

Le miroir d'ombres

« ...Rappelez-vous que le Miroir montre bien des choses et qu'elles ne sont pas toutes arrivées encore. Certaines ne se produisent jamais, à moins que ceux qui contemplant ces visions ne se détournent de leur chemin pour les empêcher. Le Miroir est dangereux comme inspireur d'action. »

Le Seigneur des Anneaux, II, 7

Ce scénario suit le cinquième volet de la campagne de la ruine d'Arthedain, « Ames en peine ». Il débute alors que les personnages descendent des hautes terres, où ils ont croisé les fantômes d'Ilmos, vers le lac Nenuial. Cette aventure peut toutefois assez facilement s'intercaler dans une autre campagne, pourvu que les PJ soient amenés à voyager sur les rives du lac Nenuial. L'un des intérêts de ce scénario réside dans la première rencontre avec Glorfindel. Le seigneur elfe sera amené à jouer un rôle déterminant au cours du conflit contre Angmar, et les personnages le croiseront donc à nouveau, à l'avenir, s'ils survivent aux premiers désastres de la guerre. En outre, ce scénario permet de mettre la situation d'Arthedain à la veille de la guerre en perspective avec le passé du royaume et celui de la Terre du Milieu.

Sommaire

I. L'histoire

<i>La vision de Galadriel</i>	2
<i>La vision du Roi-Sorcier</i>	2
<i>Effacer les traces</i>	3
<i>Maraude ténébreuse</i>	3
<i>Inquiétude elfique</i>	3

II. Le scénario

<i>Descente vers le lac</i>	4
<i>Arrivée à Arminas</i>	5
<i>A l'enseigne de « La bonne trouvaille »</i>	5
<i>Les bavardages d'Anségise</i>	7
<i>Anségise disparaît</i>	8
<i>Le rapt</i>	8
<i>Embuscades dans le noir</i>	9
<i>Razzia sur les quais</i>	10
<i>Collecter des informations</i>	10
<i>Descendre dans les ruines des rois</i>	11
<i>Les ombres du miroir</i>	12
<i>Poursuivre la route</i>	12

III. Le complexe souterrain d'Annuminas

<i>Légende des plans</i>	13
<i>Trésors dispersés dans les décombres souterrains d'Annuminas</i>	17
<i>Fragments d'Archives</i>	17

IV. Les PNJ

<i>Glorfindel</i>	21
<i>Gondorod le Franc-Archer</i>	23
<i>Rôleurs des Compagnies errantes</i>	24
<i>Scëmar le Châtré</i>	25
<i>Grimweldt La Lèpre</i>	27

I. L'histoire

La vision de Galadriel

Galadriel, Celeborn et une suite nombreuse de Noldor, d'Elfes du Lindon et d'Elfes Verts d'Ossiriand vécurent quelques siècles sur les rives du lac Nenuial. Leurs deux enfants, Amroth et Celebrian, y naquirent vers le IV^e siècle du second âge. (Voir Contes et légendes inachevés, Seconde partie, chap.4) A l'époque, Celeborn et Galadriel étaient considérés comme le « seigneur et la dame » des Eldar d'Eriador.

Galadriel ne décida de quitter le lac Nenuial que vers 750 DA. Il semble qu'elle s'inquiétait du retour des créatures ténébreuses en Terre du Milieu, secrètement dirigées par Sauron. Mais ce que l'histoire ignore, c'est que sa décision fut précipitée par un oracle terrible. Elle consulta un jour le « miroir de Galadriel » pour tenter de percevoir l'avenir d'Amroth et de Celebrian, ses deux enfants ; or, tout ce qu'elle put voir dans son futur, c'est que Celeborn et elle perdraient leur fils et leur fille. Effrayée par cette vision, elle hâta le départ des Eldar vers l'Eregion, dans l'espoir de fortifier les Elfes contre l'Ombre. Elle craignait que les ténèbres ne fussent responsables de la disparition possible de ses enfants, et elle voulait préparer les Elfes à leur résister.

Elle abandonna sur une île du lac la vasque d'argent où elle avait vu l'avenir. Elle ne voulait plus avoir auprès d'elle un objet qui lui avait annoncé un double deuil aussi cruel.

(Amroth se noiera effectivement en 1981 TA ; Celebrian, voyageant d'Imladris à la Lorien, tombera dans une embuscade tendue par des orcs des

Monts Brumeux en 2509 TA ; grièvement blessée, elle embarquera pour Valinor l'année suivante. Galadriel et Celeborn seront effectivement privés de leurs enfants à la fin du Troisième Âge.)

La vision du Roi-Sorcier :

En 3320 DA, Elendil et ses deux fils fondent les Royaumes en Exil. Elendil choisit la rive du lac Nenuial pour y fonder la capitale du Royaume du Nord, Annuminas (la Tour Occidentale). Il y rassemble précieusement les biens qu'il a pu sauver de la disparition de Numenor, mais aussi quelques objets anciens, trouvés dans les vestiges d'une occupation elfique... Parmi ces objets se trouve la vasque de Galadriel.

Des siècles plus tard, au cours de la guerre de 1409 TA contre Angmar, Annuminas est prise par les forces de Carn Dûm. Le trésor royal est pillé – et le Roi-Sorcier découvre la vasque elfique... Mû par la curiosité, il la consulte. Il se passe alors deux événements : le Roi-Sorcier, qui est en pleine guerre, cherche à savoir quel homme ou quel elfe le menace le plus : or le « miroir de Galadriel » ne lui montre qu'un charnier sur un champ de bataille qu'il ne reconnaît pas, et où aucun homme vivant ne se dresse... (Il s'agit d'un aperçu très partiel des Cavaliers de Rohan tués par l'arrivée du Roi-Sorcier lors de la bataille du Pelennor.) Le Roi-Sorcier se croit dès lors invulnérable et jubile ; mais ce qu'il ignore, c'est qu'en Eregion, Galadriel a senti sa présence au-dessus de la vasque. Elle ne fait qu'entrevoir le capitaine ténébreux, mais elle

sent sa joie mauvaise, et craint qu'il n'ait découvert ce qu'elle avait perçu sur ses propres enfants.

De son côté, le Roi-Sorcier, sûr d'être invulnérable, continue à mener sa guerre avec trop de témérité et finit par être vaincu par les forces coalisées du jeune roi Araphor et des Elfes du Lindon commandés par Cirdan.

Mais Annuminas, ruinée, ne sera jamais reconstruite. La vasque de Galadriel reste abandonnée dans les ruines du château royal...

Effacer les traces

En 1973 TA, à la veille de lancer un assaut généralisé sur le royaume d'Arthedain, le Roi-Sorcier se souvient encore de la vasque d'Annuminas. Il pense qu'elle a disparu dans les ruines, mais craint néanmoins qu'un érudit quelconque n'y ait accès et, en employant la Haute Magie, n'y découvre la prophétie qui le concerne. Or il veut écraser définitivement l'Arthedain, tout particulièrement en exterminant son armée ; et il pense que la découverte de son invulnérabilité pourrait provoquer le découragement, la retraite des troupes du roi vers le Lindon, et, à terme, le renouvellement de l'alliance avec les Elfes qui l'avait vaincu au cours de la guerre précédente. Pour parer à cette éventualité, il ordonne à deux de ses liges de se rendre secrètement dans les ruines d'Annuminas, de retrouver la vasque et de la briser.

Ces deux liges sont des frères issus d'une lignée de chefs de clan du Rhudaur. Ils se sont combattus dans le passé pour gagner les terres ancestrales, après avoir assassiné leur demi-frère auquel devait revenir le titre de chef de famille, et sont tombés dans l'ombre du Roi-Sorcier en faisant appel à son arbitrage. Il s'agit de Scæmar le châtré et de Grimweldt la Lèpre.

Scæmar et Grimweldt sont hantés par le meurtre de leur jeune frère : Scæmar a acquis une voix de fausset (d'où son surnom parodique) qui ressemble à celle d'un petit garçon – alors que sa stature est celle d'une brute. Grimweldt est obsédé par le sang sur ses mains : il se les récuré régulièrement, ce qui lui ouvre des plaies qu'il cache par des bandages...mais, dès que le sang perce les bandages, il a l'impression d'être souillé par le sang de son frère assassiné et se frotte de plus belle ses mains blessées...

Maraude ténébreuse

Si le Roi-Sorcier conserve un excellent souvenir d'Annuminas, il s'agit de la ville conquise cinq siècles auparavant ; il sait fort bien que le temps ayant fait son œuvre, ses indications risquent d'être obsolètes pour permettre à ses serviteurs de s'orienter dans un champ de ruines. Il lui faut donc des informations ou un guide qui permette à ses liges de retrouver facilement, sous les décombres, les chambres royales où la vasque de Galadriel fut abandonnée. Or au milieu des soldats capturés pendant un accrochage à la frontière entre Angmar et Arthedain figure un jeune homme nommé Mandil, originaire d'Arminas, le village construit près des ruines d'Annuminas. Mandil lui-même connaît superficiellement les ruines, mais, interrogé par les tourmenteurs de Carn-Dûm, il avoue qu'un ancien du village, le berger Anségise, connaît fort bien les ruines de l'ancienne capitale et toutes ses légendes. Tous deux ont pris la direction d'Arminas, le village de pêcheurs le plus voisin des ruines d'Annuminas.

Le Roi-Sorcier donne Mandil, dont la volonté a été brisée, pour guide à Scæmar le Châtré et Grimweldt la Lèpre. Le jeune homme doit les mener à Arminas et leur indiquer qui est Anségise. Ils sont accompagnés d'une bande de quinze orques, sous les ordres de Scæmar, et par une troupe de dix maraudeurs d'Angmar dirigés par Grimweldt. Scæmar, en outre, est toujours capable de convoquer une meute de Wargs grâce au Don Ténébreux « Hurléloup ».

Le petit détachement ténébreux s'infiltré assez facilement dans le royaume, contournant les défenses d'Arthedain grâce aux informations précises dont dispose le Roi-Sorcier. (Celui-ci est directement renseigné par des agents infiltrés à Fornost, trois sœurs de noble famille désargentées et corrompues, avec lesquelles les PJ auront maille à partir au cours du prochain scénario, *Poupées de chair*).

Inquiétude elfique

En Lorien, la tension entre Angmar et Arthedain inquiète Galadriel. La défaite du Roi-Sorcier en 1409 avait endormi ses inquiétudes : Cirdan le Charpentier lui avait fait savoir que les trésors elfiques du lac Nenuial gisaient désormais enfouis sous les décombres d'Annuminas. Mais la restauration

de la puissance de Carn-Dûm, et l'affaiblissement du royaume du Nord font craindre le pire à la dame elfique. Derechef, elle craint pour ses enfants, Amroth, qui règne sur la Lorien (et ne mourra que quelques années plus tard), et Celebrian, qui vit à Fondcombe avec son mari Elrond et leurs trois enfants, Elladan, Elrohir et Arwen.

Galadriel fait part de ses pressentiments funestes à son gendre, Elrond. Celui-ci, pris d'inquiétude pour son épouse, décide d'agir. Il demande à l'un de ses proches, Glorfindel, de se renseigner sur la vasque perdue de Galadriel, et éventuellement de la soustraire aux agents ténébreux. Par amitié, le seigneur elfe accède à la requête du maître d'Imladris,

II. L'aventure

Descente vers le lac

Débouchant des hautes terres hantées, les PJ arrivent sur les coteaux dévalant vers le nord en direction du lac Nenuial. Il s'agit d'une fin d'après-midi nuageuse, balayée par le vent et quelques ondées clairsemées. Le lac, dans les basses terres, étend à perte de vue ses eaux grises, brouillées çà et là par de fins bancs de brume. La pointe sud-est du Nenuial donne naissance au puissant fleuve Baranduin, qui roule ses eaux dans les plaines de l'est, en direction de Fornost.

La nature est assez sauvage dans les collines qui descendent vers le lac, mais des personnages disposant de l'*Empathie animale* remarqueront que la faune est réapparue, signe manifeste que les PJ ont quitté les terres hantées. Une buse plane dans le ciel, des passereaux sautillent sur les murs de pierre sèche qui bordent le chemin, et l'on peut même entendre les bêlements lointains d'un troupeau de moutons qui pâturent sur le coteau d'une colline éloignée. Sur la rive sud du lac, on peut apercevoir les toits et les fumées bleuâtres d'une modeste bourgade, dont les terres occidentales et méridionales sont quadrillées par des vergers, des lopins cultivés et des prés. Il s'agit du village d'Arminas. Directement à l'est du village s'étend une assez vaste zone de buttes, de combes et de vallons verdoyants, parsemée de broussailles et de bosquets, où affleurent quelques murs éventrés et des coulées d'éboulis moussus. Un test facile d'*Architecture* permet de deviner les ruines d'une grande cité ; un test facile de *Légendes* permet d'identifier ces rui-

et part secrètement pour l'Arthedain. Il connaît la région du lac Nenuial, où il a séjourné au cours du Deuxième Age dans l'entourage de Celeborn et de Galadriel ; mais il n'a jamais visité, par la suite, Annuminas au temps de sa splendeur ou au temps de sa ruine. Trouver la vasque dans les ruines présente donc pour lui une réelle difficulté.

Et c'est précisément alors que le seigneur elfique et la bande d'agents ténébreux convergent vers Arminas, aux portes de la capitale disparue, que les PJ débouchent des hautes terres vers le village, en quête d'une barque pour franchir le lac ou le Brandevin et poursuivre leur route vers Fornost.

nes comme celles d'Annuminas, la première capitale du Royaume du Nord.

En outre, un test moyen d'*Orientation* ou de *Géographie* permet de savoir qu'il faut gagner la rive nord du lac ou du fleuve pour gagner la région de Fornost. Le test de *Géographie* permet de savoir en outre qu'il ne faut pas suivre le lit du fleuve jusqu'au bout (sous peine de tourner au sud et de repartir vers la Comté), mais qu'il faudra le quitter au bout de quelque temps vers le Nord. Bref, les PJ devraient assez logiquement chercher un passeur ou une embarcation à Arminas.

Au soir, les PJ descendent les dernières pentes des collines. Le soleil perce alors fugitivement la couverture nuageuse, à l'ouest, et transforme la surface du lac en une féerie dorée, où se reflètent les coloris délicats des nuages éclaboussés de lumière. Des tests moyens de *Rêverie* donneront le sentiment de se retrouver face à un paysage ancien, animé encore par le souvenir d'une splendeur passée... Puis, le soleil disparaît derrière les hauts, et un crépuscule froid et terne vient brouiller le spectacle du monde. En approchant d'Arminas, alors que la nuit tombe, les PJ s'enfoncent dans une épaisse nappe de brouillard remontée du lac. Des tests moyens de *Perception* permettent de percevoir dans la brume l'éclat cristallin de clochettes qui semblent tintinnabuler sur les coteaux. La brume est trop épaisse pour voir qui fait ce bruit – il s'agit du cheval de Glorfindel, dont le harnais munis de clochettes tinte dans la calme du soir. Le seigneur elfe patrouille dans les environs, et ne se laissera pas approcher par des PJ curieux.

Arrivée à Arminas

Guidés par la lueur sourde de lanternes et de feux derrière des fenêtres treillisées, les PJ arrivent à Arminas au début de la nuit. Il s'agit d'un petit village de paysans et de pêcheurs. Ses chaumières se regroupent, en ordre dispersé, autour de la placette centrale et de la berge du lac. Les maisons sont modestes, dotées de murs à colombages et de toits de chaume ; des filets de pêche à sécher ou à ravauder sont suspendus à plusieurs façades. Les villageois se hâtent de rentrer pour le souper, et d'appétissantes odeurs de cuisine se mêlent aux relents du purin et aux fumées de feu de bois. On se méfie un peu des étrangers, mais, s'ils se montrent polis, on leur souhaite le bonsoir, et on leur indique volontiers l'auberge locale, *La bonne trouvaille*.

Outre l'auberge, le village ne contient que quelques lieux notables :

Auberge : « La bonne trouvaille » : Sur la placette du village, une vieille maison de pierres de taille, à arcades, dans un beau style numénoréen. La pierre est noircie, les seuils sont usés, et il faut descendre quelques marches pour accéder au rez-de-chaussée, si vieux qu'il est situé un peu au-dessous de la chaussée.

La propriétaire est dame Ainaril ; son mari, maître Baradan, sert dans l'arrière-ban de Nenuial pour un an.

- Prix : Choppe de bière : 1 sou de cuivre
- Pichet de vin (piquette) : 2 sous de cuivre
- Pichet de vin clair et : 5 sous de cuivre
- Pichet d'hydromel : 4 sous de cuivre
- Plat de brouet : 3 sous de cuivre
- Pain & lard grillé : 5 sous de cuivre
- Repas du jour : 1 sou de bronze
- Repas plantureux : 1 sou de bronze & 2 sous de cuivre
- Box pour animal de trait ou de monte : 1 sou de cuivre
- Paillasse au dortoir : 1 sou de cuivre
- Chambre : 2 sous de bronze

Les quais : Il s'agit de la rive du lac, où sont échouées les barques de pêche. Seul un grand ponton de bois s'avance assez loin sur le lac, où vient accoster le bac. Le bac est tenu par maître Taran, dont le fils, le petit Nim, a disparu trois ans auparavant dans les ruines d'Annuminas. Depuis, Taran est devenu alcoolique.

L'échoppe du maréchal-ferrant : Une vieille tour tronquée, dont il subsiste seulement le rez-de-chaussée. Il s'agit sans doute d'un vestige d'une barbacane d'Annuminas ; un toit de chaume incliné ferme la tour, dont les murs sont épais de quatre pieds. La pierre est noircie par la forge et les cendres ; la maison du maréchal-ferrant, une coquette chaumière à colombages, et appuyée contre la vieille tour. Le maréchal-ferrant est maître Chorion, et sa femme dame Mereth. Leur fille, Satiwë, était fiancée au soldat disparu, Mandil.

La chaumine penchée : Il s'agit d'une chaumière isolée, construite contre un pan de muraille isolé, face au sud. Le rempart en ruine protège la maisonnette et son jardin d'une partie de l'humidité du lac, au nord, et retient la chaleur du soleil. Sa propriétaire, dame Silea, est la sage-femme et la rebouteuse du village. Elle cultive dans son jardin bon nombre d'herbes médicinales rares dans la région.

A l'enseigne de « La bonne trouvaille »

En dépit de l'ancienneté de la maison, l'auberge de « La bonne trouvaille » est un établissement chaleureux. La grande salle de l'auberge possède un plafond bas, orné de vieilles poutres joliment sculptées et patinées, et des murs couverts de boiseries aux tons de vieux miel garnis de vaisselle de cuivre. Il y a du monde aux différentes tables, et si quelques coups d'œil suspicieux sont jetés aux PJ, d'autres clients lancent des saluts cordiaux. Toutefois, si un personnage dispose de la compétence *Sentir le mal*, un test réussi de difficulté moyenne lui permettra de sentir un malaise diffus le gagner – il pressent intuitivement la corruption de Grimwelt et La Lèpre et le désespoir de Mandil, installés dans la salle commune, bien qu'il ne puisse localiser la source de son impression.

La patronne, Dame Ainaril, est seule à faire le service. Plus tard, s'ils lient la conversation avec elle, avec les rôdeurs ou avec Anségise, les PJ pourront apprendre que son mari, l'aubergiste Baradan, sert depuis quatre mois en tant que quartenier (officier de 25 piquiers) dans une compagnie de gens de pied du baron Tumadan. Il est sur le front, dans le nord, et l'on espère qu'il reviendra sain et sauf des froides landes d'Etten...

Dame Ainaril est une femme d'âge mûr, ronde et joviale, qui porte un ample tablier blanc sur une

robe de beau drap. Comme elle est seule à faire le service, et qu'elle ne se refuse jamais un brin de conversation avec le client, il faut attendre quelque peu les commandes, mais la cuisine est bonne, et il est possible de louer des chambres pour la nuit. Si les PJ sont aimables ou versent des pourboires, Dame Ainaril se fera un plaisir de les présenter à la compagnie.

La salle accueille en effet une quinzaine de clients. Parmi eux, plusieurs figures se détachent :

A une table au centre de la salle se tiennent quatre solides gaillards, en costume de voyage, arcs et épées à portée de main. Il s'agit de **Gondorod le Franc-Archer et de ses hommes, Suladan, Nimerreg et Randil**. (Voir les fiches de PNJ) Ils appartiennent aux Compagnies Errantes soumises à l'autorité du baron Tumadan d'Annuminas, et patrouillent sur ses terres en son absence – le baron étant lui aussi sur la frontière nord du royaume, dans les Landes d'Etten. Les quatre rôdeurs sont venus à Arminas car on leur a signalé, depuis quelques jours, la disparition inexplicquée de plusieurs dizaines de moutons. Ils se montrent d'abord méfiants et inquisiteurs avec les PJ, et Gondorod viendra leur poser des questions, tôt ou tard, sur les raisons de leur voyage et sur ce qu'ils ont pu observer en traversant la région. Si les PJ évoquent la rumeur de clochettes entendue dans la brume, Gondorod se montrera intrigué, car, avec Nimerreg, il lui a semblé aussi entendre une rumeur de ce type, la veille, en approchant d'Arminas.

Près de la porte, un gaillard trapu, vêtu modestement et mal rasé vide pichet sur pichet, en solitaire. Il a les yeux injectés, la lippe humide et le visage rougeaud d'un ivrogne. Il s'agit de **Maître Taran**, le passeur. Manifestement, il a le vin triste, et il accueillera avec mauvaise humeur tout PJ souhaitant ouvrir la conversation, sauf si on lui offre un verre. Il sera alors disposé à parler de ses tarifs pour faire passer les PJ de l'autre côté du lac : il proposera deux sous de bronze par personne et par animal de bât, et un sou de bronze par Hobbit ; toutefois, si on lui offre d'autres verres, il fera une « fleur » aux PJ et leur fera payer un sou de bronze par tête. Puis, lorsqu'il aura bu tout son saouïl, il fondra en larmes. Un PJ compatissant pourra apprendre la raison de sa tristesse : Maître Taran est veuf, et il ne se remet pas de la disparition de son fils, Nim, qui s'est évaporé dans la nature trois ans auparavant. Le petit

garçon avait l'habitude de jouer dans les ruines d'Annuminas, et il est sans doute tombé dans un trou dont il n'a pas pu ressortir. Avant d'être terrassé par l'alcool, Taran balbutiera qu'on dit qu'il reste de grandes cryptes royales sous les ruines de la capitale...

Dans un coin sombre, deux voyageurs dînent en silence. Il s'agit de **Grimwelt La Lèpre** (voir fiche de PNJ) et de **Mandil**. Mandil, brisé par les tourments et par la terreur, sert de guide à Grimwelt, et vient de lui désigner discrètement Anségise. Mandil porte un capuchon profondément rabattu sur son visage, déformé par les tortionnaires de Carn-Dûm, et donc méconnaissable par ses compatriotes. Ses cheveux sont devenus blancs à Carn-Dûm, son regard est fuyant, et il ne parle pas, terrifié par Grimwelt, dont il connaît la cruauté. Si des PJ veulent nouer la conversation, c'est Grimwelt qui répond, tout en prenant garde de dissimuler son pourpoint clouté sous son manteau. Il se présente sous le nom de Grimbeorn, et Mandil sous celui de Simadan. Il raconte que tous deux sont d'anciens soldats de l'arrière-ban du baron Coronbar d'Evendim, gravement blessés dans les combats qui ont lieu autour de la forteresse de Tirbarad, et renvoyés chez eux car désormais infirmes. Le faux Grimbeorn prétend que le pseudo Simadan a été capturé et torturé par des orques du Mont Gram avant d'être libéré par une offensive du baron Coronbar. Quant à lui, il prétend avoir eu les mains brûlées par une sorcellerie d'Angmar, qui a abattu une poterne de Tirbarad au cours d'une attaque surprise. Les combats livrés entre les forces d'Arthedain et celles d'Angmar autour de Tirbarad sont authentiques, mais Grimwelt tend à noircir le tableau par pure malveillance, pour décourager les adversaires du Roi-Sorcier. Du reste, Grimwelt et Mandil se retirent assez tôt pour gagner la chambre qu'ils ont louée à Dame Ainaril. (En fait, ils ne se préparent nullement à dormir, mais à enlever Anségise dès qu'il quittera « La bonne trouvaille ».)

Près de l'âtre, deux hommes d'âge mûr sirotent à petits coups la bière de l'aubergiste. L'un est grand, bien en chair et visiblement musclé, avec des mains énormes aux ongles cassés ; il s'agit de **maître Chorion, le maréchal-ferrant**. Il porte des braies et une tunique de grosse toile, des bracelets de force et une large ceinture. Son comparse est **Anségise** : c'est un petit berger maigre, aux che-

veux blancs et à la peau tannée par le grand air. Il porte de vieilles bottes, des vêtements de voyage usés, et a posé près de lui une houppelande et un bâton de berger. Si Maître Chorion est taciturne, Anségise est bavard et liant. Il sera ravi de nouer la conversation avec les PJ. Si ceux-ci cherchent à se renseigner auprès d'autres habitués de l'auberge au sujet des ruines d'Annuminas, on les orientera vers Anségise, qui connaît toutes les vieilles histoires de la région. Enfin, si les PJ se montrent particulièrement réservés, c'est Anségise qui finira par leur adresser la parole, sans bouger de sa place, pour leur demander d'où ils viennent et s'ils ont des histoires ou des chansons à rapporter.

Les bavardages d'Anségise

Le vieux berger prend des mines de conteur et se révèle être un bavard impénitent, capable même d'en remonter à un Hobbit – avec lequel il peut se lancer dans des discussions à n'en plus finir sur les vertus des herbes aromatiques ou sur la meilleure façon de trouver les coins à champignons. Mais Anségise est aussi une vraie mine de renseignements pour PJ curieux de l'histoire d'Annuminas.

Au détour de la conversation, voici les renseignements ou les histoires qu'il peut rapporter aux PJ :

Le passé elfique : On rapporte que jadis, bien avant l'arrivée des Hommes de l'Ouest, des Elfes vécurent sur les rives du lac Nenuial. Ils vivaient dans la paix et l'harmonie, sous la sage gouverne d'un seigneur et d'une dame, qui, disait-on, avait contemplé les trois âges du monde. Voilà bien longtemps que les elfes ont quitté la région du lac. Beaucoup ont pris les navires des Havres qui les ont emmenés vers l'Ouest. Mais la dame, dit-on, fut prise d'une grande frayeur quand le mal se réveilla en Mordor. Elle vit une ombre dans le lac, et prit la fuite vers une terre plus ancienne...

Au sujet d'Annuminas : Il y a bien longtemps, quand les Rois des Hommes débarquèrent sur la Terre du Milieu, ils bâtirent une grande cité sur la berge du lac. Elle s'appelait Annuminas, la Tour Occidentale, et ce fut la première capitale du Royaume du Nord. Les Hommes de l'Ouest avaient la nostalgie de leur île occidentale, et l'on dit que le palais de la cité avait été construit et décoré pour perpétuer le souvenir de leur royaume englouti. Les premiers rois étaient aussi des Amis des Elfes, et ils

recueillirent les vestiges de l'occupation elfique du lac Nenuial. Hélas, avec le temps, les noble Dunedain se détournèrent peu à peu de leur passé. Bientôt, ils se déchirèrent pour le pouvoir, et le grand royaume fut divisé entre des héritiers ambitieux. Annuminas perdit sa vocation de capitale et sombra doucement dans le déclin. Le coup de grâce fut donné en 1409 TA, quand le Roi-Sorcier ravagea tout l'Arthedain. Il s'empara d'Annuminas et y massacra ses derniers habitants ; il s'y livra à une magie ténébreuse et souilla les cryptes des rois. Quand le roi Araphor le vainquit et chassa ses esclaves, il abandonna définitivement la vieille capitale, et installa son trône à Fornost.

A l'est d'Arminas s'étendent les ruines d'Annuminas. Tours et murailles se sont effondrées, l'herbe et les ronces poussent sur les vieilles pierres, mais on murmure que les caves des rois existent toujours, profondément enfouies sous les décombres. Il peut être dangereux de se promener dans les ruines. Une ou deux fois à chaque génération, des gens y disparaissent, tombés dans un puits ou dans un trou.

Au sujet d'Arminas : Jadis, Arminas n'était qu'un faubourg d'Annuminas. Quelques bâtiments attestent de l'antiquité du village : la chaumine de Dame Siléa, construite contre un pan du vieux rempart ; l'atelier de Maître Chorion, qui occupe une vieille tour ayant appartenu à un poste avancé ; et enfin l'auberge de « La bonne trouvaille », qui fut construite à l'époque où les Rois siégeaient encore à Annuminas. Si Arminas a survécu, c'est parce qu'on avait besoin d'un passeur pour traverser le lac et le Baranduin.

Au sujet de « La bonne trouvaille » : Le nom de l'auberge possède une histoire. Jadis, à l'époque de la puissance d'Annuminas, vivait à Arminas un pauvre pêcheur. C'était le pire pêcheur de la région : ses appâts étaient mangés par les oiseaux, ses lignes cassaient, ses filets se déchiraient... Sa malchance et sa maladresse étaient la risée de tous le voisinage, et il avait grande peine à nourrir sa famille. Une nuit que ses enfants criaient famine et que son petit dernier était malade, il partit pêcher avant l'aube. Dans le fond du lac, ses filets accrochèrent un obstacle, et le pauvre homme maudit le sort qui s'acharnait sur lui. Il parvint néanmoins à remonter son filet sans le déchirer, malgré le poids qui le lestait : il avait exhumé de la vase un vrai

trésor d'argent et d'or, des plats et des vases aux formes élégantes, qui remontaient sans doute à l'époque où les elfes avaient vécu dans la région. Le roi lui racheta sa trouvaille pour une petite fortune, et avec cet argent, il ouvrit l'auberge d'Arminas, à laquelle il donne le nom de « La bonne trouvaille ».

Au sujet de la guerre de 1409 TA : Lorsque la Tour d'Amon Sûl (le mont venteux) tomba dans les mains du Roi-Sorcier, et que le roi Arveleg Ier trouva la mort au cours du combat, les troupes d'Angmar et du Rhudaur ravagèrent une grande partie du royaume d'Arnor. Le Cardolan fut mis à feu et à sang, les Hauts du Nord conquis et occupés. La nouvelle capitale, Fornost, tomba, à l'exception de sa citadelle, la Tour Brûlée, qui soutint un siège terrible. Annuminas, à demi désertée, fut emportée d'assaut. Les chevaliers de l'ost royal qui défendaient l'ancienne Tour des rois d'Arnor furent massacrés ou soumis à de longs supplices. La légende raconte que le Roi-Sorcier en personne vint prendre possession des ruines de l'ancienne capitale, et qu'il s'y livra à des actes noirs. Nul n'a survécu pour rapporter ce qu'il fit dans la Tour des Rois, mais la guerre subit alors un tournant. Le Roi-Sorcier semblait avoir perdu toute prudence, ce qui permit au jeune souverain Araphor et à ses alliés elfiques du Lindon d'infliger plusieurs défaites à ses armées et de libérer Fornost, les Hauts du Nord et le Cardolan.

Anségise disparaît

Alors que le vieux berger bavarde depuis un moment - et vide chope sur chope, car parler donne soif ! - il s'interrompt pour aller soulager sa vessie. Présentez cela de façon comique ou anodine ; en se levant, Anségise promet une autre histoire et commande un nouveau verre. Puis il sort.

Et ne revient pas.

Si les PJ bavardent entre eux ou avec des PNJ, laissez-les poursuivre la conversation tant qu'ils ne s'inquiètent pas de l'absence prolongée d'Anségise. S'ils ont oublié le berger - les joueurs sont connus pour avoir de la suite dans les idées... - c'est maître Chorion, au bout d'un long moment, qui réalise que son ami n'est pas rentré. Il est exclu qu'Anségise ait quitté délibérément l'auberge : il a laissé à sa place sa houppe et son bâton. Maître Chorion et dame Ainaril craignent que le vieux berger n'ait eu

un malaise, ou cuve sa bière dans le ruisseau, et sortent sur le pas de la porte. Aucune trace du berger.

Si les PJ se mettent de la partie, la tâche n'est pas aisée : il fait nuit noire, et une brume épaisse monte du lac. Un test de perception malaisé permet cependant de se rendre compte qu'une fenêtre du premier étage de l'auberge est ouverte. Il s'agit de la chambre des pseudo Grimbeorn et Simadan, en l'occurrence de Grimweltdt et de Mandil. Des traces de friction le long du mur peuvent être décelés grâce à un test malaisé de *Pister*. Un test difficile de *Perception* peut permettre de retrouver un vieux gant décousu et crasseux abandonné dans une flaque ; il porte des broderies naïves, qui durent être faites jadis avec amour. Ce gant a été perdu par Mandil ; il avait été brodé par sa fiancée, Satiwë, qui lui avait offert cette paire de gants avant son départ dans l'arrière-ban pour les Landes d'Etten. Si les PJ ramassent ce gant et ont l'idée de le montrer, maître Chorion reconnaîtra avec émotion le travail de sa fille, et sera grandement troublé car il était persuadé que Mandil avait été tué.

Le rapt

En fait, Anségise était attendu par Mandil et par Grimweltdt. Ces derniers, à peine montés dans leur chambre, sont ressortis par la fenêtre et se sont tapés dans un coin sombre pour attendre la sortie du berger. Quand Anségise a quitté l'auberge, Grimweltdt a employé le Don Ténébreux *Envoûtement* pour le circonvenir sans violence et le persuader de les accompagner. A la sortie d'Arminas, Grimweltdt, Mandil et Anségise ont rejoint les maraudeurs sous les ordres du lige.

Grimweltdt se méfie de Gondorod et de ses trois hommes - éventuellement des PJ aussi, s'ils ont l'air curieux ou redoutables. C'est pourquoi il va monter des diversions destinées à retarder d'éventuels poursuivants. Il va envoyer cinq maraudeurs contourner le village vers l'ouest et monter une embuscade dans un verger, au cas où des curieux suivraient leur piste. Cinq autres maraudeurs vont l'accompagner, avec ses deux prisonniers, dans les ruines d'Annuminas ; mais, au bout d'une centaine de pas, il leur fait monter un traquenard dans les taillis et les éboulis pour garantir ses arrières. Ses ordres sont de ralentir ou de dissuader d'éventuels poursuivants, pas de combattre à ou-

trance – surtout, les maraudeurs doivent éviter la capture.

Une fois ainsi couvert, Grimweldt rejoint le centre des ruines, où il retrouve Scæmar et leur contingent orque – avec quelques moutons écorchés, précisément ceux que cherchent Gondorod et ses hommes, fruit des rapines orques... Anségise est maîtrisé, et comme il n'est guère courageux, il avoue très vite tout ce qu'il connaît des souterrains d'Annuminas. Il indique deux entrées à moitié inondées, l'une située dans la berge du Baranduin, l'autre dans la jonchaie marécageuse des bords du lac. Deux petits groupes d'orques, partis en reconnaissance, confirment les informations. Peu après minuit, les Liges savent donc par où entrer dans les sous-sols. Il leur reste un problème : il leur faut des barques pour suivre les canaux inondés. Ils décident donc de monter une attaque surprise contre les quais d'Arminas, afin de voler les embarcations dont ils ont besoin, et de couler les autres, pour couvrir leurs arrières.

Embuscades dans le noir

Pendant ce temps, à « La bonne trouvaille », la disparition d'Anségise émeut quelque peu les habitués. Gondorod et ses rôdeurs vont se lancer à la recherche du berger. Si les PJ le désirent, ils peuvent leur prêter main forte. Pister de nuit et dans le brouillard les traces du berger et de ses ravisseurs est une action de difficulté *Périlleuse* dans le village : en effet, la chaussée boueuse est remplie d'empreintes, et les interpréter à la lueur d'une torche ou d'une lanterne n'est pas une mince affaire. Une fois sortis du village, la tâche devient simplement *malaisée*. Des PJ qui auraient la bonne idée de faire appel au chien d'Anségise peuvent diminuer leurs tests de *Pister* de trois degrés de difficulté.

Si les PJ parviennent à suivre la piste jusqu'au lieu où les maraudeurs se sont séparés en deux groupes, Gondorod leur proposera de se séparer également en deux groupes. Il serait sage de refuser, mais laissez les PJ choisir et argumenter s'ils ne sont pas d'accord avec le Franc-Archer. S'ils se montrent convaincants, Gondorod acceptera de rester avec eux.

Quelle que soit la piste suivie, elle mènera les poursuivants dans une embuscade – voire dans les deux embuscades, si les rôdeurs ont suivi une autre

piste que celle des PJ. Tapis dans les ombres et le brouillard – derrière des murets de pierres sèches ou dans des taillis, les maraudeurs auront l'avantage de la surprise si les PJ ne sont pas sur leurs gardes. S'ils se méfient, ils auront droit à des tests de Perception de niveau *Difficile*. Une réussite à un test (secret) de *Sentir le mal* de niveau moyen pourra également alerter un personnage quand il ne sera plus qu'à quelques pas du coupe-gorge.

Pour gérer l'embuscade (ou les embuscades), suivez les principes suivants :

- Les maraudeurs ne doivent surtout pas se laisser capturer : ils décrochent dès qu'ils sentent une résistance un peu trop dangereuse. (Ceci dit, ne jouez pas *contre* les PJ : s'ils ont de la chance ou s'ils réagissent efficacement, il reste possible qu'ils fassent un prisonnier en blessant un adversaire.)
- Les maraudeurs cherchent à stopper les PJ : ils préfèrent en blesser plusieurs plutôt qu'en tuer un seul.
- Si jamais les maraudeurs ont le dessus, ils profitent de la situation et tentent de tuer l'adversaire. Si les PJ sont dans une situation critique, il se déroule alors un étrange retournement de situation : dans la brume, on entend le trot d'un cheval et des clochettes tinter. Les maraudeurs décrochent alors immédiatement et se fondent dans la nuit. (Glorfindel a été attiré par la rumeur du combat, et les maraudeurs, qui l'ont déjà aperçu de loin dans la journée, prennent la fuite devant le seigneur elfe.) La rumeur de sabots et de clochettes s'éloigne quand le combat prend fin.

Si les PJ parviennent à mettre en fuite leurs agresseurs, il est possible qu'ils les poursuivent. Deux cas de figure se présentent alors :

- **L'embuscade a eu lieu à l'ouest d'Arminas dans les vergers :** Dans ce cas, les fuyards les attirent de plus en plus loin vers l'ouest, les détournant des ruines d'Annuminas.
- **L'embuscade a lieu à l'entrée des ruines d'Annuminas :** Dans ce cas, les fuyards se réfugient dans leur campement, où Grimweldt et Scæmar viennent de faire parler Anségise. Scæmar vient d'envoyer

deux détachements de trois orques reconnaître les entrées du complexe souterrain, mais il reste neuf orques, les deux liges, et les maraudeurs en fuite qui vont alors se retourner contre les PJ. Il y a fort à parier que les PJ reculent devant un adversaire aussi fort. En outre, si le combat dure, les six orques partis en reconnaissance vont revenir sur leurs pas, attirés par le bruit de l'engagement, et renforcer leur camp au bout de 2d10 tours. Dès lors, à moins d'être suicidaires, les PJ devront décrocher rapidement. De leur côté, les Liges ne poussent pas leur avantage : il veulent au plus vite pénétrer dans les sous-sols inondés, et préfèrent organiser rapidement la razzia sur les quais.

Si les PJ ne participent pas aux recherches d'Anségise, c'est Gondorod et ses rôdeurs qui tombent dans une embuscade. Ils parviennent à mettre en fuite leurs agresseurs, mais deux rôdeurs, Suladan et Nimereg, sont blessés, ce qui pousse Gondorod à interrompre les investigations.

Razzia sur les quais

Vers la fin de la nuit, Scæmar lance un raid contre les quais d'Arminas. Tout le village est réveillé par les chiens du village, qui se mettent à hurler à l'approche des orques. Scæmar charge six orques, parmi les plus vifs, de voler trois barques et de défoncer la coque des autres embarcations. Avec les autres orques, il couvre la rive, contre une éventuelle résistance venue du village. Les quais faisant une centaine de pas, la ligne de défense orque est un peu clairsemée (neuf orques, s'il n'y a pas eu de blessés ou de tués, plus Scæmar), et il est possible pour des PJ audacieux d'attaquer un ou deux orques isolés et de tenter de les neutraliser avant l'arrivée de ses comparses, au bout de 1d4 tours.

Scæmar, de son côté, n'est pas inactif : il utilisera ses armes runiques pour détruire les coques de barque (avec sa hache) ou pour tenter de tuer des défenseurs trop audacieux (avec son épée large). Son objectif principal reste le vol de trois barques : si la résistance est trop chaude et que les embarcations ont été subtilisées, il peut ordonner de battre retraite en abandonnant quelques barques intactes dans la confusion. En revanche, si sa ligne de

défense tient, il attend que tous les bateaux soient inutilisables avant de décrocher.

Collecter des informations

Au petit matin, les habitants d'Arminas sont terrifiés par les événements de la nuit. Pour les rassurer, Gondorod décide de rester sur place avec ses hommes, mais il sollicite l'aide des PJ. Il n'a pas d'argent à leur offrir, mais affirme qu'il parlera en bien d'eux auprès du baron Tumadan d'Annuminas – quand il rentrera de la guerre, dans le nord du royaume.

Pour tenter d'y voir clair, les PJ peuvent suivre plusieurs pistes :

- **S'ils ont fait un prisonnier parmi les maraudeurs ou parmi les orques**, ils peuvent tenter de le faire parler. Ces prisonniers sont de tempérament endurci, et ils ne répondront pas gracieusement à un simple interrogatoire... Il faudra leur faire peur, ou leur promettre quelque chose, pour en tirer des renseignements utiles ; en outre, il faudra démêler la part de vérité des mensonges qu'ils risquent d'y mêler. Des PJ habiles pourront néanmoins en apprendre que les deux Liges cherchent un objet très précieux dans les caves d'Annuminas, et qu'ils doivent le détruire ou le rapporter à Carn Dûm. Des PJ curieux, qui voudraient savoir comment cette bande a pu s'enfoncer aussi loin dans le royaume, apprendront que les Liges connaissaient parfaitement les garnisons et les patrouilles de la frontière du royaume, et ont pu les contourner sans problème...

- **Des PJ peuvent se rendre à la chaumine penchée**, en particulier pour se faire soigner s'ils ont été blessés, comme il s'agit de la demeure de Dame Siléa, la guérisseuse du village. A cause des « événements », la guérisseuse les reçoit d'abord avec une certaine suspicion, mais accepte de soigner des blessés. S'ils lui posent des questions, Dame Siléa marmonne que les environs ne manquent pas de curieux, ces derniers temps... Ainsi deux hommes d'allure louche – dont la description correspond à celle de maraudeurs – lui ont demandé, la veille, si elle avait une cave

et si elle communiquait avec les souterrains du vieux rempart. Dans la nuit, un autre étranger a frappé à sa porte – la guérisseuse est d'ailleurs encore toute étonnée d'avoir eu l'imprudence d'ouvrir. Avec force attermoiements pour faire languir ses auditeurs, elle finit par confier qu'il s'agissait d'une Belle Personne, habillée comme un prince, d'une courtoisie exquise – et même un peu trop poli pour être honnête, ajoutera-t-elle. Son visiteur ne s'est pas présenté, mais lui a demandé si elle connaissait bien les environs, et si elle pourrait le guider vers les ruines de l'ancienne tour des rois. Dame Siléa lui a recommandé de s'adresser à Anségise – sans se douter que le vieux berger disparaissait au même moment.

• **Les PJ peuvent reprendre la piste d'Anségise et de ses ravisseurs à la lueur du jour.** Cela les amènera à découvrir les restes du bivouac orque au milieu des ruines d'Annuminas – avec les carcasses dévorées des moutons volés. Des tests de *Pister* de difficulté moyenne permettent de remonter les pistes des deux petits groupes d'éclaireurs qui ont découvert les entrées du complexe souterrain. Une des barques volées dans la nuit par les orques, à la dérive sur le lac non loin de la jonchaie où se trouve l'une des entrées, peut aussi mettre sur la bonne voie des PJ désorientés.

Descendre dans les ruines des rois

A partir du moment où les PJ découvriront les entrées du complexe souterrain, ils devraient, tôt ou tard, décider de se lancer dans leur exploration. A vous de gérer cette partie du scénario selon votre fantaisie. Les plans et les légendes des ruines souterraines vous sont livrées ci-après.

Les deux liges et leurs guerriers se sont déjà enfoncé dans le complexe souterrain ; les Liges ont séparé leurs maraudeurs et leurs orques en plusieurs groupes pour passer les ruines au peigne fin et collecter tout ce qui pourrait avoir de la valeur. Divisez donc les forces d'Angmar en plusieurs groupes, d'un nombre d'individus à peu près égal au groupe des PJ, et dispersez-les selon votre idée dans différentes salles du complexe souterrain. Les hommes et quelques orques s'éclairent avec des torches, ce

qui crée des jeux de lumière et d'ombre inquiétants quand les PJ les approchent... Les PJ ont également besoin de lumière, ce qui peut les trahir, mais comme les esclaves d'Angmar sont dispersés, ils peuvent se tromper sur le compte des PJ et croire qu'il s'agit d'un groupe de leurs compagnons – tant qu'ils restent à bonne distance...

Scæmar et Grimwelt sont escortés de quatre orques, et maintiennent sous surveillance Mandil et Anségise. Les deux captifs sont terrorisés ; les Liges ne les gardent en vie que tant qu'ils n'ont pas trouvé la vasque, au cas où les prisonniers pourraient encore leur être utiles. S'ils trouvent la vasque, ils abattront immédiatement les deux malheureux – les orques ricanent dans le dos des captifs, se partageant par avance les morceaux les plus juteux qu'ils dévoreront autour du prochain feu.

Enfin, Glorfindel, attiré par les engagements nocturnes, suit lui-même la piste des agents d'Angmar et des PJ. Il pénétrera dans le complexe souterrain quelque temps après les PJ. Laissez-le en réserve jusqu'à ce que les PJ soient vraiment en difficulté, et faites-le intervenir à leur secours. Dans la mesure du possible, Glorfindel évite le corps à corps – où il reste vulnérable face à un ennemi en nombre, et emploie plutôt la magie d'Aman pour chasser les créatures maléfiques. Il peut aussi employer le don thaumaturgique *Ralliement* pour remotiver des PJ en pleine débâcle. Enfin, s'il est contraint au corps à corps, faites-lui employer ses (nombreux) *Points de Valeur* pour en faire un bretteur impressionnant.

Glorfindel peut intervenir pour aider les PJ ; toutefois, si les PJ se débrouillent bien tout seuls, il les laissera en découdre avec l'adversaire et cherchera de son côté la vague de Galadriel. Une rencontre reste alors envisageable avec les PJ – en particulier parce que le seigneur elfe, nimbé d'une puissante *Aura elfique*, est très visible dans les ténèbres... Glorfindel omet, dans la mesure du possible, de livrer son identité – il se présente juste comme un ami proche du Maître d'Imladris – mais il est courtois avec les PJ. Si les PJ ont trouvé avant lui la vasque de Galadriel, il la leur réclame avec fermeté, mais politesse, affirmant qu'il s'agit d'un antique bien elfique qu'il doit lui-même restituer. Glorfindel n'emploiera aucune violence avec les PJ : si ces derniers rechignent, il tentera de les persuader en leur faisant remarquer que cet objet est

aussi recherché par le Roi-Sorcier, et qu'il est dangereux de le conserver. Avec des PJ vénaux, il est même prêt à échanger sa dague elfique contre la vasque.

Si Glorfindel est le premier à trouver la vasque, il se l'approprie, en justifiant son geste par le fait qu'il doit rapporter l'objet à la lignée dont il est issu.

Il faut toutefois plutôt parier sur le fait que Glorfindel et les PJ devront monter une alliance de circonstances pour repousser les agents d'Angmar, libérer les deux prisonniers et récupérer la vasque. Le seigneur elfe leur proposera son aide pour délivrer les deux captifs en échange du concours des PJ pour retrouver la vasque.

Bref, la trame du scénario est très souple : à vous d'en faire ce qui vous plaira et ce qui correspondra le mieux aux actions de vos joueurs. N'oubliez pas toutefois que Glorfindel est un PNJ très puissant : ne le faites pas intervenir trop tôt, sous peine de frustrer vos joueurs d'une grande partie de l'action et de la tension.

Les ombres du miroir

Lorsque Glorfindel aura récupéré la vasque, il lui restera encore à vérifier qu'il s'agit bien de l'objet qu'il recherche. Pour cela, le Seigneur elfe va lui-même consulter le miroir. Il remplit la vasque d'eau de pluie, tirée d'une de ses gourdes, et lance le sortilège *Miroir de Galadriel*. Si les PJ sont avec lui, il ne s'oppose pas à ce qu'ils regardent avec lui dans le miroir, mais il les met en garde : le miroir est dangereux, il peut se révéler trompeur ou apporter un savoir non désiré.

Si des PJ ont néanmoins la curiosité de regarder dans le miroir, ils y verront les visions suivantes :

- Pour commencer, leur propre reflet dans une eau calme et plutôt sombre.
- Puis, l'image se brouillera légèrement, et le reflet du PJ ou de Glorfindel deviendra féminin. On verra alors, penchée vers eux depuis les profondeurs du miroir, une jeune femme aux cheveux et aux yeux noirs, vêtue d'une guimpe sobre et d'une robe sombre brodée de lettrines d'argent. Le regard de la jeune femme trahit une violente surprise, comme si elle avait perçu Glorfindel ou les PJ, et elle fait un geste brusque de dénégation. La vision s'estompe rapidement. (*Il s'agit de Wendae de la maison de Gilrain, l'une des trois*

demoiselles de la cour de Fornost corrompues par le Roi-Sorcier, avec laquelle les PJ en découvrant dans le scénario suivant.)

- Un autre reflet féminin se substitue à celui de la jeune femme : il s'agit de l'image, pâle et brouillée, d'une très belle dame elfique, dont les yeux clairs trahissent la sagesse, la peur et la tristesse. Les personnages au moins *Sensibles* se sentent mordus au cœur par une émotion profonde, un mélange d'attirance, de regrets et de chagrin, et regagnent immédiatement un Point de Rêve, s'ils en avaient perdu. En la voyant, Glorfindel murmure quelques mots en Quenya ; des PJ qui comprennent cette langue saisiront : « Louée soit Elbereth ! C'est bien le miroir de la Dame ! » (*Il s'agit d'un reflet ancien de Galadriel, au moment où elle vivait encore sur les rives du lac.*)
- Placez ensuite une ou deux visions anecdotiques, en relation avec les aventures passées des PJ.
- Suit l'image d'une enseigne d'auberge, en forme d'étoile dorée (*Il s'agit de l'auberge de "L'Etoile du Nord", à Fornost*). Trois silhouettes vêtues de lourds manteaux, capuchons rabattus sur le visage, franchissent discrètement la porte située sous l'enseigne. Une de ces silhouettes, grande et large, porte l'épée. Les deux autres, plus gracieuses, semblent dissimuler de somptueuses parures féminines sous leurs manteaux. (*Les trois personnages sont la reine Firiël, sa dame de compagnie Irildë et le gonfalonnier Herudil ; la vision se rapporte à l'avenir des PJ, à leur rencontre secrète avec la reine à l'auberge de « L'Etoile du Nord », au cours du scénario suivant.*)
- La vision s'estompe et des volutes sombres apparaissent dans le miroir, qui ressemblent à la dilution d'un encre rougeâtre. D'innombrables lueurs de torches et de braseros apparaissent alors, et éclairent peu à peu une scène de grande ampleur. Le miroir montre la Halle de Mittalmar & Arondor, vue en plongée (depuis le plafond). Le trône noir semble récent, et les cadavres empalés paraissent encore dégouter de sang. Une horde formée de Liges aux armes barbares et de quelques grands orques particulièrement impressionnants forme cercle autour du trône. Celui-ci semble alors prendre vie : une grande ombre

Le Miroir d'ombres

ténébreuse se détache de l'écorché dressé et se lève. L'ombre a forme humaine, porte un manteau d'obscurité insondable et un heaume sommé d'une couronne de fer. Deux Liges massifs s'approchent, l'un portant cérémonieusement la vasque même qui sert aux PJ, l'autre une aiguière de bronze remplie d'eau. Lorsqu'ils arrivent devant le spectre couronné, celui-ci tend un gantelet noirci vers l'aiguière, mais ne s'empare pas du vase. Il accroche les cheveux du guerrier, le tire vers lui, et, dégainant un poignard de l'autre main, il l'égorge d'un mouvement rapide. Puis, il maintient par les cheveux sa victime au-dessus de la vasque, qui se remplit de sang. Après quoi, l'ombre couronnée se penche sur le miroir de sang, et ses épaules semblent secouées d'un rire dévastateur. La vision se brouille dans des tourbillons de sang. *(Il s'agit de l'épisode où le Roi-Sorcier lui-même consulta le miroir, et crut y découvrir son invulnérabilité.)*

Poursuivre la route

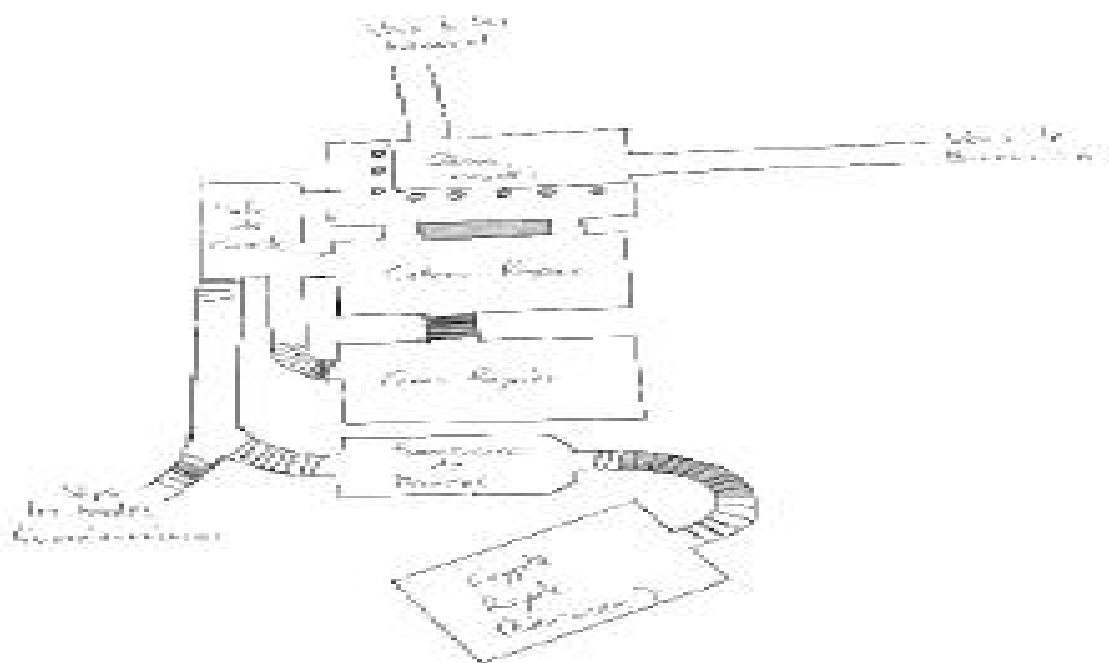
La contemplation du Miroir de Galadriel risque de laisser dans la perplexité les PJ. Après cette expérience, désormais persuadé d'avoir retrouvé

l'objet qu'il cherchait, Glorfindel n'en sera que plus pressé de le rapporter à Fondcombe et prendra rapidement congé des PJ. S'il les a trouvés courtois ou courageux, il appellera sur eux la bénédiction d'Elbereth, et suggérera que leurs routes seront peut-être amenées à se croiser derechef un jour.

Même si les PJ n'ont pas éliminé tous les agents d'Angmar, ceux-ci disparaîtront en réalisant que la vasque leur a échappé ; ils tenteront de se lancer aux trousses de Glorfindel, mais le seigneur elfe saura les distancer sans difficulté. Du coup, Arminas retrouvera, pour un temps, sa tranquillité. Si, de surcroît, les PJ ramènent vivants Anségise et Mandil, ils seront fêtés comme de véritables héros, et Gondorod affirmera qu'il les recommandera chaleureusement auprès du baron Tumadan.

Les barques endommagées seront réparées, et les PJ pourront gagner la rive opposée du lac, et poursuivre vers Fornost. Là-bas, ils pourront enfin remettre le message dont ils sont chargés... Mais dans la ville gagnée par l'angoisse et la pénurie, dans la cour insidieusement pervertie par l'influence du Roi-Sorcier, ils auront à affronter bien d'autres dangers.

III. Le complexe souterrain d'Annuminas



Légende des plans

Canaux souterrains : Ces deux canaux servaient jadis à relier la Tour Occidentale au lac Nenuial et au Baranduin. L'entrée qui donne sur le Nenuial s'est envasée et se trouve dissimulée dans une épaisse jonchaie, au milieu de la vase et des étangs traîtres. L'entrée qui ouvre sur le Baranduin est en partie effondrée, car la berge est puissamment érodée par le fleuve. Le niveau de l'eau est monté depuis la ruine de la ville, et il ne reste guère que deux pieds entre la surface et la voûte d'où pendent racines gluantes et herbes aquatiques. Seules les grandes gens ont pied le long du flanc droit des canaux, sur un étroit trottoir submergé.

Quais inondés : Une grande salle souterraine ; les quais de pierre, submergés sous un pied d'eau, occupent les portions ouest et sud de la salle ; ils sont bordés par une gracieuse colonnade de pierre couverte d'algues et de mousses lépreuses. Dans la vase du fond du bassin, on peut encore deviner les formes pelucheuses de gracieuses barques d'apparat, coulées sans doute depuis des siècles, et colonisées par des algues noires.

Salle de garde : Petite salle aux murs de pierre de taille, où l'on patauge dans une eau grasse et dont les murs sont colonisés par mousses et racines. Des rats musqués fuient devant les visiteurs. On trébuche sur des obstacles dans la vase – des ossements et des armes rongées de rouille en grand nombre. Des combats féroces durent être livrés ici...

Celliers royaux : Immense cave voûtée, soutenue par des piliers rustiques et des arcs en plein cintre. Un pied d'eau grasse clapote entre les piliers envasés et les débris colonisés par algues et mousses – débris de jarres, cercles rouillés de tonneaux émergeant encore çà et là. Dans le mur sud, une ouverture large et basse donne sur un couloir qui s'enfonce rapidement dans l'eau – il s'agit de l'escalier qui menait aux Caves Royales, où l'on entreposait le vin de la cour.

Caves royales : Vaste cave, complètement inondée. Seule la clef de voûte dispose d'une poche d'air où un nageur peut reprendre son souffle. L'eau est noire et grasse, et contient encore les tonneaux éventrés au moment de la prise du palais – l'eau a conservé le bois. Un bon nageur pourra retrouver, sur un test de perception désespéré, les ossements d'un homme dissimulé derrière un ton-

neau et couvert de vase et de mousses aquatiques. Il s'agit d'un ancien chambellan qui, au moment de la chute de la ville, s'était réfugié dans cette cave après avoir été grièvement blessé. Il porte encore un collier d'or, insigne de sa fonction (valeur : 100 sous d'or) et une bourse pourrie qui contient 30 sous d'argent.

Sanctuaire de Mandos : On accède à ce sanctuaire par un large escalier de marbre, ébréché en de nombreux endroits, qui descend vers les profondeurs du palais. L'entrée du palais est formée de deux portes d'airains, dont une, arrachée, repose un peu plus loin dans la nef. La seconde, entrouverte, a les gonds tordus, comme si elle avait été enfoncée à coups de bélier – ou sous la charge d'une énorme créature. Les deux battants, sous l'épaisse couche d'oxydation verdâtre, portent un grand bas-relief : celui d'un homme ou d'un elfe, aux traits sévères, aux yeux grands ouverts, en vêtements de cérémonie. Il a posé la main droite sur un livre ouvert, et porte un crâne de la main gauche. Une chaîne épaisse repose sous ses pieds. Un cartouche contient l'inscription en quenya et en Adûnaïc : Chapelle de Namo (Il s'agit du vrai nom de Mandos, le Valar qui connaît l'avenir et le passé, et accueille les morts. Mandos est en fait le nom de son palais et de ses cavernes.)

Derrière s'étend une grande nef, très haute, aux ogives élancées. Çà et là, d'interminables loques grisâtres pendent le long des murs jusqu'au sol, comme d'immenses linuels éventrés – d'autres reposent en tas informe au pied des murs. Il s'agit d'antiques tapisseries de soieries et de brocarts, désormais pourries et gorgées de poussière et de cendres, qui figuraient les tapisseries de Vairë la Fileuse, l'épouse de Mandos. Au centre du sanctuaire se trouve une esplanade de quelques marches et un piédestal ; au pied du piédestal se trouvent les fragments d'une grande statue abattue – celle de Mandos. Dans le fond du Sanctuaire s'ouvrent d'autres portes d'airain, qui semblent elles aussi avoir été enfoncées et tordues. Elles donnent sur un vaste escalier descendant vers « Noirinan », les Chambres des Morts. Cet escalier est poli en son centre, et certaines de ses marches sont fendues ou effondrées, et encombrées de débris de statues fracassées. Çà et là, on peut reconnaître une main, une tête, le drapé d'un manteau... Les murs de marbre sont ouverts par de grandes niches qui contenaient

les statues ; certaines, bien que mutilées et couvertes de gribouillis orques, sont restées debout : elles représentent de grands chevaliers ou de grandes dames au visage austère, capuchons rabattus en signe de deuil.

Noirinan, Crypte Royale : Une des portes de bronze gît, tordue, au bas de l'escalier ; l'autre a été projetée à l'intérieur de la crypte. Sur un cartouche gravé au-dessus de la porte se trouve inscrit en Quenya et en Adûnaic : « Entre ici en Noirinan, la Vallée du Repos ». La crypte possède une haute nef, comme le sanctuaire de Mandos ; les murs possèdent encore des fresques craquelées, noircies de cendres et de poussière. On peut y discerner la représentation d'une vallée de montagne, abrupte et sauvage, où poussent des bois sombres et où courent les filets argentés de torrents.

De part et d'autre de la nef, des portes ouvrent sur des chambres funéraires ; les portes ont été enfoncées ou arrachées depuis longtemps. Chaque entrée était gardée par deux statues, de roi et de reine, qui ont été abattues et fracassées ; à l'intérieur de chaque chambre funéraire, deux sarcophages ont été fracassés ; les pierres rares, les métaux précieux et jusqu'aux parements de marbre semblent avoir été arrachés. Des ossements sont dispersés un peu partout dans la nef centrale ou dans les chambres funéraires... Un PJ attentif, sur un test de perception difficile, pourra remarquer qu'on ne voit aucun crâne au milieu de cette désolation. (Le Roi-Sorcier les avait fait prendre, pour profaner la mémoire des morts ; ces crânes ornent désormais les enseignes les plus prestigieuses de ses troupes.)

Les noms des rois jadis inhumés dans cette crypte sont inscrits au-dessus de chaque salle funéraire :

Valendil, fils d'Isildur, souverain d'Arnor
Eldacar, fils de Valendil, souverain d'Arnor
Arantar, fils d'Eldacar, souverain d'Arnor
Tarcil, fils d'Arantar, souverain d'Arnor
Tarondor, fils de Tarcil, souverain d'Arnor
Valandur, fils de Tarondor, souverain d'Arnor
Elendur, fils de Valendur, souverain d'Arnor
Earendur, fils d'Elendur, souverain d'Arnor
Beleg, fils d'Amlaith de Fornost, souverain d'Arthedain
Mallor, fils de Beleg, souverain d'Arthedain

Celepharn, fils de Mallor, souverain d'Arthedain

Celebrindor, fils de Celepharn, souverain d'Arthedain

Malvegil, fils de Celebrindor, souverain d'Arthedain

Argeleb, fils de Malvegil, souverain d'Arthedain

Quelques orques de la compagnie de Scaemus le Châtré maraudent dans ces tombes, dans le vain espoir de retrouver des richesses ayant échappé au premier pillage...

Escalier royal : Un vaste escalier à vis, aux marches larges et fendues ou affaissées, monte en larges courbes. Il semble être en albâtre, et des frises représentant en bas relief des arbres majestueux ornent çà et là les murs – là où elles ont échappé à la ruine et aux destructions lors du pillage du palais... (Un test de « Légendes » de difficulté moyenne ou de « Empathie sylvestre » difficulté difficile permet de reconnaître des mallorns.) En haut des marches, des ossements sont dispersés sur les marches au milieu de débris rouillés, lames poreuses d'épées et de cimenterres. Au-dessus du chambranle qui ouvre sur la Halle d'Orrostar, un cartouche porte une inscription en Adûnaic : « Entre, lamente-toi et marche dans les ombres de Mar-nu-Falmar (le Pays sous les Vagues) ».

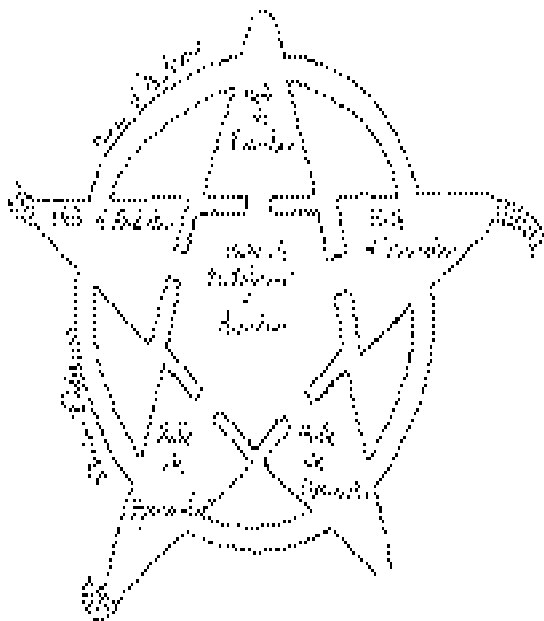
Halle d'Orrostar : Un combat furieux a été livré, des siècles plus tôt, aux portes qui donnent sur l'escalier. Une quantité considérable d'ossements mêlés d'armes rongées de rouille encombre l'entrée – on peut même apercevoir une carcasse impressionnante, qui doit être un cadavre de troll, au milieu du charnier. Des monceaux d'ordures jonchent çà et là la salle le long des murs – en y regardant bien, il s'agit d'antiques cuirasses, de bordures de boucliers et de heaumes fracassés et rouillés, mêlés de crânes. Il s'agit sans doute de trophées d'armes érigés par les troupes ténébreuses.

La salle est très haute de plafond, soutenue par des colonnades (dont certains piliers sont effondrés), sculptés en forme de troncs cerclés d'oiseaux et de feuillages ; la base de la plupart de ces piliers est souillée de graffiti d'orques. Les murs portent des gribouillis, des traces d'impact et les traînées noirâtres de torches jusqu'à une hauteur d'homme ; au-dessus, on peut deviner les traces écaillées de

grandes fresques représentant une région de collines et de plaines, couverte de vergers, de champs, de prairies et de villages aux jolis toits d'ardoise.

Halle de Forostar : Une salle très haute de plafond, soutenue par des colonnades (dont certains piliers sont effondrés), ornés de frises étoilées. Les murs, souillés de cendre et de graffiti jusqu'à hauteur d'homme, portent encore au-dessus une fresque écaillée ; elle représente des landes et des tourbières, de grandes forêts de sapins et de mélèzes, et des falaises abruptes s'effondrant dans une mer verte. A la pointe nord de la salle, la fresque représente une grande tour, à l'architecture élégante, qui rappelle un peu les trois tours des Elfes au-delà du Quartier Ouest de la Comté.

Sur le sol gisent épars des monceaux de débris ; bois pourri de tables et de cathèdres élégants, ferronneries rouillées de nombreux coffres, et des monceaux de parchemins déchirés ou à demi brûlés ; il s'agit de cartes et de portulans, dont certains sont très anciens car ils furent établis d'après



les cartes de navigation de Numenor. Certains débris de portulans représentent les côtes de Numenor, d'autres les ports de Gondor et du Harad. Enfin, on trouve également des fragments de cartes du ciel et de calendriers lunaires et solaires. (Les personnages qui s'intéressent aux cartes de Numenor peuvent cocher leur compétence « Légendes » comme s'il l'avait employée ; les personnages qui s'intéressent aux cartes des Terres du Milieu peuvent cocher leur compétence « Géographie » comme s'ils l'avaient utilisée ; si ces compétences

sont à 0, ils pourront les augmenter à 1 sans passer par l'apprentissage habituel.)

Halle d'Andustar : Cette salle est à demi ruinée : des sapes ont été creusées dans les murs, plusieurs piliers sont abattus, des gravas et des éboulis rendent le sol accidenté, et les voûtes, fendues par des crevasses béantes, menacent ruine.

Quelques fragments de fresque ont échappé à la ruine et au saccage ; on y aperçoit des aperçus de paysages de forêts de sapins, de collines abruptes, de plaines fertiles. Certains fragments montrent également de magnifiques cités de pierre claire, ouvertes sur la mer par de grands ports, et entourées de bois dorés (des forêts de Mallorns) ; certains fragments montrent sur une mer émeraude de gracieuses nefes blanches, aux proues en forme de cygne, dotées de longs étendards colorés (des navires elfiques).

Halle de Mittalmar & Arondor : Salle immense, vaste comme une place de château, dont le plafond en dôme se perd très haut dans les ténèbres. Jusqu'à hauteur d'homme, les bas-reliefs, les parements de marbre et d'albâtre ont été arrachés – il en reste des fragments sur les murs, ou des éclats dispersés dans les gravas sur le dallage disjoint... Les murs portent de grandes fresques : elles représentent des collines couvertes de pâturages et de landes, dominées par de hautes montagnes, elles-mêmes à l'ombre d'un pic immense autour duquel planent de grands aigles. Le dôme lui-même est couvert de grands aigles semblant tourner autour de la salle.

Une grande inscription défigure l'une des fresques ; profondément gravée dans le mur, les lettres semblent avoir fondu la pierre. Il y est inscrit, en Adûnaic : « J'ai pris cette ville pour restaurer l'ordre parmi les renégats de l'Ouest et rétablir l'histoire véritable de Numenor : à Armenelos s'élevait le temple de Melkor le Libérateur, érigé par Sauron le Grand, le Dispensateur de Dons et le Roi du Monde. »

Il est ajouté en Noir Parler : « Le Seigneur Souverain de Carn Dûm, Suzerain des provinces d'Angmar, de Rhudaur, de Cardolan et d'Arthedain, a dressé ce mémorial en l'an I de son règne sur le Royaume d'Arnor réunifié. »

Au centre de la salle se trouve une esplanade de pierre, à laquelle on accède par quatre marches. Un trône fracassé en plusieurs morceaux de marbre et

d'ivoire gît sur les marches. Au centre de l'esplanade règnent des ténèbres épaisses et terrifiantes, où l'on devine vaguement un spectacle sinistre. Trois immenses pals de fer rouillé ont été fichés dans le pavage fendu ; chaque pal supporte un cadavre momifié, suspendu à une toise au-dessus du sol, les membres recroquevillés et la bouche ouverte en un silencieux cri d'agonie. Au centre des pals est posé un grand trône noir, aux formes tourmentées ; le siège est fait de crânes agrégés et carbonisés dans un bloc de fer fondu ; de part et d'autres, deux statues d'écorchés sont agenouillées et dissimulent leurs têtes sous leurs bras en une mimique de terreur (faisant ainsi office d'accoudoirs), et derrière, le dossier est un grand écorché dressé qui brandit vers le ciel ses mains squelettiques, en une supplication implorante.

Ce siège était celui que le Roi-Sorcier avait installé, à son propre usage, à Annuminas. Les âmes des trois empalés sont gardées captives dans les statues des trois écorchés, et font rayonner le trône de désespoir et d'épouvante. Tout PJ qui s'approche à moins de 20 pas du trône doit faire un Test malaisé de « Résistance aux Ténèbres » ; ceux qui échouent subissent une attaque du Don Ténébreux « Horreur » de 4d4.

Halle de Hyarnustar : Une salle très haute de plafond, soutenue par des colonnades (dont certains piliers sont effondrés), ornés d'inscriptions en Quenya et en Adûnaic ; il s'agit de vers tirés d'Akallabêth, le long poème traitant de la submersion de Numenor. Les murs, souillés de cendre et de graffiti jusqu'à hauteur d'homme, portent encore au-dessus une fresque écaillée ; elle représente sur le mur ouest une région austère et montagneuse, très sauvage, et des coteaux ensoleillés et couverts de vignobles, plongeant dans des roselières et des plaines quadrillées de canaux sur le mur est. Murs et plafonds sont noircis de suie, et il est difficile de percevoir les peintures murales.

Des coffres fracassés aux ferronneries rouillées gisent épars sur les dalles ; au centre de la pièce, il reste deux grands foyers où durent être brûlés quantité de coffres et de livres – çà et là, dans les cendres, on peut apercevoir un fragment de parchemin brûlé. Ces cendres sont aussi mêlées de quantités d'ossements, et des ossements sont éparpillés alentour, dont beaucoup portent la trace de couteaux et de crocs ; les orques se sont livrés ici à

un festin cannibale, en se servant des codex et des rouleaux comme combustible...

En fouillant parmi les cendres et les débris, il est possible de trouver quelques pages à moitié brûlées, mais encore lisibles. On peut trouver la copie d'une lettre ancienne, envoyée au second Age par Gil-Galad au Roi de Numenor Tar-Meneldur (voir Contes & Légendes inachevés, p. 227) ; on peut trouver les fragments d'une Chronique du royaume d'Arnor, qui évoque la présence de Galadriel près du Lac Nenuial Meneldur (voir Contes & Légendes inachevés, 4 premiers paragraphes de la citation p. 264-265). Il est possible également de trouver quelques feuillets consacrés à la magie :

Magie runique :

Niveau 2 : Grande Rune de Prouesse, Rune mineure de Sérénité

Niveau 2 : Entrelacs runique de Ralliement

Haute Magie :

Niveau 2 : Pyrotechnie, Maîtrise de la croissances

Niveau 3 : Murmures du vent

Halle de Hyarrostar : Une salle très haute de plafond, soutenue par des colonnades (dont certains piliers sont effondrés), ornés de frises de coquillages et d'oiseaux de mer. Les murs, souillés de cendre et de graffiti jusqu'à hauteur d'homme, portent encore au-dessus une fresque écaillée, difficile à discerner car elle est couverte de suie ; elle représente de grandes forêts, où s'étendent de vastes futaies de hauts arbres, droits comme des mâts. Çà et là, on aperçoit des villages de bûcherons et des coupes faites dans les bois.

Une jolie fontaine circulaire, ornée d'un triton crachant de l'eau, occupe le centre de la halle ; asséchée depuis longtemps, le bassin de la fontaine contient un véritable ossuaire, comme si on y avait jeté en vrac des dizaines de cadavres. Vers le fond de la salle se dresse un grand piédestal, orné de bas-reliefs représentant des bancs de poissons, des algues et des coraux ; une statue abattue et mutilée gît en fragments épars devant le piédestal ; elle devait représenter un grand guerrier à l'armure incrustée de coquillages, à la barbe mêlée d'algues et de méduses. (Il s'agit en fait d'une statue d'Ulmo). Un nom se trouvait sur le piédestal, qui a été martelé à coups de masse ; à la place a été érigé un bloc énorme de pierre fissurée, où des yeux exorbités et une bouche dévorante ont été maladroitement

gravés. Il s'agit d'une figuration de Morgoth. A la base de l'idole, un nom est gravé en hautes runes maladroites : « MELKOR LE LIBERATEUR ». Devant l'idole se trouve un grand tas de poussière et de débris ; il s'agit des restes d'un grand bûcher, où se mêlent dans les cendres bûches et ossements carbonisés.

L'idole dégage une aura puissamment maléfique : tout PJ qui s'approche à moins de 20 pas doit faire un test de « Résistance aux Ténèbres » de difficulté moyenne ; ceux qui échouent subissent une attaque de « Souffle Noir » (2d4, la pierre dispose d'un Désespoir de 10).

Trésors dispersés dans les décombres souterrains d'Annuminas

Trousseau de clefs : Six clefs, dont cinq sont à demi-désagrégées par la rouille ; mais la sixième est en argent massif (*Valeur : 10 sous d'argent.*)

Bague d'argent ornée d'un cabochon d'ambre : Jolie bague torsadée, perdue dans les cendres d'un foyer ou glissée entre deux dalles. (*Valeur : 15 sous d'argent.*)

Ceinturon clouté : Une vieille ceinture cloutée d'argent ; le cuir tombe en pourriture, mais une vingtaine de cabochons (clous) d'argent et l'attache en argent sont récupérables. (*Valeur : 20 sous d'argent pour les cabochons, 10 sous d'argent pour la boucle.*)

Broche d'or rouge : Ciselée en forme d'aigle stylisé (*Valeur : 10 sous d'or.*)

Trousseau de clefs : Six clefs, dont cinq sont à demi-désagrégées par la rouille ; mais la sixième est en argent massif (*Valeur : 10 sous d'argent.*)

Fourreau d'épée : Seul reste de ce fourreau l'armature métallique rouillée et quelques lambeaux de cuir pourri ; mais l'embouchure du fourreau était orné de trois pierres précieuses ; deux ont disparu, mais il reste une petite émeraude (*Valeur : 20 sous d'or.*)

Dague elfique : Elle brille faiblement dans les décombres – à cause du voisinage des orques). Il s'agit d'une jolie dague, à peine corrodée par quelques points de rouille, dont la lame porte une Rune Elfique Mineure. Le bois et le cuir de la poignée se sont décomposés, et il faudra donc la réparer pour l'utiliser comme une arme, mais cette dague est parfaitement récupérable. (*Valeur : 20 sous d'or.*)

Rondache runique : Perdue dans un trophée d'armes, cette rondache est superficiellement attaquée par la rouille et ne porte que quelques impacts. Ses attaches de cuir ont disparu, mais ce bouclier serait facile à réparer en le nettoyant et en le dotant de nouvelles sangles. Il porte une Grande Rune de Sanctuaire (*Valeur : 50 sous d'or.*)

Fragments d'archives

Dans certaines pièces, certains documents restent vaguement lisibles. Outre les ouvrages traitant de magie, des PJ curieux peuvent tomber sur ces documents :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Galadriel était fille de Finarfin et sœur de Finrod Felagund. Elle était la bienvenue en pays Doriath parce que sa mère, Earwen, fille d'Olwë, était une Telerin, et la propre nièce de Thingol, et parce que le peuple de Finarfin n'avait point participé au Massacre Fratricide perpétré à Alqualondë ; et elle se lia d'amitié avec Melian. A Doriath, elle rencontra Celeborn, petit-fils d'Elmo, le frère de Thingol. Par amour pour Celeborn, elle ne voulut pas quitter la Terre du Milieu.....ne s'en alla pas à l'ouest lors de la chute de Melkor, mais franchit l'Ered Lindon avec Celeborn et vint en Eriador. Ils pénétrèrent dans la région avec une suite nombreuse de Noldor, et aussi d'Elfes Gris et d'Elfes Verts, et pour un temps, s'établirent aux environs du lac Nenuial.

Et Celeborn et Galadriel vinrent à être considérés comme le Seigneur et la Dame des Eldar en Eriador, même par les compagnies errantes d'Elfes d'origine Nandorin, qui n'avaient jamais passé à

l'ouest de l'Ered Lindon et n'étaient pas descendues en Ossiriand. Durant leur séjour dans les parages du Nenuial, naquit leur fils Amroth, entre les années 350 et 400 du Deuxième Age

.....
.....
.....
.....

Mais voilà qu'au bout d'un certain temps, Galadriel se rendit compte qu'à nouveau, comme durant les jours anciens de la captivité de Melkor, ils se retrouvaient avec Sauron sur leurs arrières. Ou plutôt, comme Sauron n'était pas connu alors sous un nom unique, et on n'avait pas encore décelé dans ses agissements l'action d'un seul et unique esprit malfaisant, principal agent de Melkor, elle perçut comme une volonté maléfique à l'œuvre de par le monde, et qui semblait puiser sa source plus loin à l'est, au-delà de l'Eriador et des Monts Brumeux.

Et c'est pour cela que Celeborn et Galadriel se dirigèrent vers l'est, aux environs de l'année 700 du Deuxième Age, et fondèrent le principal (mais non le seul) royaume Noldorin en Eregion. Il se peut que Galadriel ait choisi ce lieu parce qu'elle connaissait les Nains de Khazad-dûm.....

Copie effectuée à la demande du Haut Roi d'Arnor, Eldacar, fils de Valendil :

Donné à Mithlond, aux mains du Seigneur Aldarion, héritier du Roi de Numenor, pour être remise au grand Roi en personne, en sa ville d'Armenelos.

Ereion Gil-galad fils de Fingon à Tar-Meneldur de la lignée d'Eärendil, je te salue ! Que les Valar t'aient en leur garde et que nulle ombre n'offusque l'île des Rois.

Depuis longtemps, je te dois des remerciements pour m'avoir à maintes reprises envoyé ton fils Anardil Aldarion, celui que je considère comme le plus grand ami-des-Elfes qui se trouve parmi les

Hommes au jour d'aujourd'hui. Et voici que je te prie de m'excuser si je l'ai par trop retenu à mon service. Car j'avais grand et urgent besoin de la connaissance des Hommes et de leurs langues que, seul, il détient. Il a bravé maints périls pour me porter conseil. Il t'entretiendra de la nécessité où je suis ; et cependant, étant jeune et riche d'espoir, il ne se rend pas clairement compte combien grande est cette nécessité. C'est pourquoi j'écris ceci pour les seuls yeux du Roi de Numenor.

Une nouvelle Ombre surgit à l'Est. Et il ne s'agit pas de l'ambition tyrannique d'Hommes Mauvais, comme le croit ton fils ; mais un serviteur de Morgoth s'éveille et des choses maléfiques à nouveau s'agitent. Chaque année, les forces du Mal affermissent leur empire, car la plupart des Hommes sont mûrs pour servir Ses desseins. Le jour n'est pas loin, à mon sens, où la menace sera telle que les Eldar ne pourront s'y opposer seuls. C'est pourquoi, chaque fois que j'aperçois un grand navire du Roi des Hommes, mon cœur se tranquillise. Et à présent, je me permets de te demander ton aide. Si tu as des Hommes dont la présence ne te fera pas défaut, prête-moi le secours de leurs bras, je t'en supplie.

Ton fils te dira, si tu y consens, toutes nos raisons. Mais en fin de compte, il est d'avis (et telle est toujours la voie de la sagesse) que lorsque l'assaut viendra, et il viendra assurément, il nous faut chercher à tenir les Terres de l'Ouest, où vivent les Eldar et les Hommes de ta race, dont les cœurs n'ont pas encore été assombrés. Il nous faut, à tout le moins, défendre Eriador, et les abords des grands fleuves qui coulent à l'ouest de la chaîne de montagnes que nous nommons Hithaegilir : notre principal rempart. Mais cette paroi montagneuse comporte une large faille qui s'ouvre sur le Sud, en pays Calenardhon ; et c'est par là qu'il nous faut redouter les incursions des gens de l'Est. Le Mal rampe déjà le long de la côte en cette direction. On pourrait défendre Eriador à condition de tenir quelques places fortes importantes sur le rivage voisin.

Cela, le Seigneur Aldarion l'a compris depuis de longues années. A Vinyalondë, près de l'embouchure du Gwathlo, il a longtemps peiné pour établir un grand port fortifié, à l'abri de toute attaque et de la mer, et de la terre ; mais ses gigantesques travaux ont été vains. Il possède un grand savoir en la matière car il a beaucoup étudié auprès de Cirdan, et il connaît mieux que quiconque les besoins de vos grands navires. Mais il n'a jamais disposé d'hommes en suffisance ; et Cirdan n'avait pas de forgerons ou de maçons à lui céder.

Le Roi jugera de ce qu'il peut faire ; mais s'il consent à écouter avec faveur le Seigneur Alda-

rien, et à lui accorder tout soutien possible, alors l'espoir se fera un peu moins ténu en ce monde. Les souvenirs du Premier Age s'estompent et toutes choses refroidissent en Terre du Milieu. Qu'on ne laisse point s'attédir de même l'ancienne amitié entre les Eldar et les Dunedain.

Et songez-y ! Les ténèbres qui approchent sont grosses de haine envers nous, mais elles vous haïssent tout autant. Et la Mer Immense sera

aisément franchie par les ailes du Mal si on souffre qu'il atteigne sa pleine croissance.

Que Manwë vous garde sous la protection de l'Un ; et qu'il envoie des vents favorables pour gonfler vos voiles.

Ereinion Gil-galad de la Maison de Finwë,
Haut-Roi des Elfes Noldorin

IV. Les PNJ

Glorfindel

Mélancolie : 4

Points de Valeur : 15

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : 0

Bagarre 3

Endurance 9

Epées 10

Lances 8

Natation 5

Sauter 4

EVEIL : Observateur

Dé : 20

Magie Naturelle : 3

Points de Communion : 7

Chamanisme 4

Empathie animale 5

Empathie marine 3

Empathie rocheuse 3

Empathie sylvestre 4

Mémoriser 8

Perception 7

Perspicacité 8

Pister 5

Vénerie 3

POESIE : Inspiré

Dé : 20

Magie elfique : 4

Magie d'Aman : 3

Points de Rêve : 12

Chant 6

Enchantement 7

Rêverie 7

GRACE : Aérien

Dé : 20

Actions/Tour : 4

Initiative : 6

Course: 6

Acrobatie 3

Archerie 9

Danse 5

Equitation 11

Escalade 4

Esquive 9

Lancer 4

Parade 5

Poignards 5

Se cacher 2

ERUDITION : Docte

Dé : 20

Magie Runique : 0

Haute Magie : 5

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 5

Sindarin: 7

Westron : 4

Etudes ésotériques 6

Géographie 6

Adûnaic 3

Quenya 7

Lecture de runes 6

Légendes 7

Lire/Ecrire 7

Premiers soins 4

Sortilège 3

Stratégie 5

NOBLESSE : Chevaleresque

Dé : 30

Dons thaumaturgiques : 3

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 8

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 9

Résistance à la sorcellerie 10

Résistance aux Ténèbres 12

Sens de l'honneur 9

Sentir le mal 7

Thaumaturgie royale 6

Le Miroir d'ombres

Tactique 5

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 10

Commander 8

Dressage 6

Eloquence 6

Enseigner 3

Intimidation 9

Dons naturels : *Sommeil réparateur, Langage animal, Imprégnation spirituelle*

Tours d'Elfe: *Aura elfique, Démarche elfique, Séduction, Acuité sensorielle*

Sacrements d'Aman : *Cantique d'Elbereth, Ouverture spirituelle, Chant de Felagund*

Haute Magie : *II. Interprétation des étoiles – III. Miroir de Galadriel*

Dons thaumaturgiques : *Ralliement, Immunité royale, Imposition des mains*

Armes : *Epée longue (Dégâts 1d8+1, +1 contre broignes & demi-plates ; Entrelacs elfique)- Dague (Dégâts 1d4+1, jet 5pas, Initiative +1, Grande Rune Elfique)*

Armure : *Cotte de mailles elfique (Dégâts -4, Entrelacs runique de Sérénité)*

« Soudain apparut en bas un cheval blanc, luisant dans l'ombre et courant à vive allure. Dans le crépuscule, sa tête scintillait et étincelait, comme cloutée de gemmes semblables à de vivantes étoiles. Le manteau du cavalier flottait derrière lui et son capuchon était rejeté en arrière ; ses cheveux dorés volaient, chatoyants, au vent de sa course. Frodon eut l'impression qu'une lumière blanche brillait au travers de la forme et des vêtements du cavalier comme au travers d'un mince voile. » (SdA, Livre I, chap.12)

« Glorfindel était grand et droit, ses cheveux étaient d'or éclatant ; son visage jeune et beau était intrépide et reflétait la joie ; ses yeux étaient vifs et brillants, et sa voix comme une musique ; son front montrait la sagesse, et sa main la force. » (SdA, Livre II, chap.1)

Gondorod le Franc-Archer

Désespoir : 2

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 4

Endurance 5

Epées 6

Lances 2

Lutte 3

Natation 4

Sauter 4

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 2

Points de Communion : 6

Chamanisme 4

Empathie animale 3

Empathie horticole 4

Empathie rocheuse 2

Empathie sylvestre 3

Mémoriser 2

Orientation 5

Perception 5

Pister 5

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 2

Comédie 2

Cuisine 2

Cor 3

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course: 5

Archerie 7

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

NOBLESSE : Honnête

Dé : 10

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Le Miroir d'ombres

Equitation 3
Escalade 4
Esquive 5
Lancer 2
Parade 3
Pêche 3
Poignards 3
Se cacher 5
Travail du bois 2
Travail du cuir 1

Adûnaic: 3
Westron : 3
Géographie 4
Légendes 1
Premiers soins 4
Stratégie 1
Tactique 3

Inspirer confiance 3
Résistance à la sorcellerie 1
Résistance aux ténèbres 3
Sens de l'honneur 2
Sentir le mal 2

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 3

Baratin 2
Commander 4
Eloquence 1
Intimidation 4

Dons Naturels : Préviation du temps, Camouflage en milieu naturel

Armes : Epée large (Dégâts 1d8+1, +1 contre sans armure, haubergeon & pourpoint de cuir) – Arc long (Charger 1/Tirer 1 ; Dégâts 1d8, portée 100 pas)

Armures : Pourpoint de cuir (Dégâts -1)

Gondorod est un vieux baroudeur aux traits plutôt sympathique. Il possède une ascendance dunadan qui se perçoit dans sa taille élancée, son profil aquilin et ses yeux gris clair ; mais il prend de l'âge, ses yeux sont marqués de pattes d'oie, ses cheveux sont gris et de profondes rides sillonnent ses joues. Il est vêtu du manteau et de la tunique brun rouille des rôdeurs.

Gondorod est un Franc Archer d'une Compagnie Errante du Ban de Nenuial. Avec quelques hommes, il patrouille dans la région en l'absence du baron Tumadan d'Annuminas.

Rôleurs des compagnies errantes (Suladan, Nimereg, Randil)

Désespoir : 1

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures Légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 4
Endurance 5
Epées 4
Lances 2
Lutte 3
Natation 4
Sauter 4

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 1

Points de Communion : 6

Chamanisme 3
Empathie animale 3
Empathie horticole 4
Empathie rocheuse 2
Empathie sylvestre 3
Mémoriser 2
Orientation 4
Perception 5
Pister 4

POESIE : Terre à terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 2

Chant 2
Cuisine 2
Cor 1

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Archerie 6
Equitation 2

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 0

Adûnaic: 3

NOBLESSE : Honnête

Dé : 10

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Inspirer confiance 3

Le Miroir d'ombres

Escalade 4
Esquive 4
Lancer 2
Parade 2
Pêche 3
Poignards 3
Se cacher 5
Travail du bois 2
Travail du cuir 1

Westron : 3
Géographie 3
Légendes 1
Premiers soins 3

Résistance à la sorcellerie 1
Résistance aux ténèbres 3
Sens de l'honneur 2
Sentir le mal 2

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Commander 2

Intimidation 3

Dons Naturels : Camouflage en milieu naturel

Armes : Epée large (Dégâts 1d8+1, +1 contre sans armure, haubergeon & pourpoint de cuir) – Arc long (Charger 1/Tirer 1 ; Dégâts 1d8, portée 100 pas)

Armures : Pourpoint de cuir (Dégâts -1)

Ces rôdeurs sont souvent d'ascendance dunadan ; leur sang est mêlé à celui des hommes communs, mais leur haute taille, leurs traits réguliers, leurs cheveux sombres et leur teint pâle révèlent souvent leur lointaine origine numénoréenne. Vêtus de pourpoints et de grands manteaux vert sombre ou brun automnal, ils emportent avec eux les parfums de la forêt ou de la lande, dissimulant dans les plis de leurs capes leurs arcs et leurs épées.

Scæmar le Châtré

Désespoir : 6

CARRURE : Massif

Dé : 20

Fatigue : 6

Blessures Légères : 6

Blessures Graves : 6

Bonus aux dégâts : +2

Armes à deux mains 3

Bagarre 6

Endurance 6

Epées 6

Forcer 5

Haches 3

Lances 4

Lutte 4

Masses 2

Sauter 3

EVEIL : Attentif

Dé : 10

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 2

Empathie animale 4

Empathie sylvestre 3

Perception 3

Pister 3

POESIE : Grossier

Dé : 6

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 1

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course: 4

Equitation 5

Escalade 4

Esquive 3

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de Sagesse : 3

Adûnaic: 3

Westron : 4

NOBLESSE : Criminel

Dé : 4

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 2

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 8

Le Miroir d'ombres

Lancer 3
Parade 5 (+3)
Poignards 4

Géographie 2
Noir Parler 2
Dialectes orcs 3
Lecture de runes 2
Lire/Ecrire 2
Sortilège 3
Tactique 2

PRESTANCE : Rayonnant

Dé : 20

Charme : 8

Commander 6

Dressage 4

Intimidation 6

Dons Ténébreux : *Tempestaire, Hurléloup*

Armes : *Epée large (Dégâts 1d8+2, +1 contre sans armure, haubergeon & pourpoint de cuir, Grande Rune de Hargne) - Hache d'armes (Dégâts 1d10+2, +1 contre demi-plates & plates, Grande Rune de Vandalisme)*

Armures : *Broigne (Dégâts -3) ; Pavois (Parade +3)*

Scæmar est un homme de grande taille, au torse puissant et aux épaules larges. Il a la tête carrée, le cou épais, et seules quelques mèches clairsemées et roussâtres filochent sur son crâne balafré. Les yeux enfoncés, le regard méchant, la mâchoire lourde, il a le faciès de la brute accomplie. Il parle avec une voix de fausset haut perchée, si déplacée par rapport à son physique imposant qu'elle est à la fois ridicule et inquiétante. En dépit de sa laideur, il dégage une très forte présence, due essentiellement à sa violence rentrée et à sa méchanceté.

Il est cuirassé par une broigne aux anneaux noircis, et jette sur ses épaules une cape lourde et sombre, retenue sur l'épaule par une grosse broche de bronze en forme de griffe. Le ceinturon d'arme épais auquel il suspend son épée et sa hache est orné de plaques de bronze figurant de grossières têtes de loup. Son pavois est renforcé par un large umbo de bronze ciselé en forme de crâne.

Scæmar est connu pour avoir participé à plusieurs combats contre les troupes royales sur les landes d'Etten. Il est seulement connu par le surnom du «châtré», mais il est redouté pour sa brutalité, et parce qu'il dirige souvent des troupes d'orcs, parfois quelques trolls. On lui prête un plaisir particulier à égorger les prisonniers ; au cours du siège de Tirbarad, il fit accrocher des prisonniers éborgnés à de hautes perches et s'en servit comme enseignes pour ses troupes orques.

Grimwelt la Lèpre

Désespoir : 6

CARRURE : Fluet

Dé : 8

Fatigue : 2/3

Blessures Légères : 3

Blessures Graves : 3

Bonus aux dégâts : +0

Bagarre 3

Endurance 6

Epées 6

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 0

Points de Communion : 3

Déceler piège 2

Mémoriser 4

Oriente 3

Perception 4

Perspicacité 4

Pister 3

POESIE : Terre-à-terre

Dé : 8

Magie elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de Rêve : 2

GRACE : Véloce

Dé : 12

Actions/Tour : 3

Initiative : 5

Course : 5

Détrousser 3

ERUDITION : Cultivé

Dé : 12

Magie Runique : 0

Haute Magie : 0

Sorcellerie : 4

Points de Sagesse : 6

NOBLESSE : Délinquant

Dé : 6

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 2

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 7

Un scénario Tiers Age, © Usher, décembre 2002, pour La Cour d'Obéron

Le Miroir d'ombres

Equitation 5
Escalade 4
Esquive 6
Lancer 5
Poignards 4
Se cacher 3

Adûnaic: 3
Westron : 4
Etudes ésotériques 4
Géographie 3
Dialectes orcs 2
Noir Parler 4
Lecture de runes 3
Lire/écrire 3
Sortilèges 3
Tactique 3

PRESTANCE : Séduisant

Dé : 12

Charme : 5

Baratin 4
Commander 5
Intimidation 3
Marchander 3

Dons Ténébreux : *Horreur, Envoûtement*

Sorcellerie : *I. Epuisement, Engourdissement, Absence – II. Refoulement, Somnolence – III. Distraction*

Armes : *Epée longue (Dégâts 1d8, +1 contre broignes & demi-plates, Grande Rune de Rage) – 5 poignards de jet (Dégâts 1d4-1, jet 15 pas, Initiative +1)*

Armure : *Pourpoint de cuir clouté (Dégâts -2)*

Grimweldt la Lèpre est un homme de taille médiocre, maigre, au visage fin et à la chevelure cuivrée. Assez beau, la voix douce et bien posée, il porte avec une indolence nonchalante son pourpoint clouté et ses armes. Les seules fausses notes viennent de son teint blafard et de ses mains, pansées de bandes maculées de sang séché.

Il porte un pourpoint de cuir clouté, dont les pièces métalliques sont ciselées en forme de crânes édentés, et il jette sur ses épaules un long manteau de drap lourd, rouge sombre, frangé de brocart argenté représentant des corbeaux.

Grimweldt a participé à plusieurs combats contre les troupes royales sur les Landes d'Etten. Il y est seulement connu sous le surnom de « La lèpre », mais il est redouté car il aime faire trancher les mains de ses prisonniers et les renvoyer dans leur camp, les mains accrochées en sautoir autour de leur cou...