

2^{ème} scénario : le vétéran

L'histoire :

Comme il est dit dans l'introduction à la campagne, Aradesh a piégé Carnûm dans l'esprit de Telgon, un capitaine Elfe, lui-même piégé dans le corps d'un chat.

Telgon était un fier Noldor qui partit de la Terre Bénie dans la compagnie de Fingolfin. Il servait dans l'infanterie comme simple soldat à l'époque. C'est lors de la traversée du désert de glace, l'Helcaraxë, que se produisirent 2 événements majeurs dans la vie de Telgon : il perdit sa femme, ce qui le marqua beaucoup plus profondément qu'il ne voulut le laisser penser mais il connut aussi Fingolfin en personne et leur amitié grandit. Lors de nombreuses batailles où il eut la force et la chance de survivre, Telgon monta en grade pour devenir enfin capitaine d'infanterie dans l'armée du futur Roi et présent ami. C'était un Elfe de toutes les qualités : fort, agile, fier, sensible et

charismatique. Sa fin vint lors de Dagor Bragollach où il tomba en même temps que le grand Fingolfin. Tué ? Capturé ? Déserteur ? Il semble que ses proches et ses amis (comme Galadriel) trouvent la réponse à cette question au Tiers Age, avec son retour sous forme de chat.

Attention :

Les différents lieux où passeront les PJ ne sont pas donnés dans l'ordre où ils sont décrits. C'est pourquoi la carte en annexes est INDISPENSABLE pendant tout le jeu. Je les ai nommés « scène » et j'ai attribué un nom à chacune d'elles pour faciliter le repérage. Je tiens à prévenir les MJ que cette quête s'éloigne un peu de l'esprit de Tolkien, je me suis inspiré d'autres légendes, histoires, livres, BD etc. Merci donc de m'excuser si vous me trouvez un peu éloigné.

Acte I : sauvetage !

Les PJ ont pris quelque temps de repos à la Loriën après les récents événements lorsqu' Holden viendra les voir et leur dira qu'ils sont convoqués chez Dame Galadriel. Lorsqu'ils arrivent à la salle du conseil, Galadriel leur confiera une mission après avoir fait rapidement leur éloge. Elle les informera que des prisonniers vont être transférés de Dol-Guldur jusqu'à Barad-Dûr (ce qui est faux, c'est une feinte d'Aradesh pour mettre le convoi de prisonniers sur le compte de Sauron et ainsi rester caché). Le convoi est censé être discret, c'est pourquoi il y aura sûrement peu de gardiens pour aller plus vite. Les PJ doivent libérer les prisonniers. Ils devront trouver dans le convoi 3 Elfes Verts, 2 Noldors, 1 Sindar, 2 Hommes et 2 Nains, d'après les espions de Galadriel. Ce sauvetage est évidemment peu important étant donné le nombre de prisonniers, mais il permettra de tester les capacités de la Loriën, et peut-être de mettre la main sur des documents ennemis, voire renforcer des alliances avec les prisonniers. Holden connaît le chemin et leur servira de guide. Ils doivent partir sur l'heure.

Le voyage jusqu'au point d'embuscade dure près de 2 jours, lorsque enfin arrive le convoi tant convoité (woua.....). Les PJ sont à flanc de colline avec Holden, les 10 Orcs ne se

méfient pas, le combat devrait donc être facile. Si les PJ font trop les malins pendant le combat, clouez-leur le bec en envoyant un Orc éliminer les prisonniers pour leur faire peur (c'est pas grave si les prisonniers meurent, la reconnaissance de Galadriel sera juste moins grande).

A la fin du combat, les prisonniers sont évidemment agréablement surpris, n'hésitez pas à forcer leur image : ils sont à bout de force, les vêtements en loques, la peau extrêmement blanche, les barbes longues et la plupart blanches. Ils sont tout maigres, parlent peu et semblent excessivement tristes (tu m'étonnes après ce qu'ils ont vécu !).

S'ils comptent, les PJ remarqueront qu'il manque un Noldor. Zut pas de bol. Sur le chemin du retour, faites-leur faire des jets de perceptions de diverses difficultés : un chat noir les suit. Mes PJ ont réussi à le capturer, faites-le juste assez méfiant pour garder ses distances tout en restant visible. De toute manière, peu importe, Galadriel sera satisfaite par le sauvetage, restera perplexe quant au Noldor manquant (tiens, mes espions se seraient-ils trompés ?) mais n'accordera que peu d'importance au chat

Acte II : étrangeté en Lorièn

Galadriel est satisfaite, les prisonniers aussi. Certains demeurent quelque temps puis s'en vont. Le chat semble avoir apprivoisé Galadriel. Quelque temps passent jusqu'à ce que Galadriel convoque à nouveaux les PJ. Elle leur dira qu'elle a remarqué un comportement plus qu'étrange chez le chat, ou plutôt plusieurs comportements : un comportement « normal », c'est-à-dire celui du chat curieux et flemmard, un comportement agressif, cherchant par tous les moyens à faire du mal et enfin un comportement presque humain.... Elle expliquera que le chat a eu un changement de comportement sous ses yeux pas plus tard qu'hier : le chat « normal » est devenu bizarre, a chancelé puis a tracé « Telgon » sur la terre avec sa patte !

Galadriel dira qu'elle pense que le chat est possédé par l'esprit de Telgon ou que Telgon lui-même a été transformé en chat. Elle expliquera ensuite en détail qui était Telgon (voir début).

Elle demandera ensuite (gentiment) aux PJ d'aller explorer carrément l'esprit du chat pour vérifier si c'est bien Telgon. Si c'est bien lui, les PJ devraient le rencontrer en personne dans l'esprit du chat, n'oublions pas que chaque esprit a une interprétation différente. En fait, cela est moins dangereux qu'il n'y paraît : il suffit de mettre les différents esprits en connexion, par divers procédés à base de vapeur, de rêverie, d'encens et de concentration.....

Acte III : The Cell

Arrivés au bout du couloir, ils verront un énorme Loup-garou, qui semble les attendre. Il est debout et un cimetière énorme (à sa taille en fait) est planté dans le sol. Les PJ ne le sauront peut-être qu'à la fin mais ce Loup-Garou est la représentation de la présence de Carnûm dans l'esprit de Telgon. Il parle d'une voix forte et profonde, presque inquiétante :

« Bienvenus dans le pays de l'Eden et de la souffrance. Derrière moi il est un monde sans retour. Sans doute pourrez-vous sauver votre

ami. Mais vous mais vous trouverez aussi sûrement la mort ou l'égarément dans cet esprit torturé....car celui qui l'a conçu est malade, sans espoir de retour..... » et il disparaît. Un peu emberlificoté pour les PJ mais pour le MJ, c'est plus clair : Telgon est bien le porteur de l'esprit où ont échoué les PJ et la maladie en question n'est autre que Carnûm lui-même qui le ronge peu à peu. Les PJ remarqueront alors qu'ils sont en fait dans une forêt.

Quand les PJ seront motivés pour commencer la mission, Galadriel les conduira dans une petite salle en sous-sol où les attendent des sages en tuniques. La petite salle est emplie de vapeurs entêtantes et parfumées. La lumière est tamisée. Il y a autant de couches que de PJ, réparties en cercles au centre duquel trône le chat, l'air passif. Les PJ se coucheront donc, faites-les se sentir détendus, portés par des pensées agréables, se sentant transportés dans une spirale infinie. N'hésitez pas à faire fumer vos PJ pour les mettre dans l'ambiance ;). Plus sérieusement, ils percevront sans le savoir des images de l'esprit de Telgon. Distillez subtilement entre les images de fleurs, de champs de fraises et de sous-marins jaunes l'image d'une forêt accueillante, d'une prison humide, de rangées d'armes brillantes, de fleurs noirs d'où suintent un liquide noirâtre mais surtout la vision d'un chêne immense vieux et solide (la vie de Telgon) brûlant tout d'un coup sous les coups de soldats alliés et Orcs se battant au pied de l'arbre (Dagor Bragollach). Lorsque les PJ émergeront, ils n'auront plus d'équipement, seront vêtus de vêtements très anciens aux couleurs de l'ancien roi Fingolfin (légende difficile ou mémoriser difficile). Ils sont dans un couloir sombre. Derrière, une grosse tache de couleur violette (le portail de sortie) s'atténue (ils sont prisonniers). En face, de la lumière blanche leur indique une sortie possible.....L'aventure commence.....

LA FORÊT CLAIRE

Une forêt claire composée d'arbres gris à feuilles vertes. Le soleil joue dans les branches. Des feuilles mortes forment le sol. Les

oiseaux chantent. L'ambiance est joyeuse et claire, cependant les ombres des feuillages sont inquiétantes et les oiseaux sont invisibles.....

Cette forêt symbolise en fait la nature de Telgon : il est naturellement joyeux et gai mais l'ombre l'a recouvert et le mal joue dans les recoins du paradis...

Juste devant les PJ se trouve le premier portail du jeu : un ovale d'une blancheur rayonnante. Il mesure environ 2m de haut sur 1m50 de large et 15cm d'épaisseur.

Deux chemins partent du portail, l'un vers la gauche (l'Ouest), l'autre vers le haut (le Nord). Vers l'Ouest : les PJ arriveront devant une pierre où est gravé :

« Un long voyage, un long périple.

La Quête est sans fin dans ce désert

Seul un cadavre y sied,

Détenteur de la clef de la victoire.

LA PLAINE DES DEVASTATIONS

Les PJ arrivent dans une plaine. Le temps est orageux, des éclairs illuminent le ciel. De gros nuages noirs couvrent le ciel. La terre est grise, sèche et craquelée de partout. Il fait gris et le vent souffle fort, les PJ doivent crier pour se faire entendre, mais la température est tiède.

Un gros arbre mort trône au beau milieu de cette scène, juste devant les PJ. Ses multiples branches sont sèches, nues et pendent vers le sol. Le tronc est gris, sec et tordu, les racines ont défoncé la terre. Un jet de perception moyen révélera un cadavre dans l'arbre. Il a une hache à la main et semble être tombé. Un portail n'est pas loin de l'arbre, environ une vingtaine de mètres.

L'ARSENAL

Les PJ débarquent dans une salle rectangulaire éclairée par des torches. Des étagères sont disposées sur les murs et remplies d'armes en tout genre : épées, arcs, arbalètes, haches, lances etc. Il y a aussi des pourpoints cloutés et des cottes de mailles. Un test en légende difficile indiquera aux PJ que les insignes sur les armes et armures de l'arsenal sont ceux de la Maison de Fingolfin, l'ancien roi des Noldors.

L'arsenal est tout bêtement les connaissances des armes de Telgon. Comme c'est un grand soldat et que sa science des combats est étendue, elle a pris une place propre dans l'esprit de Telgon ; c'est une partie majeure de l'esprit de Telgon, au niveau intellectuel, pas au niveau du jeu.

LA PRISON

La clef sauve une vie, pas la moindre.

Le sauvetage ne s'opérera

Qu'en détruisant le dernier vestige de la Vie. »

En clair, les PJ devront détruire par n'importe quel moyen l'arbre situé dans la plaine des dévastations.

Au Nord, le chemin conduit au bout de quelque temps sur un arbre qui émet une étrange lumière blanche : un portail se trouve derrière....

Si les PJ s'éloignent du chemin, ils se retrouveront au bout de quelque temps au point de départ (faites leur faire des jet en orientation pour leur faire croire qu'ils se perdent, puis des jets en pister pour se retrouver etc...)

Cette scène représente l'espoir que porte Telgon en lui. Il est clair que l'espérance l'a quitté depuis longtemps (conséquence de sa capture) mais il lui reste un peu de volonté : le cadavre symbolise le Mal et celui-ci est mort en tentant de briser l'arbre...Autrement dit, Telgon s'est obstiné à ne pas trahir ses frères et il ne le fera jamais.

S'ils ont compris les inscriptions sur la pierre de la forêt claire, les PJ doivent récupérer la hache sur le cadavre et briser l'arbre. Au premier contact, il se fendillera largement. Au deuxième, il s'ouvrira, révélant un léger éclat argenté à l'intérieur. Au troisième, il se brisera complètement : une clef d'argent est posée dans l'arbre.

Au fond de l'arsenal, il y a un portail mais à côté, contre le mur, il se trouve une armoire fermée à clef. Les PJ peuvent évidemment la forcer (malaisé) ou la crocheter (malaisé) mais il est plus facile d'utiliser la clef d'argent récupérée dans l'arbre de la plaine des dévastations. A l'intérieur de l'armoire se trouvent des armures de verre. Il y en a une pour chaque PJ pour simplifier. Elles protègent le torse, les bras et les jambes. Elles servent à passer au travers du champs des fleurs du Mal, expliqué plus loin. Attention, ces armures servent uniquement à cela : si un PJ en porte une pendant un combat et se fait toucher, non seulement elle ne le protégera pas mais en plus elle éclatera sous le coup et fera 1D10 de dégâts....

Les PJ se retrouvent dans une très grande salle circulaire. L'ambiance est humide. Les murs sont faits de gros blocs de pierres moussues. De grandes cages pendent du plafond. Il fait sombre mais les PJ peuvent distinguer des squelettes dedans. Des prisons individuelles sont réparties contre les murs et ne sont faites que de grandes cages rouillées mais solides.

La prison symbolise en fait le souvenir marquant de tout le temps qu'a passé Telgon dans les cages de Dol-Guldur. Il se rappelle les moindres détail, étant donné qu'il y a passé plusieurs siècles...

Au bout de quelque temps de recherches, les PJ entendront un appel faible, provenant d'une des cages (un jet de perception moyen par exemple). Ils trouveront un vieillard à barbe crasseuse. Il est tout maigre et tout blanc, à cause du manque de soleil. Il a sûrement passé un bon bout de temps enfermé dans ces cages, dont les barreaux sont rouillés mais massifs... Son timbre est faible et chevrotant : il se prénomme Eldan (c'est un des prisonniers de Dol-Guldur, compagnon de cellule de Telgon).

DAGOR-BRAGOLLACH

Les PJ arriveront au beau milieu d'une mêlée sanglante au pied d'une forteresse (Elfe) en proie aux flammes. Au loin, ils apercevront une forteresse noire (Angband) d'où s'échappent des nuages de fumée noire. La mêlée est violente : des Elfes et des Hommes combattent des Orcs. Pas très loin (pas assez loin en tout cas...), les PJ pourront apercevoir.....des Balrogs ! Juste après cette sinistre constatation, un cri strident et puissant leur fera lever la tête vers le ciel : une énorme Dragon doré (Glaurung), percé de flèches, dévaste les camps alliés....

Cette scène a marqué Telgon pour la vie, vu que c'est en plus le moment et l'endroit de sa chute : la bataille de la flamme subite, où Morgoth déversa ses meilleures troupes sur les rangs alliés, d'où la présence de Balrogs et du Dragon.

Immédiatement, des Orcs attaqueront les PJ. Gérez vous-même le combat, il faut juste qu'il soit rapide tout en restant violent (moi j'ai mis 2 Orcs pour un PJ). Après l'assaut Orc, un Homme arrivera. Il est massif et balafre. Son

LES FLEURS DU MAL

Derrière les PJ, se trouve une épaisse forêt d'épines et de buissons. En face d'eux, il y a un parterre de fleurs noires et grasses, qui

Il expliquera aux PJ après maintes questions et dialogue que ce n'est en fait qu'un esprit, un souvenir d'une amitié très forte et qu'il est mort depuis longtemps dans les cellules puantes de Dol-Guldur. Il dira aussi que si les PJ le libèrent, il leur indiquera le seul moyen de sortie efficace de cet endroit. Il ajoutera qu'il est indispensable pour ouvrir le passage.

En cherchant un peu, les PJ trouveront une cellule ouverte : sur un bloc de pierre, ils pourront identifier une nette trace de main à laquelle il manque un doigt. C'est en fait celle d'Eldan. Il faut donc soit le libérer en utilisant la clef d'argent ou en crochetant la cellule grâce à la broche des Dryades, soit lui trancher la main, soit se couper un doigt pour ouvrir le portail. Si libéré, Eldan poussera fermement le bloc : le mur se décalera juste assez pour pouvoir entrevoir un portail. Si Eldan est délivré, il disparaîtra du jeu (après avoir ouvert le portail) pour réapparaître à la fin c'est-à-dire que si les PJ reviennent à la prison, ils ne verront plus Eldan.

glaive est taché de sang orc. Un jet en mémoriser ou légende indiquera qu'il est vêtu d'un uniforme de capitaine du temps de Bëor l'ancien. C'est en fait Atadell, un ami de Telgon qui périt pendant la bataille. Il criera aux PJ que les Orcs ont débordés sur le flanc gauche, qu'ils vont être pris en étau et qu'il est urgent de rassembler les troupes. Il n'aura pas le temps de finir sa phrase qu'il sera percé de plusieurs flèches.

A chaque fois que les PJ retourneront à cette scène, ils vivront la même chose jusqu'à ce qu'Atadell soit sauvé par un quelconque moyen.

Un portail brille à l'intérieur de la forteresse. Le but est de sauver Atadell de sa mort certaine et de le sortir par le portail. A la mort d'Atadell, le combat deviendra excessivement violent, n'hésitez pas à faire intervenir Glaurung ou des Balrogs, faire paniquer ses PJ est incroyablement jouissif pour le MJ.... ;)

Bref, les PJ DOIVENT fuir par un portail ou crever sur place.

semblent osciller doucement sous le vent. Faire un jet de perception facile : il y a un animal dans la forêt. En observant bien, un cerf détaile-

ra aussitôt et traversera le parterre. Soudain, les fleurs se mettent à bouger et tout à coup un épais liquide noirâtre apparaît sur le cerf. Celui-ci gémit, tentera de se débattre mais chutera dans les fleurs. Il sera littéralement dévoré par les fleurs. 5 minutes après, tout est redevenu « normal » et sans bruit. Un portail se dessine de l'autre côté du parterre.

Il faut bien sûr les armures de verre trouvées dans l'arsenal. Si un PJ en porte une et qu'il traverse il est bien protégé et l'acide craché par

les fleurs ne fera que glisser sur l'armure. Cependant, il existe quand même un risque : lancez 1D12. Si le 1 sort, le PJ reçoit de l'acide sur un membre non-protégé (tête, bas-ventre, entre-membres etc.) et recevra les dégâts de l'acide. Un PJ peut aussi tenter la traversée sans armure : il recevra donc de plein fouet l'acide craché par les fleurs et recevra 1D12 de dégâts à chaque tour. Un PJ mettra 5-« score de course » pour traverser le parterre.

LE JARDIN DES HESPERIDES

Les PJ arrivent dans une cour ensoleillée avec arbres, fleurs, fruits juteux. Une petite cascade joue un son clair non loin. L'ambiance est agréable. Le sol est du gazon mais aussi quelques vieilles pierres moussues (type très vieilles ruines). Les PJ sont dans une sorte de vieille ruine aménagée : il reste un ou deux morceaux de mur avec fenêtres (en fait il n'y a même plus de carreaux, il ne reste qu'un trou) de pierre marronâtre et moussue. De petites tables rondes et des couches de type Rome antique complètent ce décor étrange et reposant. Cependant, les PJ sont focalisés sur autre chose : de **superbes** femmes très légèrement vêtues sont assises ou couchées. Une merveilleuse femme aux longs cheveux blonds et aux yeux très verts approche alors. Elle est vêtue de voiles multicolores et d'air. Des taches de rousseur parsèment le bas de ses yeux et devraient les rendre pétillants et pleins de vie mais ils sont tristes et las. Elle paraît très jeune, presque adolescente.

Le jardin des Hespérides représente l'amour que porte Telgon en lui. Les Hespérides le représentent plus précisément : en effet une Hespéride est une déesse de l'amour que chaque Homme porte en lui.

Le son de sa voix est comme l'eau jouant sur les cailloux d'une cascade. Malgré leurs appa-

rences chaleureuses, elles sont toutes tristes et parlent avec une voix pleine d'espoir. L'Hespéride expliquera aux PJ ce qu'est une Hespéride : la vie des Hespérides est liée aux êtres vivants. Etant d'entité divine, c'est l'amour pur et le désir des Hommes qui les fait vivre. Si une Hespéride se retrouve sans amants, ou que ceux-ci ne la désirent plus, elle disparaît et meurt. Or le dernier des amants, celui qui aime les 6 Hespérides présentes, est en guerre et risque à tout moment de perdre la vie, provoquant irrémédiablement leur mort. Beaucoup ont déjà péri avec l'âme ou même le désir d'aimer de valeureux guerriers. Elle demande aux PJ de le ramener.

Les PJ penseront sûrement à Telgon... C'est en fait d'Atadell dont elles parlent. Il faut donc retourner à Dagor Bragollach, l'empêcher de mourir et le ramener en forme vers les Hespérides. Il sera d'abord éberlué mais reconnaîtra finalement ses fantasmes. Les Hespérides remercieront les PJ et leurs donneront une pomme d'or (les pommes d'or des Hespérides) qui servira à replanter l'arbre de vie décrit plus loin. Si les PJ mangent la pomme d'or, il ne se passera rien, seulement un affreux goût amer et pourri dans la bouche.

LE CIMETIERE

Les PJ arrivent en pleine nuit. La lune est pleine et le ciel est dégagé. Pourtant, les étoiles ne brillent pas. Le temps est froid et des hullements inquiétants se font entendre.

Devant les PJ, un cimetière est entouré d'une grille biscornue et rouillée. Lorsque les PJ y entrent, un brouillard se lève, marquant presque entièrement les tombes et enveloppant à moitié les 3 cryptes, placées sur la droite. Il n'y a rien d'écrit sur ces cryptes et elles sont fermées à clef.

Le cimetière représente en fait les amis de Telgon qui sont tombés et qui ont beaucoup compté pour lui, comme Fingolfin, Eldan ou Atadell. Avec les noms inscrits, les PJ devraient se rendre compte que Telgon n'était pas n'importe qui (il connaissait quand même Maedhros).

En revanche, sur les tombes (qui sont en fait de simples tas de terre où une dalle est plantée comme stèle) sont écrits de nombreux noms à demi-effacés comme par exemple « Eldan »,

« Maedhros », « Gildor », « Atadell », « Arthad » et enfin « Fingolfin » (ce sont tout les bons amis de Telgon). Les autres sont effacés. Il y a en tout une vingtaine de tombes. Il faut creuser la tombe de Fingolfin pour trouver un portail vers le sanctuaire mais il faut avoir une certaine volonté (ou insouciance) pour creuser la tombe d'un grand Roi Noldor.....

L'ARBRE DES DRYADES

Une salle délimitée par des buissons épineux mais fermée par un plafond. Un immense chêne trône devant les PJ, il est énorme : environ 20m de diamètre. Ses branches sont innombrables et ses racines plongent profondément dans la terre meuble. On ne peut apercevoir son sommet.

Ce chêne symbolise la vie de Telgon. Il est énorme étant donné que Telgon est déjà très vieux mais il dépérit, tout comme Telgon qui se meurt peu à peu de la souffrance passée et de la présence de Carnûm qui le ravage lentement de l'intérieur.

Des femmes vêtues de robes de couleurs vives sont près de l'arbre. Elles parleront aux PJ en disant qu'elles sont la vie de Telgon, qu'elles sont liées à l'arbres mais qu'elles sont tristes car l'arbre se meurt peu à peu avec elles et qu'il faut absolument le replanter. Hélas, l'arbre ne donne plus de fruits.

C'est là que les PJ doivent donner la pomme d'or des Hespérides. Les Dryades les remercie-

L'ATELIER DU CHRONIQUEUR

Une toute petite pièce avec une bibliothèque sur chaque mur. Il y a un bureau encombré de parchemins, livres etc. Un coffre est posé dessus. Il sera difficile aux PJ de le crocheter mais il peuvent utiliser la broche des Dryades.

Cet atelier représente le passage de Carnûm qui a fait des recherches sur l'esprit où il se trouvait.

LE SANCTUAIRE

Une simple prairie au sommet d'une colline. Une énorme roue de pierre repose en équilibre sur une stèle. Des caractères runiques sont gravés dessus mais ils sont inconnus aux PJ (c'est l'alphabet de Telgon). Un marteau et un burin sont posés contre la roue.

Les PJ attentifs pourront noter un trait vertical gravé en haut de la roue et un espace vide en

En défonçant une crypte, les PJ trouveront une tombe somptueuse sans nom et défoncée où gisent des restes humanoïdes. Le mort tient un glaive étincelant finement taillé (grande rune de vaillance), un bouclier d'argent (avec une rune de défense) et une cote de maille.....en mithril !

Mais sincèrement, sauf s'il est taré, je ne pense pas qu'un PJ soit capable de profaner une tombe.....Ce n'est pas arrivé avec les miens.

ront chaleureusement, creuseront rapidement un trou dans la terre meuble et y déposeront la pomme d'or après avoir soufflé doucement dessus. L'arbre dépérira alors rapidement : ses feuilles tomberont, ses branches se noirciront et son tronc se fendillera assez largement pour laisser entrevoir un portail. En récompense, les Dryades offriront aux PJ de superbes broches d'or en forme de feuille de chêne finement gravée (elles peuvent servir à crocheter le coffre du chroniqueur –voir plus bas- ou la cellule d'Eldan si cela n'est pas déjà fait).

Par contre, si les PJ reviennent trop souvent sans la pomme ou qu'ils ne veulent pas la donner, l'arbre dépérira quand même, mais cette fois, les Dryades disparaîtront et Telgon, même s'il est sauvé, aura perdu une partie de lui-même et restera.... Comment dire..... retardé....et vieux.

Triste fin pour un si grand Elfe.

Ils trouveront dedans :

Une carte du monde de Telgon

Une feuille où est inscrite une liste de 44 lettres runiques (l'alphabet de Telgon)

Un petit papier où est écrit en Sindar : les cieux et le courage sont la seule issue

Sur l'intérieur est écrit : Fingolfin est la clef

bas de la roue mais surtout que le 1^{er} signe à droite du trait correspond au 1^{er} de l'alphabet runique et le 2^{ème} à droite du trait correspond au 3^{ème} de l'alphabet. A partir de cela il est clair que les PJ doivent graver le signe correspondant en bas de la meule. La roue comprend 21 signe en tout et il faut graver celui qui correspondrait au 12^{ème}, donc le 23^{ème} de

l'alphabet runique (refaites quand même le compte, il est possible que je me sois trompé dans mes calculs ☺). S'ils gravent le mauvais signe, celui-ci disparaîtra lentement mais s'ils

L'ABÎME

Les PJ sont sur une petite corniche. Les parois sont lisses et droites. Partout, le ciel pur et sans nuage s'étend à perte de vue. Les PJ ne voient pas le sol. En fait, il faut sauter dans le vide, j'ai mis ce lieu uniquement pour cerner mes PJ : lequel est lâche ? lequel réfléchit le plus ? lequel est le plus courageux ?

L'ANTRE DU MAL

Les PJ se retrouvent sur leurs pieds sans la moindre impression de chute. Ils sont dans une petite salle sombre mais il peuvent quand même percevoir normalement. Une femme brune à la peau très blanche les attend.

La salle qui suit symbolise l'emprise de Carnûm sur Telgon : cette salle grandit de plus en plus bien qu'elle soit « attaquée » de part en part : cela symbolise la résistance de Telgon. La femme brune est, je pense que vous l'avez deviné, la femme de Telgon, Eliann, morte dans l'Helcaraxë.

Elle rit en voyant les PJ et déclare méchamment :

« Vous avez réussi à arriver ici..... Incroyable. Mais Telgon m'appartient et le Maître ne veut pas perdre son premier cobaye et son meilleur espion ! Oui, grâce à Telgon, j'espionnerai la Loriën, je la ferai ravager ! JE contrôle Telgon. Maintenant je vais vous tuer et vous le rejoindrez sous mon emprise ! »

Le combat s'impose.

Quand elle sera vaincue, elle fuira par un petit couloir que les PJ n'avaient pas remarqué.

Ils la suivront dans une grande salle rectangulaire d'environ 100m de long sur 30 de large. Des dizaines de colonnes sculptées à l'effigie d'un homme encagoulé portant un glaive dans une main et une chaîne dans l'autre (c'est Aradesh) sont placées en 2 lignes comme colonnes de soutènement. De sombres runes sont grav-

Epilogue

Les PJ se retrouveront à nouveau dans la salle du début. Un Elfe en tenue de guerrier mais sans armure ni arme se tient au coté de Galadriel. Il a l'air jeune et en même temps marqué

gravent le bon, toutes les lettres se mettront à briller d'une lueur argentée et un portail s'ouvrira dans la roue.

Donc les PJ ont le choix : soit ils sautent soit ils retournent sur leurs pas. Quoi qu'il en soit, quand ils sauteront (j'ai dû en faire trébucher un par de subtils jets de dés successifs), ils se sentiront voler pendant assez longtemps avant de voir une lumière blanche presque aveuglante avant de tomber à travers un portail....

ées au-dessous et au-dessus de l'homme. Par endroits, les murs sont fissurés, presque éboulés. Au milieu de cette salle se tient la femme. Elle saigne et halète mais sourit. Elle se redresse soudain et se transforme lentement en un monstrueux loup-garou (celui de l'entrée)....qui se divise en deux !

- Nota : ne faites cette option qui si les PJ sont assez nombreux, car le monstre est quand même très puissant....-

Le combat s'impose à nouveau mais cette fois le monstre doit être vaincu. Ce moment est crucial pour les PJ car il détermine leur aide à Telgon : s'ils les ont aidés, Atadell, Eldan, une Dryade et une Hespéride viendront aider les PJ. Au contraire, si ne les ont pas aidés, voire maltraités, ils se rangeront du côté du loup-garou.

Quand le monstre sera vaincu, les PNJ conduiront les PJ vers un portail violet au fond de la salle, placé sur un vulgaire trône en bronze. Lorsque les PJ le traverseront, ils pourront se retourner et voir leurs amis disparaître lentement en les saluant et les remerciant. Tout comme l'arrivée, le départ sera agréable et ils se sentiront à nouveau entraînés dans une spirale. Les images de leurs amis et des lieux visités seront d'abord nettes et s'estomperont peu à peu.

Soudain, la lumière se fait peu à peu et le visage souriant de Galadriel apparaît....

par le temps. Des cicatrices couvrent son corps. Galadriel prend la parole :

« Mes amis, je vous présente le capitaine Telgon. C'est un grand ami à moi et c'est grâce à vous qu'il est ici aujourd'hui. »

Telgon enchaîne en remerciant chaleureusement les PJ et expliquera quelques heures plus tard à Galadriel et aux PJ ce qu'il sait sur Aradesh : il ne connaît pas son nom mais sait qu'il a fui Sauron. Il a été emporté depuis les cellules de Mordor jusqu'aux cellules de sa forteresse en Rohan, ce qui n'est guère mieux, pour servir de cobaye à la sorcellerie d'Aradesh. Il connaît aussi son état-major et sait que les troupes du Borgne ravagent le Rohan sans se faire trouver par l'armée.

Galadriel enverra des espions en Rohan pour récolter des informations sur le Borgne, ce qui amènera les PJ au troisième scénario : **Ballade sous le ciel de l'ennemi**

ANNEXE

Le monstre/Carnûm

Bête humanoïde énorme, beaucoup de muscles, Carnûm a acquis une telle influence sur Telgon qu'il est capable de changer sa forme presque à volonté...

Carrure : massif D20	Grâce : aérien D20	Prestance : insignifiant D8	Eveil : attentif D10
Blessures : 6	actions/tour : 4	charme : 5	perception : 7
Bonus aux dégâts : +2	initiative : 6	intimidation : 7	perspicacité : 3
Endurance : 6	course : 6	commander : 3	pister : 4
Bagarre : 6	parade : 5		
Epées : 3	esquive : 3		

armes : griffes (1D8+2), mâchoires (1D10+2)
Armure : cuir, poils, vêtements (-3)

Carnûm en femme

Brune aux yeux gris, elle a la peau très blanche. Elle a l'air faible mais se révélera pleine de ressources. C'est la femme de Telgon, morte lors de la traversée du désert de glace

Carrure : fluette D8	grâce : véloce D12	prestance : agréable D10
Blessures : 3	actions/tour : 3	charme : 5
Bagarre : 3	initiative : 5	intimidation : 2
Epées : 4	course : 5	
Lutte : 2	esquive/parade : 4	<u>armes</u> : épée longue (1D8), épée large (1D8)

Armure : pourpoint de cuir -1

Atadell

Un grand gaillard, costaux, courageux et balaféré. Il combat à l'épée à 2 mains et est loyal, direct et redoutable. Un grand allié, un redoutable ennemi.....

Carrure : vigoureux D12	Grâce : adroit D10	Prestance : insignifiant D8
Blessures : 5	actions/tour : 2	charme : 4
Dégâts + 1	initiative : 4	commander : 9
Endurance : 7	course : 4	intimidation : 7
Bagarre : 5	parer/esquive : 7	
Forcer : 3	poignards : 5	<u>armes</u> : épée bâtarde (1D8/1D10)
Epées : 5	se cacher : 4	haches (1D10), épée (1D8)
Epées à 2 mains : 7		<u>armures</u> : cotte de maille -5
Haches : 5		casque, bottes, gants de cuir -1

Voir le bestiaire pour les guerriers Orcs, les Balrogs, le Dragon et les alliés Elfes et Hommes.

Bon jeu !

Ainulindalë

Corrections : Hikaki

