

Le Seigneur du Vent  
**Epoque Trois**  
An 2033

*Les personnages sont désormais d'âge mûr. De multiples aventures ont forgé leur expérience.*

- I) Evolution des personnages:
- 10.000 pts d'expérience
  - 4 pts de valeur
  - 1 pt de désespoir
- II) Dotation supplémentaire:  
Une fiole de cordial aux herbes ( 3 gorgées): chaque gorgée guérit 1-3 points de fatigue

Scène une : L'assaut

• Les PJ ont vieilli. Ils ont un temps cherché les assassins de leurs parents et amis mais après des années d'errances sans trouver une seule piste ils ont fini par vendre leurs bras et leur force. C'est en donc en tant que mercenaires vétérans qu'ils dirigent une troupe de Nordiques au service du Roi du Gondor Earnil II. Un nouvel ennemi a été signalé sur les frontières orientales du Gondor. Des éclaireurs orientaux ont été capturés. Il semble que leur peuple, les Balchoth, ait des vues sur le Calenardhon. Des informateurs ont signalé la présence d'hommes armés dans les terres Brunes, sans doute des Balchoth, ayant investi une ancienne une ancienne tour Frontalière du Gondor. La mission qui incombe à la troupe dunedaine et à leurs alliés nordiques est de détruire cet avant poste, de capturer leurs chefs et de recueillir le plus d'informations possibles.

• L'armée dunedaine est composée de fantassins légers. La topologie des Terres Brunes (des collines pierreuses et escarpées) et le climat ( nous sommes en plein hiver, la neige recouvre le sol) rend malaisé l'usage de chevaux. La force Gondorienne dispose d'une base arrière à Tir Clairechaux avec vivres et matériel. Freawinë accompagne le groupe d'intervention en sa qualité de guérisseur mais surtout parce qu'il connaît des rudiments de langage de l'orient. Un atout bien utile pour les éventuels interrogatoires. Les PJ ont sous leurs

ordres une vingtaine d'Eothraim aguerris mais doivent se référer au commandant en chef de la mission : Thorongil d'Onodriith.

• La tour frontalière est un puissant édifice de pierre de plus de trente mètres. Elle comprend trois étages. Une lourde porte de bois ferrée en protège l'accès. La plupart du temps des barres de fer bloquent la porte de l'intérieur. A son sommet subsiste un grand brasero destiné à donner l'alerte du temps de son utilisation par les Dunedain. Cependant les Balchoth ont aménagé un complexe souterrain en reliant un réseau de grottes naturelles à la tour. L'entrée des cavernes se situe à une centaine de mètres de la tour. Les troupes Balchoth sont composées d'infanterie légère et d'éclaireurs. Deux équipes sont constamment en éveil, l'une en haut de la tour de guet, l'autre à l'entrée des grottes. Une équipe de réserve pour la garde de nuit loge dans la tour. L'essentiel des forces reste terré dans les baraquements aménagés dans la plus grande grotte à proximité des officiers. Les grottes sont naturelles mais elles ont été aménagées et solidifiées par des étais. A ces endroits il y a des risques d'éboulement, notamment dans le court tunnel qui a été creusé entre la tour et une caverne du complexe. A l'état-major se trouvent des cartes et des ordres de mission en oriental.

- Dès que l'alerte est donnée, l'ensemble des soldats est sur le pied de guerre. Si l'offensive dunedaine se porte massivement sur la tour, des petits groupes de Balchoth sortiront des cavernes pour harceler les Dunedain ou même attaquer les groupes isolés. La priorité reste la défense du complexe souterrain. Si la tour risque d'être prise, le tunnel d'accès aux cavernes sera détruit. La porte de la tour ne sera ouverte que si les Balchoth sentent la victoire à leur portée, ils lancent alors une offensive massive en essayant de prendre le bataillon gondorien entre le marteau et l'enclume. Les Balchoth sont rapides, mobiles et organisés. Ils se servent de leur javelot pour protéger leurs retraites ou préparer leurs charges sous forme de volées : difficile d'y échapper. Il leur est plus difficile de s'en servir depuis la tour, c'est pourquoi ils utilisent également des pierres et rochers issues de leurs excavations.

- Suite au combat, qu'il soit une réussite ou non, les PJ assisteront aux interrogatoires des prisonniers. Freawinë sert d'interprète. Tout à coup un prisonnier montre du doigt le porteur du Seigneur du Vent (*s'il était caché, les aléas de la bataille l'auront mis à découvert*) et semble affolé. Si les PJ s'en inquiètent, Freawinë invente une histoire pour tenter d'expliquer le comportement de l'oriental. Lui-même a tout compris, il reviendra plus tard interroger le prisonnier pour avoir plus d'informations. Le Balchoth a reconnu le pendentif et croit revoir un seigneur du passé qui mettra à mal leur peuple, la légende du Seigneur du Vent s'étant propagée parmi les tribus orientales (*cf. la Légende de Corwynn*). Grâce à ses connaissances de la magie (Narcos) Freawinë dérobe l'amulette. Ensuite il part en volant le cheval du coursier, le seul dont disposait le groupe d'intervention dunadan.

## Scène II : La poursuite

- Une courte enquête et/ou quelques tests de pistage de difficulté moyenne réussis permettent d'apprendre que Freawinë est parti en direction de Tir Clairechoux. Le chemin à pied à travers les Terres Brunes est fastidieux. Il n'existe pas vraiment de sentier, une épaisse couche de neige recouvre le sol et ces terres se montrent peu prodigues en nourriture. Il est possible de négocier avec Thorongil l'aide d'un guide dunadan, cela raccourcira la route jusqu'à Tir Clairechoux. Là-bas Freawinë a usé de son charisme et de sa prestance pour réquisitionner un esquif pour remonter l'Anduin. Selon le responsable du dock, Freawinë affirmait devoir avertir le Haut Conseil de Framsburg sur les récents événements. Les PJ auront le choix pour leur poursuite : ils peuvent acheter des montures ou les demander à la forteresse de la ville où ils sont connus pour appartenir à la troupe de Thorongil. Ils peuvent également s'embarquer sur une barge qui remonte le fleuve en direction de Maethelburg.

- Selon la route choisie, différents dangers guettent les voyageurs :

- \_ Sur la rive droite, ils traversent la Lorien. Ils sont surveillés et suivis. S'ils

s'enfoncent trop loin dans la forêt en direction de son cœur, consciemment ou parce qu'ils sont perdus, ils peuvent avoir des problèmes avec les elfes sylvains.

- \_ Sur la rive gauche, ils doivent éviter la proximité de la Forêt Noire s'ils ne veulent pas tomber sur des Orcs au service de Dol Guldur en maraude.

De plus l'hiver est rigoureux et le climat se fait d'autant plus hostile que les voyageurs remontent vers le Nord. S'ils n'ont pas pris leurs précautions, il leur faudra chasser ou pêcher pour se nourrir. Peu de plantes comestibles subsistent à cette saison (*Test Jardinage difficile*).

- A l'approche des marais des Champs aux Iris, le groupe est pris en chasse par une meute de loups tirailés par la faim. La seule solution pour échapper à la horde est de s'enfoncer dans les marécages. S'ils faisaient le voyage en bateau celui-ci s'échoue dans les marais lors d'une tempête de neige.

Au cas où les PJ auraient échappé à ces pièges, ils arriveront à Maethelburg. Là, une petite pêche aux informations dans les tavernes du côté des docks leur apprendra qu'aucun bateau n'est arrivé du Sud récemment. En cette

saison, le trafic fluvial est très faible. De plus, un homme affirme ( après que son gosier a été réhydraté...) avoir rencontré un marin de Tir

Clairechaux qui racontait être le seul survivant de l'échouage de son bateau dans les Champs aux Iris.

### Scène III : Le génie des marais

• Survivre dans les marais est chose malaisé. Le déplacement parmi les terres mouvantes, les trous d'eau et les ajoncs est problématique voire parfois mortel... L'humidité, le froid intense peuvent rendre malade les PJ et dans cet environnement désolé il est facile de se perdre. S'ils étaient dotés de chevaux, ceux-ci ne survivront pas longtemps à ce périple. Le groupe harassé de fatigue ou inconscient est repêché par des êtres étranges très courts sur pattes et aux pieds poilus (des hobbits) sur leurs barques de roseaux. A leur réveil ils se retrouvent dans des draps minuscules dans une pièce exiguë. Ils pourront surprendre une conversation. « *J'espère qu'on a bien fait de les repêcher, faudrait pas qu'y nous posent des problèmes* » ; « *Moi j'te l'dit faut jamais se mêler des affaires des grandes gens* » ; « *Oui mais imagine qu'y soient meilleurs que l'Autre. Y ferait plus le malin le Folco !* ».

Les PJ se trouvent chez Rudigar dans son trou sur les berges du Bain d'Or, comme l'appellent les semi-hommes, où ils sont nourris et soignés par leur hôte et ses fils Gaspard et Aymard. Ils se montrent méfiants et craintifs mais ont l'air plein d'espoir. Dès que les PJ sont sur pied, Rudigar leur demande une faveur en retour des soins prodigués : ils doivent monter un petit spectacle divertissant pour leur village, Dundok. Si nos héros s'en étonnent et demandent des explications, Rudigar fera cette déclaration : « *Ben oui, Folco Bravet a repêché une Grande-Gens qui chante et fait de la musique, depuis c'est la vedette du village ! Je peux compter sur vous ?* ».

En effet Freawinë a été également recueilli par les hobbits de Dundok et ses talents de barde les ont séduits. Il sait que les PJ sont là, il se cache ( ce qui est difficile dans un village hobbit) mais ne s'enfuit pas...et pour cause...

• Si les PJ improvisent un petit spectacle : chant, musique, comédie ou acrobaties et qu'il est apprécié, les habitants de Dundok seront aux petits soins avec eux. Si le spectacle est raté ou n'a pas lieu, les hobbits se détourneront des PJ et regretteront leur présence. Si les PJ montrent de l'agressivité ou sont menaçants, les hobbits se terreront chez eux et ce n'est qu'en dernière extrémité qu'ils utiliseront la force pour les chasser. A noter que Freawinë bénéficie de l'amour des hobbits grâce à ses compositions musicales.

Dès que Freawinë est repéré, il ne se défend pas. Il est penaud et désireux de se faire pardonner. « Excusez-moi les petits, j'ai perdu la tête, c'est cette histoire du Seigneur du Vent... ». Il peut alors raconter l'ensemble de la légende du roi Corwynn. Malheureusement, il ne possède plus le pendentif. Il lui a été volé sous ses yeux alors qu'il était convalescent : tout d'un coup il n'était plus sur la table qui était près de sa couche. A l'époque, la maison de Folco était assiégée par les hobbits qui voulait approcher l'humain.

Folco vit seul avec sa femme. Il n'est pas étonné par les problèmes des PJ et il s'affranchit des éventuelles accusations envers lui. Pour lui, c'est encore un coup du Génie des Marais...Depuis quelques temps des vols se multiplient à Dundok que ce soit des objets de valeur ou simplement des friandises. Pour l'ensemble du village ceci est l'œuvre du Génie des Marais, parfois appelé Esprit des Marécages, Farfadet Farceur ou encore Fée Voleuse selon les personnes. En poussant leurs investigations, les PJ se rendront compte que personne n'a vraiment bien vu cet esprit...Un vieil hobbit affirme même que celui-ci n'a jamais existé, ses compatriotes sont justes des étourdis. Seul un jeune hobbit semble avoir vu le Génie. Cette une histoire horrible et les hobbits n'aiment pas en parler. Il faudra avoir beaucoup de tact pour apprendre que ce jeune

hobbit a vu le Génie tuer son meilleur ami sous ses yeux il y a un an. Depuis il ne parle plus à personne sauf à sa grand-mère Primula Testarude qui vit derrière les grands roseaux. Les gens ne savent plus son nom, tout le monde l'appelle le Sournois à force de vivre à l'écart des autres. « Mais tenez, le voilà derrière vous à se cacher là-bas... ».

- Le Sournois ou Sméagol, car c'est lui, se laissera difficilement approcher. Il confirmera le fait qu'il ait vu le Génie noyer son ami en le poussant de la barque. D'après lui il était grand comme les PJ avec de longs bras gluants de vase, sa tête recouverte d'une chevelure filasse qui cachait son visage. Il se propose d'emmener les aventuriers là où il l'a vu. En fait, il les emmène dans des sables mouvants car il pressent que les PJ sont un danger pour lui. Les sables agiront doucement

mais sûrement proportionnellement au poids du PJ ( *Carrure + Equipement* ) et Sméagol échappe facilement à ce piège grâce à sa stature. Il utilisera l'Anneau si les PJ se montrent menaçants ou sont près de l'attrapper.

Le seul moyen de retrouver Sméagol est de se présenter chez Primula : une vieille hobbitte décrépète et aigrie. Des trésors d'imagination sont nécessaires pour entrer dans les bonnes grâces de Primula et lui arracher des informations. Un bon moyen est de la lancer sur son hobby : le jardinage et les plantes médicinales. Elle connaît un endroit où il va souvent pêcher, il y a construit une petite cabane. Il s'y trouve en effet et fuit à la vue des PJ. Dans la cabane, sous des herbes sèches, les butins de menus larcins et le Seigneur du Vent.

## Scène IV : Un nouveau Seigneur sur le Trône

- La suite du voyage est plus tranquille. Le groupe peut quitter les marais à bord de barques hobbites et repartir vers le Nord en direction du Trône du Vent pour vérifier la légende. S'il le faut Freawinë pousse les PJ à le faire. Il est excité par la possibilité de redonner vie à la légende. A cours du voyage, alors qu'ils sont en ville ( Framsburg ou Maethelburg), dans une ferme de campagne où ils sont logés pour la nuit ou enfin tout simplement autour d'un feu en pleine nature, ils sont rejoints par deux hommes à cheval pour partager le repas. Il s'agit d'Harald, un jeune Eothéod d'une haute famille du Clan de l'Arbre et de Karni son garde du corps, un homme aux origines indéterminées. Harald est affable et invite à la discussion. Pour cela il paye plusieurs tournées ou sort de ses bagages un cordial. Karni reste silencieux. Il est important que les PJ se dévoilent un minimum pour qu'Harald soit intéressé et propose d'accompagner les PJ. Il explique que leur destination est sur son chemin puisqu'il est en voyage

diplomatique pour le Rhovanion, pour cela il passera à l'ombre des montagnes grises.

- Harald est en fait Wellyg de Formoiré. Grâce à sa sorcellerie (gémellité), il change d'apparence. Il prend soin de dormir dans une tente, ou dans une chambre individuelle en ville) gardée par Karni car la magie n'est alors plus opérationnelle.

Si les PJ ont parlé clairement du Seigneur du Vent ou du Trône, il demande à les accompagner pour satisfaire sa curiosité dit-il car son but est de se faire conduire au Trône dont il ne connaît pas la localisation avant de prendre le pendentif aux PJ. Il fait valoir aux PJ que son aide est précieuse, il peut leur acheter des montures, de la nourriture et payer l'auberge en chemin. Au bout de quelques temps Karni quitte le groupe sous le prétexte de prévenir les diplomates de Dale du probable retard de son maître. Si les PJ refusent, Karni tuera Freawinë et Wellyg prendra son apparence. Karni

quitte le groupe de nuit en simulant également le départ de son maître.

- Karni est envoyé chercher du renfort, principalement des Orcs dans le domaine de Wellyg sur le Gundalok. S'il le peut, Wellyg/Harald/Freawinë tente de ralentir le groupe : son cheval est blessé, il veut profiter d'un lieu superbe ou il drague une fille d'un homme qui les accueillait pour la nuit. A l'approche du trône, il utilise régulièrement Tempestaire et le temps se dégrade rapidement. Au trône, il se dévoile et les PJ tombent dans une embuscade menée par Karni. Les Orcs sont suffisamment nombreux pour qu'assez rapidement nos héros aient conscience qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir. Les Orcs, sous les ordres de Wellyg, s'en prendront préférentiellement au porteur du Seigneur du Vent. Dès que les PJ ont le dessous, un événement inattendu va bouleverser la situation. Un grondement

énorme immobilise les combattants puis une langue de feu s'abat sur le sol. Un dragon survole la bataille. Les PJ peuvent le reconnaître, c'est celui de la grotte qui les avait abrités au début de l'histoire. Il a été réveillé par les clameurs du combat ou par une magie qu'aura déclenché Wellyg.

La seule chance pour nos héros est d'utiliser le pendentif en montant sur le trône. Immédiatement l'horizon s'ouvre au porteur. Sa vue porte loin sur le Val d'Anduin. Des tests successifs d'éveil et la dépense de points de communion lui permettent d'appréhender les pouvoirs du trône. Il peut contrôler le climat : en écartant les nuées et ramener le soleil cela peut mettre en déroute les Orcs. Il ressent également une présence bienveillante à l'écoute quelque part à l'horizon. En demandant de l'aide, le porteur du pendentif fait venir des Aigles Géants à même de faire fuir le Drake.

<i>Wellyg de Formoiré</i>	□□	□□	□□
Carrure D8	Grâce D8	Prestance D6	Erudition D20
Endurance 4	Archerie 5 Equitation 4 Esquive 4 Se cacher 4 Poignards 7 Escalade 2	Intimidation 4 Baratin 4 Eloquence 3	1 <sup>er</sup> soins 3 Haute magie 5 Sorcellerie 4 Etudes ésotériques 3 Sortilèges 5 Géographie 2
Poésie D8	Eveil D20	Noblesse D6	Armes : Dague (1d4) Arbalète (1d12) Armure : cuir (-1) Torque (*2durée gémellité) Initiative/course 3
	Perception 5 Pister 3 Perspicacité 4	Ténèbres 3	

Ténèbres : Envoûtement, Horreur, Tempestaire 10 pts de Malice

Haute Magie : Pyrigénèse(I), Brume(II), Traite de feu (III), Cercle ardent (III), Gémellité (V)

Sorcellerie : Engourdissement (I), Refoulement (II), Cauchemar (III), Hémophilie (IV)

10pts de sagesse

<i>Hobbits de Dindok</i>	□□	□□	□□
Carrure D6	Grâce D12	Prestance D8	Erudition D8
Endurance 4 Sauter 4 Bagarre 3	Escalade 4 Esquive 4 Lancer 5 Se cacher 4	Baratin 4	
Poésie D10	Eveil D12	Noblesse D10	Armes : fronde (1D4)
Chant 3	Perception 3	Inspirer confiance 3	Armure : aucune Actions 3 Initiative/course 5

<i>Karni</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D20	Erudition D10
Endurance 6 Sauter 3 Epées 7 Lances 7	Archerie 3 Equitation 8 Esquive 4 Parade 6+2 Poignards 3 Se cacher 4	Intimidation 5	Lectures de runes 4
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : Epée longue runique (1d8+1) Lance d'arçon (1d12+1) Armure : maille naine (-5) Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 5 Pister 5 Perspicacité 5		

Epée runique : rune mineure de vaillance (une utilisation)  
Grand brisefer runique ( deux utilisations)

<i>Orques Vétérans</i>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12/10	Grâce D12/10	Prestance D8/6	Erudition D8
Endurance 5 Sauter 2 Hache d'armes 5	Archerie 2 Esquive 3 Parade 5+1 Poignards 3 Escalade 3	Intimidation 6	
Poésie D4	Eveil D10/8	Noblesse D6	Armes : Hache d'armes (1d10) Armure : mailles (-4) Actions 3/2 Initiative/course 5/4
	Perception 2 Pister 2		
<i>Elfes de la Lorien</i>	□□□	□□□	□□□
Carrure D8	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D12
Endurance 4 Sauter 4 Epées 3	Archerie 3 Escalade 6 Esquive 6 Poignards 5 Se cacher 5	Intimidation 3 Eloquence 5	Légendes 4 Premiers soins 3
Poésie D12	Eveil D12	Noblesse D10	Armes : Dague (1d4) Arc long (1d8) Armure : aucune Actions 3 Initiative/course 5
Enchantement 5 Chant 6	Perception 5 Chamanisme 5 Perspicacité 4	Sentir le mal 4	

<i>Loups</i>	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Eveil D20	Morsure (1d8)
Endurance 4 Sauter 3 Bagarre 6	Esquive 4	Perception 6 Pister 3	

<i>Balchoth Vétéran</i>	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D12	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 5 Masses 6 Lutte 4	Esquive 2 Parade 5+1 Poignards 4 Lancer 4 Acrobatie 4	Intimidation 5 Commander 3	Géographie 1 Tactique 3
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : Fléau d'armes (1d10) Javelot (1D6) Dague (1d4) Armure : mailles (-4) Actions 3 Initiative/course 5
	Perception 4	Sens de l'honneur 2	

<i>Guerrier Balchoth</i>	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Masses 4 Endurance 4 Lutte 3	Esquive 2 Parade 4+1 Poignards 3 Lancer 4 Acrobatie 3	Intimidation 3	Géographie 1
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : Marteau de Guerre (1d8) Javelot (1D6) Dague (1D4) Armure : Broigne (-3) Actions 2 Initiative/course 4
	Perception 3	Sens de l'honneur 2	

*Le périple est terminé. Certains auront peut-être remarqué que la chronologie a été bouleversée puisque Déagol ne découvre l'Anneau que 400 ans plus tard. Pour les puristes, il est bien sûr possible de déplacer la campagne à cette époque moyennant quelques adaptations.*

*Bon jeu, Morgaer*