

A la poursuite de Calanaglar

Note de début

Pour ce scénario, je tiens à remercier John MacDonald pour son scénario The Myth of the Teregond, présent sur le web à <http://www.guildcompanion.com/scrolls/2005/mar/mythoftheteregond.html>, dont ce scénario s'inspire en partie (Buhr Ruasul, le Teregond). Pour l'exploration du tombeau d'Herumir, je me suis inspiré d'un vieux scénario JRTM, « Le Tertre de Nahr-Var », écrit par Romain Lécueilleur et publié dans la Nécropole de Ghoser numéro 1 (datant quand même de 1987 !). Mais j'ai largement réduit le nombre impressionnant d'objets magiques que l'on trouve dans la tombe. Les objets sont certes plus puissants pour certains, mais pas destinés à être partagés entre les aventuriers, car ils appartiennent aux Elfes, et il n'est que de réparer un tort que les Nains de Nogrod leur ont causé. Enfin, j'ai aussi fait une petite référence à mon autre campagne, les Gemmes de la Nuit. Et le personnage de Taurdir Feredir, une aide non négligeable pour affronter Calanaglar, est un PNJ que j'utilise, extrait du forum de Decipher.

Préambule : Début à Eryn Vorn (18 Cerveth 1406)

Haarith, faisant partie de l'Ordre des Sept, vient juste d'être capturé. Il a donc une bonne connaissance des autres chefs de l'Ordre des Sept, notamment Ervath (qui a été mort un temps), le Vieux Moine (Alpharan), avec lequel il devait rendre compte de sa mission à Eryn Vorn, et de ses contacts fructueux avec les corsaires, notamment leur chef Herumir. Il sait qu'il y a un autre membre important de l'ordre qui se trouve actuellement au Lindon. C'est un certain Aegnor Tarma (faisant partie d'une maison établie d'Arthedain), qu'il soupçonne d'être une taupe au sein de l'Ordre.

Ce n'est pas la première fois que les personnages entendent parler de ce personnage influent. Selon Ethryn Borlas (voir un Amour de Cheval), il était impliqué dans un complot potentiellement dangereux pour l'Arnor, mais ayant des ramifications jusqu'au Gondor. Il y a aussi certainement Ervath dans les cités naines (il devait reprendre contact avec les descendants des nains de Nogrod), qui doit bientôt prendre un bateau, ainsi que Calanaglar qui est maintenant possédé par un démon fort puissant. Ervath a été le premier à rencontrer Herumir.

Il savait également qu'une rencontre de l'Ordre était en question pour planifier les prochaines actions à tenir. Celle-ci devait se tenir à Annuminas (dans une maison appartenant à Aegnor Tarma), en présence de 3 ou 4 membres de l'Ordre (lui-même, Aegnor Tarma, Ervath et le Vieux Moine). L'objectif de cette réunion était de tester Aegnor Tarma, et de voir s'il peut être utile à l'Organisation ou s'il doit être éliminé. Il ne sait pas si cette réunion sera maintenue. Elle devait avoir lieu d'ici à la fin de l'année (Hithui).

Il devait rencontrer, tout près des ruines de Nogrod et de Belegost, Ervath dans deux mois

environ. Concernant les autres membres de l'Ordre, il sait que celui du Bellakar est un cousin éloigné de la famille régnante, que le Balafré (Rhudaur), Araphor est conseiller du Roi du Rhudaur. Il dispose de planques secrètes en forêt d'Eryn Vorn, à Lond Gwatlo, Annuminas et Tharbad.

Muzgash et la Pierre Elfique

La trace de Calanaglar conduit jusqu'à Annon Baran, une ville ouverte de la province de Girithlin, qui a récemment vécu des heures assez agitées. La ville a été partiellement brûlée (c'est le fait de Calanaglar – Muzgash cherchait à le contrôler), et est encore sous la coupe de quelques brigands qui cherchent à rançonner les villageois. Ces derniers agissent sur l'ordre d'un semi Orque nommé Muzgash et d'un chef de clan Dunlending du clan Arait Mavarn (qui a été déchu de ses titres et exilé suite à ses échecs répétés concernant la prééminence du clan Arait et la guerre des clans).

Muzgash pratiquait à Skuggalug (non loin de la forteresse d'Angrenost) quelques expérimentations sur les elfes et les dunedains, pour créer une nouvelle race supérieure d'orque (du style des Uruk-Hai de Saroumane, quelques 15 siècles plus tard). Il a échoué, et a failli perdre la vie lorsqu'il s'est retrouvé face aux amis de ceux qu'il avait enlevé (voir la Dame Blanche) par l'intermédiaire de Barahir, aubergiste de la Dame Blanche à Tharbad. Il lui a fallu plusieurs mois pour guérir et pour reprendre ses expériences, tout d'abord au Dunland puis au Nord Cardolan. Il vient juste de s'associer les services de brigands (conduits par Mavarn) pour la réalisation de ses projets de manipulation génétique orque.

Seulement voilà, les Dunlendings ne sont pas du genre discrets (le symbole du clan Arait se trouve placardé un peu partout dans le village). En plus de capturer quelques représentants lo-

caux (dunedains ou orques) pour Muzgash, ils se sont mis dans la tête de rançonner les villageois (pour leur propre compte), et de mettre la main sur le Teregond (pour le compte d'un Vieux Moine, qui paye énormément pour la livraison et surtout la destruction de la pierre), une pierre sacrée des Eldar qui maintient à distance, selon la légende, les races maléfiques (orques et surtout Trolls) – ce qui expliquerait pourquoi la région serait épargnée par les tribus orques et trolls. Il y a environ au village dix brigands (conduits par Scanmar), et dans les environs le même nombre, qui recherchent activement le Teregond.

Les villageois ne répondent pas aux questions. Ils n'ont pas vu Calanaglar, et pour eux l'incendie de quelques habitations est dû à un orage assez récent, à la foudre qui est tombée. Ils se montrent assez peu coopératifs, du moins tant que les brigands sont là. Trois ont élu résidence dans la boutique du tanneur, Ferc, qui est hasard extrême un agent infiltré du Vieux Moine. Trois brigands (dont Scanmar) peuvent être trouvés sur la place du Marché. Les autres passent du bon temps à l'auberge de la Truite Sourde.

Le problème des brigands peut être résolu soit pour la force, soit par la négociation, excepté pour ceux qui ont élu résidence chez Ferc, qui sont des fanatiques. En échange de quelques biens matériels des villageois, les brigands sont prêts à partir, et à révéler ce qu'ils savent.

Brigands

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2)
Prestance 7 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)

Rapidité +2 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +1
Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +6 Combat armé +8 Course à pied +4 Disguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6 Intimidation +3 Adûnaic +4, Westron +2, Savoir : Histoire Arnor +2, Dunland +4, Survie +4

Ils ont été engagés par un certain Haarith il y a une semaine pour terroriser le village d'Annon Baran. Le véritable objectif d'Haarith était de découvrir la localisation exacte d'un artefact elfique, le Teregond (un héritage précieux des Eldar du Lindon), de façon à le détruire. Selon la rumeur, le Teregond serait à même de transformer les Trolls en pierre, s'ils s'en approchent de trop près, de jour ou même de nuit.

Effets de la Pierre

Démonstration de Pouvoir pour les créatures mauvaises uniquement sur un rayon de 3 mètres (2d6+20 contre Trolls, 2d6+5 contre Orques). Si raté, les créatures mauvaises se doivent de fuir le lieu. Si échec critique, elles ne le peuvent plus, et meurent sur place.

Si un aventurier médite une heure (fois nombre de Points de Prestance) (jet d'Intuition SD 15), il peut récupérer un point de Courage (pour utilisation dans les 24 heures).

Les brigands n'ont pas eu trop de difficulté à découvrir le site de l'artefact, Buhr Ruasul (un ancien site sacré Beffraen). Et c'est à partir de là que les Dunlendings se sont divisés : d'un côté les fanatiques qui cherchent à détruire l'objet qui en quelque sorte assure l'unité du village, et de l'autre des mercenaires motivés par l'argent et très peu par des actes maléfiques. Les Dunlendings savent à peu près où se trouve Buhr Ruasul. Concernant l'incendie du village, il y a eu une confrontation entre un ranger fou (Calanaglar) et une personne maîtrisant les arts de la sorcellerie (la description de Muzgash).

Une fois le problème des brigands réglé, la communication avec les villageois s'avère beaucoup plus facile. L'inquiétude transparaît aisément car la pierre peut facilement être détruite. Celle-ci se trouve à quelques vingt kilomètres au nord, dans un village en ruines, qui fut au Second Age l'un des premiers villages Beffraen de l'Eriador. Construit selon la légende par un certain Carlesic le Sage, le village fut progressivement abandonné peu avant la séparation de l'Arnor. Pour traverser la rivière à Annon Baran, il suffit de louer les services d'un pêcheur car il n'y a aucun pont.

Ferc fait partie de ceux qui se montrent le plus inquiet de la désacralisation que les Dunlendings du clan Arailt pourraient apporter au site protégé de Buhr Ruasul. Il prie en conséquence les aventuriers d'intervenir le plus rapidement possible, et si possible de transférer la pierre en un lieu où la pierre ne pourrait en aucun cas être désacralisée, le village d'Annon Baran. En adoptant un ton larmoyant et amical, il vise un tout autre objectif que la protection de la pierre, sa destruction. Pendant la discussion, il fixera un ou deux aventuriers, et leur lancera un sort de sorcellerie extrêmement puissant, « Commandement », ce qui aura pour effet d'influencer le ou les aventuriers lorsqu'ils verront la pierre.

Buhr Ruasul (21 Cerveth 1406)

Le village est abandonné depuis longtemps, et n'a pas souffert de pillages durant une guerre. Le nom du village (Ruasul), en Beffraen, évoque un fort au bord de la rivière.

1- de sites de campement patent. Le sol est piétiné sur un cercle de 60 cm, l'herbe est très rare. Il y a les restes d'un feu. Une recherche plus précise permettra de découvrir une dague orque à

moitié noircie. Sur jet de pistage réussi, les deux campements datent d'il y a une semaine.

2 – les murs de la ville ont presque disparu. Des lierres grimpants recouvrent toutes ces ruines maintenant.

3 – les restes d'une forge, quasiment intacte et toujours utilisable (avec un effort certain de remise en état, toutefois), avec les enclumes, le marteau et les pinces très rouillées.

4 – les restes de l'auberge du Hibou Blanc. L'auberge est depuis longtemps abandonnée. Toutefois, une truie (et cinq de ses porcelets) en a fait son habitation dans la dernière semaine. Elle est extrêmement agressive, et attaquera quiconque rentre dans son territoire.

5 – La Maison du Clan, bâtie sur une petite colline, juste en face du tumulus de Carlesic (ce qui est inhabituel). La légende de Carlesic suggère qu'il se lèvera des morts pour protéger son clan. Carlesic était un héros Beffraen/Edain (de sang mêlé) qui a combattu avec son peuple et les Elfes du Lindon contre l'invasion de Sauron de l'Eriador. Les aventuriers ayant quelques connaissances du Cardolan, de l'Eregion ou de l'Arnor auront connaissance de la légende. Les Elfes peuvent aussi en avoir connaissance, car Carlesic était un grand ami et un allié des Elfes.

6 – Le Vieux Fort, une tour dont il est hasardeux de se risquer à l'intérieur (chute de pierres et risques d'effondrement).

Au sud de la Maison du Clan, sur une petite colline surélevée, se trouve le Teregond, une grande pierre blanche lisse, haute de 5.4 mètres (dont un tiers enterré). La Pierre ne peut pas être déplacée, mais sa magie peut hélas être brisée (c'est l'objectif de Ferc et Mavarn). Au sommet de la pierre, est perché un Hibou Blanc. Ce dernier est éveillé et surveille tout intrus. L'Hibou ne répondra que si on lui parle directement – en Sindarin s'il y'a un elfe, ou dans un dialecte proche de l'Adûnaic sinon.

Pour ceux qui ont été influencés par Ferc, la vision de l'ensemble est tout autre. En lieu et place de la pierre blanche et lisse, il y a une grande pierre noire et rugueuse (pierre volcanique). Tout autour de la pierre, le sol semble être brûlé. Toute trace de végétation a disparu sur un rayon de 1 mètre. Et enfin, pas de hibou, mais un crébain qui regarde avec hostilité les intrus pénétrant dans son territoire.



Lorsque l'on fait référence à Carlesic, on parle de lui via un récit appelé « La Mort du Hibou » car Carlesic s'est sacrifié pour permettre la liberté de son peuple.

Le Hibou s'appelle Aflith, et est l'héritier des gardiens de la Maison de Carlesic. Il se montre méfiant de tout intrus, et plus encore s'il s'aperçoit que certains d'entre eux ont été influencés par le

Mal (un fait qu'il peut révéler ... ou pas ... en dénonçant les influencés comme étant Membres de l'Ordre des Sept). Il faudra persuader Aflith que les aventuriers ne sont pas des Agents de l'Ordre des Sept, et ensuite s'occuper magiquement des « influencés » (par le biais de l'utilisation éventuelle de Libération) ou en les forçant tout simplement de ne pas s'approcher de la pierre pendant 8 heures (le temps d'activité du sort).

Si les aventuriers ne détruisent pas la pierre, c'est en pleine discussion qu'interviendront les Dunlendings de Mavarn. Ce dernier possède un parchemin (Explosion de Sorcellerie) qui est censé neutraliser ou inverser les effets de la pierre. Ce sont tous des guerriers du clan Arailt, en témoignent les peintures de guerre qu'ils ont tous au visage et sur leurs bras et jambes.

Pendant le combat, Aflith n'aidera pas les aventuriers, bien qu'il les observera bien attentivement. Tout succès des aventuriers sera bien interprété par Aflith, et lors de conversations futures, Aflith pourra devenir un allié, en les adjurant de venir en aide à Carlesic, dont le dernier repos vient juste d'être désacralisé par une peau verte (un semi orque agissant sur les ordres de Muzgash).

Le tumulus de Carlesic se trouve juste derrière la Maison du Clan. Une trappe piégée (piège désamorcé) est le seul moyen d'accès au tumulus. Il faut ramper sur deux mètres avant de pouvoir entrer dans la crypte. Avant la fin du tunnel, il y a un piège, toujours activé, qui se déclenche sur 25 kg de pression. Cela ne fonctionne plus réellement (en raison de l'âge), et fait juste un fort clic lorsque l'on passe.

Il est assez difficile de respirer dans la crypte, du fait de la raréfaction de l'oxygène (jet de Constitution appliqué comme pour le cas de la noyade, pour les 10 premiers rounds, après l'air frais circule). Au centre de la crypte, il y a un cercueil qui a été ouvert. Plus de cadavre. Il ne reste plus des trésors de Carlesic qu'un petit coffre fermé (189 Sous d'argent et 212 sous de cuivre), un petit miroir et un peigne. Le reste (une épée large forgée en Eregion au Second Age, un bouclier brun arborant un motif d'Hibou Blanc forgé aussi par les Elfes d'Eregion, une fine robe de la Lothlorien, une cote de mailles elfiques, et surtout un petit anneau en or serti d'une pierre elfique) a été emporté.

En partant du tumulus comme point de départ, il ne devrait pas trop être difficile de suivre la piste des profanateurs, ce qui conduira tout d'abord les aventuriers à la rescousse de nains en difficulté en montagne, puis à un vieux château en ruines. Malheureusement, la piste des profanateurs (seuil de difficulté SD 20) se mêle à une piste beaucoup plus facile à suivre, des orques en montagne. Il

est juste possible de dire que les profanateurs ont suivi quelques temps la piste des orques, pour ensuite obliquer vers l'est.

Rencontre avec des Nains (26 Cerveth 1406)

La piste des orques (il n'y en a pas que deux, en fait) conduit en pleine montagne. Il est assez facile d'entendre, à quelque distance, un bruit de combat. Des nains combattent courageusement contre des orques, qui cherchent à tuer les nains en sous nombre et à mettre la main sur la précieuse cargaison que les nains transportaient à destination de leur cité, Nornhabar, située à quelques vingt kilomètres au nord ouest. Il y a 8 nains pour 20 orques. La précieuse cargaison se résume, outre soieries et bijoux en un seul et principal objet qui surclasse tous les autres : une épée large incrustée de mithril, une commande de Merle Noirins, un ranger d'Arthedain loyal jusqu'à la mort au Roi d'Arthedain.

Orques

Esprit 6 (0), Force 8 (+1)*, Perception 10 (+2)
Prestance 6 (0), Vitalité 10 (+2), Vivacité 8 (+1)

Rapidité +2 Sagesse +2 Vigueur +2 Volonté +0
Défense 11 Santé 11

Capacités raciales : Griffes acérées (+1 pt de dégâts), Peau Epaisse (1 pt d'Armure),

Capacités d'ordre : arme favorite (cimenterre), Evitement

Compétences : Combat à distance +6 Combat Armé +8 Course à pied +4 Discrétion (Surprise) +7 Intimidation (Peur) +4 Langage Commun +3 Noir Parler +3 Orque (dialecte) +4 Observation (Odorat ou Repérage) +7 Pistage (Odeur) +6 Savoir Races Orques +4 Survie (Montagnes) +4

Avantages : Vision Nocturne 2, nez fin

Handicaps : Haineux (Nains, Elfes), Fidèle (Muzgash)

Equipement : cimenterre (2d6+5), cote de mailles humaine (6), bouclier (+3)

L'équipement des orques est correct, et à mille lieux de l'équipement habituel des orques : armure de cuir déchirée ou tachée de sang, poignard et épée fragile et sale. Chaque orque a une armure de cuir (bien proportionnée), une arme solide (épée ou poignard), enduite de poison et éventuellement un arc. Les armes semblent être de facture humaine (ou Ourouk), ce qui signifie que les orques ont un bienfaiteur, qui n'est autre que Muzgash, qui se terre dans un château en ruines des environs. Plusieurs des objets volés à la tombe est en possession des orques (le bouclier brun et un peigne).

Les Nains se montrent un peu méfiants des étrangers, mais finissent par faire ami-ami, surtout si un Nain est présent dans le groupe. Auquel cas les aventuriers sont invités à la plus proche cité Naine, à Nornhabar. Là, le groupe est accueilli

dignement, via un repas dans un grand hall, où est présent entre autres le roi de Nornhabar, ainsi que quelques spécialistes de la forge et des mines.

Parmi les invités des Nains, il y a tout d'abord un Elfe, Taurdin Feredir (Sin « Le Chasseur de la Forêt Calme », qui se présente comme voyageur et connaisseur du Lindon. Il y a aussi l'ambassadeur Azrahîn du Bellakar, qui se montre assez discret. Le premier propose aux aventuriers une chasse au Forlindon, et le second se propose d'arbitrer (il a récemment reçu un ultimatum de la part de l'Ordre des Sept, un ultimatum à transmettre aux aventuriers). Se faisant, cette chasse sera surtout l'occasion de découvertes de ruines au Forlindon, ruines qui pourraient faire resurgir un passé depuis longtemps oublié.

Il y a ensuite une proche connaissance de l'un des aventuriers (de préférence un Nain), un certain Bofur, qui parle beaucoup de légendes concernant une ancienne cité naine, Kiraz ou Azadmere, qui aurait été une forteresse naine des Premiers Ages, et qui aurait été abandonnée, pour raisons inconnues. Cette forteresse, et Bofur indique qu'il a vu l'un des aventuriers au moins, en rêve effectuer la redécouverte de cette cité perdue. Cette cité naine se trouverait soit dans le Sud, soit dans le Lointain Est.

Quelques nains d'importance

Bofur : Un nain qui a pu se lier d'amitié avec un personnage nain joueur, et avec lequel il a fait les 400 coups par le passé dans la Moria (jouant des tours pendables aux aînés). C'est maintenant un excellent forgeron, qui essaye de garder chaque fois son sérieux. Il était avant colporteur itinérant, vendant des jouets nains. Mais parfois, il n'y réussit pas. Il s'est initié aux arts runiques nains, suivant ton exemple. Il prétend qu'il est meilleur que toi.

Linnar : Ambassadeur des nains du Harlindon. Il est venu quelques fois à la Moria pour représenter son peuple. Sérieux et prétentieux. Il est d'un tempérament baroudeur, et qui a pu retrouver plusieurs fois le nain joueur, à Umbar en train de fuir une bande de corsaires s'intéressant de trop près à l'anatomie naine (dans une taverne), dans la montagne pour y rechercher des pierres précieuses ou encore au Gondor, lors d'une réception officielle. Une chose est certaine : pour lui l'attrait des belles choses n'est pas un vain mot, et il se pourrait bien que « certains trésors » se retrouvent maintenant dans sa poche. On dit qu'il est très riche.

Kúri : Un nain austère et intrigant avec lequel il n'est pas possible d'avoir de très bonnes relations. Il considère les autres nains comme modeste voire roturier (alors que lui s'estime de sang

royal). Il est devenu ambassadeur du peuple d'Uri. Il s'est installé au Nord Lindon, et on dit que ses relations avec les nains d'Harlindon sont exécrables, pour des raisons inconnues. Son passé est inquiétant : son père et sa mère ont été assassinés à 8 ans d'intervalle. Il haït avec passion Linnar.

Ces 3 nains étaient présents lors d'un mystérieux assassinat d'un membre de la lignée de Durin. Chantage, pressions, la mort de ce nain n'a jamais été élucidé. Il y a eu un second événement, la disparition d'un joyau incommensurablement précieux (en mithril et en jade). Chacun de ces trois nains étaient intéressés – pour des raisons différentes – par ce bijou. Pour l'un c'était une preuve d'infinie courage, pour l'autre c'était un cadeau de mariage, et enfin pour le dernier c'était un joyau de noblesse, preuve de l'appartenance du nain à l'une des sept plus nobles familles naines.

Chasse au Forlindon (29 Cerveth 1406)

N'ayant pas trop de piste pour traquer Muzgash (à part tenter de retrouver le semi-orque, qui n'était pas dans l'embuscade contre les nains – ce qui peut en soi être une chasse tout à fait passionnante), il serait souhaitable que les aventuriers acceptent la chasse, d'autant plus que les Nains se font très insistants. C'est l'occasion pour partir à la recherche de sanglier, cerf ou autre renard. La chasse est l'occasion de faire découvrir le Lindon, une terre verte couverte de forêts, où de nombreux fleuves coulent vers la Grande Mer (Belegaer) et où on aperçoit de loin des crêtes couvertes de neiges. Ses montagnes riches en minerais sont toujours très exploitées par les Nains. A défaut de la chasse, Taurdin Feredir mentionne l'existence d'une clairière incendiée (peut être là où est passé le démon ?).

C'est au détour d'un chemin, le long d'une rivière, que peut être aperçu un reflet étincelant. Cela semble être à bonne distance (deux kilomètres). Le sentier à parcourir est assez escarpé, et débouche sur une vaste clairière et une chute d'eau. En cherchant bien, les reflets étincelants viennent de la chute d'eau, et d'une dalle plaquée or qui a été placée sous la chute d'eau. En examinant bien la dalle, il y a une inscription en Khuzdul (écrite à la va vite) :

« Ici gisent les derniers défenseurs de Nogrod, les fils d'Uri, qui ont combattu vaillamment et bravement contre la trahison des Elfes de Doriath et de leurs alliés les Onodrim qui ont voulu nous déposséder de nos trésors ancestraux. Ici gît Drúv et son peuple, fléau des Elfes de Doriath. Etranger, si tu cherches à nous déposséder de nos trésors par delà notre mort, tu nous infligeras la pire des hontes, et tu souffriras mille morts pour le

sacrilège perpétré envers la Maison d'Uri, la plus noble des Maisons Naines. »

Encore bien plus cachée, il y a une autre tombe, celle-là étant celle d'un corsaire du Second Age appelé Herumir, le Corsaire Rouge. Elle est directement dans la falaise, et habilement cachée par la végétation. Il y a aussi une inscription (en Adûnaic) :

« Ici gît Herumir, le Corsaire des Mers, qui sut tant de fois braver l'autorité du Roi de Numenor. Il fut trahi par les nains de Linnar, qui le livrèrent à ses ennemis en SA 1999. Que cette maison naine soit à jamais maudite, eux et tous ceux qui sympathisent avec ce peuple maudit ! »

Sur un jet d'histoire Second Age réussi (SD 15 – 20), il est possible de se rappeler qu'Herumir, un Numenoréen d'Umbar a été précieux pour Annatar dans la chute de l'Eregion. Il partit ensuite pour le Lindon, pour y préparer la chute de ce royaume et l'avènement de son maître (Annatar). Il fut capturé par les Nains de Linnar (le seigneur de l'époque était Ralin) dans les environs de Harlond et livré à ses ennemis qui l'exécutèrent sans autre forme de procès. Mais son corps fut récupéré par ses anciens lieutenants, qui firent honneur à leur maître avant de disparaître à jamais.

Le tombeau des nains d'Uri a été violé, par les lieutenants d'Herumir, qui croyaient avoir affaire à la Maison de Linnar. Ils ont en conséquence volé une partie des trésors de la tombe, pour la donner à leur seigneur et maître Herumir, qui n'a jamais véritablement trouvé le repos. Herumir est un fantôme, qui voue une haine particulière aux Nains, et ses lieutenants (enterrés aussi avec lui) éprouvent le même sentiment. Les deux tombes sont truffées de pièges, comme il se doit.

Le trésor nain (réparti sur les deux tombes) comporte 3 armures en mithril naine, 3 vêtements fins et dorés elfiques, 1 épée elfique en laen doré, Helkaluin une épée large faite en ithilnaur avec un tranchant luisant en laen bleu clair, une épée en acier bleu pâle, 10 javelots en bois de dîr du Grand Nord avec pointe en mithril, 2 marteaux dont la tête est en mithril et le manche en bois noir incrusté d'argent et d'ivoire, 3 arbalètes naines à répétition, une couronne de feuilles de Doriath (un superbe diadème en or ciselé à la forme d'une petite couronne de feuilles délicates serties d'opales et de fines incrustations de cristaux verts et bleus), un petit miroir en argent poli entouré d'un cadre en cèdre avec plusieurs opales serties, un collier en laen noir et vert jade, une orbe en cristal sur une chaîne en or, une amulette en émeraude sertie dans du mithril et du béryllium, cinq rubis et trois saphir, une tiare en mithril incrustée de diamants, un torque blanc en or blanc plaqué sur du fer, un pendentif en adamant bleu

blanc suspendu à une simple chaîne en mithril. Il y a également une reproduction du Nauglamir, qui est certes magnifique mais bien pâle comparée au vrai, source de la haine ou de la méfiance entre les Nains et les Sindars, ainsi que plusieurs pièces d'or et d'argent (300). Il y a sûrement parmi tous ces objets de nombreuses prises provenant du sac de Doriath. Certains de ces objets ont été forgés par Telchar, le plus renommé des forgerons de Nogrod).

Le Tertre d'Herumir

L'entrée du tertre est à moitié cachée par la chute d'eau et par la végétation, sauvage et forte abondante. Il faut ensuite déblayer le tunnel, obstrué par de nombreuses pierres. Certaines pierres sont assez grosses. Sur certaines d'entre elles, en les examinant de près, on peut remarquer la présence de runes, difficilement compréhensibles (). Les runes sont magiques, ont été placées là par un puissant mage pour empêcher les êtres à l'intérieur du tombeau d'en sortir. Il faut environ 2 à 3 heures pour déblayer les éboulis.

S'ensuit un long tunnel (20 mètres), taillé dans la pierre de la falaise, renforcé par un revêtement de lourdes plaques de pierre grossièrement taillées, rugueuses, d'où suintent des gouttes d'eau qui rendent les murs luisants à l'approche des torches. Le sol est recouvert d'une boue gluante qui rend la marche difficile. Le tunnel est bloqué par une grille ayant cinq lourds barreaux d'acier. Celle-ci est profondément enfoncée dans le sol. Au travers, on peut distinguer une immense salle plongée dans les ténèbres.

Cette grille est très difficile à franchir (jet de Manipulation basé sur l'Esprit et non la Vivacité ND 20). Un échec désastreux signifie que la grille était à moitié soulevée sur la ou les) personne(s) qui tente(nt) de la franchir. Cela entraînera la mort immédiate si les victimes ne portent pas d'armure métallique, et sinon la perte de deux niveaux et demi de blessure et serait assommée pour 3 rounds. Il faudra alors tout recommencer tout le processus d'ouverture de la grille pour libérer la victime. Au cas où plusieurs personnes s'associent pour soulever la grille (impossible de la maintenir ouverte), le seuil de difficulté passe à 15.

Le Grand Hall

Après la grille, il y a une immense salle sombre de forme circulaire d'environ 30 mètres de diamètre. Elle diffère de l'état du tunnel de par le revêtement de dalles qui recouvre le sol. A l'autre bout du hall, dans le prolongement du tunnel, il y a un autre tunnel tout aussi sombre. Au centre du hall se dresse une immense statue de pierre. C'est en fait un golem de pierre (ou statue Pukael perverse) qui attaque tout intrus dès que ceux-ci ont

l'œil ailleurs. L'attaque ne peut se faire que dans le grand hall, le golem ne pouvant pas quitter la pièce.

La porte de l'Est : A droite de la statue se trouve une lourde porte de pierre taillée et de surface rugueuse. Elle ne possède ni gonds ni serrures. Elle est cependant couverte de runes argentées légèrement brillantes dans le noir. L'ouverture de la porte ne peut se faire qu'en actionnant une des runes de sa surface (jet de Manipulation SD 12). Le langage est ancien et apparaît au premier abord comme complètement incompréhensible – c'est en fait de l'Adûnaic ancien. Il faut environ une heure pour traduire le texte, un avertissement : « *Etranger, au delà de cette porte la mort à tout instant te guettera, Herumir.* »

La Porte de l'Ouest : ressemble en tout point à la porte de l'Est, avec les mêmes runes, et l'avertissement suivant : « *Folie, mort et désespoir t'attendent au delà de cette porte si vous osez la franchir* »

Autre tunnel : un peu plus court (15 mètres). Il mène à une porte de pierre qui brille légèrement dans le noir (runes argentées). L'avertissement est (toujours en Adûnaic ancien) « *Le maître de la mort attend ceux qui passeront le seuil de cette porte.* »

L'Aile Est et l'accès au tombeau nain

La trappe : juste après la porte, il y a un petit tunnel assez court (10 mètres) qui débouche dans une vaste salle circulaire. Juste derrière la porte, il y a une trappe assez sensible mesurant 4 * 4 mètres. Le piège se déclenche si plus d'une personne (ou plus de 100 kg) passe sur la trappe. Dans ce cas, la trappe s'ouvre vers une fosse de 4 mètres de profondeur, dont le sol est garni de pointes d'acier. Les deux panneaux de bois se referment juste après avoir englouti les victimes. Pour se sortir du piège, il faut que ceux en haut ouvrent les panneaux et les maintiennent ouverts. Ensuite, les victimes auront à grimper sur les murs assez glissants (SD 15) ou s'aider avec une corde (SD 12). La trappe est très difficile à repérer (Repérages SD 15) à cause de la boue sur le sol.

Antichambre Est : petite salle circulaire de 10 mètres de diamètres environ. Sur un jet de Repérages réussi (SD 15), il est possible de remarquer la présence d'un vieux coffre (contenant un sac en peau de cuir avec 20 sous d'argent, un vieil arc composite, 20 flèches et une épée assez rouillée) et derrière, un mur qui semble avoir été hâtivement reconstruit (et qui donne sur la tombe naine). C'est par là que les lieutenants d'Herumir ont été récupérer une partie des trésors nains de la tombe naine.

La Fausse Crypte Nord

Cette salle est circulaire et assez large (15 mètres de diamètre). Son plafond est une demi-sphère qui culmine à 3 mètres au dessus du sol. Parmi la boue qui couvre le plancher on peut distinguer des restes d'ossements humains. Du plafond pendent de nombreuses toiles d'araignées. Au centre de la salle, se trouve un immense bloc de granite en forme de tombeau. Derrière lui on peut voir un coffre en bois, assez massif, garni de serrures rouillées mais qui paraissent encore robuste.

Le tombeau au centre de la pièce n'est pas celui d'Herumir, mais de l'un de ses lieutenants. Celui-ci attaquera toute personne touchant le tombeau ou le coffre. Si le sarcophage est examiné, on peut y remarquer des runes indiquant que le tombeau est celui d'Herumir. Le coffre, assez robuste, comporte une partie des trésors nains (un sac de toile pourri contenant les cinq rubis et les trois saphir, un casque nain, une épée en acier bleu pâle, 5 javelots en bois, ainsi qu'une fiole contenant un liquide visqueux de couleur blanchâtre – un poison dont l'effet affaiblit celui qui en boit).

Aile Ouest du Sanctuaire

Il y a une trappe fonctionnant sous le même principe que pour l'aile Est. Le tunnel assez court (10 mètres) débouche dans une vaste salle circulaire. Il y a au mur une représentation assez défraîchie d'une bataille opposant vraisemblablement les pirates aux hommes de Numenor et aux Elfes, deux coffres (contenant des vêtements assez usés, les armes et armures des pirates ainsi que quelques pièces : 50 sa, 10 so), une statue d'un homme en armure (qui ne bouge pas). Il y a un passage secret juste derrière l'homme en armure, et cela mène directement à la vraie tombe d'Herumir.

La Crypte d'Herumir

Un petit tunnel mène de la porte secrète à la crypte d'Herumir. Des toiles d'araignée et des racines pendent du plafond. Le tunnel débouche dans une vaste salle circulaire (20 mètres de diamètre). Le plancher n'est pas recouvert de boue comme les autres pièces. Une lueur bleutée s'échappe du bloc massif de granit situé au nord de la salle. De part et d'autre de l'entrée se trouvent deux armures de métal (habitées le plus souvent par deux morts vivants qui attaqueront tout intrus à l'entrée)

Le bloc de granite est la dernière demeure d'Herumir. Dès leur entrée, le couvercle se soulève pour laisser passer Herumir. Le combat qui s'en suit sera décisif, en effet Herumir ne peut

être tué qu'à l'endroit même où repose son corps. De chaque côté de la pièce se trouvent deux murs qui ne sont que des illusions cachant l'accès aux salles du trésor (deux petites salles circulaires de 5 mètres de diamètres). Le trésor est contenu dans plusieurs coffres massifs (piégés, aiguille empoisonnée) – à l'intérieur il y a une bonne partie du trésor nain, plus une ceinture numérotee incrustée d'or (au moins 20 sous d'or), un bouclier en écaille de serpent de mer, une paire de bottes, une dague ouvragée.

Retour à Nornhabar (7 Uruï 1406)

Il faut à peu près six heures supplémentaires pour arriver jusqu'à la clairière. Il est manifeste qu'il y a eu ici un incendie de forêt. Il y a eu aussi un combat, et une dizaine d'orques ont été tués ici, puis brûlés. Sur place, il est possible de repérer vers le Nord Est (retour vers Nornhabar donc) la trace d'une unique créature, probablement humaine (elle venait du Sud, a probablement longé la côte). Des orques partent vers le Sud Est (les montagnes). La piste de l'humanoïde passe finalement à dix kilomètres au Nord de Nornhabar (et les Nains proposent fort justement une halte à leur cité, avant de reprendre la traque).

De retour à Nornhabar, les aventuriers et les Nains ont la surprise de découvrir qu'une ambassade naine venant de la Nouvelle Nogrod les attend depuis quelques heures. Elle est dirigée par une vieille connaissance de l'un des aventuriers (de préférence un nain), Kúri. Ce dernier réclame tous les trésors découverts dans les tombeaux des Nains d'Uri et du corsaire Herumir. Les aventuriers peuvent constater que l'ambiance tourne rapidement au vinaigre, voire à l'affrontement armé si personne ne fait rien. S'il n'obtient pas ce qu'il veut, il ira même jusqu'à brandir une menace de guerre, ce qui pourrait raviver un conflit datant du Premier Age. Il est prêt à écouter ce que les nains de Linnar ou les aventuriers ont à dire, excepté « sa » vieille connaissance, dont il coupera la parole, d'un ton cassant et méprisant.

Que ce conflit soit résolu ou non, un nouveau problème survient, avec l'annonce d'une nouvelle attaque des orques contre les nains. Quelques rescapés nains venant d'une ancienne mine naine, à trente kilomètres au nord est de Nornhabar, annoncent la nouvelle. Une nouvelle fois, les orques étaient bien armés et semblaient particulièrement bien renseignés. Les Nains recherchaient certains des leurs, et quelques fermiers locaux, ayant mystérieusement disparu dans la région (c'est l'œuvre de Muzgash). Étrangement, c'est dans cette région que rôdait le démon / ranger Calanaglar.

Sur le lieu du drame, les traces des orques ont été habilement effacées, quoique un talentueux pisteuse pourra voir quelques traces. L'une, au

nord (fausse piste) est celle d'un voyageur elfe se rendant à Lond Telerion puis Harlond. L'autre, à l'ouest, est la trace des dix orques entrant sur le site de l'embuscade. Ils sont partis vers le nord est, bien chargés, en direction d'un vieux château en ruines. Une autre piste est celle de Calanaglar, qui se dirige également vers le nord est. Il semble que cette dernière piste est postérieure à celle des orques et des nains.

Un château en ruine en flammes

La piste n'est pas trop difficile à suivre. Au loin, hors de la montagne, il semble que quelqu'un ou quelque chose ait mis le feu à une vieille ruine. C'est à ce moment précis que se produit une éclipse. Tout s'assombrit en quelques secondes. Pour ceux qui réussissent un jet d'Observation (Sens du Pouvoir), il est possible de repérer un vol de Crébains. Ceux-ci se dirigent vers le Nord après avoir survolé de près le château en ruines, et éventuellement les aventuriers (selon leur utilisation trop intensive des arts magiques). Puis, bien que l'éclipse semble durer une éternité (Taurdir Feredir parlera de quelques instants), le soleil revient peu à peu.

Dans le château, il ne reste plus grand chose, sauf si l'on prend garde à fouiller les souterrains, où sont détenus plusieurs prisonniers de différentes races (orques, dunedains et dunlendings) qui de toute évidence ont été torturés. Ceux-ci, libérés, décriront que le maître des lieux effectuaient des expériences de sorcellerie sur eux dans le but de créer une nouvelle race d'orque.

L'extérieur du château semble encore en excellent état. Pour entrer, il est nécessaire soit d'escalader les murs du château, ou de tenter de forcer la lourde porte en chêne menant à la cour centrale, puis de faire lever la lourde herse en fer, bien rouillée, dont le levier est positionné dans l'ancien salle des gardes, au dessus de la herse. A l'intérieur, le sol est assez irrégulier, il y a des trous un peu partout, comme si quelqu'un s'était acharné à exhumer un trésor qui n'existe peut être pas.

Il y a en tout quatre tourelles et un donjon principal. Dans les tourelles, il y a des salles de garde (maintenant inoccupées), une armurerie, une ancienne écurie (qui menace de s'écrouler à tout instant, sauf que quelqu'un s'y est hasardé récemment et n'est jamais ressorti – un passage secret habilement dissimulé), une vaste salle avec les armoiries des anciens propriétaires du château (les Seigneurs de Minas Girithlin). Dans chaque pièce, il est manifeste qu'il y a eu de nombreux coffres, des tableaux, de grandes tables. Tout a semble t'il été pillé, il ne reste plus guère qu'un ou deux objets de valeur oubliés dans un coin. Le passage secret de l'écurie conduit en

plein milieu d'une forêt, à environ 20 kilomètres de Lond Telerion.

Au dessus de la cheminée avec les armoiries, un autre passage secret, qui mène à proximité de mines appartenant aux Nains (nouvelle rencontre possible avec des Nains, ayant quelques petits problèmes d'exploitation (un mur qu'ils n'arrivent pas à percer, avec au-delà un beau gisement d'or et de mithril – mais pas trop de désagréments, juste des risques d'écroulement de pierres – les tunnels sont assez vieux et doivent être consolidés – et une odeur très malodorante et très inconfortable – cette odeur s'explique par le fait que les Nains ont découverts une ancienne tombe Orque, datant vraisemblablement du Second Age).

Dans le donjon, il y a plusieurs salles de garde, des pièces plus ou moins arrangées pour permettre le logement d'orques ou d'humains, deux cuisines et réfectoires, des cavernes en souterrain, une salle de torture, des cellules (non utilisées, il n'y a plus que des cadavres atrocement mutilés), une bibliothèque et deux magnifiques chambres à coucher (le domaine de l'ancien seigneur). Dans un parchemin, Muzgash, qui a été forcé de fuir précipitamment son nouvel allié (en oubliant une partie de ses notes), a noté ses expériences, sa rencontre avec Calanaglar qu'il espérait manipuler, et le sort final du château.

Selon le maître, il aurait été sur le point d'aboutir, grâce à l'appoint d'un nouvel allié (Calanaglar) dont il n'a pas réussi à contrôler totalement la puissance. Le nouvel allié a tout saccagé et a obligé Muzgash à une nouvelle fuite, en emportant avec lui ses rares serviteurs et le résultat de ses recherches. Il est parti vers l'Arthedain, tandis que Calanaglar a continué vers les rives de Lhûn. L'exploration des ruines ne se fait pas sans danger, il y a toujours des orques, et la création de Muzgash, le croisement entre un Orque, un Troll et un Démon (voir la Dame Blanche pour les plans des ruines).

Rencontre avec un vieux colporteur (11 Uruï 1406)

Au milieu de la nuit, un bruit venant de la forêt alerte celui qui est de garde. C'est semble-t-il un oiseau qui s'envole (peut être un Crebain, il fait bien sombre dans la forêt). Il y a loin un hurlement de loup, un bruit de discussion (des marmonnements en fait), ainsi qu'un bruit de pas. Bientôt, sort de la forêt un vieil homme, qui s'appuie pour marcher avec un bâton. Il y a à ses côtés un renard au pelage roux, un aigle au regard insistant et pénétrant, sans oublier une petite souris blanche qui est perchée sur l'épaule gauche du vieil homme, qui fait montre d'une prestance inégalée (il s'agit de Radagast, mais il est là incognito, il se présente sous le nom d'Althus, le colporteur).

Dans son sac, il y a un fatras d'objets qu'il se propose de vendre en échange d'un bon repas pour lui et ses animaux, qui sont facétieux mais en aucun cas agressifs car domestiqués (la souris qui va se promener sur l'épaule du nain, le renard qui fouille dans les sacs ou encore l'aigle qui choisit comme perchoir une bonne tête bien amicale). S'il obtient ce qu'il désire, il ne sera pas avare en parole, et aidera du mieux qu'il le peut les aventuriers, en les mettant sur les traces de Calanaglar (il semble fort bien renseigné). Il a vu ce dernier se diriger vers la rivière Lhûn, voler une barque dans un village humain (en restant discret), et traverser la rivière. Comme aide, il peut laisser aux aventuriers ses animaux (excepté la petite souris), qui se montreront fort utiles pour débusquer le ranger fou. Une fois leur mission accomplie, il suffira alors de lâcher le renard et l'aigle dans la nature, qui sauront alors retrouver Althus le colporteur.

Rencontre avec les Elfes Nandor (12 Uruï 1406)

Aller au village n'est qu'une simple formalité. Toutefois, les villageois se montrent assez peureux vis à vis des intrus (depuis leur rencontre avec Calanaglar, qui a tué trois d'entre eux avant de s'emparer d'une barque), et il faut bien les cuisiner (à moins qu'on le leur promette de régler le cas du ranger) pour qu'ils acceptent un prêt de barque. La traversée du fleuve se passe sans incident. Il faut alors patrouiller le long du fleuve pour retrouver la trace du ranger, et c'est là que le renard et éventuellement l'aigle se montreront très utiles pour recoller à la trace du ranger (+4 au jet effectué par les aventuriers, SD Pistage 20). Chaque tentative prend deux heures, et il est possible de retenter sa chance autant de fois que l'on veut, même pendant la nuit (SD à 30 dans ce cas), à moins d'un échec critique.

Une fois la piste du ranger fou retrouvée, celle-ci longe la côte un moment, pour s'approcher de Lond Thalos, une petite cité côtière habitée par des Elfes Nandor (du clan Siranim, les Elfes Voyageurs des Rivières). Puis la piste s'éloigne vers la vieille forêt des Ents (« Taur laur in Enyd » en Sindarin). Mais le groupe est loin de passer inaperçu, et est bientôt repéré par 3 Elfes « en semi-patrouille » (ils recherchaient des baies dans les buissons environnants). Ils se présentent amicalement au groupe, et les invitent pour un dîner au petit village de Lond Thalos, situé non loin de là. Ils se nomment Arinmîr, Silinde et Rûmil.

Le dîner est l'occasion de rencontrer une petite communauté d'elfes Nandor. Au menu, des baies sauvages, des légumes divers, des fruits délicieux, des boissons rafraîchissantes. Les Elfes se montrent curieux de la présence du groupe, demandent des récits du monde extérieur, la rai-

son de leur présence ici. En échange, ils apportent l'hospitalité, mais ne peuvent guère servir de guides pour le groupe au Lindon (Taurdir Feredir est plus indiqué pour cette tâche), mais peuvent donner quelques informations sur les proches régions (la forêt, Harthargelion, le cours du Gelion). Concernant Calanaglar, les elfes ne l'ont pas vu. En revanche, Arinmîr, peu avant de rencontrer le groupe, a découvert les traces presque imperceptibles d'un homme dans la plaine (probablement un dunedain), et elle s'apprêtait à suivre la piste lorsqu'elle a rencontré le groupe. Pour la nuit, les Elfes proposent l'hospitalité dans leur village.

Exploration en forêt

Le lendemain matin, reprise de la poursuite en direction de la forêt, avec la contribution du renard, de l'aigle, et éventuellement d'Arinmîr (jet de pistage). En milieu de journée, le groupe atteint l'orée de la forêt (nouveau jet de pistage). Arinmîr et Taurdir Feredir avertissent le groupe qu'il faut faire grand cas de tout ce qui est vivant, et de n'utiliser que du bois mort si besoin est (il y a des arbres en sommeil, des Ents et des Huorns encore, et que ceux-ci n'apprécient pas particulièrement les Nains, suite au conflit Nogrod/Elfes & Ents). Le fugitif n'est pas découvert pendant le restant de la journée (il n'y a qu'une certitude : il n'a pas quitté la forêt), et il faut bientôt se résoudre à un campement.

Si vous êtes facétieux, vous pouvez mettre en scène une rencontre avec un Ent endormi, Greytree, qui a été un grand voyageur par le passé (Empire Chyan dans le sud notamment au Second Age, voir campagne des Gemmes de la Nuit scénario 3 Autre Temps, Autre Lieu) et qui a élu résidence depuis plusieurs siècles au Lindon.

La Clairière, rencontre avec Greytree (un Ent endormi)

L'arbre mort (avec des branches assez longues et un feuillage assez fourni) placé en équilibre instable en plein milieu du sentier, empêchant le passage. Il faut soit stabiliser l'arbre mort (jet d'Observation ND 15), soit éviter les zones en déséquilibre (les branches longues et le feuillage). Si aucune précaution particulière n'est prise, le tronc peut tomber par terre et les branches se relâcher subitement. Un tel événement peut se produire sur une chance de 30 %. Dans ce cas, chacun à proximité du tronc doit faire un jet d'Agilité (ND 15), ou se prendre de plein fouet le tronc ou les branches.

Peu après le passage de l'arbre mort, le sentier débouche dans une vaste clairière (à un moment cela donne clairement l'impression d'être sorti de la forêt, tant la luminosité est forte), au centre duquel trône un arbre très ancien. Il s'agit

peut être d'un Ent, ou d'un Huorn, depuis assez longtemps ensommeillé. Une chose certaine, les oiseaux qui sont dans la clairière observent directement les aventuriers, avec une intensité qui peut les mettre mal à l'aise.

Quelques événements étranges dans la clairière devraient mettre la puce à l'oreille des aventuriers : les oiseaux scrutateurs, un grand vent qui se lève soudainement (un gros soupir) ou encore les racines qui sont assez élevées. Pour communiquer avec l'Ent, un chant en elfique serait des plus appropriés. L'Ent réveillé se révèle assez bougon, demande pourquoi « on » l'a réveillé, peut être est ce parce qu'une Ent femme a été découverte. Greytree ne sait évidemment pas où se trouve Calanaglar, tout comme les aventuriers, qui ont de plus en plus de mal à suivre les traces du ranger.

Un rêve mystérieux

Après la rencontre avec l'Ent, l'exploration continue, mais pendant plusieurs heures ou jours, absolument rien de concret. Enfin, une nuit, les aventuriers vont revivre, le temps d'un rêve à la fois triste et magnifique, une partie de la glorieuse épopée des Elfes contre Morgoth, et cela va enfin les mettre sur les traces du ranger. Cela se passa au Premier Age, au temps où les Elfes et les Hommes luttaient contre les forces implacables de Morgoth.

“Une forteresse assiégée depuis des temps immémoriaux par des Elfes, redoublant d'effort pour abattre cette suprême injure aux Peuples Libres. L'Ennemi Noir est retranché dans sa forteresse d'Angband. Les Fils de Féanor ont juré de le déloger, et de récupérer les Silmarils que l'Ennemi Noir a traîtreusement subtilisé. Mais tout ne se passe pas comme prévu, car une nuit, en plein hiver, des Balrogs et des Orcs innombrables, commandés par un dragon si puissant qu'il en masque la lune, font une percée dans les défenses elfiques, et comme un flot de lave, terrassent les Seigneurs Elfes qui avaient établis des forteresses pour contrer l'avancée des forces infernales. De nombreux seigneurs elfes, puissants et fiers, perdent ainsi la vie durant cette bataille.

L'image de la bataille perdue s'estompe peu à peu. Dix cavaliers chevauchent dans la nuit, en transportant sur deux brancards, deux corps, deux Elfes qui sont tombés à la bataille de Dagor Bragellach. Un homme, blessé de toute part, est en tête, il a un regard fier. Un Elfe semble guider le groupe à travers forêt (il s'agit de Galdor de Gondolin, dont les aventuriers rencontreront le fils, également appelé Galdor). Les cavaliers semblent craindre une attaque, et pressent le pas. Lorsque des Orcs surgissent de toute part, les cavaliers se battent comme des lions, exterminent

leurs adversaires, puis se réfugient dans une forêt voisine, majestueuse et tranquille. Là, ils préparent une tombe magnifique pour deux des leurs qui ont chu contre l'Ennemi Noir. Les noms des Elfes tombés au combat sont gravés sur les tombes, Angrod et Aegnor, pour que jamais l'espoir ne se perde."

Les aventuriers croient se réveiller subitement (ils dorment encore en réalité, il faut que quelqu'un les réveille), et voit assez difficilement deux Seigneurs Elfes se dissiper dans la nuit, qui apparaît du coup très menaçante. Il n'y a aucun doute à avoir, il s'agit d'Angrod et d'Aegnor, et la forêt, certes plus réduite qu'au Premier Age, est bien la même. Il y a dans l'air quelque chose de menaçant, comme si quelque chose de néfaste s'était violemment réveillé. Et c'est là que le flair du renard sera des plus utiles, car il va les conduire tout droit vers une tombe encore inviolée, celle d'Aegnor et d'Angrod, qui est en train d'être désacralisée ... par Calanaglar.

Quand à celui ou ceux qui sont éveillés, ils voient au beau milieu de la nuit que le renard grogne subitement, se met à renifler un peu partout, et commence à quitter le groupe (il vient de sentir l'odeur du ranger). Si le groupe le suit, ils pourront mettre hors d'état de nuire Calanaglar. Sinon, ils erreront dans la forêt sans jamais rien trouver. Quelques jours plus tard, quelques rangers elfes découvriront le désastre accompli par Calanaglar, sans suspecter le moins du monde ce qui s'est passé, et surtout ce qui a été perdu pour les Peuples Libres.

Dans la tombe d'Aegnor et d'Angrod (18 Uruï 1406)

La tombe des deux Seigneurs Elfes du Premier Age se situe derrière une cascade, dans une caverne assez haute de plafond. On peut y accéder (en se mouillant les pieds) en longeant la falaise à droite de la chute. Malgré la proximité de l'eau vive, le bruit y est très atténué et l'air n'est pas humide. Si les aventuriers ont réussi à suivre le renard, ce dernier se poste devant la cascade en grognant.

A l'intérieur de la caverne, et au centre, deux gisants en pierre (représentant Aegnor et Angrod). Il y a également au fond une grande table de pierre avec de hautes jarres de terre cuite, d'où se dégage une lueur verte (des pierres d'améthyste, de jade et de l'or en quantité, sous forme de magnifiques colliers et bijoux). Sur les côtés, des ustensiles divers, dont des récipients d'aspect végétal. Au dessus, une longue perche de bois rouge est accrochée au mur – il s'agit d'une des armes d'Angrod, tueuse des créatures de Morgoth (son nom est Maikanar, Qu « Feu perçant », forgée à Valinor par le maître orfèvre Valdyr Telandarion avant le départ des elfes nol-

dor vers la Terre du Milieu). Enfin, à l'intérieur des tombes, des manuscrits assez anciens écrits en Quenya, qui relatent les recherches des deux Seigneurs Elfes sur le réel pouvoir de Morgoth. C'est ce que recherche Calanaglar, pour le compte direct du Roi Sorcier.

Les manuscrits cachés constituent quelque chose de potentiellement dangereux, qui peut servir aussi bien pour les forces de l'Ombre (contrôles accrus sur les populations elfes et naines – par le biais de la connaissance de leurs vrais noms, et non celui qu'ils communiquent à tous), que pour les peuples Libres. ceux qui ont les manuscrits pourraient en déduire certains moyens infailibles pour contrôler des personnes de puissance (via les Vrais Noms), ce qui rapidement devrait conduire au désastre. En étudiant ces manuscrits, il est possible de prendre connaissance des vrais noms d'Aegnor et d'Angrod. Les deux frères auraient enchantés une arme à deux mains qui aurait pouvoir de ralliement et d'encouragement.

Cette arme est appelée Voronwë, l'inébranlable. La lame de l'épée est en mithril et laen doré. Elle fut confiée à Fingolfin (qui affronta Morgoth aux Portes d'Angband), puis fut récupérée par Fingon et confiée à Hurin puis à Tuor qui sut s'en servir lors de l'assaut de Gondolin. Cette arme serait encore plus puissante si elle était utilisée conjointement avec un autre artefact – un diamant scintillant qui se fixe sur le pommeau de l'épée. L'épée fut encore utilisée lors de la guerre entre Sauron et les Elfes (par un certain Galdor) puis fut ensuite malheureusement perdue, sans doute dans le lointain sud (un butin de guerre d'un Numenoreen Noir vaincu repartant vers ses terres natales).

Mais avant de pouvoir accéder à tous ceci, il faut pouvoir terrasser le démon Calanaglar, ce qui n'est pas une mince affaire. Ce dernier possède toujours le diamant scintillant qu'il a dérobé dans une tombe Beffraen (voir scénario précédent) qui n'est autre qu'un puissant artefact elfique forgé au Second Age dans les Sept Terres (une contrée située au Lointain Sud, plus loin que le Harad).

Daedhel (ou Elfe des Ombres) [basé sur Spectres des Galgals]

Esprit 10 (+2), Force 12 (+3)*, Perception 8 (+1) Prestance 14 (+4)*, Vitalité 10 (+2)*, Vivacité 8 (+1)

Réactions : Rapidité +6 Sagesse +3 Vigueur +5 Volonté +4* Défense 11 Santé 13, Taux de Mvt 10

Capacités d'ordres : Arme préférée (Masse d'armes troll)

Compétences : Lames +8, Discrétion (se cacher) +8, Intimidation (Peur) +6, Langage ; Ouis-train +4, Observation (Repérage) +7

Sorts : Briselame, Création de Lumière, En-trave, Eveil de la Brume, Evocation d'Effroi , Oubli, Sort de Détention, Sort de Paralyse.

Capacités spéciales : Armure (4), Toucher glacial, Vigueur de Mort Vivant, Vulnérabilité (lumière du soleil), Taille moyenne (6 Niveaux de blessure, 2 Pleine santé).

Calanaglar le Rodeur

Esprit 7 (0), Force 10 (+2)*, Perception 10 (+2) Prestance 9 (+1), Vitalité 10 (+2), Vivacité 10 (+2)*

Rapidité +4 Sagesse +2 Vigueur +4* Volonté +3 Défense 12 Santé 14

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance Arcs (Arc Long) +8 Combat armé (Lames) +7 Connaissance du Climat +4 Course à pied +4 Discrétion (Surprise) +12 Déguisement +4 Dissimulation +5 Equitation Cheval +7 Escalade +6 Guérison (Soin des Blessures) +4 Intimidation (Majesté) +6 Observation (Repérages) +6 Pistage (Orques) +8 Saut +2 Dunael +4, Westron +2, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +2, Survie +4

Avantages : Bienheureux, Habitant des Bois, Prudent, Vision Nocturne 2

Taurdin Feredir (Calme Chasseur de la Forêt)

Race: Sylvain

Ordres: Guerrier, Archer

Avancements: 44

Attributs: Prestance 11(2), Vivacité 12 (3)*, Perception 11 (2)*, Force 8 (1), Vitalité 8 (1), Esprit 10 (2)

Rapidité +3*, Sagesse +2, Vigueur +1, Volonté +2 Défense 13 Santé 10 Initiative: +6, Courage 3

Avantages et Handicaps : Ambidextre II , Devoir (Aider Peuples Libres), Furtif, Armure des héros, Indomptable, Sens de l'orientation, Charpenté, Prudent, Vision Nocturne II, Haineux (Orques)

Compétences : Acrobatie 7 , Combat armé - lames (long couteau) 15 , Grimper 6, Artisanat : archerie 11, Guérison 12, Inspiration 14, Intimidation (majesté) 12, Sauter 4, Langue Quenya 6, Langue Sindarin 8, Langue Westron 7, Savoir : Histoire Elfe 12, Savoir : Lindon 7, Savoir : Lorien 10, Savoir : Rohan 4 - 2/2/0, Imitation (oiseau de région boisée) 8 -, Représentation (chanter) 8, Observation (repérages) 14, Persuasion (charme) 12, Combat Distance (Arc) 18, Equitation Cheval 4, Course à pied 10, Pistage (Humanoïdes) 15, Discrétion (Surveiller) 13, Survie (forêt) 18, Natation 6, Pistage (cerfs) 9, Connaissance du Climat 13

Equipement : Manteau Elfique, Petit Paquet, Lembas, Briquet Amadou, Corde Elfique, Athelas

Armes : Long Couteau, Arc (22 Flèches)

À la bataille de la dernière alliance, Taurdin était un jeune elfe de 99 ans environ. Il a considérablement admiré Gil-Galad et a choqué quand il a vu le héros puissant tomber. Après, Taurdin a erré au Lindon, en Eriador et dans l'Est au cours du Troisième Age. Il était sans motivation, ayant vu Gil-Galad mourir pour une victoire obtenue de forte lutte. Sauron a été défait mais son legs de l'anneau lui a survécu, ce dont l'elfe se souvient constamment. Etant si jeune, Taurdin n'était pas encore las de Terre du Milieu, ce qui explique simplement pourquoi il n'est pas parti pour Valinor. Il a voulu tenter sa chance et frapper l'ennemi pour racheter le sacrifice de ses aînés. Il a senti que la chance reviendrait encore. Il s'établit alors en Lorien, où il fut bientôt renommé pour son artisanat du bois (arc et flèches). Il fut alors invité par Celeborn, Galadriel, puis plus tard par Elrond et Cirdan. Il réside maintenant à Mithlond.