

Scénario Tiers Age

Ames en peine

**Froids soient la main et le cœur et les os,
Et froid soit le sommeil sous la pierre.**

Le Seigneur des Anneaux, I, 8

Cette aventure est un peu particulière. En voyageant vers le lac Nenuial, les PJ traversent des terres hantées. En 1409 TA, au moment de la première grande offensive d'Angmar contre l'Arthedain, un chevalier, un écuyer et un marchand s'étaient rendu coupables de crimes infamants ; ils trouvèrent la mort au cours de la guerre, mais leurs âmes sont restées sans repos. Les fantômes se manifestent dans le sommeil des rares voyageurs qui s'aventurent dans la région, leur font revivre en songe les événements où ils ont semé la mort et le déshonneur, puis réclament le pardon. La plus grande partie de l'aventure que vont vivre les PJ n'est donc qu'un rêve, insufflé par les âmes en peine alors que les personnages bivouaquent.

Mais il est important que les joueurs ignorent que leurs personnages sont en train de rêver – même si l'intrigue distille çà et là des détails un peu étranges susceptibles de les mettre sur la voie. (Ainsi, il est possible qu'ils aient tué Raban le Lige ou Boëmund au cours des scénarios précédents : n'hésitez pas toutefois à les faire revenir ici. C'est un indice bizarre du caractère onirique de leur aventure.)

Table

<i>L'histoire</i>	2
<i>Rumeurs à Caernall</i>	2
<i>La vieille route d'Annuminas.</i>	3
<i>Le récit des trois fantômes</i>	3
<i>Le cavalier noir</i>	4
<i>En route vers Ilmos</i>	5
<i>Ilmos</i>	5
<i>L'assaut des troupes d'Angmar</i>	6
<i>Les ténèbres ou la délivrance.</i>	7
<i>Le réveil</i>	7
<i>Les PNJ</i>	9

L'histoire

En 1408, dans le bourg de Ilmos, une veuve de noble lignage, Dame Loreval, mourait en laissant deux enfants sans ressources. Il s'agissait de deux adolescents, Miriel, une jeune fille claire comme le jour, et son frère, le beau Cyriandil.

Les deux jeunes gens étaient dans le besoin. Cyriandil poussa alors sa sœur à épouser un riche marchand, Muselois le Fourreur, un vieux négociant en peaux et fourrures. Le vieillard y gagnait une jeune femme belle comme l'aurore, et les deux orphelins échappaient à la misère.

Une fois Miriel mariée, Cyriandil veilla à s'établir, et devint écuyer au service de Sire Romencar, un des vassaux du roi Arveleg II. Hélas, Miriel était bien mal mariée et fort malheureuse ; lorsqu'elle rencontra le seigneur de son frère, elle en tomba éperdument amoureuse. Le chevalier avait une épouse et des enfants, mais il fut frappé au cœur par la beauté de Miriel, et ils devinrent amants. Malheureusement, Muselois s'en rendit compte ; il n'avait pas les moyens d'éconduire le sire Romencar, mais il s'acharna à détruire sa réputation. Il mit au courant Cyriandil des infidélités de sa sœur, et parvint également à faire parvenir un courrier à l'épouse de Romencar pour l'avertir de la liaison de son mari. Le chevalier, aveuglé par son amour pour Miriel, se contenta de rosser le vieillard, mais ne mit pas fin à sa liaison adultère.

En 1409, la guerre contre Angmar ravagea l'Arthedain, et des troupes du Roi-Sorcier vinrent assiéger Ilmos ; pour se venger de son humiliation, Muselois ouvrit les portes du bourg à l'ennemi. La place tomba, Romencar fut tué en tentant une ultime défense. Voyant que tout était perdu, Cyriandil poignarda sa sœur, pour la châtier d'avoir été l'instrument de leur malheur à tous ; il fut lui-même massacré au cours du sac du bourg. Muselois fut épargné par les forces ténébreuses, mais il vit son pays livré aux flammes, ses proches et sa famille passés au fil de l'épée, et il ne surmonta pas sa honte et son désespoir. Il se pendit dans les ruines de Ilmos dévasté...

Hélas, l'histoire était loin d'être finie pour les trois hommes. Le déshonneur, le crime, le désespoir tourmentaient leurs âmes, et ils ne trouvaient pas le repos. Ils continuèrent à hanter les ruines de Ilmos, et des rumeurs se mirent à courir dans la région, assurant que l'endroit était hanté. Après la guerre, on ne reconstruisit pas le village, et les trois âmes en peine en restèrent les seuls maîtres.

Les fantômes cherchent le repos : ils attendent qu'on leur pardonne leurs fautes. Pour cela, ils mettent à l'épreuve les rares voyageurs qui s'égarer dans ces ruines, leur faisant revivre dans leurs rêves les dernières heures de Ilmos et en demandant leur pardon lorsque tout est perdu... C'est précisément ce qui attend les PJ au cours du scénario.

Rumeurs à Caernall

Caernall est un petit village au nord-est des Collines des Tours, où les PJ commencent le scénario. Ils y passent en revenant des Tours d'Eryn Beraid, en direction de Fornost. Ils ont pu s'y arrêter pour y reprendre des forces, acheter des provisions. Ils auront alors l'occasion de rencontrer quelques personnalités du village, qui se retrouvent souvent à l'auberge :

Notabilités:

L'augergiste, Maître Gondebaud, un grand gaillard chauve et gras, et sa digne femme, Dame Ansegisèle, une petite femme joyeuse au joli museau de souris.

Le maréchal ferrant, Hal Stocker, un homme trapu, à la peau tannée, au tablier de cuir et aux mains larges, qui sent le cheval et le fer chaud.

Rufin, le vieux berger, vêtu d'une et d'un pantalon de grosse toile, avec un sayon en peau de mouton qui sent le suint et le lait caillé.

Depuis Caernall, pour gagner Fornost, il faut prendre la route du Quartier Nord vers Oatbarton, traverser la Comté, passer le Pont aux Arbalètes et rejoindre la grande route à Bree. Ce trajet provoque un détour de près d'une semaine. L'autre alternative, c'est la vieille route d'Annuminas, vers le nord-est, et le franchissement du lac Nennuial sur un bateau. C'est plus court, mais le berger Rufin déconseille cette route, car il faut traverser des terres hantées, où sommeillent de vieilles ruines de la guerre de 1409. Le maréchal ferrant, quant à lui, la recommande, assurant qu'elle est sûre et que seuls les peureux voient des fantômes.

La vieille route d'Annuminas

Une heure après avoir quitté Caernall, les PJ arrivent à la croisée entre la route d'Oatbarton, un large chemin qui part vers le sud-est, et la vieille route d'Annuminas, une piste couverte d'herbes folles et de mousses qui sinue en direction des épaulements des collines.

Cà et là apparaissent encore des zones pavées, mais l'herbe pousse entre les pierres ; on devine parfois la base éboulée d'un muret de pierres sèches le long de la route, délimitation ancienne d'un champ disparu dans la bruyère et les herbes folles.

Le ciel est très clair, il y a du soleil, mais un vent froid souffle des collines, et donne une netteté presque hivernale au paysage. A mesure qu'on s'approche des collines, moins d'animaux sont visibles : seul le vent mugit, sur une plaine (au sud) et des collines (au nord) où semble régner un grand silence.

Avec le soir, le ciel prend des teintes violacées et bleu sombre, d'une richesse extraordinaire, et le couchant allume de grands incendies à l'ouest ; des personnages qui réussissent des tests de *rêverie* ont l'image très nette de champs et de villages ravagés par de hautes flammes ardentes. Avec le crépuscule gris qui précède la nuit, le vent hulule avec une fureur renouvelée : âpre, coupant, il fait grelotter quiconque ne réussit pas un test d'*Endurance*. Un test réussi de *rêverie* ou de *sentir le mal* permet de deviner des voix dans le vent, qui semblent chuchoter en bourrasques : "...ée...o...zan...Ah...ée...ousan ! Allez-vous en!"

Puis, lorsque les PJ commencent à chercher un bivouac, ils aperçoivent la lumière d'un feu, au sommet d'une colline, violemment agitée par le vent. En s'approchant, ils peuvent apercevoir quelques ruines (montant d'une porte, éboulis et fondations envahis de ronces et d'herbes folles), ainsi que trois silhouettes autour du feu : les trois fantômes.

Mais les trois âmes en peine ont l'air d'individus bien vivants, et les PJ seront donc trompés par les apparences.

Le rêve des PJ

En fait, le scénario – et vous ! – venez de tricher avec l'ordre diachronique des faits. On est passé sans transition de l'état de veille (les PJ cheminant sur la vieille route d'Annuminas) au rêve inspiré par les fantômes (le feu aperçu, les trois campeurs et la suite du scénario jusqu'au réveil dans les ruines.) Le procédé peut sembler arbitraire, mais il répond au principe de condensation du rêve.

En fait, les PJ ont logiquement cherché un endroit pour dormir, organisé un bivouac, mangé un dîner, puis se sont endormis. Le veilleur éventuel lui aussi s'est assoupi. Mais cela n'est pas joué, afin de donner de la crédibilité au rêve aux yeux des joueurs, et qu'ils voient les choses comme leurs personnages.

Ce que vous pouvez faire, pour conserver une logique onirique au scénario, c'est de faire un rêve dans le rêve : lorsque les PJ s'endorment dans le rêve inspiré par les fantômes, ils croient rêver et se voient préparer le bivouac réel qu'ils ont effectivement monté. Passez rapidement, de façon narrative plutôt que jouée, sur ce rêve/réalité, car il est là pour donner un indice aux personnages, pas pour leur faire perdre du temps.

Le récit des trois fantômes

D'une façon ou d'une autre, les PJ devraient approcher les trois inconnus. S'ils sont méfiants ou menaçants, Muselois ou Cyriandil les inviteront paisiblement à venir se réchauffer à leur feu. Tôt ou tard, les PJ devraient témoigner d'une certaine curiosité pour leurs compagnons. Cyriandil prend alors la parole ; il dit aux PJ que par honnêteté, il ne peut se présenter avec ses compagnons que s'ils racontent leur histoire, car tous trois

se sont volontairement proscrits. (L'histoire que racontent les trois hommes fait quelques entorses à la vérité ; l'objectif est juste de rendre vraisemblable l'ensemble de l'intrigue où vont se retrouver impliqués les PJ.)

Cyriandil dit : « Je suis Cyriandil, Dunadan de la maison de Ilmos, écuyer de la couronne d' Arthedain, et j' avais une sœur belle comme un cerisier en fleurs. Son nom était Miriel. »

Muselois enchaîne : « Je suis Muselois, Fourreur, bourgeois de Ilmos, et j'avais une épouse lumineuse comme l'or. Son nom était Miriel. »

Romencar ajoute : « Je suis Romencar, Dunadan de la maison de Nennual, chevalier de la couronne d'Arthedain, et j'avais une maîtresse claire comme une aurore d'été. Son nom était Miriel. »

Cyriandil raconte la mort de sa mère, la gêne pour lui et sa sœur, les perspectives d'avenir sombres.

Muselois raconte qu'il était un artisan estimé, un marchand riche, et qu'il avait pignon sur rue. Son malheur fut de vouloir trop s'élever en épousant Miriel pour sa jeunesse, sa beauté, sa fortune. Sa femme n'était pas heureuse, et il apprit l'amertume, la jalousie, et il dut souffrir les railleries que des maris trop vieux s'attirent quand ils épousent une toute jeune fille.

Romencar raconte qu'il était un seigneur estimé par le roi, avec une épouse loyale et de beaux enfants. Il prit Cyriandil comme écuyer, rencontra sa sœur Miriel et oublia tout, famille et honneur, en se perdant dans les yeux de la jeune fille.

Muselois raconte qu'il s'est vite rendu compte que sa femme le trompait avec le beau chevalier. Il était devenu la risée de ses voisins ; comme il ne pouvait lutter contre le chevalier, il écrivit à sa femme pour lui dénoncer sa liaison adultère. Le chevalier en prit ombrage, et vint le rosser. Alors, Muselois chassa sa femme et proclama qu'il répudiait l'infidèle. Miriel courut rejoindre Romencar, et tous deux décidèrent de fuir ensemble, perdus d'honneur.

Cyriandil raconte alors que c'était trop de honte et de déshonneur pour son nom et pour celui de leur mère. Il a alors poignardé sa sœur pour laver dans le sang toutes ces souillures.

Les trois hommes affirment que la mort de Miriel fut pour eux un choc terrible. Ce fut comme la fin d'un charme ; et ils mesurèrent tous trois leurs responsabilités dans ce drame. Liés par la haine, mais aussi par l'amour pour la même femme, ils fuirent Ilmos ensemble, et vivent dans les ruines depuis plusieurs semaines, ne sachant quel parti adopter.

Ils prennent les PJ comme conseil : ils leur demandent ce qu'honorablement, ils leur recommanderaient de faire en cette situation. Laissez les PJ débattre. Si l'un d'eux, même en minorité, propose aux trois hommes de retourner sur Ilmos (pour se rendre, pour reprendre leur existence comme si de rien n'était, ou pour une autre raison), les trois hommes se rangent à cet avis, et demandent aux PJ à voyager avec eux, par souci de sûreté et parce que Ilmos est sur la vieille route d'Annuminas.

Le cavalier noir

Au cours de la nuit, des PJ attentifs pourront déceler du mouvement dans les collines, non loin de leur bivouac : il s'agit de rumeurs discrètes, qui semblent tourner autour des ruines sans les approcher : bruyères froissées, cliquetis doux de harnais, le sabot d'un cheval au pas. Une silhouette de cavalier encapuchonné finira par apparaître au sommet d'une colline voisine, ombre noire sur le ciel. Avertis, les trois fantômes témoignent une certaine angoisse : ils prétendent que ce cavalier se manifeste souvent la nuit aux abords de leur camp, sans jamais se montrer dans la lumière. Ils laissent entendre qu'il pourrait s'agir du fantôme dont les légendes parlent...

Il s'agit en fait du Roi-Sorcier, qui rôde à la lisière des rêves des PJ et des âmes des fantômes, prêt à s'emparer des trois défunts s'ils sont condamnés une fois de plus. Les fantômes sont en effet très proches d'être transformés en Êtres des Galgals, peu à peu soumis au pouvoir de plus en plus fort du Roi-Sorcier.

Un test de "*Sentir le Mal*" provoquera un profond malaise chez le PJ qui le réussit, mais aussi une impression troublante : le sentiment que le mal est à la fois atrocement proche et extrêmement lointain.

En route vers Ilmos

Au petit matin, les PJ reprendront la vieille route d'Annuminas, vraisemblablement accompagnés par Muselois, sire Romencar et Cyriandil. (Même s'ils décident de s'écarter des trois personnages, ils n'en feront pas moins ce chemin. Les trois fantômes rejoindront plus tard Ilmos, par la lande, ayant échappé de peu, d'après leurs dires, aux orques qui apparaissent plus tard.)

Le temps est pluvieux et désolé. Des ondées froides giflent les voyageurs, des nuages bas et tourmentés courent au-dessus des collines ; la lande est grise et terne, le jour sombre. Le voyage semble s'étirer indéfiniment, dans l'humidité et dans le froid.

Des tests réussis de *Rêverie* (seuil de difficulté facile) permettent de distinguer des figures torturées et fugaces dans les nuages en fuite : silhouettes squelettiques, masques déformés par l'effroi ou le chagrin, chasses sauvages tourbillonnent dans les nuées balayées de pluie et de vent. Des tests réussis d'*Orientation* (seuil difficulté malaisé) donne le sentiment aux voyageurs qu'ils se sont égarés et tournent en rond. La nature semble plus que jamais déserte : des tests faciles d'*Empathie animale* donnent un puissant sentiment de malaise, les collines paraissant vides de toute vie.

Alors que l'après-midi se traîne dans un crépuscule pluvieux, les voyageurs se rendront compte qu'un petit groupe semble les suivre, au détour d'un virage. Il s'agit d'une charrette bâchée tirée par un cheval de trait, accompagnée par quatre hommes en manteau de voyage, le capuchon tiré sur le visage. Si les PJ ne les attendent pas, Muselois prétendra reconnaître l'équipage d'un commerçant de sa connaissance.

Si les PJ attendent, ils sont rattrapés par Ferréol, ses trois commis et leur charrette. Ferréol se présente comme un négociant en drap et étoffes – sa charrette est effectivement remplie de rouleaux de tissu. Il fait route vers Ilmos, et se montre ravi de rencontrer Muselois, avec qui il fait commerce. Il propose de faire route ensemble, afin de renforcer la sécurité de chacun.

Finalement, en fin d'après-midi, alors que la nuit et la brume s'insinuent entre deux averses, le groupe de voyageurs aperçoit une terre mieux cultivée, des lopins bien délimités, et même quelques troupeaux de moutons et de béliers laineux dans les pâtures maigres des coteaux. Un gros bourg domine la route, au sommet d'une colline arrondie. Il est fortifié par une muraille basse mais solide, où s'ouvre une petite poterne fortifiée. Il s'agit de Ilmos.

Ilmos

Les PJ ne verront le bourg que dans la pénombre du soir et les ténèbres nocturnes. Passée la poterne étranglée, ils apercevront des ruelles pavées, où la chaussée luit d'humidité. Les maisons sont de belle pierre blonde ; le rez-de-chaussée en est un peu crotté, mais de jolies fenêtres à meneaux et quelques bas reliefs naïfs aux étages donnent une opulence discrète à l'architecture. Quelques fontaines murmurent aux croisées des rues, et de jolies lanternes en fer forgé dispensent de doux halos de lumière de loin en loin.

Toutefois, les PJ ne pourront se défendre d'une impression de froid constante. L'humidité sourd des murs et de la chaussée, la lumière douce des lanternes laisse de larges coins sombres, vaguement inquiétants, et bien que le bourg ne soit pas grand, on semble s'y perdre avec une facilité déconcertante – exigez des tests d'*Orientation* de difficulté normale pour tout déplacement sans compagnon onirique. Les personnages qui les ratent se perdent et tournent en rond avec la régularité obstinée des schémas oniriques.

Muselois propose à tout le monde le gîte dans sa maison sur la place du marché. Il s'agit en fait d'une jolie placette, vaguement triangulaire, au centre du bourg. Au milieu de dresse la margelle sculptée d'un vieux puits. Les maisons qui l'entourent sont de jolies demeures à arcades – on y trouve la boutique d'un Tonnelier, l'échoppe d'Apothicaire de Leuba et une taverne, « *L'auberge des trois corbeaux* ».

La maison de Muselois est elle aussi une belle demeure à arcades, dotée d'une grande cuisine, d'un grand cellier et d'un atelier de fourrures au rez-de-chaussée, et d'un intérieur bourgeois et cossu au premier étage. Il y

règne toutefois une atmosphère glaciale ; Muselois l'attribue au fait que cela fait plusieurs jours qu'on n'y a pas fait du feu, mais même de grandes flambées dans les âtres ne parviendront pas à venir à bout du froid qui règne.

Si les PJ sont curieux de savoir ce qu'est devenu le corps de Miriel, les fantômes n'oseront les accompagner, mais les mettront sur la piste du jardin. Triste jardin d'hiver, clôturé par de hauts murs où frissonnent tristement des plantes grimpantes et des rosiers desséchés. Au centre de trois allées de gravier se trouve un puits ; le cadavre de la jeune fille est au fond, enroulé dans des tapis précieux.

Si les PJ circulent dans le bourg, voici quelques PNJ qu'ils peuvent croiser :

Le prévôt, Caedmon, est un ancien centenier de l'arrière-ban royal. C'est un homme large, grisonnant, bedonnant, aux cheveux taillés en bol. Il porte une courte cote d'armes passée sur une chemise de mailles, l'épée au côté.

Leuba, la guérisseuse, est une femme mûre, maigre, vêtue simplement mais dotée d'un certain charisme. Elle observe beaucoup, parle peu, mais toujours avec une grande pertinence. Son regard est teinté de compassion et d'une certaine tristesse.

Sindold le Tonnelier est un colosse aux bras larges comme des jambons, au sourire édenté, armé d'un énorme maillet de bois.

Quoi qu'il en soit, ils n'auront guère l'occasion de faire du tourisme. Le bourg n'est que le décor du drame qu'ils vont vivre, et où les âmes en peine vont mettre leur compassion à l'épreuve...

L'assaut des troupes d'Angmar

Alors que les PJ approchent d' Ilmos, ils aperçoivent du mouvement dans les collines, au sud. Une cinquantaine de silhouettes avancent en ordre dispersé sur la lande et dans les lopins les plus lointains ; il semble s'agir d'hommes, vêtus de hardes et d'armures noircies, armés de piques et de lances. A la limite de la visibilité, un grand cavalier, sombre et encapuchonné, avance derrière eux, au pas lent de son cheval, sous la pluie.

Quand les PJ entrent dans la place, des rumeurs d'alerte éclatent sur les murs. Dans le crépuscule pluvieux, une autre bande semble suivre la première. Les silhouettes contrefaites qui galopent en tous sens sur les champs sont clairement des orques, lourdement armées de haches, de cimenterres, de cuirasses cloutées et de cottes de mailles. Il s'égaient en petits groupes de pillards et s'emparent du bétail dans les pâtures.

Le cavalier noir s'avance. Les PJ croiront reconnaître Raban le Lige : il s'exprime avec une grande politesse à une centaine de pas des portes, mais aussi avec une autorité menaçante. Il demande simplement aux autorités de Ilmos qu'on lui ouvre les portes du bourg, afin qu'il puisse ravitailler ses troupes. Il prétend qu'il a de l'or pour payer le cantonnement de ses soudards. Si les PJ sont absents ou passifs, le prévôt refuse ; si les PJ sont présents et ont reconnu leur ennemi, laissez croire que le prévôt hésite, ce qui donnera aux PJ l'occasion d'intervenir pour réclamer qu'on garde portes closes.

Dès lors, plusieurs options se présentent aux PJ :

1. Ils peuvent choisir d'organiser la défense. A l'exception du prévôt Caedmon et de quelques solides artisans comme Sindold, le bourg est pauvre en combattants fiables. Paysans et bourgeois sommairement armés tremblent face à l'adversaire, et vous pouvez laisser les PJ prendre en main l'organisation des tours de guet et de la disposition des hommes sur le rempart.

2. Ils peuvent traiter le cas des trois meurtriers. Que faire de leurs compagnons, maintenant que le meurtre leur paraît avéré ? (Surtout s'ils ont été sonder le puits du jardin...) S'ils les dénoncent au prévôt Caedmon, celui-ci laisse clairement entendre que la priorité est à la défense du bourg. S'ils ne les dénoncent pas, ils peuvent tenter de les pousser à le faire. Mais Muselois est fuyant, Cyriandil prétend qu'il veut d'abord défendre le bourg, et se livrer ensuite. Quant au sire Romencar, il semble de plus en plus abattu – de façon inquiétante, comme s'il sombrait dans une mélancolie mortelle.

Quoi qu'il en soit, au cours de la nuit, Ferréol et Muselois quittent discrètement la maison du Fourreur. S'ils sont surpris, Ferréol prétendra avoir entendu du bruit près de sa charrette et vouloir s'assurer que tout va bien. En fait, avec les trois hommes de Ferréol, les deux marchands vont poignarder l'homme de garde de la porte et l'ouvrir aux troupes d'Angmar.

Si les PJ les suivent, arrangez-vous pour qu'ils ne puissent empêcher tous les traîtres d'agir : Ferréol et ses hommes affronteront les PJ, laissant le temps à Muselois d'ouvrir la poterne. Quand la traîtrise de Ferréol sera patente, son visage se modifiera subtilement aux yeux des PJ (par glissement onirique) jusqu'à ce qu'ils croient reconnaître Boëmund.

Les ténèbres ou la délivrance

Si les PJ sont présents à la poterne au moment de l'ouverture des portes à l'ennemi, Muselois leur paraîtra ouvertement être un traître. Au milieu des combats sanglants qui se livreront à l'entrée du bourg, Muselois restera immobile, comme perdu. Si les PJ l'approchent, il les suppliera de le pardonner, avec un accent de détresse profonde.

Si les PJ le tuent, ou si tous refusent de lui pardonner, une grande silhouette noire se profilera dans la poterne. Il s'agit apparemment du Lige Raban, mais, quand il s'approche de Muselois, on ne discerne plus de lui que de grandes robes noires, un capuchon ample et un visage dissimulé par un masque de métal noir, ciselé en forme de visage grimaçant et tragique. Il s'agit de la forme du Roi-Sorcier – et vous pouvez auréoler son entrée d'une onde de Ténèbres. Il éclate d'un rire glacial et fend Muselois en deux d'un seul coup d'épée.

Si les PJ pardonnent Muselois, celui-ci, éperdu de reconnaissance, les guide vers les autres fantômes. A l'inverse, si les PJ se trouvent avec Cyriandil et Romencar au début des combats, et s'ils leur pardonnent, ce sont eux qui guideront les PJ vers Muselois.

Quand les combats éclatent à la poterne, Cyriandil réveille Romencar en le pressant de s'armer pour repousser l'ennemi. Mais Romencar, miné par le déshonneur et le désespoir, s'avoue vaincu par avance et refuse de bouger. Alors, fou de rage, Cyriandil s'empare de sa lance et en traverse la poitrine du chevalier, pour lui faire payer le malheur de sa sœur et sa lâcheté face à l'ennemi. Puis, horrifié par son geste, l'écuyer se recroqueville dans un coin de la pièce. Si les PJ sont là, il leur demande de lui accorder le pardon, car il a été submergé par sa passion et par son désespoir. De son côté, Romencar semble encore animé par un filet de vie : il lève une main ensanglantée, et, entre deux renvois de sang, il demande aussi son pardon.

Si les PJ les achèvent ou les rejettent tous, l'ombre du Roi-Sorcier fait voler en éclats les portes de la maison Muselois d'un coup de masse et s'avance vers les deux fantômes, en émettant un ricanement sépulcral. Il repousse les PJ qui tenteraient de s'opposer à lui, massacre le chevalier et l'écuyer dans une boucherie abjecte, puis terrasse les PJ sous une attaque (heureusement factice et onirique) de *Souffle Noir*. Les PJ se réveilleront alors, le cœur battant à tout rompre, dans des ruines balayées par une tempête de vent et des bourrasques de pluie glaciale.

Si les PJ accordent leur pardon, les deux hommes sont transfigurés. Romencar semble retrouver un semblant de vigueur, et tous deux guident les PJ vers Muselois – ce qui peut impliquer de féroces combats contre les orques qui commencent à envahir les ruelles, avant de gagner la poterne. Si Muselois est déjà sauvé (ou perdu), les fantômes entraînent les PJ vers la cave, et de là vers un passage souterrain qui doit les mener hors du bourg en proie aux flammes et au massacre. A l'issue d'une longue descente par escaliers en colimaçons et corridors taillés par la roche, ils aperçoivent une embrasure éclairée par la lumière du jour – ce qui est étrange, puisqu'ils ont fui le bourg dans la nuit. Les fantômes se précipitent vers l'ouverture, deviennent vaguement translucides ; la lueur devient aveuglante, et les PJ ont le sentiment de se dissoudre dans la lumière...

Ils se réveillent alors dans les ors chatoyants de l'aube.

Le réveil

Les PJ sont toujours dans les ruines, dans le bivouac qu'ils partageaient la veille avec leurs trois hôtes. Ils remarqueront simplement que près du foyer, les places des trois fantômes sont occupées par de vieux ossements à demi-enterrés, mêlés de quelques bagues (Muselois) et de débris rouillés d'armes et d'armures (Cyriandil et Romencar). Les ruines qui les entourent, en particulier l'arche d'une antique porte de pierre et la margelle d'un puits, ressemblent à la place du marché de Ilmos.

Il va sans dire qu'ils n'ont aucune blessure, aucun butin – ni point de Désespoir/Mélancolie – glané au cours de leur rêve. Leur expérience, quant à elle, est bien réelle, puisqu'ils ont eu une action déterminante au cours de leur rêve pour trois âmes en peine – et pour leur propre avenir.

Si vous le désirez, vous pourrez placer un berger dans les environs, Adon le Chenu, un ami de Rufin, qui racontera aux PJ l'histoire exacte des trois fantômes, et la légende selon laquelle ils cherchent à obtenir la paix en réclamant le pardon des voyageurs de passage. La légende ajoute que s'ils n'ont toujours pas obtenus le pardon quand le Roi-Sorcier étendra de nouveau son ombre sur le royaume, ils deviendront ses esclaves. Des spectres terribles, qu'on appelle des Etres des Galgals dans la baronnie de Chet...

Quel bénéfice – ou quel échec - pour les PJ et pour la campagne ?

Si les PJ ont pardonné aux trois fantômes, ceux-ci seront reconnaissants aux PJ. On les verra resurgir par la suite, dans les aventures dangereuses que les PJ connaîtront à Fornost ou au cours de la guerre contre le Roi-Sorcier, et chaque fantôme, à sa manière, apportera son aide.

A l'inverse, si les PJ n'ont pas pardonné, les trois fantômes sont tombés sous l'emprise du Roi-Sorcier. Et ils réapparaîtront dans les aventures ultérieures, mais pour duper et perdre les PJ...

Les PNJ

Seuls quelques PNJ sont détaillés ici. Les fiches de PNJ comme les Orques, les soudards d'Angmar, Raban le Lige – ou le Roi-Sorcier – pourront être trouvées dans les scénarios précédents et le *Bestiaire*.

Romencar, chevalier du ban de Nennuial

Désespoir : 4

CARRURE : Massif

Dé : 20

Fatigue : 6

Blessures Légères : 6

Blessures Graves : 6

Bonus aux dégâts : +2

Bagarre 3

Endurance 5

Epées 5

Lances 5

Sauter 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Mémoriser 3

Navigation 2

Orientation 5

Perception 4

Pister 4

POESIE : Sensible

Dé : 10

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 3

Chant 2

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Archerie 3

Equitation 5

Esquive 3

Parade 5

Parade 3

Poignards 4

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 2

Adûnaic: 4

Westron : 3

Géographie 3

Sindarin 2

Lecture de runes 3

Légendes 2

Lire/Ecrire 2

Stratégie 2

Tactique 3

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 4

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 3

Sens de l'honneur 3

PRESTANCE : Séduisant

Dé : 12

Charme : 5

Commander 4

Eloquence 3

Intimidation 4

Armes: *Epée longue (Dégâts 1d8+2, +1 broigne & demi-plates)*

Dague (Dégâts 1d4+2, Initiative +1)

Armure : *Cotte de mailles (Dégâts -4)*

Romencar est un homme de haute stature, aux épaules larges, au visage carré et noble. Il semble dans la pleine maturité : ses cheveux sont noirs, ses tempes sont à peine mouchetées de gris et émane de lui une impression d'autorité et de force. Il est vêtu d'une cotte de mailles, d'un heaume orné d'une étoile ciselée, et porte une belle cotte d'armes de velours noir brodée des sept étoiles argentées de l'Arthedain.

Cyriandil, écuyer du ban de Nennuial

Désespoir : 4

CARRURE : Robuste

Dé : 10

Fatigue : 4

Blessures Légères : 4

Blessures Graves : 4

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 4

Epées 2

Lances 3

Sauter 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Mémoriser 3

Orientation 5

Perception 4

Pister 4

POESIE : Sensible

Dé : 10

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 3

Chant 2

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Archerie 3

Equitation 3

Esquive 4

Parade 3

Parade 3

Poignards 4

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 2

Adûnaic: 5

Westron : 4

Sindarin 2

Lecture de runes 3

Légendes 2

Lire/Ecrire 2

Stratégie 2

Tactique 3

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 4

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 3

Sens de l'honneur 3

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 6

Commander 2

Eloquence 3

Intimidation 3

Armes: Framée (Dégâts 1d8, jet 10 p., initiative +1)

Dague (Dégâts 1d4, Initiative +1)

Armure : Pourpoint de cuir (Dégâts -1)

Cyriandil est un jeune homme élancé, fin, élégant. Ce qui frappe d'emblée est sa grande beauté : ses yeux sont gris-océan, ses cheveux d'un noir profond, son visage noble et harmonieux, et il émane de lui un charme vaguement mélancolique qui fait battre les cœurs. Il est vêtu d'un beau pourpoint argent et bleu sombre, de hauts de chausse fauves, de bottes fines, et jette sur ses épaules un manteau court de velours frangé de fourrure.

Muselois le Maître-Fourreur

Désespoir : 4

CARRURE : Fluet

Dé : 8

Fatigue : 3

Blessures Légères : 3

Blessures Graves : 3

Bonus aux dégâts : 0

Endurance 2

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Couture & broderie 8

Travail du cuir 8

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Empathie animale 2

Estimation matérielle 6

Mémoriser 4

Perception 2

Perspécacité 3

Vénérie 3

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 2

Adunaic : 3

Westron : 3

Géographie 2

Lire/Ecrire 2

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 3

NOBLESSE : Honnête

Dé : 10

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 2

Inspirer confiance 5

PRESTANCE : Insignifiant

Dé : 8

Charme : 0

Baratin 5

Criée 3

Marchander 7

Armes : Dague (1d4, Initiative +1, portée 5 pas)

Muselois est un vieil homme, aux cheveux blancs et rares, aux épaules tombantes, avec un petit ventre et des jambes grêles. Son visage, sillonné de rides, est des plus plébéiens ; on devine au premier coup d'œil qu'il s'agit d'un homme commun.

Pourtant, il est vêtu d'un beau manteau long garni de brocarts et de fourrures, et fermé par une broche précieuse. Il porte en outre un surcot de velours galonné d'étoffes précieuses et plusieurs bagues brillent à ses doigts.

Ferréol/Boëmund onirique

Désespoir : 4

CARRURE : Fluet

Dé : 8

Fatigue : 3

Blessures Légères : 3

Blessures Graves : 3

Bonus aux dégâts : 0

Bagarre 3

Endurance 4

Epées 4

Natation 4

Sauter 4

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Esquive 4

Crocheter 4

Désamorcer 4

Détrousser 4

Equitation 4

Poignards 5

Se cacher 5

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Détecter piège 5

Mémoriser 3

Orientation 3

Perception 5

Perspécacité 4

Pister 3

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Noir Parler : 3

Westron : 2

Géographie 3

Sindarin 2

Dialectes orques 3

Lecture de runes 2

Légendes 4

Lire/Ecrire 3

Sortilège 4

Stratégie 3

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

NOBLESSE : Criminel

Dé : 4

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 2

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 6

PRESTANCE : Séduisant

Dé : 12

Charme : 4

Baratin 4

Commander 4

Eloquence 4

Intimidation 3

Marchander 3

Armes : Epée courte (1d6, Initiative +1) – Dague (1d4, Initiative +1)

Armure : Pourpoint de cuir (Dégâts -1)

Dons ténébreux : Envoûtement, Hurléloup

Ferréol apparaît comme un homme mince, de taille moyenne, au sourire de commerçant rusé. Il porte de vieux vêtements de voyage, un pourpoint de cuir, un ceinturon d'armes où sont passés une dague et une épée courte. Il s'exprime d'une voix douce, faussement amicale.

Valets de Ferréol (Boson, Gachet, Ernoald...)

Désespoir : 4

CARRURE : Robuste

Dé : 10

Fatigue : 4

Blessures Légères : 4

Blessures Graves : 4

Bonus aux dégâts : 0

Bagarre 3

Endurance 3

Epées 3

Natation 4

Sauter 4

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Esquive 3

Détrousser 3

Poignards 3

Se cacher 4

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Détecter piège 5

Mémoriser 3

Orientation 3

Perception 4

Perspécacité 2

Pister 3

ERUDITION : Ignare

Dé : 6

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Noir Parler : 3

Westron : 2

Géographie 3

Dialectes orques 3

POESIE : Grossier

Dé : 6

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 0

NOBLESSE : Délinquant

Dé : 6

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 4

PRESTANCE : Insignifiant

Dé : 8

Charme : 0

Baratin 2

Intimidation 5

Armes : Epée courte (1d6, Initiative +1) – Dague (1d4, Initiative +1)

Armure : Pourpoint de cuir (Dégâts -1)

Les valets de Ferréol sont des vagabonds aux vêtements ternes ou sombres, usés par les intempéries. Ils sont assez grands, de teint bistre, aux traits communs ou grossiers.