

## Campagne Tiers Age

# Le Seigneur du Vent

*Cette campagne s'articule en trois scénarii de longueurs très diverses. Elle a pour particularité d'imposer les personnages aux joueurs et de les faire passer d'adolescents à des personnages mûrs. Cela peut permettre aux joueurs d'avoir une vue d'ensemble sur le jeu avant de créer eux-mêmes leurs personnages.*

### La légende du Roi Corwynn

Au Second Age, les vallées les plus septentrionales de l'Anduin sont occupées par une peuplade de souche nordique. Elle prospéra tranquillement au pied des Montagnes grises jusqu'à ce que le Mal la fasse fuir : dragon, apparition du royaume goblin de Gundabad ou quelque autre danger mortel, l'histoire ne l'a pas retenu. Menés par leur roi Corwynn, ils passèrent en Rhovanion Septentrional et essaimèrent durant le troisième âge pour donner plus tard le Val, Esgaroth et d'autres communautés Nordiques sédentaires. L'héritage de cet ancien peuple s'effaça avec le temps. Seul l'attribut royal de Corwynn, un pendentif connu sous le nom de Seigneur du Vent, refit surface plusieurs fois à travers l'histoire, à chaque fois en temps de guerre ou de crise, au cou d'un homme charismatique et valeureux qui créa à son tour sa propre légende.

C'est notamment lors des longues guerres au Nord Rhovanion, entre les Nordiques Eothraïms et des Orientaux, les Gens des Chariots, que des Nordiques s'illustrèrent, le

pendentif au cou. A tel point que celui-ci devint un objet de terreur chez l'envahisseur oriental et son nom fut craint parmi les Gens du Chariot jusqu'au jour où son possesseur fut tué au combat et le pendentif conservé par les Orientaux comme un symbole de leur victoire finale sur les Eothraïms.

Jamais les Gens des Chariots ne devaient connaître le vrai pouvoir du Seigneur du Vent. Une légende perdue parmi les descendants du peuple de Corwynn qui n'avaient jamais fuit le val d'Anduin. Ombres pitoyables de leurs aînés des Jours Anciens : les Estaravi vivent sur le plateau de Gundalok sous le joug de Gundabad et de l'Angmar payant tribut aux seigneurs Orcs locaux. Cette légende raconte que celui qui possède le pendentif et qui monte sur le Trône du Vent se rendra maître de toute la vallée de l'Anduin.

Et la légende vint aux oreilles d'un serviteur de l'Angmar...

### Le Pendentif

Le Seigneur du Vent est un pendentif en argent figurant une plume parcourue d'entrelacs finement ciselés.

**Pouvoirs permanents :** bonus en Eveil

+3 en commandement

**Pouvoirs sur le Trône :** Vision panoramique du val d'Anduin

Contrôle des éléments climatiques

Empathie avec les aigles géants

*(ces pouvoirs dépendent de la Force intrinsèque du porteur)*

## Wellyg de Formoiré

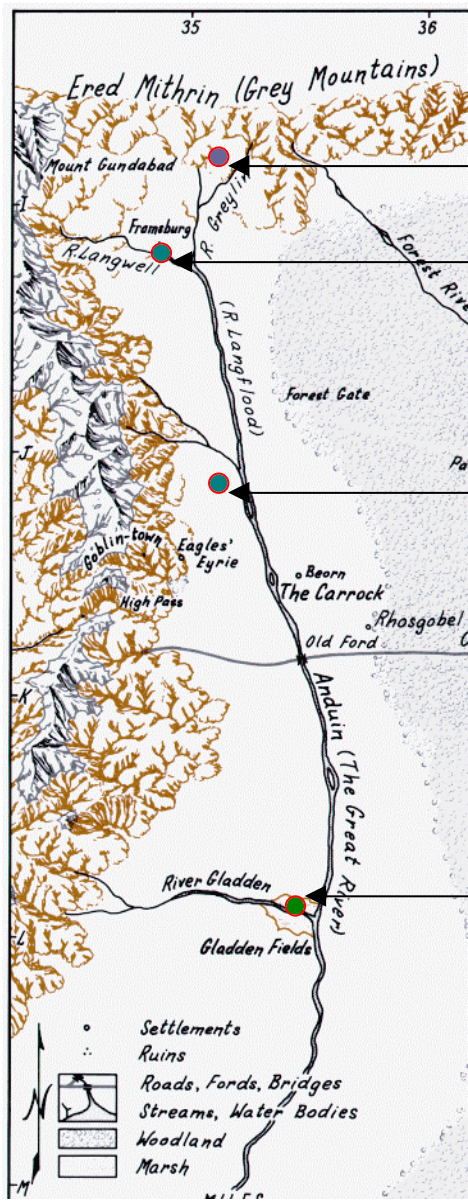
Wellyg s'est engagé très tôt sur la voie du mal. Adolescent et alors qu'il était déjà un brigand notoire, il fut contacté par des agents angmarim pour devenir un espion à la solde du Roi-Sorcier. Mais quelque temps après le royaume d'Angmar était vaincu. Du chaos qui suivit parmi ses différents séides, Wellyg en profita pour regrouper autour de lui des guerriers solides et se tailler un petit territoire sur le plateau de Gundalok. Il n'avait pas alors vingt ans. Il passa un accord avec le seigneur orc de Gundabad pour pouvoir demeurer à l'ombre de son royaume. En échange, il pouvait lui servir d'intermédiaire avec les hommes ou récupérer pour lui des marchandises rares sur les marchés de Maethelburg ou du Val et Esgaroth. Wellyg régnait en seigneur sur quelques villages Estaravi et s'enrichissait du commerce avec Gundabad et de l'exploitation de riches mines des Ered Mithrim.

Pour le bien de ses affaires, Wellyg renoua des liens avec les anciens alliés de l'Angmar, les Orientaux. Il mit en relation les légendes des Orientaux au sujet du Seigneur du Vent avec celles traitant de l'ancien roi Corwynn chez ses « sujets » Estaravi. Persuadé de l'existence du pendentif, il envoya ses nouveaux alliés Orientaux le chercher pour lui dans leur pays par la force ou grâce à ses grandes richesses.

En 2033, il approche des 75 ans. Il est décrépi, rongé par le mal. C'est grâce à la sorcellerie qu'il se maintient actif. C'est aussi grâce à la magie qu'il modifie son apparence en société quand cela le nécessite pour ses affaires.

## Chronologie

- 1975 : Défaite du Roi-Sorcier en Eriador et décomposition progressive du royaume d'Angmar
- 1977 : Frumgar mène les Eothéods dans les hautes vallées de l'Anduin pour s'y installer
- 1982 : Wellyg établit son domaine sur le plateau du Gundalok
- 1985 : Eylgar et sa troupe écument les hautes vallées pour débusquer les Orcs et les hommes mauvais
- 1995 : Eylgar et ses amis abandonnent leur vie aventureuse et fondent le Burg
- Environ 1995 : naissance des PJ
- 2001-2005 : Utilisant le trésor de Scatha le grand Ver, Fram construit la cité de Framsburg
- 2009 : La caravane des Orientaux se dirige vers le mont Gundabad (*scénario I*)
- 2013 : Destruction du Burg (*scénario II*)
- 2033 : Le réveil du Drake des Montagnes Grises (*scénario III*)

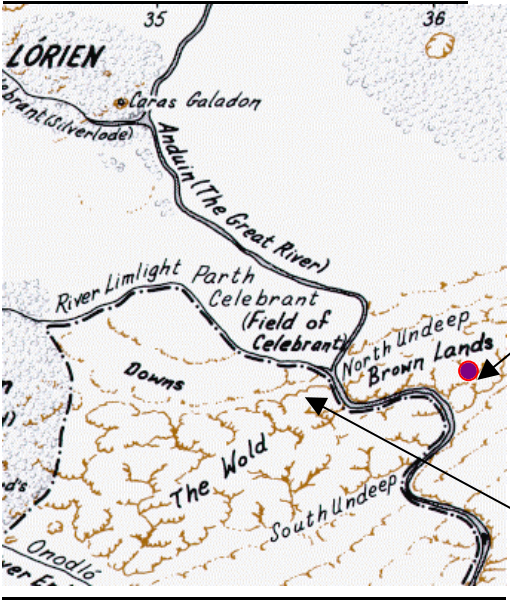


Le Burg

Framsburg

Maethelburg

Dundok



La vieille Tour frontalière

Tir Clairechoux

Le Seigneur du Vent  
Epoque une  
An 2009

*Les fiches de personnage pour jouer ce (court) scénario sont fournies à part*

## Le Burg et ses habitants

Le Burg est un rassemblement de maisons dans les contreforts isolés des montagnes grises. Il abrite une petite communauté Eothirric de bergers et de cultivateurs de céréales. Toutefois ses habitants n'ont pas toujours été aussi paisibles. Tout a commencé lorsque Eylgar, alors tout jeune guerrier du Clan du Cerf Sacré, a regroupé autour de lui d'autres jeunes gens pour chasser les créatures maléfiques

- Eylgar (43 ans) tient avec sa femme Isold une auberge où seuls quelques rares prospecteurs viennent trouver refuge dans leurs pérégrinations. En fait l'auberge sert surtout de lieu de rassemblement pour tout le village.

- Fram (39) est le jeune frère d'Eylgar. Il s'occupe de la ferronnerie et a installé une forge rudimentaire à côté de l'auberge.

- Dernhelm (47) vouait une haine terrible aux créatures de l'ombre. Si ses camarades cherchaient l'aventure pour lui c'était une véritable croisade. Depuis il s'est repenti rejetant une partie de son passé. Il vit en ermite dans la montagne à proximité du Burg.

- Fastred (42) est un colosse débonnaire. Apprenti bûcheron dans sa jeunesse, il coupe et travaille le bois désormais pour fabri-

quant ayant survécu à la chute de l'Angmar. Les doyens du clan, soucieux de la quiétude de leur peuple et ne voulant pas s'attirer de représailles de la part des nombreuses tribus orcs des montagnes, déclarèrent Eylgar et sa troupe hors-la-loi. Après d'harassantes années solitaires, le groupe décida de se poser. Certains prirent femme et vivèrent d'élevage et d'agriculture.

quer des articles pour tout le village. Il va parfois jusqu'à Framsburg en vendre.

- Ketill (43) est ombrageux et solitaire depuis la mort de sa femme. Chasseur et pisteur talentueux, il passe le plus clair de son temps par monts et par vaux pour traquer le gibier et relever ses pièges.

- Freawinë (32) est arrivé dans le groupe peu avant son installation. Il est connu pour sa bonne humeur et ses talents de barde.

Et les autres : Leod, Aldor, Gram, Frealaf, Thengel, Hama, Aelfwere...

## Le Rassemblement

Ce matin, l'auberge connaît une animation singulière. Presque tous les hommes de la communauté s'y sont retrouvés. Dernhelm est descendu de sa retraite dans les montagnes, cela était arrivé rarement ces dernières années. C'est l'occasion pour les quatre jeunes cama-

rades (les PJ) de se retrouver. Les hommes invitent d'ailleurs les enfants à aller faire un tour dehors.

Les PJ peuvent se tourner vers d'autres occupations (bagarre avec épées en bois, voir le cheval d'Eylgar qui est l'unique du village,

jouer dans la maison abandonnée, etc...) ou s'intéresser à l'étrange réunion. Dès que les hommes sont seuls, le ton devient plus grave et les mines plus sombres. En se cachant ou en écoutant aux portes, des paroles peuvent être entendues : « des gens sur l'ancienne route », « l'orient lointain ». Si un PJ s'est caché dans

la grande salle ou alentours, il sera trahi par Garm, le chien de Ketill ou surpris par une femme. Il sera durement réprimandé. En regardant par une fenêtre, on peut également se rendre compte de la gravité du moment. Ketill, Eylgar et Dernhelm sont les principaux animateurs.

*Ketill a repéré la veille une caravane d'Orientaux armés sur la route de l'Est ( Men R(h)ünen) qui serpente en contrebas du Burg. Les hommes débattent au sujet de l'action à entreprendre. Faut-il reprendre les armes contre les anciens alliés de l'Angmar?*

## Gretta, la peste

Gretta est une gamine aux couettes rousses qui adore embêter les PJ depuis leur plus tendre enfance. Qu'ils soient en train de se bagarrer, de farfouiller là où il ne faut pas ou écouter aux portes, elle les surprendra et les menacera de les dénoncer aux parents. Les PJ peuvent la menacer, la charmer ou acheter son silence. Ils auront alors affaire à forte partie, Gretta est une vraie peste.

Selon ce qu'il se sera passé précédemment, les PJ seront gourmandés par l'une de leurs mères. De plus elle leur expliquera que la réunion va durer encore quelque

temps et qu'ils devraient s'amuser plus loin. Elle leur donnera même un encas, du pain et du fromage, pour le déjeuner. Gretta leur dira : « Au lieu de faire des bêtises, vous devriez vous mesurer aux monstres dans la montagne ».

Les PJ ne seront probablement pas dupes au sujet de l'existence de ces monstres. Le fils(fille) de Ketill pourra attester de l'existence de gibier (volatiles et rongeurs). C'est le moment pour chacun de montrer ses compétences de chasseur.

## Une petite balade

Au bout d'un certain temps le sentier s'enfonce dans la forêt. Quelques tests de pistage et d'empathie sylvestre sont nécessaires pour garder le bon cap. Des bruits se font entendre dans les fourrés ou dans les plus hautes branches. C'est l'occasion de mettre en pratique leurs talents : pie, corbeau, furet, lièvre...Bientôt la forêt disparaît pour laisser place à un sentier pierreux. Il fait froid (test d'endurance), le chemin est difficile et peut

nécessiter des tests d'escalade. Mais cela n'est pas vain. Un joli gibier se profile à l'horizon.

En étant attentif, les PJ peuvent apercevoir un renard blanc, un animal rusé et rare : c'est un superbe trophée. S'engage alors probablement une chasse. *Caracs du renard = chien de berger du bestiaire* Elle doit s'éterniser et quelque en soit l'issue, le groupe est perdu.

## Le Trône du Vent

Des tests d'orientation amènent les PJ sur un sentier qui conduit à un torrent glacé. Même si ce chemin diffère de l'aller, il semble mener dans la bonne direction pour revenir au Burg. Après le passage ( peut-être acrobatique)

du gué et quelques minutes de marche le sentier devient pavé ! Il débouche ensuite sur un parterre d'herbe au pied d'un à pic rocheux. La vue sur le val d'Anduin est imprenable, on peut même discerner la Forêt Noire à gauche et

les Monts Brumeux à droite. Mais le plus impressionnant est le trône sculpté à même la pierre dans la paroi. Cela peut évoquer (*test légende ou mémoriser*) aux PJ une légende racontée par Dernhelm à son protégé ou une chanson de Freawinë lors de la veillée (*Des bribes de la légende du Roi Corwynn peuvent être dévoilés*).

## La Grotte

Alors qu'ils descendent difficilement et rapidement s'ils veulent rentrer avant la nuit, le temps se dégrade et de lourds nuages s'amoncellent. Une pluie froide puis des grêlons devrait forcer le petit groupe à chercher un refuge. Sinon des pierres arrachées à la roche par la foudre (dégâts 1d2) devraient les convaincre définitivement. Une petite caverne dont l'entrée est bordée de fourrés épineux. Un examen attentif révèle des traces de sang aux abords de la grotte. Celle-ci est froide et humide. Si une torche est allumée, si les PJ prêtent l'oreille ou si un éclair illumine la caverne, ils se rendront compte qu'ils ne sont pas seuls.

Un homme repose appuyé contre la paroi. Il est blessé et perd du sang. Seule une faible respiration atteste qu'il est toujours en vie. Il est plus petit qu'un Eothéod et a de courts cheveux bruns. Sa peau est légèrement cuivrée, il porte des vêtements de voyage et

*Si les PJ s'attardent ou tentent d'explorer la grotte, faite ouvrir les yeux du dragon bouger sa queue (dans son sommeil).*

## Epilogue

A l'extérieur le temps s'est calmé, ils peuvent reprendre leur route mais malgré leurs efforts, ils arriveront la nuit tombée. Avant qu'ils ne disent quoi que ce soit, ils se feront sévèrement enguirlander et se retrouveront au lit juste après. Ils auront pu remarquer que certains des adultes sont blessés.

*Ce qui suit, les PJ ne le apprendront jamais. Seul Freawinë pourra leur avouer cette histoire à la fin du scénario Epoque deux. Les hommes du Burg ont décidé d'attaquer la troupe d'Orientaux. Grâce à l'effet de surprise, ils ont balayé les Orientaux sans déplorer une seule perte.*

Un œil acéré peut discerner depuis ce promontoire de l'activité tout en bas dans la vallée, de la poussière qui vole, des silhouettes (probablement des chevaux) en fuite. Dans tous les cas les PJ entrevoient un sentier qui descend abruptement jusque dans le vallon du Burg.

une toque de fourrure. En voyant les enfants arriver, il tente de les faire fuir en marmonnant dans une langue inconnue et en faisant tourner son épée. Quoique les PJ fassent, il mourra. S'ils ont participé à cette mort, cela leur vaudra un point de désespoir. Outre son épée légèrement recourbée, il possédait un arc court. Un examen attentif révèle que ses blessures ont été causées par des flèches, les pointes étant encore enfoncées dans son torse. Une flèche brisée repose à ses côtés. Sa deuxième main serre un pendentif contre sa poitrine : une plume d'argent...

Il y a une autre issue à la grotte : un passage relativement étroit s'enfonce dans la montagne. Si des PJ s'y engagent, ils sentiront rapidement la température baisser puis entendront un bruit sourd et régulier. Le boyau finit par déboucher sur une caverne glacée parsemée de stalagmites où dort un énorme dragon.

*Ils ne savent cependant pas qu'un des Orientaux a pu s'échapper dans la montagne malgré ses blessures causées par les flèches d'Eylgar (c'est l'homme qu'ont rencontré les PJ).*

*Wellyg s'inquiète de ce que ses émissaires ne reviennent pas et envoie des hommes à leur recherche. Ceux-ci retrouvent des traces de lutte et des flèches particulières, celles fabriquées par Eylgar. Wellyg est persuadé que ceux qui ont tué ses émissaires Orientaux possèdent désormais le Seigneur du Vent. C'est un étrange hasard qui va le remettre sur la piste.*

### L'Oriental Blessé

Carrure <b>D10</b> Epées 4 Endurance 4	Grâce <b>D6</b> Parade 3	Eveil <b>D8</b> Perception 3
	<b>Matériel</b> Cuir (Prot -1 ) Cimeterre (Dgt 1D8 ) Arc court	Init 2                      Action 1 <b>Fatigue</b> : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <b>Bl.légères</b> : <input type="checkbox"/> <b>Bl.graves</b> : <input type="checkbox"/>

### Drac du Froid

	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
Carrure                      D100	Grâce                              D12	Prestance                      D20	Erudition                      D10
Bagarre 13 Endurance 17 Sauter 7	Escalade 4 Esquive 4	Eloquence 5 Intimidation 11 Marchander 2	Westron 2 Sortilège 5
Poésie                      D8	Eveil                              D12	Noblesse                      D4	Actions : 3 Initiative : 5 Course : 8 Griffes 1D12+4 Crocs 1D20+4 Ecailles : -5
	Orientation 4 Estimation Matérielle 7 Perception 4 Perspicacité 2 Pister 7	Points de malice : 30	

Ténèbres :

- Horreur
- Envoûtement

Désespoir : 8