

Tiers Age

Scénario de démonstration – Monde du Jeu 2000

Ce scénario a été (en partie) joué au Monde du Jeu 2000 ; grâce à l'aimable invitation de la FFJdR et à la magnanimité de Bouclier, qui m'a cédé sa table de jeu sur le stand d'Ankou. Je salue également mes joueurs (Gozalbo, Soner Du, Francesco Prelati, Eric Dubourg, Hikaki et le mystérieux Eric/Fineddhel), avec lesquels j'ai passé un agréable moment.

La fiancée triste

« Toutes vos paroles n'ont d'autre but que de dire : vous êtes une femme et votre rôle est de rester à la maison. Mais quand les hommes seront morts au combat et à l'honneur, vous pourrez brûler dans la maison, car les hommes n'en auront plus besoin. »

Le Seigneur des Anneaux, livre V,
chap. 2

Ce scénario s'adresse à un groupe de PJ comprenant au moins un ou deux Rohirrim, voire davantage. Il a lieu en Rohan sous le règne du roi Thengel, le père de Théoden, quelques décennies avant la guerre de l'Anneau ; il a pour cadre la vallée de Harrowdale, le plateau de Dunharrow et la montagne hantée du Dwimorberg, que Tolkien décrit assez longuement dans les chapitres consacrés au rassemblement de Rohan (Livre V du SdA).

Table

Prologue	2
Le cavalier disparu	2
Organisation du scénario	5
1. L'enquête des PJ	5
2. Objectifs du scénario	6
Les événements	6
1. L'entrée dans la vallée de Harrowdale	6
2. L'arrivée dans le domaine de Leod	6
3. La ferme de Leod	7
4. Le banquet	8
5. Une nuit agitée	8
6. « Aux armes, Eorlingas ! »	10
7. Le rassemblement au Tyernberg	10
8. Au bord de la guerre	12
9. Le cheval psychopompe	13
10. Le Dimholt	14

11. Mettre fin au tourment de Freawinë	15
Conclusion	16
Les PNJ	18
• <i>Tyern, seigneur de Harrowdale</i>	18
• <i>Leod l'Ours, père d'Essylt, de Ædere et Fram</i>	19
• <i>Essylt, fille de Leod</i>	20
• <i>Ædere et Fram, les fils de Leod</i>	21
• <i>Eorlingas</i>	22
• <i>Lanswoldt, otage du seigneur de Harrowdale</i>	23
• <i>Montagnards du pays de Dun</i>	24
• <i>Eogern, meara fantôme</i>	25
• <i>Freawinë</i>	26

Prologue

De grandes festivités se préparent dans le bourg de Herenberg, dans les plaines de l'Estemnet. Le puissant Vidugavia, propriétaire de grands troupeaux et capitaine de l'éored de Herenberg, s'apprête à épouser en secondes noces la belle Essylt, fille noble de Harrowdale. Vidugavia espère obtenir de nombreux fils de ce second lit, et il entend resserrer les liens entre les eothods de la plaine et ceux de la montagne.

Pour honorer sa fiancée, il lui envoie une escorte de cavaliers, d'otages et de serviteurs, chargés de la protéger et de lui faire honneur sur la route qui la mènera vers Herenberg. Il s'agit des PJ ; venus de l'Estemnet, ils ont franchi l'Entalluve au gué d'Ent, chevauché dans les vertes plaines de l'Ouestemnet, traversé Edoras et ils entrent dans la haute vallée de Harrowdale lorsque commence le scénario. Ils sont chargés d'apporter à Essylt une partie de la « dot du mari » : un superbe pur-sang de quatre ans et un coffre rempli d'étoffes précieuses du Gondor...

Le cavalier disparu

Ce qu'ignorent les PJ et Vidugavia, c'est que la belle Essylt a déjà été fiancée. Elle n'a que dix-sept hivers, mais depuis sa plus tendre enfance, elle était inséparable de Freawinë, un compagnon d'enfance très cher à son cœur. Freawinë était le fils du noble Tyern, le seigneur de Dunharrow : un beau parti aux yeux de Leod, le père d'Essylt, et de ses frères Ædere et Fram.

Le mariage était d'autant plus intéressant que le seigneur Tyern avait gagné de la faveur auprès du roi Thengel ; il avait mis terme à des affrontements séculaires avec les tribus de montagnards des hautes vallées en concluant un accord de paix avec un chef de clan, le puissant Gwalchmai. Un échange d'otages avait scellé la paix : le fils cadet de Tyern, Eothain, a été échangé avec Lanswoldt, l'un des fils de Gwalchmai. Thengel, roi sage et pacifique, avait félicité Tyern pour sa diplomatie ; en gage de reconnaissance, il lui avait cédé un magnifique meara noir, nommé Eogern.

Tout s'annonçait donc au mieux pour la belle Essylt ; elle allait épouser le fils aîné du seigneur de Harrowdale, un jeune homme prometteur qu'elle aimait depuis son enfance... Hélas, le destin en décida autrement.

Sauron commence à l'époque à remplir ses écuries avec des chevaux noirs de Rohan. Des bandes d'orques mènent des raids sur l'Estemnet en franchissant l'Anduin, ou en s'infiltrant loin dans le royaume après s'être faufilé dans les Montagnes Blanches. Un an

avant le début du scénario, une troupe de ces pillards s'est attaquée aux chevaux de Tyern – dans le dessein de voler Eogern. Le grand meara a échappé aux orques, mais, affolé, a fui vers le Dwimorberg. Seul Freawinë se risqua sur ses traces dans le sombre bois du Dimholt ; devant l'entrée de la Chaussée des Morts, il retrouva le cheval cerné par une dizaine d'orques de Mordor. Il leur livra combat ; les esclaves de Sauron et le vaillant jeune homme s'entretuèrent. Eogern, touché par plusieurs coups de lance orques, se traîna jusqu'à l'orée du bois et y mourut.

Personne ne savait jusqu'où Freawinë avait poursuivi le cheval ; à Harrowdale, on n'osait pas imaginer qu'ils aient pu se risquer dans l'ombre hantée du Dwimorberg. On rechercha le jeune homme et le meara pendant des semaines, mais l'hiver arrivant, les habitants se résolurent à admettre qu'ils avaient dû se tuer dans un ravin – ou qu'ils avaient connu une fin sinistre sous les cimenterres d'une bande d'orques. Seuls le seigneur Tyern, la belle Essylt et l'otage Lanswoldt s'obstinèrent à chercher encore Freawinë, ou à espérer son retour. Tous trois étaient liés étroitement au disparu, Tyern par le sang, Essylt par amour et Lanswoldt par amitié, car le jeune rohirrim et le jeune Homme de Dun avaient fini par se considérer quasiment comme des frères. Tous trois, dans leur secret de leur cœur, sentaient encore la présence de Freawinë... et ils ne se trompaient guère.

Restée sans sépulture dans l'ombre tourmentée du Dwimorberg, l'âme de Freawinë n'avait pas trouvé le repos. Pendant des mois, dans l'hiver glacé des Montagnes Blanches, elle avait continué à poursuivre l'ombre du cheval mort. Son tourment avait fini par susciter le fantôme du Meara, et tous deux hantaient le Dimholt. Mais Freawinë avait perdu autre chose : il aspirait à retrouver sa jeune fiancée, sans pouvoir quitter l'ombre sinistre du Dwimorberg. Il la visitait parfois dans ses rêves, et effleurait aussi de temps en temps les songes les plus profonds de son père et de son ami Lanswoldt. Ces visites oniriques, dont les trois vivants ne se souvenaient guère au réveil, les plongeaient dans une mélancolie étrange, et poussaient Tyern et Lanswoldt à continuer à chercher le disparu. Mais pour les autres habitants de Harrowdale, Freawinë était bel et bien mort, et au bout de quelques mois, Leod se mit en devoir de trouver un autre époux à sa fille. Il renoua avec un vieux compagnon d'armes, Vidugavia, et les deux hommes tombèrent d'accord pour faire d'Essylt l'épouse de Vidugavia.

Cette décision désespéra Essylt, toujours fidèle à son amour pour Freawinë, mais elle se plia à la décision de son père. Malheureusement, le fantôme de Freawinë finit lui aussi par apprendre les fiançailles d'Essylt en visitant ses rêves, ceux de son père et ceux de Lanswoldt. Il en fut profondément affecté, et en conçut jalousie et colère. S'il ne pouvait quitter les ombres du Dimholt, il découvrit qu'il pouvait envoyer le fantôme d'Eogern beaucoup plus loin dans la vallée de Harrowdale, quand le soleil était voilé et quand l'ombre du Dwimorberg s'allongeait sur les terres des vivants... Aussi envoya-t-il Eogern tourmenter les vivants ; le cheval fantôme, dans ses errances, épouvantait les troupeaux, multipliant les naissances de chevaux, de veaux et de moutons morts-nés ou mal-formés, égarant les bêtes affolées en haute montagne et provoquant des accidents. Peu à peu, la peur des bêtes se propagea aux hommes ; de loin en loin, on apercevait Eogern, on entendait son hennissement sépulcral, et l'on savait que c'était lui qui épouvantait tous les animaux de la vallée. Nombre de fermiers vinrent se plaindre auprès de Tyern ; celui-ci entreprit alors de retrouver le cheval. Ses traques se multiplièrent, mais restaient vaines ; toutefois, le seigneur de Harrowdale caressait l'espoir que la capture d'Eogern pourrait lui permettre de savoir ce qu'il était advenu de son fils. Il finit par se voiler les yeux face au caractère surnaturel des apparitions du meara, et par se convaincre que le cheval était toujours bien vivant, et qu'il le mènerait à Freawinë. Il ne se trompait qu'à demi, mais jusqu'alors, il n'a pas osé se risquer jusqu'aux ombres du Dimholt, par peur de la montagne hantée, et parce qu'il se refuse à y chercher un fils qu'il s'obstine à croire vivant. Toutefois, dans sa chasse obsessionnelle d'Eogern, il est en train de perdre peu

à peu l'esprit ; il néglige ses devoirs de seigneur et ses tâches de grand propriétaire terrien ; il passe ses journées et une grande partie de ses nuits en compagnie de ses guerriers les plus fidèles, à parcourir la montagne pour tenter de surprendre le cheval fantôme... A tel point que dans la vallée, on en vient à redouter sa troupe comme si elle était devenue, elle aussi, une chasse fantôme.

Tyern n'est pas la seule victime de cette hantise. Lanswoldt, son otage et l'ami de Freawinë, assiste impuissant à la déchéance du seigneur de Harrowdale. Il fuit souvent le Tyernberg, la ferme fortifiée de Tyern, pour se réfugier dans la ferme de Leod, auprès d'Essylt. L'otage et la jeune fille sont très proches à cause de leur chagrin ; mais la présence de Lanswoldt gêne Leod et ses fils depuis qu'ils ont fiancé Essylt au noble Vidugavia. Le projet de mariage désespère Lanswoldt ; de tous, il est sans doute celui qui approche de la vérité. Sa culture tribale admet la présence des morts familiers et des esprits-ancêtres ; il pense que Freawinë est mort, mais qu'il n'a pas trouvé la paix, et que les bêtes qui meurent dans la vallée sont l'expression de son tourment. Lanswoldt a peur que si Essylt se marie avant que l'esprit de son ami n'ait trouvé la paix, de grandes catastrophes s'abattent sur sa famille et sur ses biens...

Mais Lanswoldt n'est guère entendu ; la plupart des Rohirrim méprisent sa culture et ses croyances. Même Essylt n'écoute ses soupçons que d'une oreille... Car Eogern est venu la voir à plusieurs reprises, au cœur de la nuit, et Freawinë chuchote de plus en plus souvent dans ses rêves. Elle s'est réfugiée dans le monde des songes, et elle tombe insidieusement sous l'influence des fantômes. Les événements de la vie réelle deviennent de plus en plus lointains pour elle ; elle se sent de plus en plus entourée par la présence de Freawinë, dont elle devine qu'Eogern est le messenger. Petit à petit, au fond d'elle-même, elle se laisse séduire par la beauté du cheval fantôme et par les promesses que susurre Freawinë dans son sommeil ; et elle joue avec l'idée de suivre, une nuit, Eogern jusqu'à Freawinë...

Malheureusement, les Rohirrim de Harrowdale ne représentent pas la seule population touchée par les maléfices d'Eogern. La terreur qui auréole le cheval fantôme a également décimé les troupeaux de moutons et de chèvres des Montagnards qui vivent plus haut, sur le massif du Starkhorn. Les hommes du clan de Gwalchmai, qui avaient scellé une paix fragile avec Tyern, croient qu'Eogern est une sorcellerie fomentée par les « Têtes de paille » contre leurs propres cheptels, et ils sont sur le point d'entrer en guerre contre Harrowdale. Eothain, le fils de Tyern, vient d'être mis à mort, et de fortes bandes de Montagnards convergent vers Dunharrow pour attaquer les « Forgoils déloyaux »...

Bref, les PJ vont arriver en toute innocence dans un guêpier dont ils ne soupçonnent pas l'ampleur !

Organisation du scénario

Le MJ doit mener de front deux tâches dans le cours du scénario : d'une part, gérer l'enquête que les PJ devraient initier pour comprendre tous les événements étranges qui accompagnent leur arrivée à Harrowdale, d'autre part raconter les événements qui se précipitent autour des PJ – et les adapter en fonction de leurs actions.

1. L'enquête des PJ : Elle doit les mener peu à peu à comprendre la nature surnaturelle d'Eogern, sa relation avec Essylt, les raisons des tensions entre Tyern, Lanswoldt et la maison de Leod, puis l'existence et la disparition mystérieuse de Freawinë. A vous de livrer graduellement ces informations au fur et à mesure que les PJ enquêtent ; il règne une certaine « loi du silence » à Harrowdale, dictée aussi bien par la crainte de faire échouer le mariage d'Essylt (dans la maison de Leod) que par la peur engendrée par Eogern ou par Tyern, mais valorisez toute initiative intelligente de vos joueurs par l'apport de bribes d'informations, de rumeurs. Toutefois, ne leur dévoilez que très progressivement le fin mot de l'affaire. Les PJ peuvent suivre diverses pistes pour obtenir des indices :

- Interroger les valets de ferme et les serviteurs : Ils sont épouvantés, et ils ne désirent pas parler de ce qu'ils savent ou craignent... Mais des PJ adroits peuvent obtenir des rumeurs ou des lapsus révélateurs à votre guise.
- Surveiller Essylt : Son comportement étrange, son mélange de tristesse, de résignation et de rêveries absentes, son sommeil agité et ses promenades nocturnes à la rencontre d'Eogern devraient éveiller la méfiance des PJ.
- Gagner la confiance de Lanswoldt : Ce sera difficile, car l'otage leur est d'abord hostile. Il perçoit les PJ comme les « rivaux » de son ami Freawinë, et il lui faudra du temps et des preuves de la part des PJ (comme leur protection dans des circonstances difficiles) pour qu'il leur accorde sa confiance. Il peut toutefois jouer un rôle capital dans la lutte contre l'emprise exercée par Freawinë sur son père et sur sa fiancée.

A mesure que la situation deviendra plus critique, il sera possible pour les PJ d'obtenir plus facilement des renseignements cruciaux, en particulier de la part de Fram.

2. Objectifs du scénario :

Objectif principal : rendre la paix à Freawinë

Objectifs secondaires : Découvrir l'histoire de Freawinë avant la confrontation finale avec le fantôme / Sauver Lanswoldt (On considère qu'un objectif secondaire est rempli **chaque fois** que les PJ sauvent l'otage, car son existence sera menacée à plusieurs reprises) / Empêcher des affrontements fratricides entre Leod et Tyern / Empêcher le combat entre les éoreds de Harrowdale et les Montagnards / Convaincre Freawinë qu'Eogern n'est que le fantôme du meara qu'il poursuivait / Quitter Harrowdale en compagnie d'Essylt vers le mariage qui doit avoir lieu à Herenberg.

Les événements

1. L'entrée dans la vallée de Harrowdale : Spectacle majestueux des montagnes blanches ; les PJ peuvent admirer la chaîne verticale du Starkhorn au sud-ouest et les arêtes dentelées du Dwimorberg au sud-est. Mais des nuages d'orage s'accumulent contre les cimes, et une violente averse balaie la vallée, accompagnée de grondements de tonnerre qui se répercutent en échos amplifiés sur les flancs de la montagne.

Au milieu de l'orage, les chevaux des PJ s'affolent, et il faudra des tests en « Equitation » et en « Dressage » pour les calmer ; toutefois, des tests réussis en « Empathie Animale » permettront de deviner que l'orage n'est pas la seule cause de leur crainte : ils semblent affolés par autre chose, que les PJ pourront interpréter comme un grand prédateur (les chevaux craignent en fait Eogern).

Alors qu'ils calment leurs chevaux, les PJ pourront entendre des hennissements lointains, qui semblent venir des flancs de la montagne, en direction du Dwimorberg, en altitude. Il s'agit de hennissements puissants, qui résonnent dans toute la vallée et se mêlent aux coups de tonnerre ; la pluie tombe toutefois en bourrasques, et la visibilité ne porte pas suffisamment loin pour apercevoir le cheval qui crie ainsi.

Peu après, alors que l'orage devient moins violent, une troupe d'une dizaine de cavaliers surgit en trombe sous l'averse, de l'ouest, traverse le chemin en coup de vent au milieu des PJ, et fonce à bride abattue vers le Dwimorberg. Il s'agit du seigneur Tyern et de ses guerriers, qui tentent (en vain) de rattraper Eogern.

2. L'arrivée dans le domaine de Leod : Alors que les premiers rayons de soleil percent la voûte nuageuse et donnent des reflets dorés à la pluie apaisée, les PJ aperçoivent de

l'animation dans la vallée ; pâtres et garçons d'écurie font sortir des bergeries et des granges les bêtes qui y ont été mises à l'abri.

En passant non loin d'un parc à chevaux, les PJ apercevront une palissade défoncée ; plus pas, dans le lit torrentueux de la Snowbourne, deux cadavres de chevaux sont arrêtés par des rochers ; dans le parc, des garçons d'écurie tentent de calmer le reste de la harde.

Parmi les pâtres se détachent deux cavaliers : ils se dirigeront vers les PJ si ceux-ci s'intéressent à l'accident. Il s'agit de Ædere et Fram, les deux fils de Leod. Ils ont l'air sombre ; mais leurs visages s'éclaireront quand ils apprendront qui sont les PJ ; ils tireront alors leurs épées, et les présenteront la garde tournée vers les PJ en signe de bienvenue. S'ils sont interrogés sur la mort des chevaux, Ædere restera silencieux et sombre ; Fram affirmera que la foudre a dû frapper le parc cet affoler les chevaux, qui se sont alors jetés dans la Snowbourne.

Sur l'alpage, au sud-est, une troupe de cavaliers semble considérer la scène de loin, à l'arrêt. Des PJ observateurs reconnaîtront les cavaliers qui les ont dépassés au cours de l'orage ; s'ils se renseignent sur eux, Ædere contemple en silence les étrangers, et crache en leur direction. Fram affirme qu'il s'agit d'un puissant voisin, le noble Tyern, Seigneur de Harrowdale, et qu'il se préoccupe sans doute des pertes subies dans les troupeaux. S'il est interrogé au sujet de Tyern, Æedere hausse les épaules, et affirme laconiquement que le seigneur Tyern a beaucoup changé depuis un an, et que de tels accidents n'arrivaient pas naguère.

Puis, les deux frères mèneront les PJ à la ferme de Leod.

3. La ferme de Leod : C'est un ensemble de longs bâtiments en bois, assez bas, aux toits de chaume et aux charpentes sculptées d'entrelacs et de têtes de chevaux. Quatre bâtiments sont disposés en carré autour d'une cour de terre battue ; deux bâtiments qui se font vis-à-vis sont des écuries ; le troisième sert de grange et de bergerie, et le quatrième est la halle de Leod, où vit toute sa maisonnée, famille et serviteurs. La cour sert de piste pour débarrasser de jeunes chevaux. Plusieurs parcs à bétail entourent les quatre bâtiments de la ferme ; ils ne semblent pas très remplis, que ce soit de moutons, de chèvres ou de chevaux.

Leod est en train de débarrasser un jeune cheval dans la cour, avec l'aide de quelques garçons d'écurie, quand les PJ arrivent avec ses fils. Fram lui annonce que les PJ sont les envoyés de Vidugavia, et Leod les accueille à bras ouverts, avec une bonhomie rustaude. Mais Æedere glisse également à son père qu'ils ont perdu deux chevaux dans le parc près de la Snowbourne, et le vieil Eorling ne peut masquer une ombre d'inquiétude. Les PJ pourront également remarquer Lanswoldt, assis sur le seuil de la Halle ; il fixe avec hostilité les PJ. Si l'un d'eux lui adresse la parole, Lanswoldt répond abruptement, avec un fort accent dunéen, qu'il ne les connaît pas et ne désire pas les connaître. Æedere s'emporte et le menace, mais il est arrêté par Fram ; Æedere tempête contre Lanswoldt, lui hurle que c'est un déshonneur pour toute la maison de Leod de laisser ainsi insulter ses hôtes de marque, et qu'il n'a pas sa place ici. Leod semble embarrassé, puis tourne tout cela à la plaisanterie, en affirmant que Lanswoldt est mal embouché de naissance, et que cela finira par lui attirer tôt ou tard la raclée qu'il mérite. Puis, il entraîne les PJ vers la Halle – au passage, les PJ remarqueront que Æedere s'écarte pour chasser Lanswoldt.

A l'intérieur, Leod appelle des serviteurs pour déshabiller les PJ, et leur donner de confortables tuniques de laine et de drap brodé. Il leur présente également une corne d'hydromel pour célébrer leur arrivée. Puis, il fait appeler Essylt ; la fiancée paraîtra jeune, belle, et un peu absente ; mais elle est courtoise et se dit honorée par l'arrivée des PJ et par les dons qu'ils apportent. Des tests de « Perspicacité » réussis permettront toutefois de discerner que son sourire et ses paroles sont sans chaleur.

4. Le banquet : Leod offre un banquet en l'honneur de ses hôtes et du mariage prochain de sa fille. C'est au cours de ce festin que les PJ pourront apporter la « dot du mari », et que Leod fait apporter une partie de la dot de l'épouse : deux magnifiques harnais de cuir fin, cloutés d'argent et un agneau nouveau-né, qui symbolise un troupeau de deux cents brebis. (Un test d'Empathie animale réussi permettra de déceler une légère malformation d'une patte antérieure de l'animal, qui le rend boiteux.)

Au milieu des festivités, le pas de nombreux chevaux et le cliquetis d'armes et de harnais se rapprochent à l'extérieur ; Tyern fait son entrée, accompagné de ses dix cavaliers armés en guerre. Les convives prennent pour la plupart une expression inquiète ou consternée.

Leod se lève et propose à Tyern et à ses hommes à se joindre aux festivités. Tyern décline l'invitation ; ses paroles sont courtoises, mais son ton est sec. Il affirme qu'il a appris par Lanswoldt l'arrivée des PJ ; il félicite froidement Leod et Essylt. Puis il réclame à Leod ses « biens », dont le vieil eotheid n'a plus l'utilité désormais, puisqu'il a contracté une nouvelle alliance. Un éclair de colère passe dans les yeux d'Ædere, un peu gris, qui se lève de façon agressive ; mais Fram le retient. Essylt semble se tasser sur son siège, et son visage se décompose de tristesse.

Leod semble embarrassé ; il affirme qu'il restituera l'or et les boiseries sculptées, mais que deux étalons sur les trois sont morts. Tyern hausse les épaules, affirme qu'il sait déjà tout cela. Il ajoute qu'il enverra un détachement de cavaliers chercher son bien dès le lendemain. Puis il se retire, avertissant qu'il serait bon d'être méfiants ; des Montagnards auraient été aperçus dans les hautes terres de Dunharrow. A son départ, Ædere éclate de rage ; il tempête contre le seigneur de Harrowdale, contre son espion Lanswoldt, apostrophe Leod en lui affirmant qu'il ne saurait se laisser ainsi déshonorer. Leod hausse les épaules ; il dit simplement qu'il plaint le seigneur de Harrowdale parce que le chagrin a détruit la sagesse en lui.

5. Une nuit agitée : Les PJ vont dormir dans la grand-salle de la halle, sur les banquettes garnies de fourrures et de couvertures le long des murs de la salle. Plusieurs événements les éveilleront :

- Au bout de quelques heures, un garçon d'écurie réveille Leod : Hasuwë, une de ses poulinières préférées, est en train de pouliner. La naissance s'annonce difficile. Si les PJ accompagnent Leod et ses fils, la naissance s'annonce effectivement mal engagée : le poulain se présente par l'arrière, et il est mort. Seul un test de « premiers soins » difficile ou de « chirurgie » moyen réussi permettra de sauver la pouliche. Leod remerciera chaleureusement les PJ s'ils ont contribué à sauver la poulinière, mais il se montrera de toute façon abattu. Ce n'est pas le premier poulain mort-né de la saison ; et celui-ci semble mort depuis plusieurs jours déjà.
- Alors que les PJ retournent se coucher, les chiens de la ferme se mettent à aboyer. Un test de perception permettra d'entendre des voix gutturales (mais humaines) appeler Lanswoldt depuis le couvert de la forêt, sur les pentes de la montagne. (Il s'agit des guerriers de Gwalchmai.)
- Une heure plus tard, les chiens présents dans la Halle se dressent brutalement au milieu de leur sommeil. Ils grondent ou gémissent, et, bientôt, l'agitation s'empare de la bergerie et des écuries : les brebis bêlent, se bousculent et s'affolent comme si elles sentaient un loup ; les chevaux bronchent, poussent des hennissements effrayés, tapent du pied dans leurs boxes. Dehors, une brume épaisse est en train de sourdre du sol et de la forêt ; dans la ferme, tous se précipitent pour calmer les bêtes, ou s'emparent d'armes et de torches pour empêcher un prédateur éventuel

d'approcher des parcs. Leod et Fram parlent d'un ours qu'on a déjà repéré à plusieurs reprises, mais les filles de ferme et les garçons d'écurie semblent réellement effrayés eux-mêmes... En fait, Eogern rôde dans les parages et affole tous les animaux de la vallée. Sur des tests de perception réussis, les PJ pourront apercevoir, plus haut dans la vallée, les lueurs mobiles de torches qui filent le long des murs du burg de Tyern ainsi que dans ses parcs à bétail.

- Au cœur de la confusion, Essylt s'est levée, a jeté une longue mante et un capuchon sur ses épaules, et se dirige vers l'orée ténébreuse de la forêt. Si les PJ l'aperçoivent, elle semble flotter dans un rêve. S'ils tentent de l'intercepter, ils se rendent compte qu'elle porte des pommes, et elle affirme d'une voix ensommeillée qu'elle doit aller voir son « bel ami de la forêt ». Elle refuse d'en dire plus, mais propose avec une certaine candeur aux PJ de l'accompagner pour « leur faire la surprise ». A mesure qu'elle parle, la panique semble s'amplifier dans les parcs à bétail et les écuries ; mais Essylt, elle, arbore un sourire radieux. Si les PJ la laissent aller, elle se dirige jusqu'aux premiers sapins : une grande forme noire sort alors de la ténèbre et de la brume à sa rencontre : il s'agit d'Eogern, un étalon d'un noir de jais d'une taille et d'une élégance magnifiques. Il se laisse approcher par la jeune fille, mais par nul autre : il devient agressif si les PJ tentent de l'approcher. Il flaire les pommes que lui a apporté Essylt, en prend une délicatement, mais la laisse tomber. Puis, il fait demi-tour, se fond dans l'obscurité de la forêt, et semble attendre qu'on le suive. Si les PJ et Essylt le suivent, ils tomberont plus haut dans une embuscade tendue par une dizaine de montagnards. Dès que les PJ tentent d'arrêter Essylt, Eogern devient menaçant : ses yeux roulent comme ceux d'un cheval déséquilibré, et il pousse des hennissements de défi qui résonnent de façon surnaturelle dans la vallée et porte à son comble l'affolement du cheptel. Il charge les PJ une fois et se fond dans la nuit.
- A leur retour, les PJ sont accueillis avec consternation s'ils racontent ce qu'ils ont vu ; les petites gens ont le visage décomposé par la peur, et même Leod et ses fils deviennent blêmes. Leod affirme alors qu'il faut prévenir Tyern... Mais une chevauchée raisonne déjà plus haut dans la vallée, et une quinzaine de torches portées par des cavaliers convergent déjà du Tyernberg vers l'orée de la forêt où les PJ et Essylt ont rencontré Eogern. Ce sont ces cavaliers qui pourront dégager les PJ si ceux-ci sont tombés dans une embuscade de Montagnards.

6. « Aux armes, Eorlingas » : Peu avant l'aube, des appels de cor retentissent au Tyernberg, et un guerrier de Tyern épuisé arrive à bride abattue crier l'appel aux armes des Eorlingas. Il annonce que les Montagnards ont déclaré la guerre aux Eotheods de Harrowdale, et ont jeté la tête d'Eothain, le fils cadet de Tyern et leur otage, au-dessus de la palissade du Tyernberg. Lanswoldt a réussi à s'enfuir ; par mesure de représailles, ordre est donné de le tuer à vue et de rapporter sa tête au seigneur de Harrowdale.

Alors que les PJ et les hommes de Leod s'apprêtent, Lanswoldt émerge de la brume ; il est ensanglanté et titube vers la Halle. Aussitôt, Æedere et quelques cavaliers foncent sur lui, épées tirées ; Essylt hurle pour qu'on l'épargne. Les PJ auront intérêt à réagir très vite, car les Rohirrim vont le massacrer sans état d'âme. Si Lanswoldt est tué, son dernier cri est : « Pauvres fous ! Que Freawinë vous poursuive de sa haine à jamais ! » Si les PJ lui portent secours, ils se heurtent à l'hostilité de Æedere et de bon nombre de guerriers ; mais l'hôte est sacré, et Æedere n'ose lever l'épée sur eux. Lanswoldt racontera alors que les Montagnards l'ont contacté dans la nuit ; ils sont frappés par le même fléau que les Rohirrim : leurs chèvres et leurs brebis ne donnent plus naissance qu'à des petits morts ou mal formés, et ils attribuent à un mauvais sort des hommes de Harrowdale ce fléau. Lanswoldt a voulu prévenir Tyern de ce qui se préparait, mais il était trop tard : les siens avaient déjà tué Eothain et apporté sa tête

au seigneur. Lanswoldt prédit que la guerre qui se prépare est une folie, car ni les Montagnards ni les Rohirrim ne sont responsables du malheur qui les accable tous.

7. Le rassemblement au Tyernberg : Peu de temps après l'arrivée de Lanswoldt, tous les cavaliers de l'éored commandée par Leod sont rassemblés. Il faut alors rejoindre l'éored du seigneur de Harrowdale devant le Tyernberg pour se préparer au combat. Les PJ sont des hôtes : leur tête est sacrée pour Leod, et ils ont le choix entre rester à l'abri dans sa ferme ou se joindre aux cavaliers pour défendre la vallée ; toutefois, s'il est des combattants parmi les PJ, il serait déshonorant pour eux de ne pas se joindre aux troupes...

Plusieurs possibilités sont envisageables :

Lanswoldt a été tué : Essylt a une crise de nerfs et pleure sur le corps de l'otage. Bizarrement, ce n'est pas le nom de Lanswoldt qu'elle crie, mais celui de Freawinë – intérieurement, elle se lamente sur la disparition d'un des derniers liens qui l'unissait encore à son premier fiancé. Leod l'arrache au corps de l'otage et la fait garder par valets et servantes dans la ferme. Si les PJ décident de veiller sur elle, ils n'entendront que les échos de la chevauchée des Eorlingas vers Dunharrow et de la bataille qu'ils y livreront contre les montagnards de Gwalchmai. Si les PJ accompagnent Leod et ses hommes, ils remonteront jusque devant le Tyernberg où s'est assemblée l'éored de Tyern.

Lanswoldt est toujours en vie : Bien qu'il soit blessé, l'otage veut revenir au Tyernberg sous la protection des hommes de Leod pour tenter de raisonner le seigneur de Harrowdale. Des PJ prudents lui conseilleront plutôt de se tenir à l'abri dans la ferme de Leod, mais il faudra convaincre le jeune homme avec des arguments solides pour le gagner à cette idée, car cette solution va à l'encontre de son sens de l'honneur. En effet, Lanswoldt ne veut pas d'une guerre qui risque de faire couler le sang des Montagnards et des « têtes de paille » en pure perte... S'il parvient à convaincre les PJ, il se place sous leur protection lorsqu'ils montent au Tyernberg au milieu de l'éored de Leod.

Le Tyernberg est une ferme fortifiée située plus haut dans la vallée, à environ un quart d'heure de cheval. Elle se présente comme la ferme de Leod, mais dispose en outre d'une fortification circulaire de terre gazonnée renforcée par une palissade épaisse. Tyern a déjà rassemblé ses 120 cavaliers quand Leod arrive à la tête de ses hommes. Le tour des événements dépendra alors de la présence ou de l'absence de Lanswoldt.

Tyern a le visage ravagé de haine et de chagrin ; sa soif de sang et de vengeance se lit dans son regard hanté. *Si Leod arrive sans Lanswoldt*, le seigneur de Harrowdale fait une brève allocution, la voix vibrante de rage, au sujet de son fils massacré, des accords de paix rompus, des maraudages des montagnards sur les terres des fils d'Eorl ; puis, il donne l'ordre de marche vers Dunharrow, où quelques bandes de montagnards ont été aperçues par des éclaireurs. *Si Lanswoldt figure parmi les hommes de Leod*, la situation va devenir très vite explosive ! Tyern exige que l'otage lui soit livré ; si personne ne lui résiste, Lanswoldt est décapité sur l'heure, et Tyern accroche sa tête à l'arçon de sa selle, puis donne l'ordre de marcher sur Dunharrow. Si les PJ s'interposent, Tyern ordonne qu'on s'empare de leurs personnes, mais Leod refuse en rappelant qu'il s'agit de ses hôtes et que nul ne peut lever la main sur eux. La situation devient extrêmement tendue entre les deux capitaines Rohirrim ; si les PJ se montrent maladroits ou arrogants avec Tyern, celui-ci ordonne alors à ses hommes de les capturer, Leod s'interpose à la tête de ses cavaliers et la crise dégénère en un combat fratricide entre les Rohirrim. De part et d'autre, une grande partie des cavaliers est désarmée et ne sait que faire au milieu de la confusion, mais les guerriers les plus fidèles des deux capitaines en viennent aux armes et le sang coule. Il est probable que Lanswoldt, considéré comme le responsable par les deux partis, recevra un coup mortel au cours de l'accrochage si les PJ ne pensent pas à le protéger. En revanche, si les PJ font preuve de psychologie et de diplomatie avec Tyern, ils pourront essayer de le raisonner. Si les PJ se

montrent convaincants, le seigneur de Harrowdale rentrera à grand peine sa rage ; il acceptera de suspendre le cours de sa vengeance tant que les Montagnards n'auront pas attaqué ses hommes, et tant qu'il n'aura pas demandé réparation à Gwalchmai.

A vous de dramatiser au maximum toute cette phase diplomatique : les PJ doivent sentir qu'ils sont sans cesse sur le fil du rasoir, et que la situation peut dégénérer à tout moment dans un bain de sang aussi dramatique qu'absurde.

8. Au bord de la guerre : Quoi qu'il arrive, les éoreds prendront le chemin de Dunharrow. Dans le pire des cas, si les hommes de Leod et de Tyern s'affrontent, le combat est interrompu par des sonneries de cor ; plusieurs fermes de Sousharrow sont attaquées par des bandes de Montagnards, qui refluent précipitamment dès que les Rohirrim semblent se réorganiser.

Si Lanswoldt a été tué, s'il est resté dans la ferme de Leod ou si les PJ ont réussi à raisonner Tyern, les deux éoreds partent en double file sur la route de Dunharrow ; elle traverse plusieurs hameaux désertés, puis grimpe vers la vallée de haute montagne par le chemin des Biscornus (voir le chapitre III du Livre V du Seigneur des Anneaux : « ...sous la paroi (...) du côté est de la vallée (...) le chemin se mettait à grimper (...) Il se trouvait sur une route dont il n'avait jamais vu la pareille, un grand ouvrage de la main des hommes datant du temps même des chansons. Elle montait, lovée comme un serpent, creusant son chemin en travers du roc escarpé. En pente rapide comme un escalier, elle se recourbait d'un côté et de l'autre dans sa grimpe (...) A chaque tournant de la route, il y avait des grandes pierres levées, sculptées à l'image d'hommes énormes, aux membres balourds, accroupis les jambes croisées et leurs gros bras repliés sur des panses rebondies. L'usure du temps avait fait disparaître les traits de certains sauf les trous sombres des yeux, qui dévisageaient encore les passants. Les Cavaliers leur accordaient à peine un regard. Ils les appelaient les Biscornus et ne leur prêtaient guère d'attention ; il ne restait plus en ces statues ni pouvoir ni terreur (...), dressées tristement dans le crépuscule. »

La route des Biscornus s'élève à une centaine de pieds au-dessus de Harrowdale, et les PJ peuvent découvrir un panorama vertigineux alors qu'ils franchissent les derniers lacets : à l'ouest et au nord, le vent souffle sur les prairies de la vallée et le cours argenté de la Snowbourne ; au sud, les contreforts gigantesques du Starkhorn se perdent dans les nuages ; au nord, les crêtes ébréchées du massif de l'Irensaga zèbrent le ciel ; et l'horizon oriental est écrasé par la masse noire du Dwimorberg, la montagne hantée, sur la pente de laquelle s'accrochent les bois noirs du Dimholt.

Mais devant les éoreds s'étend un plateau de montagne, le Firienfeld. Couvert par la prairie grasse des alpages, il est traversé par « une double rangée de pierres levées informes qui se perdait dans les arbres. » (Du Dimholt). C'est sur cette prairie de haute montagne qu'attendent les guerriers de Gwalchmai, ramassés en une horde hirsute de trois cents à quatre cents guerriers. Le visage bariolé de peintures de guerre, les épaules bardées de fourrures et de cuir, ils ont hérissés leurs rangs d'épieux courts à large lame ou de haches d'armes aux fers noirâtres, et ils accueillent les premiers rangs des Rohirrim par une clameur hostile et une volée de javelots. Ils sont grossièrement disposés en arc de cercle autour du débouché de la route sur le plateau, ce qui gêne les Cavaliers pour se déployer et les empêche de mener une charge. Si le combat s'engage, il est rude pour les Rohirrim, qui sont défavorisés par le terrain.

Deux cas de figure peuvent se présenter :

Les PJ interviennent pour tenter d'enrayer le combat. Leur tentative ne peut réussir que si Lanswoldt est encore parmi eux ; celui-ci s'adressera aux gens de son clan et à son père et leur montrera que les « Forgoils » ne sont pas si déloyaux puisqu'ils n'ont pas pris sa vie... De leur côté, les PJ devront surtout modérer les Rohirrim qui sont nombreux à vouloir en

découdre – dont Tyern et Ædere. Si Lanswoldt n'est pas là, la tentative de conciliation des PJ est vouée à l'échec ; ils risquent fort, de plus, de se trouver pris dans le choc des deux avant-gardes.

Le combat s'engage. Il est meurtrier est confus ; les Rohirrim n'ont pas la place pour bénéficier de la mobilité et de la force de frappe que leur confèrent d'ordinaire leurs chevaux. Une mêlée dense s'engage, où les Montagnards visent souvent les jarrets des chevaux. C'est une bousculade brutale zébrée de lances et d'épieux, où épées et haches martèlent avec fracas casques et boucliers, où les chevaux blessés s'affolent, se cabrent et écrasent souvent les combattants des deux bords dans leur chute. A vous de gérer le combat dans lequel se retrouvent les PJ ; pour suggérer la confusion, attribuez des malus dus à l'empêchement des combattants et à l'herbe rendue glissante par le sang ou les viscères des chevaux éventrés, mais mettez aussi en scène des adversaires qui s'étalent aux pieds des PJ, poussés par les mouvements de masse de la mêlée.

Et ce sera au milieu des pourparlers tendus ou de la bataille incertaine que surgira Eogern...

9. Le cheval psychopompe : L'arrivée d'Eogern sera précédée par un assombrissement de l'atmosphère, dû à des nuages sombres venus s'accrocher à la montagne. Quelques volutes de brume lancent des doigts sinueux hors des sous-bois du Dimholt... Lorsque l'atmosphère est devenue crépusculaire, Eogern sort silencieusement de la forêt obscure, des écharpes de brouillard encore accrochées à son encolure. Il s'avance droit vers les troupes, le trot conquérant, une lueur anormale au fond des yeux. Une vague d'effroi semble le précéder ; lorsque les Montagnards aperçoivent sa présence, leurs rangs se désagrègent, et les farouches guerriers décrochent un à un avec des signes de conjuration, fuyant vers les extrémités du plateau. Si la bataille était engagée, le front cède très vite devant les Rohirrim. Mais rares sont les Cavaliers qui en profitent pour donner la chasse à leurs ennemis ; leurs chevaux deviennent nerveux, puis s'affolent alors qu'Eogern continue à s'approcher. Si les PJ sont montés, ils devront réussir des tests d'Equitation « malaisés » pour rester en selle, et « difficiles » pour empêcher leurs chevaux de prendre une fuite éperdue vers le chemin des Biscornus.

Eogern s'arrête à une centaine de pas des premiers rangs Rohirrim, encense, frappe du pied. Même si la plupart des cavaliers ont réussi à maîtriser leurs montures, les éoreds sont agitées par les hennissements angoissés et les écarts brusques des destriers effrayés ; la peur se communique aux hommes ; Tyern ordonne à ses guerriers de l'accompagner pour saisir le meara, mais personne ne bouge. Le seigneur de Dunharrow tente de faire avancer sa monture, mais celle-ci se rebelle, visiblement paniquée. Alors, il met pied à terre et s'avance vers Eogern ; s'il est encore en vie, Lanswoldt l'accompagne. Tous deux semblent fascinés par l'étalon ; avec un temps de retard, Leod et ses deux fils descendent de selle et suivent leur seigneur. Si les PJ suivent, ils doivent faire un test de « Résistance aux Ténèbres » contre un « Envoûtement » du meara fantôme. Ceux qui tombent sous le charme ne verront plus en Eogern qu'un étalon d'une splendeur royale ; ceux qui résistent perçoivent une odeur de pourriture autour du cheval, et voient de la vermine grouiller sous sa robe pelée.

Eogern se laisse approcher en ronflant de façon menaçante, mais ne se laisse toucher que par Tyern. Le seigneur de Dunharrow trouve, tressé dans la crinière d'Eogern, un ruban de soie pastel ; il le retire et reconnaît un cadeau d'Essylt à Freawinë, dont son fils se servait pour natter ses cheveux. Un PJ curieux pourra essayer d'examiner de plus près le ruban ; il s'effiloche, a perdu ses teintes vives et exhale une faible odeur de moisissure... Mais une sorte de folie s'empare du seigneur de Dunharrow, persuadé qu'il est sur le point de retrouver son aîné ; Eogern volte alors brutalement et part au galop droit vers le Dimholt, et Tyern se lance, à pied, sur ses traces. Leod et ses fils sont livides, mais ils suivent. Lanswoldt, s'il est

encore en vie, court au côté de Tyern. Des clameurs affolées partent des rangs des Rohirrim, car les Cavaliers voient bien que leurs seigneurs partent vers le Dimholt ; mais aucun n'a le courage de les suivre.

Eogern file droit sous le couvert ténébreux du Dimholt ; Tyern et éventuellement Lanswoldt le suivent sans hésiter. Leod et ses fils sont ébranlés et s'arrêtent devant les arbres obscurs ; Fram renonce à la poursuite, mais Leod et Ædere repartent, avec répugnance et horreur, sur les traces du seigneur de Dunharrow. Gageons que les PJ suivront.

10. Le Dimholt : Le Dimholt est une forêt de sapins noirs, accrochés aux flancs d'une vallée étranglée et profonde qui sinue vers le Dwimorberg, la Montagne Hantée. La masse menaçante de la montagne, les ramures serrées des arbres ténébreux plongent le sous-bois dans une obscurité de cave, où rampent çà et là des bancs de brume spectraux. Une odeur fade de terre acide, de pierre usée et de bois sec imprègne la forêt ; les arbres sont très présents, avec la force dégagée par une statue ; mais ils sont immobiles et suent une tristesse morbide qui assombrit davantage l'atmosphère.

Eogern continue à filer devant la poignée de poursuivants ; il semble parfois se fondre dans les ombres denses et les bancs de brume, puis resurgit mystérieusement un peu plus loin, dans les colonnades noires des troncs. L'atmosphère se fait si pesante que, lorsque les PJ et les Rohirrim finissent par arriver devant une grande pierre dressée, informe mais menaçante, perdue dans le bois, ils doivent derechef faire un test de résistance aux Ténèbres (difficulté moyenne) ; ceux qui échouent subissent les effets du Don Ténébreux « Horreur » (3d4 ; les effets sont à attribuer à la pierre elle-même). Ceux qui surmontent l'angoisse suscitée par la pierre découvriront dans son ombre des ossements blanchis mêlés de deux fers de lance orques rouillés ; le squelette est celui d'un cheval de grande taille (c'est le corps d'Eogern.) Mais le fantôme, quant à lui, poursuit sa route sur une centaine de pas ; là, la forêt se heurte à une grande falaise de roche sombre, chue abruptement des sommets du Dwimorberg. Et là s'ouvre la Porte des Morts : « ...au fond du ravin (...) s'élevait un mur de rocher vertical, et dans ce mur la Porte Ténébreuse s'ouvrait comme la bouche de la nuit. Des signes et des figures, trop effacés pour être déchiffrables, étaient gravés au-dessus de la vaste arche, et la crainte s'en échappait comme une vapeur grise. » (Le seigneur des Anneaux, Livre V, chapitre II.)

Devant la porte, d'autres ossements sont dispersés, mêlés à des boucliers brisés, des cottes de maille rouillées, des fers de lance et des lames de cimeterre corrodés. Il s'agit d'une demi-douzaine de cadavres d'orques – les crânes prognathes et les crocs irréguliers sont facilement identifiables. Mais dans les ombres de la porte se tient une grande ombre pâle, devant laquelle Eogern vient s'arrêter et encense. Tyern a enfin retrouvé son fils, Freawinë.

11. Mettre fin au tourment de Freawinë : Le fantôme du jeune homme paraît très normal au premier coup d'œil, et il faut un examen plus approfondi pour découvrir des indices inquiétants (voir la description du personnage). Freawinë accueille avec gravité, mais sans hostilité, les arrivants. Il tend les bras à son père et celui-ci se précipite pour étreindre son fils. Dans son aveuglement, Tyern ne se rend pas compte qu'il embrasse un fantôme, mais les PJ pourront remarquer combien les mains de Freawinë peuvent paraître fragiles et blanches sur les épaules de son père.

Freawinë remercie ceux qui ont défié l'horreur de la Montagne pour venir jusqu'à lui ; il raconte qu'il lui a fallu des mois et des mois pour retrouver Eogern, et qu'après tant de solitude, retourner parmi le peuple de Harrowdale l'emplit de crainte... En fait, lui-même n'a pas conscience d'être mort, et il refoule même le souvenir de son combat contre les orques dont les restes jonchent l'endroit, car cela le rapprocherait trop du moment où il a perdu la vie. En revanche, Freawinë désire toujours épouser Essylt, et il demande à son père et à Leod de

lui ramener sa fiancée afin de lui faire partager son « existence »... Son propos est parfois un peu décousu ; il se plaint du froid, du manque de lumière, mais détourne la conversation dès que le thème se rapproche de la mort.

Tyern, aveuglé par son amour pour son fils, est prêt à aller chercher Essylt ; Leod et Ædere s'y opposent, mais, écrasés par l'horreur du lieu et de la situation, ils ont perdu tout courage et toute initiative. C'est aux PJ d'intervenir pour empêcher cette folie d'avoir lieu. Si Lanswoldt est parmi eux, il sera un soutien précieux ; il pleure sur le sort de son ami, mais il ne peut laisser les morts se mêler aux vivants, et il cherchera à empêcher l'union d'Essylt avec Freawinë. Il pourra même pousser les PJ en ce sens si ceux-ci sont hésitants. En outre, le fantôme écoutera avec moins d'hostilité les remontrances de son ami que celles des PJ...

Les PJ peuvent tenter de juguler cette malédiction de plusieurs façons :

Combattre le fantôme : C'est une folie ; Freawinë lance alors Eogern contre ses adversaires, et les deux fantômes usent de tous leurs dons ténébreux pour les repousser. En outre, ils ne peuvent être repoussés que par la lumière du tour d'elfe « Aura elfique » ou par des blessures infligées par Haute Magie ou par des armes runiques, mais ne peuvent être détruits ainsi. Ils se contentent de reculer dans les Ténèbres et l'Épouvante des Chemins des Morts, mais reviendront dès que le Dimholt ne sera pas gardé. En outre, il est probable que Tyern prenne le parti de son fils contre les PJ.

Raisonner le fantôme : Freawinë devient menaçant si on tente de lui faire réaliser la vérité ; il s'obstine à réclamer sa fiancée, nie sa mort et celle d'Eogern, et menace de relancer la guerre entre les Montagnards du Starkhorn et les Eorlingas de Harrowdale si Essylt épouse Vidugavia. Aux PJ, éventuellement aidés par Lanswoldt, de découvrir les moyens de convaincre le spectre. Plusieurs solutions sont envisageables :

- *Rapporter à Freawinë les ossements d'Eogern* : En lui montrant les restes du meara et en lui soumettant une argumentation solide, il est possible de convaincre Freawinë qu'Eogern n'est qu'un fantôme. Si les PJ sont convaincants, Freawinë sera troublé, et le fantôme du meara s'effilochera en filets de brume et de ténèbres au fur et à mesure que Freawinë se laissera gagner par le doute. Dès lors, devant ce prodige, il sera possible d'essayer de convaincre Tyern que son fils n'est qu'une ombre et s'en faire un allié pour rendre la paix à l'âme tourmentée de Freawinë.
- *Convaincre Tyern ou Essylt de demander à Freawinë de les laisser en paix* : Tyern ne pourra accepter une telle démarche que s'il a vu le fantôme d'Eogern se disperser. Faire appel à Essylt sera dangereux ; il faudra aller la chercher contre le gré de Leod et de ses fils, et la jeune fille, mise en présence de Freawinë, risque fort de courir dans ses bras et de desservir le projet des PJ – car, si elle rejoint son fiancé fantôme, celui-ci tentera de l'entraîner dans le Chemin des Morts. Il s'agira alors de la persuader de repousser Freawinë, par magie, ou en lui montrant tout le mal que l'influence du fantôme a pu faire sur les hommes de Harrowdale et les Montagnards du Starkhorn. Quoi qu'il en soit, si Tyern ou Essylt font leur deuil de Freawinë et lui demandent de laisser les vivants en paix, il s'avouera vaincu. Il se dissipera en rubans de poussière et de brume, et chuchotera avant de disparaître qu'on ensevelisse dans son tertre les restes de Freawinë, et que l'on tourne son corps dans la direction de la terre où vivra Essylt. A la place du fantôme ne subsistera plus qu'un amas de loques et d'ossements, éparpillé sur le sol rocheux.

Conclusion

En fonction de la perspicacité et du courage des PJ, ce scénario peut connaître des fins diverses.

Si les PJ n'ont pas réussi à repousser Freawinë : Tyern, subjugué par le fantôme de son fils, fera tout pour lui amener sa fiancée. Il sera prêt à attaquer la ferme de Leod à la tête

de ses hommes pour enlever la jeune fille et la ramener au Dwimorberg – et Essylt elle-même se laissera volontiers capturer, car elle est aussi hantée par l’amour de Freawinë. Tout cela risque de se solder par une guerre privée fratricide entre la maison de Leod et celle de Tyern, dont les Montagnards profiteront pour multiplier les actes de brigandage contre les fermes de Harrowdale. Si vous voulez un beau final tragique, mettez en scène une poursuite échevelée de Tyern et de ses hommes les plus fidèles, après le ravisement d’Essylt, par Leod et les guerriers de sa maison ; le tout se terminant par un bain de sang dans les ombres hantées du Dimholt.

Si les PJ ont contribué à rendre le dernier repos à Freawinë : Tyern rassemble en pleurant les restes de son fils et d’Eogern, puis tous redescendent dans la vallée. Un grand tertre funéraire est élevé devant le Tyernberg, où les restes de Freawinë et d’Eogern sont déposés avec armes et trésors. Le corps de Freawinë est dirigé vers le nord-est, vers l’Estemnet où Essylt va épouser Vidugavia. Au terme de dix jours de deuil et de grands banquets célébrés en l’honneur du mort, les PJ prennent le chemin de Herenberg en compagnie d’Essylt. La fiancée du noble Vidugavia est triste ; ses yeux sont voilés, et son cœur restera loin des noces fastueuses qui l’attendent à Herenberg. Mais Harrowdale et la montagne ont retrouvé une certaine sérénité ; avec les fantômes du Dwimorberg, c’est son enfance et ses rêves qu’Essylt abandonne, pour devenir une dame dure et fière des Eorlingas. Comme tant d’autres filles nobles de Rohan...

Les PNJ

Tyern, seigneur de Harrowdale

Désespoir : 3

CARRURE : Costaud

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Endurance 6

Epées 7

Lances 7

Sauter 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Empathie animale 6

Orientation 4

Perception 3

Perspicacité 3

Pister 3

Vénerie 3

POESIE : Terre-à-terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 2

Chant 2

Rêverie 4

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Archerie 3

Equitation 8

Esquive 4

Parade 6(+2)

Poignards 3

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 1

Rohir : 3

Westron : 2

Géographie 2

Adunaic 2

Légendes 1

Stratégie 2

Tactique 4

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 2

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 6

Points de Malice : 0

Sens de l'honneur 4

Thaumaturgie royale 5

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 6

Commander 6

Dressage 4

Eloquence 3

Intimidation 5

Dons thaumaturgiques : Ralliement, Immunité royale

Armes : Lance d'arçon (1d12), Epée longue (1d8)

Armures : Ecu (Parade+2), Haubert (Dégâts-4)

Tyern est un homme grand et large, aux cheveux et à la barbe gris et tressés. Son visage fier, buriné par le soleil, ses yeux bleu très pâle et l'attitude emplie de morgue qu'il affecte en font un personnage impressionnant. Il revêt d'ordinaire un haubert, un long manteau de velours vert aux franges de brocart bleu nuit, et monte un superbe étalon blanc quand il se déplace.

La disparition de son fils le ronge ; les rêves hantés par sa présence ont affecté son sens commun. Alors qu'il était respecté dans la vallée comme un seigneur juste et habile, depuis quelques mois, sa recherche insensée et les négligences de ses devoirs suscitent une compassion inquiète chez bon nombre des Rohirrim de Harrowdale... Il recherche obsessionnellement Eogern, persuadé que le cheval le mènera à son fils. La mort de son cadet, Eothain, achèvera d'ébranler son esprit. Il tentera de mettre à mort Lanswoldt par esprit de vengeance, et lèvera l'eored de Harrowdale pour assaillir les hommes du clan de Gwalchmai.

Leod l'Ours, père d'Essylt, de Aedere et Fram

CARRURE : Massif

Dé : 20
Fatigue : 6
Blessures Légères : 6
Blessures Graves : 6
Bonus aux dégâts : +2
Armes à deux mains 5
Bagarre 4
Endurance 6
Epées 4
Lances 4
Lutte 5
Sauter 3

GRACE : Adroit

Dé : 10
Actions/Tour : 2
Initiative : 4
Course: 4
Equitation 6
Escalade 2
Parade 4 (+2)
Poignards 2

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10
Charme : 4
Commander 6
Dressage 4
Intimidation 5

EVEIL : Attentif

Dé : 10
Magie Naturelle : 0
Points de Communion : 3
Empathie animale 5
Orientation 3
Empathie rocheuse 3

ERUDITION : Inculte

Dé : 8
Magie Runique : 0
Haute Magie : 0
Sorcellerie : 0
Points de Sagesse : 0
Rohir : 2
Westron : 1
Géographie 2
Adunaic 1
Légendes 1
Tactique 3

POESIE : Grossier

Dé : 6
Magie elfique : 0
Magie d'Aman : 0
Points de Rêve : 1
Rêverie 2

NOBLESSE : Droit

Dé : 12
Dons thaumaturgiques : 1
Ténèbres : 0
Points de Majesté : 6
Points de Malice : 0
Sens de l'honneur 3
Thaumaturgie royale 3

Dons thaumaturgiques : Feu sacré

Armes : Lance d'arçon (1d12), Epée longue (1d8), Espadon (1d12)

Armures : Ecu (Parade+2), Haubert (Dégâts-4)

Leod est un colosse large d'épaules et de panse, le visage rubicon et l'œil vif. Sa barbe et ses cheveux sont gris-argent, mais il a conservé une vitalité d'ogre rieur, et sa voix tonnante couvre sans peine le brouhaha joyeux des festins ou la clameur d'une mêlée. Il porte d'ordinaire une tunique sans manches – qui découvre ses bras gras et musclés – un large ceinturon de cuir qui soutient sa large panse, et il ne porte d'armes et d'armure qu'en cas de nécessité extrême.

C'est un brave homme, droit mais dépourvu de finesse. Il aime sa fille, mais ne la comprend guère...

Essylt, fille de Leod

Désespoir : 1

CARRURE : Flurette

Dé : 8

Fatigue : 3

Blessures Légères : 3

Blessures Graves : 3

Bonus aux dégâts : 0

Bagarre 2

Endurance 3

Lances 2

Sauter 2

EVEIL : Curieuse

Dé : 12

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Empathie animale 5

Perception 4

Perspicacité 4

Vénérie 2

Perception 5

POESIE : Sensible

Dé : 10

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 3

Chant 4

Cuisine 3

Rêverie 4

GRACE : Adroite

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Couture & broderie 4

Danse 3

Equitation 4

Escalade 2

Esquive 2

Poignards 2

Se cacher 2

ERUDITION : Instruite

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 2

Rohir : 3

Westron : 2

Jardinage 3

Adûnaic 1

Dunéen 1

Légendes 1

Premiers soins 3

NOBLESSE : Honnête

Dé : 10

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 2

PRESTANCE : Séduisante

Dé : 12

Charme : 6

Baratin 2

Commander 2

Armes : Poignard (1d4)

Armures : Aucune

Essylt est une grande jeune fille blonde, très fine, à peine sortie de l'enfance. Ses cheveux blonds, tressés et mêlés de rubans pastel, sont clairs comme de l'or pâle ; ses yeux gris semblent nimbés de rêve ou de mélancolie. Elle porte une chainse de drap fin, une robe de lin brodé et jette sur ses épaules un long manteau frangé de fourrure si elle doit sortir.

Essylt est hantée par le souvenir et les rêves de Freawinë ; elle n'est pas vraiment consciente de l'existence du fantôme, mais elle se réfugie dans son monde intérieur pour fuir la pensée de son mariage à venir avec Vidugavia... et Freawinë est au cour de ce monde intérieur. Elle se plie aux conventions sociales et aux exigences de son père Leod, mais son âme est ailleurs. Elle accepte avec une sérénité inconsciente la présence de Eogern et n'aspire qu'à le rejoindre et à le caresser lorsqu'il rôde autour de la ferme de son père.

Ædere & Fram, les fils de Leod

CARRURE : Costaud

Dé : 12
Fatigue : 5
Blessures Légères : 5
Blessures Graves : 5
Bonus aux dégâts : +1
Endurance 4
Epées 4
Lances 4
Sauter 3

GRACE : Véloce

Dé : 12
Actions/Tour : 3
Initiative : 5
Course: 5
Archerie 3
Equitation 7
Esquive 3
Parade 3(+2)
Poignards 3

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10
Charme : 2
Commander 2
Dressage 4
Intimidation 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10
Magie Naturelle : 0
Points de Communion : 3
Empathie animale 3
Orientation 4
Perception 3
Perspicacité 1
Pister 3
Vénerie 3

ERUDITION : Inculte

Dé : 8
Magie Runique : 0
Haute Magie : 0
Sorcellerie : 0
Points de Sagesse : 0
Rohir : 2
Westron : 1
Géographie 2
Adunaic 1
Légendes 1

POESIE : Terre-à-terre

Dé : 8
Magie elfique : 0
Magie d'Aman : 0
Points de Rêve : 2
Chant 2

NOBLESSE : Droit

Dé : 12
Dons thaumaturgiques : 0
Ténèbres : 0
Points de Majesté : 2
Points de Malice : 0
Sens de l'honneur 3

Armes : Lance d'arçon (1d12), Epée longue (1d8)

Armures : Ecu (Parade+2), Haubert (Dégâts-4)

Ædere et Fram sont de grands guerriers, vifs et solides. Ædere a les cheveux d'un blond de lin et des yeux bleu très pâles, qui peuvent devenir très durs ou très gais en fonction des circonstances ; Fram est un jeune homme roux au rire facile, aux nombreuses taches de rousseur et aux yeux verts. Tous deux sont vêtus de tuniques brodées de scènes de chasse (à cheval) stylisés, de grandes houppelandes doublées de fourrure de loup et ne portent d'autres armes que l'épée et le poignard en circonstances normales. Ils revêtent le haubert en cas de guerre.

Eorlingas (cavaliers de Rohan : Eolair, Hama, Dernhelm, Fastred, Ælfwere...)

CARRURE : Costaud

Dé : 12
Fatigue : 5
Blessures Légères : 5
Blessures Graves : 5
Bonus aux dégâts : +1
Endurance 4
Epées 4
Lances 4
Sauter 3

GRACE : Adroit

Dé : 10
Actions/Tour : 2
Initiative : 4
Course: 4
Archerie 3
Equitation 6
Esquive 2
Parade 3(+2)
Poignards 3

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10
Charme : 2
Dressage 3
Intimidation 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10
Magie Naturelle : 0
Points de Communion : 3
Empathie animale 3
Empathie horticole 3
Orientation 3
Perception 2
Pister 2
Vénerie 2

ERUDITION : Inculte

Dé : 8
Magie Runique : 0
Haute Magie : 0
Sorcellerie : 0
Points de Sagesse : 0
Rohir : 3
Westron : 2
Géographie 2
Adunaic 1
Légendes 1
Premiers soins 1

POESIE : Terre-à-terre

Dé : 8
Magie elfique : 0
Magie d'Aman : 0
Points de Rêve : 2
Chant 2

NOBLESSE : Droit

Dé : 12
Dons thaumaturgiques : 0
Ténèbres : 0
Points de Majesté : 2
Points de Malice : 0
Sens de l'honneur 2

Armes : Lance d'arçon (1d12) ou arc court (1d6), Epée longue (1d8)
Armures : Ecu (Parade+2), Haubert (Dégâts-4)

« Les cris de voix fortes et claires résonnèrent à travers champs. Soudain, les Cavaliers arrivèrent dans un bruit de tonnerre, (...) longue file d'hommes en cote de mailles, rapides, reluisants, terribles et beaux à voir.

Leurs chevaux étaient de grande stature, forts et bien découplés ; leur robe grise luisait, leur longue queue flottait au vent, leur crinière était nattée sur leur fière encolure. Les Hommes qui les montaient s'accordaient bien avec eux : grands, les membres allongés ; leurs cheveux, d'un blond de lin, sortaient de leur casque léger et descendaient en longues tresses dans leur dos ; leur visage était dur et ardent. Ils tenaient de hautes lances de frêne et portaient dans le dos des boucliers peints ; de longues épées pendaient à leur ceinture ; leurs chemises de mailles brunies leur recouvraient les genoux. »

Le seigneur des anneaux, Livre IV, chapitre II

Lanswoldt, otage du seigneur de Harrowdale

Désespoir : 1

CARRURE : Costaud

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 3

Endurance 4

Haches 4

Lances 4

Lutte 4

Natation 3

Sauter 3

EVEIL : Observateur

Dé : 20

Magie Naturelle : 3

Points de Communion : 6

Chamanisme 4

Empathie animale 4

Empathie rocheuse 4

Orientation 3

Perception 5

Perspicacité 2

Pister 3

Vénerie 3

POESIE : Grossier

Dé : 6

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 1

Chant 2

Rêverie 3

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 5

Equitation 2

Escalade 5

Esquive 4

Lancer 5

Parade 2

Poignards 3

Se cacher 3

ERUDITION : Inculte

Dé : 8

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Dunéen : 2

Westron : 1

Rohir 2

Tactique 2

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 1

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 6

Points de Malice : 0

Sens de l'honneur 5

Thaumaturgie royale 3

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Commander 2

Intimidation 2

Dons thaumaturgiques : Feu sacré

Dons Naturels : Prévission du temps, Langage animal,

Prévission du temps

Armes : Poignard (1d4)

Armures : Aucune

Lanswoldt est un jeune homme de taille moyenne, trapu. Il porte une tunique, des braies et des bottes de bonne facture, ornées de franges brodées, tissées selon la mode rohirrim. Ses cheveux sont tressés comme ceux des rohirrim, mais ils sont noirs ; ses yeux brun et les tatouages bleus qu'il porte sur une partie du visage suffisent à dévoiler ses origines étrangères. Il ne porte qu'un poignard au côté, alors que sa largeur d'épaules et sa jeunesse trahissent un guerrier plein de vivacité.

Il a l'accent rugueux des hommes de Dun, des manières rudes, et il a l'air sombre – hanté par les rêves de Freawinë, son ami dont il se reproche la disparition.

Montagnards du pays de Dun

CARRURE : Costaud

Dé : 12
Fatigue : 5
Blessures Légères : 5
Blessures Graves : 5
Bonus aux dégâts : +1
Bagarre 3
Endurance 4
Haches 4
Lances 4
Masses 2
Sauter 3

GRACE : Adroit

Dé : 10
Actions/Tour : 2
Initiative : 4
Course: 4
Archerie 2
Escalade 4
Esquive 3
Lancer 3
Parade 2
Pêche 2
Poignards 3
Se cacher 3
Travail du bois 3

PRESTANCE : Insignifiant

Dé : 8
Charme : 0
Intimidation 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10
Magie Naturelle : 0
Points de Communion : 2
Détecter piège 2
Empathie animale 2
Empathie rocheuse 4
Orientation 3
Perception 2
Pister 2

ERUDITION : Ignare

Dé : 6
Magie Runique : 0
Haute Magie : 0
Sorcellerie : 0
Points de Sagesse : 0
Dunéen : 2
Westron : 1
Légendes 1
Premiers soins 2

Armes : Epieu (1d10) ou Hache d'armes (1d10) / Javelots (1d6) / Poignard (1d4)
Armures : Targe (Parade +1) / Pourpoint de cuir clouté (Dégâts -2)

POESIE : Grossier

Dé : 6
Magie elfique : 0
Magie d'Aman : 0
Points de Rêve : 1
Chant 2

NOBLESSE : Larron

Dé : 8
Dons thaumaturgiques : 0
Ténèbres : 0
Points de Majesté : 0
Points de Malice : 2

Ce sont de solides gaillards, bruns, trapus, aux épaules larges et au faciès rude. Beaucoup ont le visage orné de tatouages ou de peintures, et ils jettent sur leurs épaules des pelisses hirsutes formées de peaux de bouquetin et de peaux d'ours. Ils se déplacent par bandes et forment des hordes compactes, hérissées d'épieux et de haches, quand il s'agit de combattre.

Eogern, meara fantôme

Désespoir : 7

CARRURE : Massif

Dé : 20

Fatigue : Néant

Blessures Légères : Néant

Blessures Graves : Néant

Bonus aux dégâts : +2

Bagarre 5

Endurance : Néant

Forcer 7

Natation 5

Sauter 9

EVEIL : Observateur

Dé : 20

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 4

Empathie animale 6

Empathie rocheuse 4

Empathie sylvestre 4

Perception 6

Pister 5

POESIE : Grossier

Dé : 6

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 1

GRACE : Vif-Argent

Dé : 100

Actions/Tour : 5

Initiative : 7

Course: 7

Acrobatie 5

Danse 2

Esquive 6

Se cacher 5

ERUDITION : Ignare

Dé : 6

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Langue maternelle : Néant

Westron : Néant

Sortilèges 7

NOBLESSE : Criminel

Dé : 4

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 3

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 10

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 6

Dressage 7

Intimidation 9

Dons Ténébreux : Envoûtement, Horreur, Tempestaire

Armes : Ruade(1d6+2)

Armures : Aucune

Eogern est un magnifique cheval, d'un noir de jais. A la mode rohir, sa crinière est savamment tressée e sa queue vole libre au vent. Sa robe est d'une ténèbre si absolue que le fantôme du cheval est capable de se fondre intégralement dans la pénombre d'une forêt ou dans l'obscurité nocturne. De taille extraordinaire, l'étalon possède un port de tête orgueilleux, une démarche à la fois dédaigneuse et insolente. Ses yeux luisent d'une intelligence étrange, et on peut parfois deviner dans son regard des éclairs de haine, de souffrance ou de mépris. Il émane de lui une impression de puissance, de défi et de liberté intimidantes.

Ses hennissements résonnent parfois en échos surnaturels dans la vallée montagneuse de Harrowdale.

Freawinë

Désespoir :

CARRURE : Costaud

Dé : 12

Fatigue : Néant

Blessures Légères : Néant

Blessures Graves : Néant

Bonus aux dégâts : +1

Endurance : Néant

Epées 5

Lances 6

Lutte 4

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 5

Equitation 5

Esquive 7

Se cacher 7

PRESTANCE : Séduisant

Dé : 12

Charme : 4

Commander 4

Intimidation 7

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Empathie animale 6

Empathie horticole 2

Empathie rocheuse 2

Perception 3

Perspicacité 3

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 3

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 4

Langue maternelle : 3

Westron : 2

Etudes ésotériques 2

Sortilèges 5

POESIE : Sensible

Dé : 10

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 3

Chant 3

Comédie 4

NOBLESSE : Criminel

Dé : 4

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 3

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 10

Haute Magie : Niv.1 : *Sourires morphiques* – Niv. 2 : *Songe*

Ténèbres : *Souffle Noir, Envoûtement, Horreur*

Armes : *Lance (1d8)*

Armures : *Aucune*

Freawinë apparaît comme un jeune eorling de belle allure : il est grand, mince, sa tunique et son manteau sont brodés avec richesse, ses cheveux sont tressés avec recherche, et il s'appuie sur une lance haute et droite. Mais un examen plus approfondi permet de découvrir bon nombre d'indices inquiétants : il est livide, et ses cheveux virent du blond pâle au blanc ; ses joues sont creusées, ses yeux cernés et son teint est diaphane. Ses vêtements s'effiloquent, et leurs brillantes couleurs sont fanées. Sa voix, profonde et grave, semble trop basse pour un physique aussi juvénile...