long de la Montagne, sans direction ni directives précises : ils doivent s'éloigner le plus vite possible, tous le savent. Cheminant dans les champs dévastés à l'Ouest d'Érébor, la compagnie de Thròr sera interpellée d'un long son de cor retentissant depuis une colline avoisinante. Ce sont les quelques gens de l'entourage de Thorin, de fidèles amis qui étaient avec lui à la chasse. Ils disent avoir bien été étonnés en voyant telle troupe s'avancer dans les champs, puisque Smaug n'a laissé aucuns autres survivants depuis le milieu de la nuit.

Thorin est présentement affecté, lui ainsi que de ses hommes, à regrouper les rescapés de la gent Naine. Il arrivera que plus tard, en larme devant ses pères aux barbes roussies.

Un campement de deux jours sera fait, afin de laisser souffler les blessés, avant de repartir en direction des Monts de Fer. Mais le Roi a décidé d'un autre sort pour lui-même et pour sa garde, ceux-ci devront rester quelques jours de plus à Ravenhill (poste de garde situé sur un des promontoires de la Montagne Solitaire, cité dans « Le Hobbit »), afin de voir aux mouvements du Dragon, et à la possibilité de réintégrer la Montagne.

X Séjour à Ravenhill

Durant le séjour de la compagnie de vingt âmes à Ravenhill, le Dragon sort toutes les nuits, survole Dale (qui est encore habitée par une majeure partie de la population) et choisi ses proies. Les hommes de Dale quittent la ville en nombre de plus en plus grand, par la Rivière Courante, soit en la longeant (il existe une route) ou encore sur des embarcations de fortune. La population souffre énormément des coups répétés du Grand Ver.

Le temps sera rude, il faudra aller faire provisions d'eau et de vivres à la ville de Dale, bien rapidement. Quoique accompli sans dérangements, le ravitaillement a causé tout un émoi. Smaug est terriblement actif et la plupart des Nains est effrayée à l'idée de sortir de leur caserne de pierre. Pourtant, le jour où Smaug quittera la Montagne, près de deux semaines à la suite du sac d'Érébor, descendant la Rivière Courante jusqu'à disparaître de la vue des Nains, la voix de Thròr sonnera braves et moins braves de passer à l'action.

« *Voilà notre chance compagnons ! Aux armes, à la montagne !* »

XI Tentative de Regagner l'Érébor

Guidés par le Roi, la compagnie s'engouffrera au plus profond de la Montagne en peu de temps, en passant par la porte de front. Ils descendront jusqu'à la salle du trône, où le Roi ceindra le diadème qu'il porte normalement au combat, et il revêtira aussi une magnifique cotte de maille forgée par ses ancêtres. À ses compagnons, il fera présent de nombres d'objets ayant appartenus à sa famille (allouez des objets de grande valeur et renom, des armes naines redoutables (jusqu'à un bonus de +20) et aussi des armures fabuleuses (même bonus, normalement) – vous devrez savoir quoi octroyer ou non aux personnages, en fonction du jeu qu'ils ont fait jusqu'à maintenant (la campagne précédente ou non.))

Puis les différents tunnels et conduits sont fouillés des Nains, c'est un capharnaüm comme on n'aurait pu l'imaginer dans les grands Halls Nains. Un détachement d'entre eux sera même perdus, asphyxiés dans une salle profonde où du gris de soufre s'était formé à la suite du passage du Dragon. Après les moments de réjouissance dans les trésors anciens (à noter que l'Arkenstone est passée dans les mains de Thròr, celui-ci l'ayant rejetée avec regret dans le trésor de Smaug : « On ne peut dissocier le destin de la Montagne d'avec la Montagne. ») et l'exaspération commune devant l'état du dédale d'Érébor, le Roi demandera avis :

« *Que pouvons-nous faire de plus maintenant, nous avons vu une dernière fois l'héritage de nos Pères et chacun de nous a pu y porter avec résignation un ultime au-revoir. Nous ne sommes pas assez nombreux, le sommes-nous ? Notre peuple, mes sujets, vos amis, tous sont déjà bien loin, que pouvons nous faire maintenant ?* »

Peut-être quelques intrépides parmi la compagnie proposeront-ils de tenter la défense de la porte de front. Elle a déjà échoué protégée de cents hommes. Le Roi n'a-t-il pas encore nombre de sujets sur les routes des Monts de Fer – des sujets sans royaume, peuvent-ils maintenant s'abstenir de suzerain ? Le débat ne s'échauffera point. Possiblement, quelques « insensés » se détacheront du groupe et tenteront, dans un ultime effort, la garde d'Érébor, la Montagne Solitaire. Leur sort sera bien triste...

Le Roi et ses suivants descendront, en fin de journée, dans la direction de Dale. En chemin, la décision est prise d'y passer la nuit, qui déjà s'avance à grands pas.

XII Soirée Passée dans la Cité de Dale

Nos compagnons splendides ne sont pas les seuls à habiter les lieux. Les tours sont renversées, les remparts mis à bas, des cadavres jonchent les routes pavées, les corneilles sont les dernières à se risquer sur les hauteurs des bâtiments, mais parmi tout ceci, quelques hommes de Dale, soit par refus ou par incapacité, n'ont pas quitté, après tout ce temps, leur ville.

Dans la soirée, la troupe Naine, réduite à une dizaine de membres pas les différentes pertes et séparations précédemment éprouvés, sera recueillie par un groupement de villageois s'occupant d'infirmités incapables de quitter la ville. Les Nains commencent à jurer sur leur sort, surtout lorsque le Dragon, en pleine nuit, reviendra tourmenter la ville de ses flammes. La troupe est confinée dans un minuscule réduit souterrain, parmi les nécessitants et autres villageois, et ce pour le reste de la nuit.

Le lendemain matin, tous en furie, sachant maintenant fort bien que leurs compagnons restés à défendre la Montagne ont péri, sont nettement décidés à regagner les Monts de Fer, là où doivent maintenant être rassemblés nombre des rescapés...

XIII Regagner les Monts de Fer

La furie du premier jour sera remplacée, dès la première soirée, par le regret de quitter la Montagne et la cité, ce qui signifiait pour tous providence et prospérité. Les premiers soirs, il leur est possible de voir, ou d'imaginer, le rougeoiement de Smaug, au loin, en vol.

À une troupe si gravement éprouvée, nul périple de la route ne pourra opposer une grande résistance. Le chemin, malgré la privation et le besoin toujours grandissant de faire quelques réserves, sera fait dans un temps décent. Les compagnies Naine entrera fourbue, d'un seul groupe, dans les corridors de la première colonie accessible des Monts de Fer. Là, le Roi ne s'attardera que très peu : « Vous en entendrez parler par d'autre que moi, ceux-là n'auront pas moins de colère. » Il la compagnie, silencieuse depuis une semaine sur route, sera tout aussi silencieuse durant leur séjour, jusqu'à atteindre la métropole des Monts, là où Nain est maître (à cette date, Dain II (plus tard surnommé Ironfoot), fils de Nain, est âgé de trois ans.)

Les personnages assisteront à l'entretien en temps que personnes de confiance, de raison et d'honneur. Pour avoir fait ce qu'ils ont accompli, pour avoir été avec le Roi dans ces heures si critiques, ces personnages sont maintenant considérés d'une certaine façon comme des héros le seraient. Leur destin est scellé...

Épilogue La compagnie de Thròr

« Thròr, fils de Dain I mon grand-père, mon Roi, sache que ton peuple est le bienvenu ici, et qu'il en sera ici tant que la Maison de Durin en sera une et unie... »

« Nain, cher neveu, il m'est impossible de rester ici dans ta maison. Si jamais je possède encore quelque Royauté, alors je trouverai un Royaume où les miens pourront me rejoindre. Tant d'heures de réflexion depuis cette date haïe, ma décision est comme le roc déjà. Je partirai bientôt, mes hommes et mes volontaires me suivront... »

Ainsi, par cette décision, ce besoin d'un Royaume pour le Roi, les personnages entreprendront ce qu'il m'est donné d'appeler « Les mouvements de la Maison de Durin », de fabuleuses aventures s'étendent déjà sur les années des personnages, le futur ne réserve certes pas moins...

Pierre-Alexandre Paquet

Note sur les trésors

Est-ce que les trésors de la maison de Durin ne doivent pas revenir à Thorin de droit ? Si cette réponse est affirmative, alors pourquoi entreprend-il le voyage vers l'Érébor, dans Bilbo, sans écussons de la puissance de sa maison ? Dans l'avenir, de ces objets seront perdus et les possesseurs avec eux. D'autres seront échangés à contrecœur, afin de fonder les Royaumes des Montagnes Bleues (Ered Luin), dans quelques années encore. La seule manière d'avoir sa propre version des faits, c'est bien de jouer la suite de ces aventures...