

Scénario Tiers Age

Chasse croisée

*Ce petit scénario peut s'intercaler entre deux épisodes de la campagne d'Arthedain, par exemple juste après **Ames en peine**, alors que les personnages ont repris la route du lac Nennuial. Avec quelques ajustements géographiques, il peut facilement être situé plus près de Fornost.*

Les joueurs vont devoir démasquer un imposteur bien peu crédible, éviter la trahison d'un noble dunadan sur le point de succomber au désespoir, récupérer un petit coffret ardemment convoité, couvrir la fuite de quelques villageois et, accessoirement, essayer de sortir intacts d'une partie de chasse sur la lande et dans les bois...

L'Intrigue

Le seigneur **Dernotir** est un vieux Capitaine, un fidèle (et très apprécié) serviteur de la couronne d'Arthedain. Depuis des années, il a entrepris d'espionner et de surveiller les agissements d'Angmar pour le compte de son roi. Pour ce faire, il a spécialement formé une petite poignée de ses gens qu'il envoyait régulièrement dans les terres ennemies, afin d'y récolter de précieux renseignements, aussitôt transmis à Fornost.

Dernorin, le propre fils de Dernotir était de loin le plus audacieux et le plus performant de ses hommes. Hélas, il y a trois ans, sa chance l'abandonna et il fut pris. Dame Verienne, une jeune femme à l'âme aussi noire que son visage était charmant, s'occupa tout particulièrement de son cas. Pendant de longs mois, elle s'efforça de briser par la torture et la sorcellerie le jeune Dunadan qui finit par sombrer dans la démence, son ultime refuge. La vigilance de ses bourreaux se relâcha progressivement et Dernorin réussit d'abord à s'échapper des geôles où il croupissait, puis à survivre à une longue fuite éperdue.

De son côté, le seigneur Dernotir était accablé par cette perte et désespéré par l'imminence d'une guerre qu'il jugeait perdue d'avance. Lorsqu'il eut perdu tout espoir de revoir son fils, il cessa d'envoyer ses espions en Angmar et sembla perdre le goût de vivre. A cette époque, Dame Verienne prit contact avec lui et lui fit miroiter une possible libération de son fils, en partie pour l'accabler encore plus, en partie pour le mener à une possible trahison. Lorsqu'elle apprit l'incroyable évasion de Dernorin, elle décida de renforcer la pression sur son père, sans se douter qu'elle était elle-même régulièrement espionnée par le jeune Dunadan, mû par une haine farouche.

Lorsque Dernorin assista à une entrevue entre Verienne et son père, il crut que celui ci avait trahi et songea qu'il avait causé sa capture. Depuis, il rôde aux alentours, attendant l'instant propice à une double vengeance.

Celeubar est, ou plutôt « était » un commerçant peu scrupuleux natif du Gondor, mêlé à toutes sortes de trafics louches et malhonnêtes. Il y a quelques mois, il a allègrement passé toutes les bornes en monnayant grassement plusieurs informations stratégiques à des représentants d'Umbar. Malheureusement pour lui, ses « clients » se sont fait cueillir et l'ont dénoncé peu après. Anticipant d'énormes ennuis, Celeubar décida alors de quitter prestement le Gondor et de trouver très rapidement un protecteur capable de le soustraire aux foudres royales. La route du Sud lui étant interdite, il choisit de rejoindre Angmar et de proposer ses services au Roi Sorcier lui-même.

Bien qu'étant un scélérat de la pire espèce, le marchand n'était pas tout à fait sot. Il se doutait bien qu'il lui fallait quelque chose à offrir et, si possible, quelque chose de très précieux... Il avait, depuis peu, en sa possession un antique anneau en or, de facture naine, qu'il estimait susceptible de faire un cadeau convenable. Il envisageait aussi d'offrir à son futur protecteur les mêmes renseignements qu'il avait déjà vendus une première fois, sous la forme de notes consignées dans un petit volume.

Accompagné de quelques serviteurs et de **Sharco**, son factotum et confident, il prit donc la route du Nord et parvint jusqu'aux environs de Fornost. Aux bouts de longues semaines, il finit par entrer en contact avec un agent du Roi Sorcier avec qui il négocia. Finalement, il fut décidé d'organiser un rendez-vous discret, près de la vieille route d'Annûminas, avec une petite troupe de maraudeurs devant escorter Celembar et ses précieux présents jusqu'à Angmar.

Alors qu'ils venaient d'installer leur campement pour la nuit, Celembar et ses serviteurs furent rejoints par Dame Verienne et ses séides, eux-mêmes suivis par **Dernorin**. Pendant la nuit, après avoir partiellement saisi les attentions de Celembar, le dunadan élimina deux sentinelles, se glissa à l'intérieur du camp à sa manière furtive et s'empara du précieux coffret, sans omettre de régler son compte au traître. Sharco l'aperçut et donna l'alarme, mais il parvint à s'enfuir.

Verienne et les maraudeurs se lancèrent immédiatement à la poursuite de Dernorin, abandonnant à leur sort Sharco et ses trois comparses, complètement désemparés. Au petit matin, ceux-ci furent interceptés par une patrouille d'hommes du seigneur **Dernotir**, menés par le centenier **Eroch**. Passablement dépassé par les événements, Sharco servit alors au vieux guerrier une première version de sa fable. Eroch décida de ramener tout ce petit monde à la Tour Forte pour tirer l'affaire au clair et recevoir les instructions de Dernotir, il emmena avec lui la dépouille de Celembar.

Rencontres sur la lande

Le scénario commence ce matin là, avec la rencontre entre les PJ et la petite troupe d'Eroch (et de ses « invités » surveillés de près), probablement sur la vieille route.

Eroch est accompagné de six hommes d'armes portant les couleurs de l'Arthedain. Selon la composition du groupe des PJ et leurs manières, il se montrera plus ou moins courtois en les interrogeant brièvement, avant de les convier fermement à les accompagner jusqu'à la Tour Forte.

Eroch est pressé et peu disposé à palabrer longuement. Néanmoins, il peut donner les informations suivantes aux PJ :

- Un fort parti d'orques a été repéré. Il semble se diriger vers la Tour Forte, « ce qui est une bonne raison pour ne pas traîner ».
- Le noble seigneur Dernotir est présent à la Tour Forte et organise l'évacuation des derniers villageois des environs vers Fornost.
- Sharco et ses deux acolytes sont des « gentilshommes venus du Sud, à ce qu'il paraît ». Ils ont été attaqués la nuit dernière par des maraudeurs qui auraient tué l'un de leurs compagnons et auraient dérobé un précieux coffret « destiné au Roi, à ce qu'il paraît ».

Eroch ne fera pas beaucoup d'efforts pour cacher la méfiance que lui inspire Sharco et il tentera de le maintenir à l'écart des PJ. Le trajet entre la route et la Tour ne prendra qu'une petite heure.

La Tour Forte

Il s'agit d'un petit (mais puissamment fortifié) bastion toujours tenu par le ban de l'Arthedain, situé au sommet d'une colline rocailleuse battue par un vent violent et glacé, dominant cette partie de la lande. Il sert de poste d'observation avancé et faisait office de base de départ pour les hommes régulièrement envoyés par Dernotir pour espionner Angmar.

Un seul chemin permet d'accéder au sommet de la colline, un sentier très encaissé mais peu pentu, serpentant entre deux parois abruptes, probablement le lit à présent asséché d'une petite rivière. La largeur du chemin est irrégulière mais il est possible de le gravir en restant constamment en selle. L'intégralité de l'ascension se fait juste au dessous des murs de la tour, autour de laquelle le chemin tourne à deux reprises. Il est impossible de le gravir sans être vu et sans constituer une excellente cible pour les défenseurs du lieu. La colline n'est pas très élevée mais ses flancs sont abrupts et dépourvus de végétation, à l'exception de quelques ronces et de rares touffes d'herbes folles.

L'ensemble du bastion est entouré d'un mur trapu, haut à peine de trois mètres, mais presque aussi large. Un chemin de garde court sur toute sa longueur, abrité par une coursive en bois où s'ouvrent plusieurs meurtrières. On y accède par une solide porte bardée de fer commandant l'accès à une première petite cour, fermée à l'est par un second mur.

A l'arrivée des PJ, cette cour est encombrée par plusieurs dizaines de villageois (essentiellement femmes, enfants et vieillards) et les maigres biens meubles qu'ils ont pu rassemblé (quelques sacs, coffres, mais aussi quelques volailles et petits animaux). L'ambiance est à l'effolement et Eroch entreprend de rétablir le calme par quelques fortes paroles alors que ses hommes referment vivement la lourde porte.

Sharco et ses deux compagnons sont conduits à la Tour, alors que les PJ sont laissés à eux-mêmes pour quelques instants. Ils peuvent profiter de ce moment pour obtenir quelques informations en discutant avec les commères, ou sympathiser avec certains villageois. Si les PJ n'y pensent pas à ce moment, il leur sera toujours possible de récolter ces renseignements plus tard, par exemple auprès de la cuisinière de Dernoteir (en échange d'un menu service) ou des hommes d'armes.

Les Rumeurs à la Tour (à distiller au milieu de bavardages paniqués) :

- Une énorme horde d'orques et de loups se dirige vers la tour. Certains ont entendu résonné des tambours. L'attaque est imminente.
- Selon un éclaireur de Dernoteir, la même horde serait encore à trois jours de marche forcée de la Tour et sa destination n'est pas définie. *Exact pour la distance, mais la destination est bien la Tour.*
- Dernoteir est un grand Capitaine, l'un des plus réputés de l'Arthedain. *Exact.*
- Il se fait vieux et n'est plus le même depuis la disparition de son fils. *Exact*
- Depuis un an, il séjourne plus souvent à la Tour et retourne rarement sur ses terres. *Exact*
- Lors de ses séjours à la Tour, il reste le plus souvent cloîtré dans sa chambre.
- Il se dit qu'il a depuis peu une jeune maîtresse, une belle Dame en compagnie de laquelle il aurait été vu plusieurs fois. *Il s'agit de Dame Verienne, mais ils ne sont pas amants.*
- Les habitants d'un hameau ont refusé de s'enfuir et sont restés sur la lande. *Exact*
- Un homme furtif a été aperçu plusieurs fois sur la lande, le plus souvent aux abords du Bois d'Eaux Mortes. On dit qu'il s'agit d'un maraudeur à l'aspect terrible. *Il s'agit de Dernorin dont les PJ peuvent obtenir une description sommaire.*

Peu de temps après, Eroch revient les chercher en compagnie de deux hommes. Il les amène jusque dans la seconde cour au centre laquelle se dresse la Tour. On y trouve également une petite écurie, une forge, des selliers, le logis faisant office de caserne pour la petite garnison du lieu (tout au plus une trentaine d'hommes).

La Tour Forte n'est pas très haute et ne comporte que quatre étages. Elle est entièrement dépourvue de vraies fenêtres, à l'exception de ses meurtrières et de petites lucarnes au dernier étage.

On y accède par un étroit escalier extérieur menant directement au premier. De là, après avoir franchi une salle de gardes, on redescend directement par un escalier en colimaçon aux marches irrégulières

débouchant sur une vaste salle voûtée et chichement éclairée, située un peu en-dessous du niveau du sol. Le mobilier spartiate évoque vaguement un réfectoire.

A cet étage, on trouve distribuées autour du réfectoire outre une vaste cuisine, trois petites pièces contenant les réserves de vivres, un couloir menant à un escalier permettant l'accès aux étages supérieurs et un second escalier en colimaçon menant directement au puits au dessus duquel la tour est construite (environ 30 mètres au-dessous du réfectoire).

De ce puits part une très longue succession de galeries étroites et de hauteurs inégales, sommairement étayées et au sol humide. La première galerie, longue de quelques mètres, est conçue de manière à s'effondrer partiellement lorsque l'on actionne un mécanisme commandé par un levier. Le souterrain parcourt près de cinq cent mètres avant de déboucher dans un bosquet isolé sur la lande.

Dernotir recevra les PJ dans le réfectoire. Mais après les avoir salué for courtoisement, il semblera se désintéresser d'eux, laissant Eroch les questionner. Le seigneur Dunadan donnera aux PJS l'impression d'un homme profondément absorbé par de pénibles pensées, voir un conflit intérieur. Malgré son évidente noblesse, il leur paraîtra accablé, comme ployant sous le double fardeau de l'âge et des soucis. Il ne sortira de son mutisme que pour convier les PJ à sa table, lorsque l'heure du repas approchera. A cette occasion, il demandera à Sharco de répéter encore une fois son histoire.

La Fable de Sharco

Le serviteur du défunt Celeubar a improvisé une petite histoire qu'il a servi une première fois à Eroch (qui ne l'a pas cru du tout) et une seconde fois à Dernotir (qui ne l'a pas cru non plus, mais qui feint le contraire). Encouragé par l'attitude de Dernotir, le vin aidant, il prend confiance, enjolive et ajoute des détails pittoresques, si possible en se donnant le beau rôle. Si il est pressé de trop de questions pertinentes (par exemple par les PJ), Dernotir interviendra pour le tirer d'affaire en argumentant à sa place, en coupant court, ou en semblant trouver parfaitement logique les pires incongruités. A chacune de ces interventions, Eroch se renfrognera un peu plus, avant de quitter brusquement l'assemble, sans un mot.

Donc, Sharco prétend que sa petite compagnie a été mandaté par le Roi du Gondor lui même afin de convoier un précieux coffret destiné à la cour de Fornost. Son maître était coutumier de ce genre de délicates entreprises et avait toute la confiance de son « altesse royale ». Il livre un récit haut en couleurs de leur voyage, mêlant anecdotes véridiques et incroyables inventions (bataille héroïque contre des Corsaires, naufrage spectaculaire, actions d'éclats de toutes sortes). Si on lui objecte qu'ils se trouvent « assez » éloignés de la route normale de Fornost, il se lancera dans le récit d'une terrible chasse poursuite qui les auraient contraints de s'éloigner toujours plus de leur destination « comme si ces mauvaises gens voulaient nous rabattre jusqu'au cœur d'Angmar même ».

Mêlant toujours le vrai au faux, Sharco conclut son histoire par le récit des événements de la nuit passée. Selon lui, un groupe de guerriers les aurait assailli et malgré une résistance acharnée de sa part (« j'en ai pas l'air comme ça...mais, en toute modestie, je suis loin d'être maladroit avec une épée ») auraient occis son maître et emporté le coffret. Les assaillants auraient été mené par un homme et une femme (il décrit alors vaguement Dernorin et plus précisément Dame Verienne).

Sur le contenu du coffret, Sharco se montre évasif sur le livre et très loquace à propos de l'anneau. Il le décrit en le parant de toutes sortes de propriétés mystérieuses et précise bien que son maître le manipulait avec le plus « grand respect » et en parlait comme d'un objet ayant appartenu à un Roi des Nains et pouvant aider l'Arthedain à combattre Angmar.

Note : L'anneau en question a une réelle valeur, mais n'est bien entendu nullement magiqueSharco a vraiment beaucoup trop d'imagination.

Précisions sur l'attitude de Dernotir

Pourquoi fait-il mine de croire les fariboles de Sharco ? Tout d'abord, l'histoire l'intrigue et il veut la tirer au clair lui-même. Ensuite, la présence de Verienne dans l'affaire le laisse perplexe. Il devine que la situation a peut être échappé à la sorcière et il envisage d'en tirer profit. Il espère aussi, sans se l'avouer tout à fait, récupérer le coffret et, si il a une véritable valeur, l'échanger contre la liberté de son fils. A vrai dire, son esprit est un peu embrouillé et il n'a pas encore pris de véritables décisions. Il tente encore de lutter contre l'influence de Verienne, même si il est sur le point d'y succomber.

Le conseil

Après le repas et le récit de Sharco, Dernetir organise une réunion de ses officiers (à laquelle il convie les PJ mais pas Sharco). Semblant retrouver une certaine vigueur, il fait un rapide résumé de la situation à ses hommes. Il ne dispose pas d'assez d'hommes pour en même temps protéger la fuite des villageois vers Fornost, tenir la Tour Forte et se lancer aux trousses des voleurs du coffret. Après avoir écouté les derniers rapports de ses hommes concernant la progression des orques, il décide de concentrer toutes ses forces à la Tour sous le commandement d'Eroch et de partir lui même avec une poignée d'hommes sur les traces des voleurs. Il donne l'ordre formel à Eroch de faire passer le salut des villageois avant tout et de ne pas l'attendre plus de deux jours. Passé ce délai, Eroch doit quitter la Tour Forte et escorter les fuyards jusqu'à Fornost. Malgré les diverses protestations de ses hommes, Dernetir est résolu à partir sur le champ.

Bien entendu, le vieux seigneur compte sur les PJ pour l'accompagner, au motif plausible que ses hommes sont retenus à la Tour. Motif moins avouable, Dernetir préfère exposer des étrangers à cette aventure incertaine et, dans la perspective de sa trahison finale, avoir à « composer » avec eux. Si les PJ ne se proposent pas spontanément ou refusent de l'accompagner gratuitement, il leur concédera la promesse d'une coquette récompense, sans masquer un mépris glacé.

Outre Dernetir et les PJ, Sharco est de l'expédition (« comment se priver d'un homme de votre valeur ? ») ainsi qu'un vétéran au visage couturé, **Flidraf**, présenté comme un pisteur et un chasseur émérite. Si les PJ ne disposent pas de montures, on leur en fournit et le groupe disparate part aussitôt jusqu'au lieu où Celembar et ses amis ont été attaqués.

Le début de la traque

Arrivé sur les lieux du campement, un bosquet de saules non loin de la vieille route, Flidraf se mettra à fouiner partout et à essayer de trouver une piste. Au bout de quelques instants de ce manège, il s'isolera un moment avec Dernetir pour une rapide discussion. Si les PJ parviennent à échapper aux rodomontades de Sharco leur mimant à grands gestes son combat héroïque de la veille auprès des dépouilles des maraudeurs, ils peuvent eux aussi examiner les lieux. Avec un minimum d'observation, ils peuvent découvrir les éléments suivants :

- Les cadavres des deux maraudeurs : Eloignés de près de cinquante pas l'un de l'autre, ils ont été trouvés au deux extrémités du bivouac. Tous deux ont visiblement été égorgés. Une fouille rapide ne révèle rien d'intéressant.
- Le bivouac comportait deux feux : Un petit qui a été soigneusement éteint, et un second, plus grand, dont on ne s'est pas préoccupé. Des reliquats de repas et de menus objets (bols, couteaux) ont été abandonnés autour du second foyer (à vue de nez, une quinzaine de personnes ont dû manger là et partir très précipitamment).
- L'endroit où a été tué Celembar est clairement indiqué par une grande quantité de sang visible sur l'herbe près du petit feu (il a lui aussi été égorgé).

A ce moment, la duplicité de Sharco ne devrait plus faire de doutes pour les PJ. Dernetir ne leur laissera pourtant pas vraiment le temps de se pencher sur son cas, arguant qu'il leur faut continuer de suivre la piste le plus possible avant que la nuit ne tombe, sous peine de concéder une trop grande

avance aux maraudeurs. Si ils insistent sur les mensonges de Sharco, il leur rétorquera plutôt sèchement qu'ils étaient évidents dès le début, ce qui devrait les laisser perplexes.

Au début de la traque, il est important que les PJ soient conduits à s'interroger sur les motivations et les buts de Dornotir. Même si il est d'un abord austère, le vieux seigneur est un homme profondément solitaire et malheureux. Des PJ psychologues ou simplement chaleureux devraient parvenir à gagner sa sympathie et même contribuer de manière sensible au redressement de son humeur. D'ailleurs, sans même tenir compte de l'éventuelle attitude des PJ, l'attitude de Dornotir évoluera au fil des heures. Il semblera retrouver une certaine vigueur et une ferme résolution, se montrera même presque enjoué à certains moments, comme si le fait de sortir de sa longue inaction lui permettait de retrouver un peu de sa jeunesse perdue.

Les relations entre les PJ et Dornotir sont vraiment le point essentiel du début de la traque. Bien que son comportement soit déroutant voire inquiétant, il devra progressivement susciter leur sympathie. Si les PJ déploient des trésors de sympathie et de diplomatie, si ils se montrent optimistes et positifs, ils peuvent même faire complètement revenir Dornotir à lui même et le faire renoncer à toute idée de trahison. Libéré de l'influence de Verienne, il sera alors totalement transfiguré.

Au contraire, si ils se montrent ouvertement hostiles et suspicieux, ou simplement distants, les PJ risquent de le faire basculer définitivement et il sera alors résolu à trahir.

Le début de la chasse est assez répétitif et entrecoupé de nombreuses pauses (propices aux discussions) pendant que Flidraf, éventuellement assisté par des PJ, cherche à interpréter ou à retrouver les traces des maraudeurs. La partie de la lande dans laquelle le groupe s'enfoncé est par endroit recouverte d'une végétation assez dense et propice aux embuscades (épais massif de bruyères ou d'ajoncs aux épines traîtresses, vastes fougères rousses). Cette végétation alternant avec des tourbières complique singulièrement la tâche du pisteur et rend pénible la progression.

Outre d'éventuelles discussions avec Dornotir, les PJ peuvent apprendre certaines choses du pisteur (Flidraf) :

- La nature des missions des hommes que Dornotir envoyait vers Angmar.
- Les circonstances de la disparition de Dornorin.
- Que la piste qu'ils suivent est en fait une double piste : un groupe d'une quinzaine de personnes (dont un cavalier) ne prenant aucune précautions, semble poursuivre un homme seul.
- Que bizarrement, après avoir semblé semer ses poursuivants en ne laissant quasiment aucune trace de son passage, le fugitif semble avoir perdu toute son habileté (« laissant par moment une piste que même ma grand mère pourrait suivre »).
- Flidraf estime que l'homme seul doit posséder une avance minimale sur ses poursuivants (« même si j'ai un peu l'impression qu'il les fait tourner en rond ») qui ont eux mêmes plus d'une demi-journée devant le groupe des PJ.

En outre, si les PJ réussissent à gagner pleinement sa confiance, ils peuvent l'amener à parler de Verienne et de ses entrevues avec Dornotir. Flidraf la décrira comme une femme « vénéneuse et malfaisante » mais ignore tout de la nature de ses rapports avec son maître.

Les PJ peuvent aussi « entreprendre » Sharco, dont Dornotir se désintéresse complètement, pour essayer de démêler l'écheveau de ses mensonges. Mais celui-ci, à moins d'être très sérieusement rudoyé, continuera obstinément à s'en tenir à sa version. Si les PJ se montrent vraiment persuasifs et persévérants, ils peuvent toutefois lui arracher la vérité. Dans ce cas de figure, Dornotir recevra sans émotions apparentes leurs « révélations ».

Peu avant la fin du jour, un PJ (ou Flidraf) découvrira un nouveau cadavre de maraudeur, flottant dans une mare boueuse, tout aussi égorgé que les précédents (Dornorin ayant croisé sa route).

A la tombée de la nuit, le groupe des PJ aura refait une partie de son retard et ils pourront installer un campement de fortune. Flidraf trouvera un endroit à peu près sec et fera même un petit feu dans une

cavité, soigneusement recouvert de grosses pierres plates pour en masquer l'éclat et la fumée, tout en protégeant de l'humidité.

Une nuit dans la lande

Pendant qu'un vent glacial et une fine bruine se chargent de rendre inconfortable la nuit des PJ (pas vraiment d'abris sur la lande), **Dernorin** qui a rebroussé chemin découvre leur campement et la présence de son père. Troublé, il décide d'enlever Sharco (qu'il a reconnu) afin de l'interroger. Si, comme c'est probable, les PJ ont organisé des tours de garde, il attendra patiemment une opportunité (par exemple lorsque Sharco s'éloignera des autres pour satisfaire un légitime besoin naturel) avant de frapper sans un bruit et d'emmener sa victime.

C'est au moment où les PJ commenceront à s'inquiéter de l'absence de Sharco qu'ils entendront les premiers cris des loups résonner, tout proches, dans l'obscurité. Il s'agit d'une meute de **Wargs** appelés par Verienne pour l'assister. Heureusement pour les PJ, seule une partie des loups (nombre du groupe +2) s'est débandée pour les prendre en chasse, les autres filant directement rejoindre la sorcière.

Si les PJ sont mis en trop grandes difficultés par cette attaque, ils peuvent recevoir l'aide de Dernorin mais celui-ci s'éclipsera dès que la mêlée tournera nettement à leur avantage. Dernotir et Flidraf seront aussi efficaces à cette occasion et ils peuvent faire profiter les PJ de leur expérience (seulement si les PJ n'y pensent pas : utiliser le feu si possible, s'occuper des chevaux...).

Après cette bataille, la nuit sera plus calme, même si vous pouvez entretenir la tension avec les hurlements des autres Wargs (s'éloignant progressivement).

Si Dernorin a du intervenir, au petit matin, Flidraf retrouvera le corps à moitié dévoré de Sharco à quelques centaines de mètres du camp des PJ. Sinon, Dernorin emmènera son captif jusqu'à son repaire du bois d'Eaux Mortes, sans laisser de traces, cette fois (pour entretenir son ambiguïté un PJ peut très bien l'avoir aperçu s'éloigner avec son captif sur l'épaule).

Le village des Idiots

Le matin suivant, alors qu'ils s'apprêtent à se remettre en route, les PJ distinguent au loin plusieurs fumées noirâtres. D'un air sinistre, Flidraf leur indiquera que ces fumées semblent venir du hameau dont les habitants ont refusé de se réfugier à la Tour Forte. A ce stade, le pisteur suppliera Dernotir de rebrousser chemin et de regagner le bastion au plus vite. Le vieux seigneur restera inflexible et décidera de poursuivre.

L'attitude la plus sensée sera d'opter pour une approche la plus furtive possible, et donc d'abandonner, du moins provisoirement, les montures du groupe (risquant à tout moment de les trahir, effrayés par les wargs). Après s'être approchés du village, en prenant bien garde à la direction du vent, les PJ pourront découvrir un macabre spectacle.

Les maisonnettes du hameau finissent de se consumer et tous les habitants ont été massacrés après avoir opposé une vaine résistance. C'est là l'œuvre d'une vingtaine d'orques qui ont rejoint Verienne, ses maraudeurs et la dizaine de Wargs survivants. La sorcière (qui a passé la nuit à attendre ces renforts) semble donner comme instructions à sa troupe de battre le bois voisin, et les orques ne tardent pas à s'y engager, suivis par la jeune femme et ses sbires.

A ce point du scénario, il devrait être clair pour les PJ que Verienne n'est pas en possession du coffret et qu'elle recherche celui qui l'a dérobé (probablement le rôdeur qui a tendance à égorger les gens). Flidraf peut leur indiquer que le bois est plus grand qu'il n'en a l'air et qu'il entoure une zone

marécageuse (qui lui donne son nom). Selon lui, il doit être possible de devancer les orques en contournant le bois à cheval et en s'y engageant par le coté opposé, en supposant que l'homme recherché se cache bien quelque part au cœur du bois des Eaux Mortes.

Le Bois des Eaux Mortes

Depuis son retour dans la région et le début de ses doutes sur la loyauté de son père, Dernorin s'est discrètement installé au cœur du bois, dans une cabane rudimentaire située dans le marécage. Il quitte régulièrement l'endroit, soit pour surveiller son père, soit pour espionner Verienne, soit encore pour des raids meurtriers. Il connaît parfaitement les lieux et il a installé plusieurs pièges, rustiques mais mortellement efficaces (fosses agrémentées de pieux, fausses fosses devant une vraie, collets divers...autant qu'il vous plaira) pour garder son refuge.

La troupe de Verienne s'est scindée en deux, de petits groupes fouillant systématiquement le bois en effectuant des cercles concentriques, le gros de ses forces se dirigeant directement vers le cœur du bois. Les PJ ont de fortes chances de tomber sur des orques (morts ou vifs) lors de leur progression, ceux ci ayant avancé plus vite que prévu par Flidraf (tout le monde peut se tromper).

Le bois en lui même n'a rien d'extraordinaire, si ce n'est un aspect peu engageant. Le marécage est constitué d'une étendue d'eau peu profonde mais boueuse (il y a des déclivités soudaines) encombrée d'une masse de végétation en décomposition. Il dégage une odeur forte et désagréable mais ayant l'avantage de neutraliser en bonne partie l'odorat des Wargs. C'est d'ailleurs pour cette raison que Dernorin s'y est établi.

Lorsque les PJ pénètrent dans le bois, Dernorin est déjà dans sa cabane (éventuellement avec un Sharco terrorisé) où il a ramené le coffret. Il a été sérieusement blessé lors d'une attaque des Wargs de Verienne à qui il n'a échappé que d'extrême justesse. Malgré tout, sentant l'étau se refermer, il est fermement décidé à en finir coûte que coûte avec la sorcière... et avec son père dont il est maintenant persuadé de la félonie (la fatigue et ses blessures n'ont fait qu'augmenter le désarroi de son esprit tourmenté et si Sharco est encore là il l'aura conforté dans son délire).

Si ils ne traînent pas trop en chemin, les PJ devraient parvenir à la cabane au bout de trois heures de marche, avec une minuscule avance sur Verienne et ses hommes. Le refuge de Dernorin se résume à un assemblage grossier de branchages et de troncs délimitant une unique pièce au sol recouvert de feuilles, au pied d'un grand saule. A leur arrivée, Dernorin se cachera hâtivement dans l'arbre, préparant déjà le poignard qu'il destine à son père.

A ce stade du scénario, la tournure des événements dépendra à la fois de l'attitude de Dernorin et de celles des PJ. Si le vieux seigneur a presque définitivement sombré sous l'emprise de Verienne (il se ruera alors sur le coffret), si les PJ n'ont pas deviné qu'ils recherchaient en fait Dernorin ou si ils hésitent trop longtemps...Dernorin tentera d'abattre Dernorin en surgissant brusquement de sa cachette, les deux hommes se retrouvant engagés dans un furieux corps à corps. Dans ce cas, vous pouvez laissez une dernière chance aux PJ d'éviter un drame en s'interposant. Si Dernorin abat son père (ce qui finira de le rendre irrémédiablement fou), il s'é lancera ensuite à la recherche de Verienne en hurlant son nom. Si c'est l'inverse, Dernorin s'emparera du coffret et voudra repartir immédiatement à la Tour Forte afin de pouvoir négocier en relative sécurité avec Verienne, ou découvrira enfin l'identité de son fils avant de sombrer à son tour dans la démence.

Au contraire, si les PJ ont réussi à « réveiller » Dernorin et si ils ont déduit l'identité de Dernorin, ils ont d'excellentes chances d'éviter cette tragédie (par exemple, simplement en appelant Dernorin par son nom ou en demandant à Dernorin de le faire).

Quoi qu'il en soit de ces émouvantes « retrouvailles », il faudra encore récupérer le coffret, réussir à sortir du bois sans se faire tailler en pièces, retrouver les montures et se lancer au grand galop vers la Tour Forte, dans le meilleur des cas avec un Dernorin bien mal en point.

Retour à la Tour Forte

Les PJ arrivent au bastion quelques instants seulement avant qu'une importante troupe d'orques finisse d'encercler la colline. Selon l'état du groupe, cette situation peut donner lieu à quelques escarmouches ou à une poursuite frénétique s'achevant in extremis par une intervention salvatrice de la garnison de la Tour (sortie ou volée de flèches bienvenue). La présence ou l'absence de Dornotir et de son fils auront un impact important sur les défenseurs de la Tour Forte qui seront soit galvanisés soit totalement démoralisés.

La situation se présente de la manière suivante : au moins une centaine d'orques entoure la colline et attend l'arrivée de Verienne et de ses sbires pour donner l'assaut, nul secours immédiat n'est envisageable et les réfugiés sont à présent regroupés dans la Tour. Si Dornotir est présent et que l'expédition a bien tourné, il prend les choses en main. Il décide alors d'évacuer les villageois (et son fils), escortés par la plupart de ses hommes, par le souterrain de la source, le coffret étant conduit en lieu sûr par ce groupe. Bien entendu, pour couvrir cette fuite, il est nécessaire que la Tour Forte soit défendue et gardée le plus longtemps possible par une poignée de volontaires qui tentera à son tour de s'enfuir au tout dernier moment. Le vieux seigneur dirigera en personne cette défense désespérée, secondée par Eroch et douze de ses hommes...pour que cette entreprise possède une petite chance de réussite, il va sans dire que la contribution des PJ est indispensable. Si Dornotir n'est plus là, Eroch aboutira aux mêmes conclusions, mais en perdant passablement de temps.

Si les PJ décident de sauver leur peau et insistent pour s'enfuir avec le premier groupe (par exemple en voulant transporter eux-mêmes le coffret), leur fuite sera ralentie par les villageois qu'ils accompagnent...et la Tour tombera probablement beaucoup plus rapidement, ce qui débouchera vraisemblablement par une terrible poursuite dans les souterrains. Bien entendu, les PJ peuvent choisir d'abandonner les villageois et de partir avant eux (il faudra au moins une heure pour organiser leur fuite). Dans ce cas, ils s'en sortiront sans problème mais il faudra leur faire comprendre que derrière eux se déroule un effroyable carnage.

La défense de la Tour Forte

Le seul objectif des défenseurs du bastion doit être de gagner le plus de temps possible pour permettre au premier groupe de prendre suffisamment de champ, mais la disproportion des forces en présence ne devrait leur permettre que quelques heures de lutte acharnée avant d'être débordés par le nombre des assaillants. Ils disposent de deux heures avant le premier assaut. Les orques ignorent la taille réelle de la garnison et lanceront plusieurs attaques successives.

En toute logique, il s'agira de défendre tout d'abord le chemin puis les deux murs d'enceinte et enfin d'une lutte pied à pied dans la Tour où la configuration rend possible d'ultimes combats désespérés. Les défenseurs sont peu nombreux et la plupart succomberont à cette entreprise. Les actions des PJ auront un réel impact sur le déroulement du siège, n'hésitez pas à faire de leurs moindres entreprises un moment clé de la bataille. Dans un premier temps, d'habiles archers devraient pouvoir s'illustrer (mais il faudra aussi repousser des échelles, déverser des bassines d'eau bouillante, barricader des issues), ensuite les PJ pourront s'illustrer par de brillantes initiatives (incendier la tour pourrait être une riche idée selon les circonstances).

Si Dornotir mène les défenseurs (et donc qu'il est à nouveau lui-même), il utilisera ses dons thaumaturgiques au maximum de ses possibilités et n'hésitera pas à se sacrifier à l'ultime instant pour permettre aux PJ et à d'éventuels autres survivants de s'enfuir à leur tour par les souterrains. Comme indiqué plus haut, les étais de la première galerie sont conçus de manière à s'effondrer quelques secondes après une simple manipulation (il s'agit de faire coulisser deux chevilles et de tirer un levier). Ceci fait, les PJ pourront s'enfuir par les souterrains sans plus être inquiétés. D'éventuels autres rescapés tenteront de rejoindre le premier groupe de fuyards et quitteront les PJ.

Conclusion

Les objectifs principaux du scénario sont d'éviter que les agents d'Angmar ne s'emparent du coffret, d'éviter que Dernotir succombe à l'influence de Verienne et surtout de contribuer à l'évacuation des villageois. Si les PJ parviennent en plus à sauver Dernorin et que le vieux seigneur survive lui aussi au siège de la Tour Forte, ils gagneront la reconnaissance d'alliés puissants et influents à Fornost. Bien entendu, Verienne contribuera à «soigner» leur réputation du côté d'Angmar.

Le contenu du coffret se révélera plutôt décevant : comme indiqué, l'anneau nain n'a rien de magique, il s'agit de l'antique sceau d'un respectable artisan des Montagnes Bleues. Néanmoins sa restitution pourrait valoir une récompense...ou déboucher sur une nouvelle aventure.

Le petit volume renferme les notes du marchand, des informations stratégiques sur certaines défenses du Gondor (croquis, estimations, renseignements sur des garnisons et sur certains Capitaines). En guise de clin d'œil, si vous le souhaitez, vous pouvez y faire figurer la description du refuge d'Henneth Annûn. Concernant ce volume, le plus adéquat sera sans doute de le détruire.

Principaux PNJ

Sharco

Désespoir : 2

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre : 3

Endurance : 5