

# Le Serment des Damnés

**Présentation :** *Les Morts attendent dans leur royaume sous la montagne depuis mille ans. Ils attendent le Roi, qui les délivrera de leur malédiction, et c'est Edrahil qui se présente car les Morts gardent le legs de Beruthiel*

**Localisation :** Le val de la Morthond en Lamedon et la ville d'Erech

**Mise en place des joueurs:** Ils ont déchiffré l'énigme des objets marqués du chat

Ils font partie des phalangistes qui accompagnent Edrahil

## La Malédiction d'Isildur

Quand les fidèles d'Elendil fondèrent le Gondor, ils rencontrèrent un peuple qui vivait depuis longtemps au pied des Montagnes Blanches. Les Dunedain les appelèrent Eredrim ou Hommes des Montagnes. Ce peuple possédait de talentueux artisans, une culture riche mais ils ne s'intéressaient pas au reste du monde et voyaient d'un mauvais œil ces encombrants Dunedain qui colonisaient peu à peu la région. Parmi les traits particuliers des Eredrim, on trouvait leur incroyable génie dans l'art de la taille de la pierre et leur respect religieux pour leurs morts. Ces traits sont incarnés par le Chemin des Morts, un gigantesque réseau de cavernes naturelles sous les Montagnes Blanches sculptées et aménagées en une nécropole pour accueillir leurs morts et les tombeaux de leurs rois. Près de l'entrée sud, une des plus grandes cavernes a été transformée en temple dédié à leur culte des morts.

Au début du royaume du Gondor, Morthec, le roi des Eredrim, jura allégeance à Isildur à la Pierre Noire. En l'an 3430 du second âge, la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes est conclue et Isildur fait appel aux Eredrim, ils renièrent leur serment car leur cœur avait été noirci par Sauron dans les années sombres. Isildur se rendit alors avec ses suivants dans le val de la Morthond et les Eredrim fuirent devant sa colère. Morthec et bon nombre d'entre eux se réfugièrent dans leur temple du Chemin des Morts pour prier leurs dieux de les protéger. Isildur s'avança dans le réseau de grottes et près du pilier d'or, construit par les Eredrim pour marquer la source de la Morthond, il leva le sceptre du Gondor et lança sa malédiction sur Morthec et son peuple: « Tu seras le dernier roi. Et si l'Ouest se révèle plus puissant que ton Maître Noir, j'appelle cette malédiction sur toi et les tiens : n'avoir jamais de repos jusqu'à l'accomplissement de votre serment. Pour cela la guerre durera d'innombrables années, et vous serez appelés de nouveau avant la fin.» [Isda livreV]. Il enfonça ensuite le sceptre d'Osgiliath dans le sol et s'en fut à Dagorlad.

A partir de ce jour, les Eredrim eurent peu d'enfants et parfois des hommes et des femmes s'éteignaient dans leur sommeil alors qu'ils étaient encore dans la force de l'âge. Mais surtout les âmes des morts ne partaient point et erraient dans le Chemin des Morts où leur corps demeurait. Morthec fut le premier à succomber et les vivants lui construisirent un trône dans le temple d'où il continua à régner, sur les Morts. Ils vont parfois la nuit, allant jusqu'à la Pierre Noire mais évitent de s'approcher du pilier d'or et du sceptre. Et tous, vivants et morts, n'ont jamais osé le toucher.

L'histoire fut relatée dans des livres qui se perdirent dans l'immense bibliothèque d'Osgiliath avant que Beruthiel ne mette la main dessus et comprenne son indicible intérêt : son fils par son ascendance royale pourrait s'aventurer dans le Chemin des Morts et en ramener la preuve de sa royauté : le sceptre perdu d'Osgiliath.

# Le Val de la Morthond

- **La ville d'Erech**

Tous les habitants d'Erech savent où se trouvent les sources de la Morthond mais conseilleront également de ne pas s'y rendre. La plupart ne pourront pas fournir d'explication, juste dire que l'endroit est maudit et dangereux. La montagne qui domine la source est d'ailleurs communément appelée Monthanté. Parmi les plus renseignés, érudits ou anciens, il leur sera dit que là-bas les morts marchent la nuit et qu'il ne faut pas s'en approcher. « Certains viennent jusqu'à la Pierre Noire ! » pourront-ils également ajouter en faisant référence au gigantesque globe noir à moitié enterré sur la colline voisine. On conseillera aux PJ insistants de se rendre Cabed Angren qui se situe à proximité de la source de la Morthond et dont les habitants en sauront probablement plus sur le sujet.

Les PJ peuvent se rendre au château d'Erech où demeure Arador qui jouit d'une certaine autonomie pour régir le val en tant que prince de la Morthond mais souffre de son isolement. Il se fera par conséquent une joie de les accueillir surtout s'ils se présentent comme des gens éminents ou envoyés par de telles personnes. Lui et surtout l'archiviste du château connaissent les légendes à propos de la source de la Morthond :

\_ Ici vivait un ancien peuple aujourd'hui disparu et qui a construit sous le Monthanté une nécropole d'où sort la Morthond. La légende veut que le roi du Gondor puisse s'y rendre sans encombre.

\_ L'existence des fantômes semble avérée même si Arador en doute. Des gens semblent en avoir vu près de la Pierre Noire et à proximité des montagnes. Pourquoi cet ancien peuple est maudit, ils ne le savent pas mais il semble que la Pierre Noire y soit lié.

\_ Certains racontent, à Cabed Angren par exemple, que certains descendants de ce peuple vivent toujours, plus haut dans la montagne.

- **La Pierre Noire d'Erech**

Un tortueux sentier monte sur la colline dénudée et battue par le vent. A son sommet se trouve l'étonnante Pierre Noire. Un berger fait paître ses moutons sur les flancs de la colline. Il se fera un plaisir de raconter ses histoires surtout si on lui propose une lampée d'alcool. Quand il était gamin on lui racontait que cette pierre était tombée du ciel et que l'ancien peuple avait prêté serment à cet endroit. Il confirmera aux PJ que les Morts se rendent ici chaque nuit. D'ailleurs si le soir approche, le berger descendra promptement dans la vallée avec son troupeau.

Si les PJ restent la nuit sur la colline, la brume montera doucement et la température descendra de la même manière. Des chuchotements puis des silhouettes ombreuses attesteront de la présence des fantômes. Si les PJ se tiennent près de la Pierre, les Morts peuvent se montrer agressifs.

- Cabed Angren

C'est une ville minière au bord de la Morthond. La très grande majorité des habitants sont des mineurs ; il y a par conséquent peu de femmes et d'enfants. La vie à Cabed Angren est morne et oscille entre travail à la mine et la grande taverne du village, «la Tête d'Enclume ». Les mines appartiennent officiellement au roi du Gondor suite à un accord avec les anciens princes de la Morthond. L'arrivée de nouveaux venus se remarque aussitôt et l'accueil est mitigé : certains apprécient d'avoir des nouvelles du pays, d'autres sont peu enclins à parler aux étrangers, la communauté minière étant très soudée. On leur confirmera l'existence d'une entrée dans le Monthanté, là où la Racine Noire jaillit de la montagne. Certains habitants l'ont vu de loin en pleine journée et ils étaient emplis de terreur. Et il est préférable de ne pas irriter les Morts. Les mineurs savent également qu'il existe des villages perdus dans la montagne où vivent des gens très frustrés qui parlent une langue étrange et que les mineurs évitent consciencieusement : «Ce sont des gens plein de magie noire ! Pas question d'y aller. »

Dès que la nuit approche, tout le monde rentre chez soi et personne ne sort durant la nuit, sous aucun prétexte. Car c'est l'heure où les Morts marchent comme il sera expliqué aux PJ. Un brouillard épais couvre alors les environs et l'air résonne de murmures, à moins que ce ne soit que le vent... C'est alors qu'un cri humain résonne dans la nuit, un appel à l'aide. Aucun habitant ne s'aventurera au dehors. Si les PJ vont au devant du cri, le brouillard et le vent rendent difficile la localisation de l'homme en danger, ils trouveront Terilant près de la route qui mène à Erech à la sortie de la ville. Il est couché sur le sol et à l'air blessé, il ne peut pas marcher. Il convient de le ramener à la taverne et de le soigner. Vous pouvez faire croiser des Morts à vos PJ si vous le souhaitez. Terilant est un messager, il revenait d'Erech à cheval et s'est fait surprendre par la nuit. Alors qu'il était au galop pour se réfugier au plus vite à Cabed Angren, il a rencontré un Mort et son cheval, pris de terreur, l'a désarçonné violemment. Terilant remercie chaleureusement les PJ et veut leur rendre service. Il sera par exemple prêt à les conduire à la Porte du Chemin des Morts ou dans un village eredrim. Si quelqu'un de compétent s'occupe de lui, il pourra se faire transporter à cheval dès le lendemain pour qu'il puisse les accompagner.

- Les villages eredrim

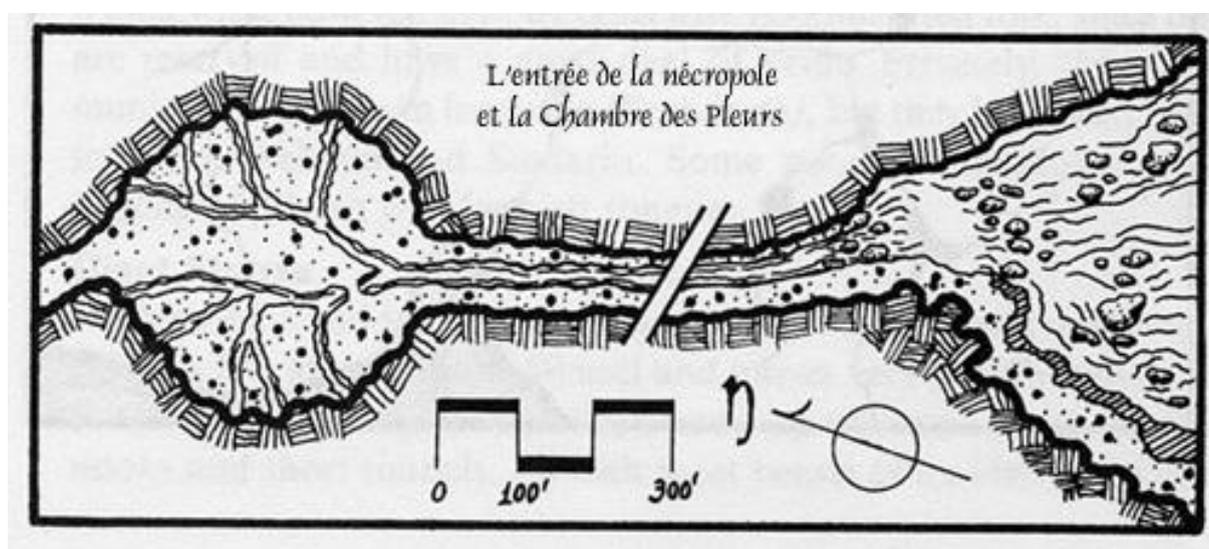
Dans des parties isolées et difficiles d'accès dans la montagne vivent encore quelques membres de l'autrefois florissante civilisation eredrim. Seul des gens de Cabed Angren connaissent la localisation d'un ou deux villages de pierre où ils habitent. Cependant ils ne seront prêts à le faire que contre une forte rémunération à part Terilant bien sûr s'ils l'ont aidé. Ces villages ont l'air abandonnés mais quelques adultes, mornes et tristes, y demeurent. Il n'y a aucun enfant. Il faudra de la diplomatie et de la chaleur pour les approcher. S'ils parlent quelques bribes de Westron, la connaissance du Dunael, apparenté à leur propre langue, peut aider. Ils disent qu'ils sont les derniers, que leur peuple va bientôt s'éteindre définitivement et qu'eux-mêmes vont rejoindre leurs ancêtres morts. Ils sont maudits depuis des générations car ils ont trahi le Roi venu des Mers. Seul celui-ci peut les pardonner et lever la malédiction qui les frappe.

Ils enterrent encore à l'heure actuelle les chefs de village dans le Chemin des Morts. Dans ces cas-là les Morts ne se manifestent pas. Les PJ peuvent attendre que le chef du village décède pour pouvoir entrer dans le Chemin des Morts sans difficulté en suivant la procession. Cela peut s'avérer long sauf si les PJ l'aide à mourir (dans ce cas-là lâchez-vous sur les points de désespoir !). Il y a peut-être un chef mourant dans un autre de ces villages.

# Le Chemin des Morts

- La Porte du Chemin des Morts

Il est relativement simple d'accéder à la porte puisqu'il suffit de remonter la Morthond. A l'approche du Monthanté, la rivière devient encaissée et tumultueuse. Les ruines d'une voie pavée envahie par les herbes folles apparaissent ensuite et conduisent jusqu'à l'entrée de la nécropole. Une arche de pierre sculptée qui abrite le passage vers les salles souterraines se devine à travers le brouillard permanent qui règne ici. L'arche est gravée de signes et de figures à moitié effacés. L'endroit est empli d'un climat de peur : un test moyen de résistance aux ténèbres est nécessaire pour oser s'engager dans le sombre tunnel. Un PJ apeuré peut être raisonné (test d'éloquence) ou poussé (test de commander) pour y rentrer.



- La Chambre des Pleurs

La Porte donne sur un long tunnel rocheux où coule également la Morthond et où toute lumière est bannie. Il y a de grandes chances d'y croiser des Morts surtout aux endroits où ont été aménagées des tombes rudimentaires dans les parois du tunnel. Ceux sont les sépultures les plus récentes, faites par les eredrim encore vivants ou vivant récemment.

Le passage débouche sur une large caverne circulaire avec de nombreuses stalactites et stalagmites. Elle résonne du bruit des torrents qui donne naissance à la Morthond. Si les PJ disposent d'une source de lumière assez puissante et se promènent un petit peu dans la Chambre, ils peuvent repérer un reflet jaune brillant, différent de la lumière renvoyée par les concrétions calcaires. En s'approchant, ils peuvent découvrir un haut pilier d'or qui monte jusqu'au plafond. Une fois à ses pieds, ils verront un sceptre fiché dans le sol caillouteux : le sceptre d'Osgiliath.

Peu de Morts demeurent dans la Chambre des Pleurs, même s'ils la traversent fréquemment, et ils évitent soigneusement les environs du pilier d'or.

- **Le Temple et les Catacombes**

L'air commence à être lourd et de plus en plus froid. Un second tunnel, garni de quelques tombes encore une fois, conduit au temple. C'est une grande salle rocheuse munie de statues, de colonnes et de sculptures murales. Des bijoux enchâssés dans ces ornements renvoient la lumière des torches. Au centre, sur un piédestal de pierre, est construit un trône sombre et lisse. C'est ici que se manifeste le plus souvent Morthec. Il n'est pas rare que de nombreux Morts, parmi les plus puissants, se réunissent dans le Temple.

Au fond, une large et basse ouverture mène aux sépultures les plus anciennes, érigées avant et peu après la malédiction d'Isildur. Elles contiennent de précieux trésors et reliques. Les visiter entraînera la colère des Morts (bonne chance à vos PJ...).

- **Une audience avec Morthec**

L'intrusion des PJ dans la nécropole sera forcément remarquée par les Morts surtout s'ils s'enfoncent plus avant dans le complexe après la Chambre des Pleurs. Leur activité est variable avec le jour et la nuit. Le soleil couché, ils sont plus nombreux à parcourir les tunnels, pour sortir dans la vallée. Un bon moyen de calmer l'agressivité des Morts est d'évoquer la Malédiction ou le pardon du Roi venu des Mers. Dans ce cas, ils seront escortés jusqu'au trône de Morthec, les Morts formant une haie de chaque côté. Si l'ensemble des PJ succombe à l'effroi (évanouissement, fuite éperdue, tétanie), ils se retrouveront également devant le trône de Morthec (comment ? Eru seul le sait...).

Le Roi des Morts interrogera alors les aventuriers sur la raison de leur venue. Il pourra raconter l'histoire détaillée de la Malédiction et leur attente du nouveau roi du Gondor qui pourra les délivrer. Si les PJ sont particulièrement habiles, ils peuvent obtenir l'aide de Morthec et avoir le droit d'emmener le sceptre. Si Morthec n'est pas convaincu de l'aide que peuvent apporter les PJ à son peuple, il rentrera dans une colère noire, imité par ses pairs. Il s'en suivra une course folle des PJ terrorisés jusqu'à la sortie avec un point de Désespoir en prime.

Il est possible que les aventuriers trouvent directement le sceptre dans la Chambre des Pleurs. Rapidement les Morts se mettront à leur poursuite, la présence du sceptre est une chance supplémentaire de voir le roi de Gondor revenir. Les PJ devront courir vite, se servir de leurs sorts pour s'échapper du Chemin des Morts même si la possession du sceptre d'Osgiliath permet déjà de repousser les Morts un petit peu. A noter qu'une fois dehors, le risque n'est pas nul : les Morts les poursuivront encore à l'extérieur la nuit. Cependant, ils ne sortiront jamais du val de la Morthond.

## La Compagnie Noire

Dès qu'Edrahil dispose de suffisamment d'informations, il lance une expédition à Erech pour suivre la piste des objets marqués du chat. Il sera accompagné de dix hommes expérimentés (des phalangistes vétérans) dont peuvent faire partie les PJ : cf *Les Phalanges de la Main Noire*. La compagnie débarque discrètement à Linhir puis remonte rapidement vers le nord munie de chevaux. Ils privilégient la rapidité et ne font pas de détour. De même, pour dormir, ils font des bivouacs et évitent les villes. Une entorse sera faite à la règle en s'arrêtant à Ossarnen pour prendre des nouvelles (à condition que Miconur soit toujours au pouvoir...).

Arrivé près d'Erech, Edrahil monte un campement à l'écart de la ville puis lui et ses hommes recueillent quelques informations en ville avant de s'aventurer dans le Chemin des Morts. Edrahil se présentera au prince de la Morthond, Arador sera fortement impressionné. Avec ces nouvelles informations, Edrahil est conforté dans ses connaissances. Il se décide à faire un cérémonial à la Pierre d'Erech de nuit où, de sa voix forte, il prévient les Morts que lui, l'héritier du Roi venu des Mers, va se présenter à eux. Dans le Chemin des Morts, il s'avance royalement jusqu'à la Chambre des Pleurs. Ceux qui l'accompagnent sont rassurés par l'attitude confiante d'Edrahil mais doivent quand même réussir un test moyen de résistance aux ténèbres pour le suivre. Les Morts savent qu'Edrahil est l'héritier royal et ils laisseront la compagnie emmener le sceptre, si elle sait où il est...

Les PJ peuvent faire partie de cette compagnie ou être en concurrence, ils auront par la population les échos des actions de la compagnie noire et peuvent y être physiquement confrontés. Les PJ peuvent également suivre Edrahil et sa troupe et lui subtiliser le sceptre au sortir de la nécropole. Cela peut être aussi la situation inverse... Pour corser l'affaire, la Main Noire a envoyé Skirnir le Loup surveiller Edrahil pour voir s'il respecte les consignes mais il peut aussi repérer les PJ.

---

## Annexe A : Le Sceptre d'Osgiliath

Ce long sceptre, 1m 22, en or massif, est le pendant du sceptre d'Annuminas pour le royaume du sud. Il a été la propriété d'Isildur pendant tout le second âge. Depuis sa disparition, c'est le casque-couronne qui sert d'attribut royal au Gondor.

### **Pouvoirs :**

- \_ Frappe comme une masse d'armes
- \_ Le sceptre donne automatiquement accès à l'ensemble des dons thaumaturgiques
- \_ Il fournit quotidiennement un nombre de points de majesté à ajuster selon le degré de noblesse du PJ [noblesse de cœur, sang dunadan, sang noble, sang royal, descendance directe d'Anarion]. A la discrétion du MJ
- \_ Il éloigne les Morts et peut les blesser.

## Annexe B : Les Morts

Ce sont des hommes, des femmes, parfois des enfants. Au début ce ne sont que des ombres, des murmures. Il est alors nécessaire d'effectuer un test moyen de résistance aux ténèbres pour ne pas succomber à la peur. Dans le cas contraire, la personne est prise de sueurs froides et perd ses moyens : elle perd un dé pour toutes ses actions et s'enfuit si un Mort s'approche. Un test réussi permet de s'affranchir de la peur causée par leur présence définitivement.

Dans certains cas comme la colère ou pour garder un lieu, des Morts peuvent se manifester plus clairement. Leur silhouette se dessine, les contours de leur visage deviennent plus nets et parfois ils brandissent de pâles épées. Ils ont également une lueur froide dans les yeux. Cela correspond au don ténébreux Horreur à 4d4, plus pour des Morts puissants comme Morthec.

Ils ne frappent pas, ne font aucun dégât physique. Eux-mêmes ne peuvent être blessés sauf par des armes elfiques ou magiques. D'autres moyens peuvent permettre de se protéger des Morts :

- \_ les dons d'Aman Cantique d'Elbereth / Chant de Felagund
- \_ les lumières magiques et autres sorts lumineux les éloignent
- \_ les lumières naturelles (torches, lanternes,..) sont également efficaces mais les Morts peuvent les éteindre d'un souffle glacé s'ils le désirent.

|             |              |                |               |
|-------------|--------------|----------------|---------------|
| un Mort     | □□           | □□             | □□            |
| Carrure D6  | Grâce D8     | Prestance D10  | Erudition D8  |
| Endurance 8 | Esquive 4    | Intimidation 8 | Sorcellerie 8 |
| Poésie D4   | Eveil D10    | Noblesse D4    |               |
|             | Perception 3 |                |               |

Ténèbres : Horreur (à 4d4)

|               |              |                |               |
|---------------|--------------|----------------|---------------|
| Seigneur Mort | □□           | □□             | □□            |
| Carrure D6    | Grâce D8     | Prestance D12  | Erudition D10 |
| Endurance 8   | Esquive 4    | Intimidation 8 | Sorcellerie 8 |
| Poésie D4     | Eveil D8     | Noblesse D4    |               |
|               | Perception 3 |                |               |

Ténèbres : Horreur (à 6d4)

