

Le Vol du Palantir

Note de début

Pour ce scénario, je tiens à remercier en premier lieu Usher pour le scénario « Fin de Lignée », campagne d'Arthedain. Une partie de l'action se déroule à Eryn Beraid, mais cette fois en hiver et non en été. J'ai ainsi repris la description des Tours d'Eryn Beraid, en y ajoutant tout ce qui était lié à Fin de Lignée. Le personnage de Taurolor (ainsi que Nólamankaro, qui peut être rencontré à Mithlond) est directement issu du site web <http://jan.ucc.nau.edu/~wew/Middle-earth/SFH.html> (par William E Wilson et Gary D. McClellan). Et pour l'intrigue au Lindon (qui verra sa conclusion dans le scénario suivant, à Tol Fuin), je remercie collectivement les membres du forum du site <http://sda-jdr.dyndns.org/> pour l'inspiration apportée et les idées intéressantes.

Préambule : Mithlond (9 Ivanneth 1406)

Ayant mis à jour les trésors insoupçonnés de la tombe d'Aegnor et d'Angrod, il est fortement probable que les aventuriers se dirigent vers Mithlond. Il faut environ une semaine pour atteindre les Havres Gris. Au milieu de cette semaine, les aventuriers seront réveillés par une étrange lueur, qui attire immédiatement des orques. Celle-ci provient du diamant scintillant qui vient d'être récupéré sur Calanaglar. Seul celui qui a pris le premier la pierre (et à condition qu'il en soit digne) aura une vision d'une scène. Ce dernier aura alors un choix : soit prêter main forte à ses compagnons (et renoncer à la vision) soit s'y concentrer (auquel cas il ne pourra rien faire et se prendra éventuellement des coups).

La vision est un affrontement entre deux hommes : d'une part un homme au regard cruel (le Vieux Moine), de l'autre un homme basané qui tente encore de résister en levant une épée longue ensanglantée. Cet homme au teint basané vient du sud. Il s'agit de Slûcaran, potentat d'Ûrland dans les Sept Terres. Malheureusement, Slûcaran est vite terrassé par le regard du Vieux Moine (celui-ci porte un masque), qui lui intime l'ordre de se rendre au Cardolan tout d'abord pour rencontrer les Maîtres de son ordre, puis au Bellakar, pour servir les intérêts de l'Ordre en prenant le commandement des Hâsharii, sous le nom de Seigneur Serpent. La vision cesse (nouveau scintillement), avec une conséquence imprévue : l'arrivée à Mithlond avec deux semaines de retard.

Enfin, les aventuriers arrivent à Mithlond, une blanche cité constituée de tours assez élevées, avec un port assez vaste, à l'embouchure du fleuve Lhûn. Ceux-ci seront refoulés par une escorte de cinq elfes patrouillant autour de la cité s'ils ne font pas état de leur rencontre avec Lindîr, fils de Cirdan, à Lond Daer (avec la présentation éventuelle du bracelet de Lindîr).

Timeline des événements

18 Cerveth 1406 – le complot d'Eryn Vorn pour la mainmise du Cardolan est un total échec, et l'un des Sept, Haarith, est même capturé.

21 Cerveth 1406 – Muzgash, un ancien ennemi, réapparaît brusquement, pour tenter de s'emparer d'une pierre elfique située à Buhr Rua-sul.

29 Cerveth 1406 – découverte d'une ancienne tombe naine, appartenant aux anciens défenseurs de Nogrod, les fils d'Uri. Découverte du tertre d'Herumir, pirate notoire du Second Age.

11 Uruï 1406 – Rencontre avec un vieux colporteur, en fait Radagast, qui aide les aventuriers à retrouver la piste du démon possédant le corps de Calanaglar, en prêtant un renard et un aigle.

18 Uruï 1406 – Victoire finale contre Calanaglar, et départ pour Mithlond. Une vision assez surprenante est la cause d'un retard de deux semaines.

9 Ivanneth 1406 – arrivée à Mithlond, et rencontre nocturne avec Saroumane.

10 Ivanneth 1406 – dîner forestier, suivi le lendemain par une commémoration des victoires du Premier Age et de la Dernière Alliance. Dervorin et Taurolor se lient d'amitié avec les aventuriers. Décision à prendre sur la nouvelle tombe d'Angrod et Aegnor.

16-18 Ivanneth 1406 – recherche d'Ervath dans les Montagnes Bleues (dont les cimes paraissent bleues à cause de la richesse en cuivre), avec de nombreuses grottes et crevasses, sur les conseils de Taurolor (ce dernier pense que les Orques ont laissé de côté leurs différents, pour s'unir, et effectuer un raid contre Mithlond. Pour preuve, les oreilles d'orques qu'il a amassé). Rencontre inopinée d'un Géant, fort ennuyé d'avoir dû nettoyer sa demeure de méprisables êtres (des orques), et qui se demande qui sont donc les aventuriers (rencontre à la Tom Bombadil).

Vers la fin du mois - Départ de Malborn Arme-neldir pour Annuminas, après s'être assuré que l'opération rapt du Palantir d'Eryn Beraid était en bonne voie.

De Ivanneth à Girithron 1406 – tout est calme, de nombreuses festivités elfiques dédiées à la mer, aux étoiles. Les aventuriers sont toujours les

bienvenus, Dervorin et Taurolor s'efforcent de gagner la confiance des aventuriers.

26-29 Girithron 1406 - de nouvelles rumeurs font état d'un prochain raid orque contre Mithlond. Il y aurait déjà eu quelques victimes parmi la population naine, et à distance, de nombreux feux ont été allumés. Taurolor pousse les aventuriers à agir pour aider les populations locales. C'est ce jour là que les aventuriers ont la vision de Saroumane, leur remémorant leur discussion avec lui. Sabotage de plusieurs bateaux des Havres, pour empêcher un prompt départ.

Yestarë 1407 – Profitant du Festival du Nouvel An, Dervorin a décidé d'agir, et de voler le Palantir. Il y réussit, ses hommes de main arrivent à voler le Palantir, mais il n'arrive pas à s'échapper, à cause de l'intervention prompte de Saroumane. Ses hommes, conduits par Taurolor, s'enfuient vers Tol Fuin.

Rencontre nocturne avec Saroumane

Les aventuriers, s'ils se font connaître auprès du gardien de la Porte Dorée, Pelethamor, seront autorisés à pénétrer à l'intérieur de la cité, à trois conditions bien spécifiques : être bien propre et rasé, que les visiteurs déclinent haut et fort leur identité (leur nom, le nom de leur père), et que ceux-ci s'expriment par ordre d'importance (du plus significatif au plus insignifiant). Enfin, trois questions seront posées sur le repos, le feu secret et la protection. Si les réponses ne le satisfont pas entièrement (il y a de grandes chances), Pelethamor pense que les aventuriers ne sont pas prêts et qu'ils doivent méditer durant une nuit et revenir purifiés devant lui.

Si tel est le cas, une nuit sous les étoiles les attend, avec une visite surprise de Curunír, qui se présente en tant qu'Eradan, noble d'Annuminas de la Maison Eketta. Ce dernier va les aider à se familiariser à la manière de vie des elfes, en leur parlant des concepts de base (ldh, la paix et le repos, Faer l'esprit ou le feu secret, et enfin Tirith la protection). Plus tard, les aventuriers revisiteront cette discussion, via un rêve où apparaît directement Curunír (ceci afin de procurer aux aventuriers une certaine pause à la lutte contre l'Ordre des Sept, et leur donner l'occasion de découvrir le Lindon).

A chaque évocation des concepts elfiques vient une vision à chaque fois différente, qui peut être perçue ou non par l'ensemble du groupe (jet de Sens du Pouvoir ND 20, ND 15 pour le possesseur du diamant scintillant l'Ugol). Avec l'ldh vient une vision d'une scène de banquet avec dans l'arrière l'orage qui darde, le cri d'une créature dans la nuit (on pourrait y reconnaître le palais du roi Ostoher de Tharbad). Avec le Faer c'est la vision d'un volcan en activité, avec une créature avec des ailes et derrière un homme

masqué (qui pourrait ressembler trait pour trait à Slûcaran). Et enfin avec Tirith vient la vision de la Moria, des Nains en panique ; avec un grondement d'origine inexpliquée).

Concrètement, ces visions différentes annoncent les trois scénarios à venir. La vision d'un volcan en activité est un signe que les aventuriers se doivent de se diriger vers le rendez vous secret avec Ervath, puis vers l'île obscure de Tol Fuin. Le second scénario se déroule à la cour du Cardolan, avec quelques passages à Annuminas, Bree, Fornost Erain et Tharbad (d'après les arbres qui bourgonnent cela pourrait être le printemps ... 1407).

Le troisième scénario a pour cadre une expédition vers Maethelburg (soleil au beau fixe, été 1407), la traversée des Monts Brumeux, la Moria entre autres, qui est menacé par Araphor du Rhudaur, qui tente d'assurer la main mise d'Angmar sur ces régions. Bien évidemment, Eradan d'Annuminas ne peut donner aucune explication à ces étranges visions. Il conseille d'en parler à Cirdan le charpentier, si bien évidemment les aventuriers sont acceptés à Mithlond. Sur ces mots, Eradan s'en va, en direction de Mithlond, où il est accepté chaleureusement par Pelethamor.

Le lendemain, et Eradan les y pousse à le faire, les aventuriers doivent logiquement se représenter devant Pelethamor pour y faire bonne impression. Comme s'il ne les connaissait pas déjà, il demande à nouveau leur identité, puis leurs réponses sur les concepts que sont le repos (Vilya – air), le feu intérieur (Narya – feu), la protection (Nenya – eau). Avant de les laisser entrer, il pose une dernière question sur le concept de la terre, le quatrième élément (Kénya). Et cette fois, sauf échec flagrant diplomatique des aventuriers, il les laisse entrer, et déclare qu'ils sont attendus par Cirdan le Charpentier.

Réception à Mithlond (10 Ivanneth 1406)

Les aventuriers sont rapidement introduits dans le grand hall de Mithlond, où ils rencontrent le seigneur Cirdan le charpentier. Il écoute avec patience et gravité les dernières nouvelles concernant Angrod et Aegnor, propose son assistance ainsi que celle de ses plus proches conseillers pour la lecture des parchemins en Quenya.

Il est ouvert à toute proposition concernant une relocalisation du tombeau d'Angrod et Aegnor. Il avoue son ignorance concernant les étranges visions que les aventuriers viennent d'avoir. Peut être que l'un de ses conseillers en connaît plus sur le sujet. Il fait remarquer aussi que les bibliothèques de Mithlond sont ouvertes aux aventuriers. Après une discussion privée, Cirdan les invite à un dîner forestier, et les présente aux

principaux notables et invités de Mithlond (soit des Elfes, soit des représentants des nobles familles d'Arthedain) :

- Galdor des Havres : un elfe sindar aux cheveux fins et dorés, aux yeux verts. Il ressemble beaucoup à l'elfe de la vision du premier âge. Il porte un justaucorps vert océan, bien ajusté, orné de soieries argentées, et ses cheveux sont retenus par un fin bandeau de soie jaune. Son épée est suspendue à un beau baudrier de cuir repoussé, orné de médaillons argentés.

- Curunír (également connu sous le nom d'Eradan ou de Saroumane).

- Malborn Armeneldir conseiller du roi d'Arthedain Arveleg I : le prophète corrompu, allié à Angmar et à l'Ordre des Sept, renommé pour ses robes écarlates flottantes et son anneau d'or tape à l'œil)

- Calthor : fils de la sœur de Celebrimbor, Fíriel. Il est né à Mithlond, et passa 10 années de sa vie parmi les Nains d'Ered Luin, travaillant avec eux dans les forges. Après, son esprit sans repos l'a conduit au Forodwaith, où il passa plusieurs années parmi la famille d'un Lossoth appelé Albren, dont il sauva la vie alors que celui-ci était attaqué par des loups féroces. Lorsqu'il revint à Mithlond, son père et sa mère étaient partis pour l'Ouest, lui laissant une grande maison à Mithlond. Etant encore trop jeune pour les suivre, il aimerait bien aller au Sud et à l'Est, pour y trouver les deux mages bleus et de les amener à Mithlond.

- Taurolor : jeune ranger au service du roi d'Arthedain qui a l'habitude de collectionner comme trophée des oreilles d'orques. Sa mère lui a enseigné les récits des Seigneurs Dunedains du passé, pour être sûre qu'il n'oublie jamais son héritage Dunedain. D'elle, il a appris l'Adûnaic et les anciennes voies et croyances de Numenor. Recueilli et protégé par les Elfes, il apprit d'eux le Sindarin, le Quenya et les voies de la forêt. Il sourit peu, et ne montre que rarement ses émotions qu'à ses plus proches amis. Il est très discret lors des missions de patrouille en bordure d'Angmar ou du Rhudaur. Il a mis plusieurs fois en échec des raids d'Orques contre l'Arthedain, et il considère cela comme une victoire personnelle. Mais son ami Dervorin l'a perverti en le convainquant du fait qu'Osther, de par son inaction, n'était pas le roi approprié pour le Cardolan, voire pour un Arnor réuni. Ce Dervorin a même mis en scène l'assassinat de la mère de Taurolor et de son jeune frère (en réalité ceux-ci ont été vendus comme esclaves à Umbar) pour convaincre Taurolor de le rejoindre. Si Taurolor venait à apprendre les méfaits de Dervorin, il est probable qu'il le

dénoncerait sur le champ. Mais pour l'heure, il suit fidèlement les conseils de Dervorin.

- Dervorin : un jeune érudit qui s'est attaché à collecter un grand nombre de légendes sur Numenor. Jouant à la fois sur son complexe d'infériorité et sur sa fascination pour les derniers monarques de Numenor, le Roi Sorcier l'a dévoyé. Il apparaît comme un homme d'âge mûr, plutôt frêle, doté du charme de l'intellectuel fragile. Les cheveux poivre et sel, le regard intelligent, doté de belles manières, il apparaît d'emblée assez sympathique (mais pas aux yeux de Curunír). Il a été chargé par Ervath de fomenter des troubles entre le Lindon et l'Arthedain, afin de les affaiblir face à l'attaque imminente d'Angmar contre l'Arthedain, le Cardolan et le Lindon. Il doit si possible voler le Palantir d'Elostirion, ou tout du moins le rendre inefficace (il dispose de malédictions pouvant perturber le fonctionnement du globe, et indiquer les déplacements des troupes alliées à Angmar).

- Durgîl, un vieux sage noldo astrologue qui vit habituellement en reclus, ainsi que Lindîr, fils de Cirdan.

Le dîner champêtre est l'occasion pour les aventuriers pour détailler devant l'assistance le récit de leurs exploits – la sauvegarde du roi du Cardolan Osther, la mise en échec du complot d'Eryn Vorn, l'annihilation du démon ayant pris possession de Calanaglar, ranger au service de l'Arthedain. L'écoute est assurée, et les questions fusent, notamment de Malborn qui vante le courage et l'abnégation, ou de Calthor, qui demande si les aventuriers n'auraient pas rencontrés lors de leurs pérégrinations les Mages Bleus, Alatar et Pallando. Curunír reste attentif et grave, puis se retire en milieu de soirée.

Le faux rendez vous avec Ervath

Si malgré les conseils de Curunír et de Cirdan, les aventuriers décident de partir à destination des anciennes cités naines, Cirdan leur fournit une escorte de cinq elfes sylvains, et des courriers rapides. Il espère les voir à leur retour, et leur offre bien volontiers l'hospitalité : il faut plusieurs jours pour déchiffrer les parchemins d'Angrod et Aegnor (ceux qui les ont découverts méritent d'en prendre connaissance), et plusieurs semaines pour explorer les richesses de Mithlond et des tours d'Emyn Beraid.

Il n'est pas trop difficile de repérer le lieu possible du rendez vous entre Haarith et Ervath, et d'attendre que quelqu'un vienne. Arrive en premier lieu un bucheron qui jure comme un charetier (qu'il s'est fait avoir par un bête concours de dés). Puis un nain arrive, et sur le lieu même du rendez vous ils commencent à se traiter de tous les noms

(l'un se nomme Einar, l'autre Frár). La raison de ce mécontentement est féminin, une certaine Tania, aubergiste du Fier Tonneau à Gelanar (un petit village situé dans la vallée à dix kilomètres de là) les aurait forcé à aller en ce lieu précis chercher des champignons et ainsi annuler les dettes de ces fiers à bras grands buveurs devant Eru. Sur ces entrefaites, arrive sur les lieux un troisième acolyte, un Géant fort mécontent d'avoir été réveillé par ces braillards. Ce dernier cueille plusieurs orques qui s'étaient cachés dans les environs (qui étaient là pour vérifier que les aventuriers se prenaient un bide pour le faux rendez vous avec Ervath), l'un d'entre eux arrive aux pieds des aventuriers, bientôt suivi par deux autres, qui tentent tant bien que mal de défendre chèrement leur peau.

Le Géant se nomme Olin, et une fois le problème orque réglé, il se tourne vers les braillards, et si les aventuriers ne font rien, les prend par la taille, et leur fait faire un joli vol plané en direction d'une étendue d'eau, histoire de leur apprendre les vertus du silence. Il s'en va ensuite, comme si de rien était, sauf si il est interpellé (auquel cas il sortira son couplet sur le manque de sécurité des montagnes, avec ces orques qui maraudent, mais que font donc les elfes et les nains à part s'entredéchirer et chercher des trésors ?).

Aller interroger plus tard Tania au village (situé à dix kilomètres de là) ne donnera rien, à moins qu'on ne la cuisine quelque peu. Il y a une semaine, est arrivé un voyageur qui a payé fort cher pour qu'elle envoie deux bons à rien dans les montagnes en un lieu précis. Le dit voyageur s'en est retourné, et elle avoue n'avoir pas prêté attention à sa direction. Et interroger les villageois apportera son lot de réponses contradictoires. Et pas un seul instant la description de l'individu ne correspond à Ervath.

Aegnor et Angrod

Pour ce qui concerne la nouvelle tombe d'Angrod et d'Aegnor, plusieurs lieux au Lindon peuvent convenir. Le choix n'en est pas décidé, et au cours d'un conseil spécial (prévu le lendemain après une cérémonie en l'honneur tout à la fois des Grandes Guerres du Premier Age et de la Dernière Alliance : avec le passage de la surveillance des tours blanches de Mithlond), les aventuriers peuvent donner leur avis. Voici les lieux auxquels Cirdan et ses conseillers pensent :

1. Amon Ereb, qui fut construite par Caranthir, après Dagor Bragollach, ne fut jamais prise par l'Ennemi, et resta un Refuge. Denethor des Nandor y combattit et y mourut. Sur cette colline, au début du Second Age, les Edains d'Elros attendirent la montée des eaux avant d'embarquer pour l'île de Numenor. Désavantage, il fut construit par

Caranthir le Sombre, le plus prompt à la colère des fils de Fëanor et celui qui suivit le plus fidèlement le terrible Serment de Fëanor. C'est ce que propose Cirdan le charpentier.

2. Amon Draug (Eryn Cûn), la plus haute colline du Forlindon, qui aurait été élevée par les Valar pour protéger les Elfes de la montée des Eaux, et de la submersion d'une partie du Beleriand. A son sommet, on peut y voir la Grande Mer (Belegaer), bien que la colline soit assez éloignée des côtes. C'est ce que propose Malborn Armeneldir.

3. Dor Caranthir, où vivent les descendantes de Maglor et Caranthir, dame Erien Forhiriel (Mirolos) et dame Morfinel (Urunobel). La vallée du Helevorn, un lac profond, au sud du Mont Rerir, où vécurent Caranthir et ses suivants jusqu'à Nirnaeth Arnoediad.

4. Les Tours d'Eryn Beraid, Elostirion (Forteresse des Etoiles) ou Ivrostirion (Forteresse de Cristal). C'est ce que propose Curunír.

5. Forlond, le second havre des Elfes au Lindon, ou sur le cours du Gelion.

6. Une île sur le golfe de Lhûn.

Le second enterrement d'Aegnor et d'Angrod est l'occasion d'une grande cérémonie auquel sont chaleureusement invités les aventuriers (auquel on procure place d'honneur, nourriture elfique pains de lembas et miruvor). Au sein de l'expédition, il y a 6 humains (Tauolor, Dervorin, et 4 gardes), 20 elfes de Mithlond et environs (Gildor Inglorion, de la maison de Finrod, Durgîr, Calthor, Galdor des Havres, Pelethamor, Lôrestel, Hithlas, Elrohir fils d'Elrond, Saeros, Rumil, Dene-lind, et gardes). Selon la destination finale, il peut y avoir rencontres avec des Nains (qui demandent à se joindre à l'expédition – il y a Kúri et cinq nains de la maison d'Uri – ceux ci apportent de magnifiques présents, mais gardent bien évidemment le meilleur pour eux – dont une reproduction du Nauglamir) ou d'Orques.

Les révélations de Curunír (au cours du séjour)

Curunír n'ignore rien de l'Ordre des Sept, une organisation qui à la base était bénéfique et composée d'idéalistes, et qui a été progressivement pervertie. Il sait que l'Ordre des Sept a planifié une nouvelle tentative de perversion après l'échec d'Eryn Vorn. Il ignore quelle pourrait être cette attaque, mais il sent que l'Arthedain cette fois est directement visé. C'est la raison de sa présence à Mithlond, pour tenter d'en apprendre un peu plus. Les visions des aventuriers pourraient fournir à Curunír un début d'explication. Mais il pense de

toute manière que cela ne devrait intervenir que sous deux à trois mois, l'organisation ayant bien été affaiblie par le récent échec d'Eryn Vorn, sa prise d'un des membres de l'Ordre des Sept, et le plus ancien échec d'assassinat du roi Ostoher et du chancelier Nimhir du Cardolan.

Curunír n'est pas intervenu directement dans les guerres de clan Dunlending, mais ses agents ont été à même de démasquer l'un des Sept (dont l'ambassadeur Azrahîn, qui a payé le prix fort pour sa découverte, et le chef de clan Enion du clan Feargan), Maben, le Haut Prêtre du Temple de la Justice. Curunír note que c'est la première fois qu'il rencontre les aventuriers, mais que ses agents (il ne précise pas lesquels) les ont déjà rencontrés, et lui ont remis des rapports circonstanciés et flatteurs.

Ce dernier, assisté par la faction Daen Iontis (Madoc, Colgar, Dobac, Sonmar, Ogaron), a mené une campagne anti Dunedains, qui a finalement été mis en échec. Le chef du clan Arailt, Daonghlas, est le fidèle exécutant des ordres de Maben. Maben, d'après l'analyse de Curunír, serait le troisième ou quatrième dans l'Ordre des Sept. A sa connaissance, Maben ignore qu'il a été démasqué. Curunír promet d'aider les aventuriers à le capturer, en donnant des informations plus précises. Mais il les met en garde contre toute action hâtive. Concernant le Vieux Moine, il sait, toujours grâce à ses informateurs, que le Vieux Moine est un descendant d'Elendil, qui a récemment pris le contrôle de l'Organisation, et qui cherche) réunifier l'Arnor, en y incluant l'Angmar, pour son propre compte.

La vision du volcan pourrait faire référence à Dol Guldur, à Angmar, à Gundabad, les îles au large du Lindon ou encore les volcans des étendues gelées du Forodwaith (les restes de la forteresse d'Angband). Il a entendu parler d'un conflit important entre les Hommes d'Urd, les Ystävät Talven, et les Elfes (notamment ceux d'Evermist), Evermist cité cachée qui a d'ailleurs failli subir le sort de Gondolin face aux hommes d'Urd en révolte. Mais son intuition lui dit qu'il faudrait plutôt aller voir du côté de l'île de Tol Fuin, mais il ne veut pas induire les aventuriers en erreur, et c'est pourquoi il leur conseillera d'aller consulter les grimoires de la vaste bibliothèque d'Eryn Beraid. Pour les deux autres visions, il est beaucoup plus affirmatif : s'il faut accorder un crédit aux visions, un danger vise directement Tharbad et la Moria.

En ce qui concerne Ervath, il est possible que le rendez vous tout près des anciennes cités naines soit une embuscade. L'Ordre des Sept agit souvent de cette façon. Dès qu'il y a quelqu'un (ou un groupe) qui gêne, on l'appâte en lui présentant une proie facile, et on le capture sans crier gare. C'est peut être cela qui va arriver avec

le rendez vous Ervath – feu Haarith à proximité des anciennes cités naines. Ou peut être que personne ne se présentera en fin de compte au rendez vous. Il ne cherche en aucun cas à dissuader les aventuriers d'un voyage, mais leur demande de prendre des précautions au cas où.

Le retour des ennuis : Mithlond et Eryn Beraid

Les ennuis commencent peu avant la fin de l'année. Lors d'une chasse en forêt (avec Taurolor et Dervorin, qui se sont efforcés de gagner la confiance des aventuriers), les orques attaquent subitement, pour faire croire que Mithlond est directement menacé par les Orques des Montagnes Bleues. En fouillant les possessions des orques, on peut y découvrir quelques pièces, et surtout un plan d'invasion bien structuré (dunlending d'un côté, orques de l'autre) contre Mithlond (orques) et Eryn Beraid (dunlendings).

S'en suit un conseil pour décider de la conduite à tenir pour défendre Mithlond et Eryn Beraid. Au même moment, ou peu avant le retour des aventuriers, arrive une ambassade conduite par les Nains d'Uri (Kúri et cinq nains de la maison d'Uri), qui tiennent à honorer les elfes en apportant de magnifiques présents (mais en gardant évidemment le meilleur pour eux – une reproduction du Nauglamir – qu'ils ont récupéré à Nornharbar à la barbe de leurs frères).

Pendant ces jours de danger, un soir, Taurolor et Dervorin s'isolent, pour parler longuement (prétendument pour parler de la situation à Mithlond). Lorsque Dervorin en a fini, le ranger le quitte avec le visage fermé. Un aventurier curieux (Observation ND 20) qui tenterait de les espionner pourrait entendre Dervorin qu'il est plus que temps d'avoir le courage d'agir (Dervorin suggérerait la mort de quelques Nains ou Elfes isolés, entreprise que Taurolor mettra à exécution dans la nuit). Si Taurolor et/ou Dervorin aperçoivent les aventuriers indiscrets, ils mettront fin à la conversation, en parlant d'affaires internes pour le roi d'Arthedain. Dans la nuit qui suit, un elfe (ou un nain) disparaît, et si c'est un Nain, le Nauglamir disparaît corps et bien, ce qui provoque un premier esclandre entre elfes et nains.

Le disparu est retrouvé assez rapidement, une dague elfique (ou humaine – peut être une possession des aventuriers volé au cours de l'aller) au côté. L'enquête donne quelques maigres résultats, certains ont cru voir une personne assez grande rôder dans les rues de la ville. Nulle trace du Nauglamir évidemment. Durant la semaine qui suit, il y a la disparition de trois elfes (dont Saeros) et le sabotage de quelques navires elfes. Le lendemain, un aventurier particulièrement observateur pourra noter que Taurolor soigne une bles-

sure qu'il n'avait pas le jour précédent (l'un des elfes a réussi à le blesser avant de mourir).

C'est à ce moment précis que les aventuriers ont le rêve de l'Idh, du Faer et de Tirith. Les deux traîtres peuvent leur amener sur un plateau la preuve d'un projet d'attaque d'Eryn Beraid (avec 5-6 orques capturés qui confirment un tel projet). Ou simplement, une alerte comme quoi il n'y a plus aucune nouvelle venant d'Eryn Beraid (pour une raison simple, les messagers disparaissent en chemin, ou sont tués par Taurolos/Dervorin ou associés) et que le Palantir est en danger. Fort logiquement, les aventuriers (mais sans Curunír, occupé à d'autres tâches – il devrait arriver peu de temps après le vol, et empêcher la fuite de Dervorin) devraient se rendre à Eryn Beraid, pour se rendre compte si tout se passe bien.

Eryn Beraid

Evidemment, tout est calme à Eryn Beraid, si ce n'est la disparition de quelques messagers. Amras le Fier, qui administre les Tours pour le compte de son seigneur Cirdan, se montre très accueillant. Les aventuriers sont accueillis dans la Troisième Tour, Ivrostirion (S. « La Forteresse de Cristal »). A l'intérieur, outre quelques chambres latérales (où sont logés les aventuriers), quelques postes d'observation pour admirer le paysage des environs (et notamment voir de loin la cité d'Annuminas), ainsi qu'une bibliothèque où sont disponibles quelques livres sur l'histoire des Elfes, et sur la région d'Arnor.

Mais la plus importante pièce de la Tour est le Grand Hall, c'est là que se retrouvent souvent les Elfes d'Eryn Beraid en période d'hiver. Le grand hall est recouvert d'ithildin (de l'argent elfique finement travaillé à partir du mithril et d'autres substances rares). De jour, on peut admirer une belle fontaine au centre du hall (placée sur un dais ouvragé et stylisé), et des arbres représentés sur les murs. De nuit, la lumière de la Lune et des Etoiles rejaille à l'intérieur de la pièce, créant une vision magnifique. Avec la lumière, on a l'impression d'être dans une véritable forêt, et que le sol est en cristal (d'où le nom de la Tour). Le Hall est éclairé par une lueur doucement crépusculaire. L'atmosphère y est joyeuse, des rires clairs, des chants mélodieux, des accords de cythare ou de luth retentissent. On aperçoit parfois de gracieuses silhouettes, couronnées de fleurs et de feuillages, qui vagabondent avec une élégance nonchalante dans les futaies. Bon nombre d'Elfes viennent aux nouvelles, en saluant gaiement les voyageurs.

Amras le Fier est ouvert à toute proposition visant à retrouver les disparus. En revanche, toute demande pour voir le Palantir est refusé (les Elfes ne croient pas une seule seconde à une attaque

d'orques – ou de dunlendings, ou une menace visant directement le Palantir). Dervorin peut intercéder auprès des Elfes pour que lui soit autorisé à voir le Palantir, et prévenir ses amis qu'il n'y a aucun problème. Les voyageurs sont invités à se reposer à Evrostirion, la troisième tour ou dans les sous bois. Ils auront l'immense privilège de s'endormir dans l'atmosphère rafraîchissante de la nuit elfique (récupération plus rapide des blessures – arranger un combat contre des rôdeurs orques lorsque les aventuriers sont en recherche des disparus).

Malheureusement, au milieu de la nuit, les beaux chœurs elfiques sont interrompus par des appels, des cris, des lamentations. Dervorin et Taurolor sont introuvables. Les aventuriers réveillés peuvent voir, s'ils sortent, des torches qui approchent depuis les sous-bois à l'est (les disparus, attaqués par traîtrise par Taurolor), d'autre part, un feu provenant du dernier étage d'Elostirion, la tour où est conservée le Palantir. Un bref examen des corps permet de conclure au meurtre (les cadavres portent des entailles profondes, dues à une arme tranchante). Les Elfes ont repéré les corps à l'Ouest (entre la rivière et les Tours), dispersés dans les sous-bois. Les elfes ont aussi repéré des traces de bottes de bonne taille alentour, mais n'ont pu estimer le nombre des agresseurs (ceux là mêmes, conduits par Dervorin, qui transportent le Palantir). Le feu à la tour est beaucoup plus inquiétant, mais lorsque les aventuriers s'approchent, Amras le Fier leur conseille d'attendre quelque peu, quelqu'un (Curunír) étant arrivé pour régler le problème.

Il les laisse toutefois passer, et leur conseille de ne pas prendre part au combat qu'effectue en ce moment même Curunír ... contre Taurolor et 6 gardes traîtres. Un grand trou béant dans la tour. Le combat tourne rapidement court, Taurolor et les gardes étant capturés par les aventuriers. Curunír s'excuse, il n'a pas pu arriver à temps, et n'a pas pu empêcher le rapt du Palantir et la fuite de Dervorin.

Si Calanaglar est présent, il dénonce Dervorin comme étant un allié d'Angmar (il l'a vu à Angmar, mais il n'était pas certain ... jusqu'au vol du Palantir). Dans ce cas, Taurolor craque, et racontent tout ce qu'ils ont fait : gonfler la menace des orques pour masquer leur réel projet, voler le Palantir, et le convoyer jusqu'à Tol Fuin, où il sera réceptionné par les envoyés d'Angmar, puis perverti à Angmar (ce qui laisse planer un grand danger sur les îles immortelles). Et en effet, avec l'aide des elfes des Tours, il est possible de remonter la trace de dix hommes, jusqu'à la rivière Lhûn (à la hauteur entre Forlond et Mithlond), où il est plus que probable qu'ils ont pris un navire. Sinon, ses hommes de main le font pour lui (cher-

chant à se repentir en partie pour ce qu'ils ont fait).

De retour à Mithlond, les aventuriers ont une mauvaise surprise : quelques autres navires ont encore été sabotés, des préparations sont nécessaires avant le départ pour un voyage en mer à destination d'une grande île, ce qui prend quelques jours.

Le Voyage vers Tol Fuin

Après les réparations nécessaires, un navire est spécialement affrété et confié aux aventuriers. L'équipage elfique comporte vingt elfes. Embarquent à bord Amras le fier, qui a la responsabilité de récupérer le Palantir, ainsi que Taurdir Feredir, Nimfalas l'impétueux, et six des gardes Elfes d'Eryn Beraid.

Au dixième jour, comme le bateau longe Estolad et où tout semble calme, la sérénité est brusquement interrompue par le cri effrayé d'un marin « *Qu'Ulmo nous sauve !* ». En effet, les mouettes qui sont nombreuses près des côtes s'enfuient précipitamment, ce qui n'augure rien de bon. Un Kraken de mer apparaît bientôt (impossible de l'éviter). Le Kraken s'aventure rarement dans ces eaux, mais la profondeur lui fournit le moyen de le faire. Le Kraken est presque aussi long que le bateau. Il va essayer de briser le bateau avec une dizaine de tentacules, et de capturer d'innocentes victimes. Une fois qu'il aura attrapé cinq victimes au moins, il se retirera pour les manger. Les survivants devront s'en aller aussi vite que possible. Heureusement, les eaux ne sont pas infestées de requins.

Il serait illusoire pour les aventuriers de réussir à tuer le Kraken. Il est en revanche possible de le faire fuir, mais au prix fort : vies perdues, le bateau plus qu'une épave. Malheureusement, la tempête se déclenche, achevant d'achever le bateau qui tient malgré tout – construction elfique oblige – jusqu'à 50 mètres de la côte. Il n'y a plus qu'à faire le reste à la nage, d'espérer récupérer le Palantir et de tenter de trouver un moyen de retour.

Perdus sur l'île de Tol Fuin (12 Narwain 1407)

Les aventuriers accostent à Ered Gorgoroth, une région constituée de montagnes quasiment infranchissables, avec de nombreux précipices et très peu de chemins pour s'aventurer dans ces montagnes. Les montagnes sont couvertes d'une forêt très sombre, et l'ensemble fait ressentir un mal très ancien, datant sans doute des Premiers Ages (Orod Ungol, la vallée de la terreur). Les contrées ne sont pas inhabitées pour autant. Dans ces montagnes vivent toujours, en reclus,

les descendants dégénérés de ceux qui ont tenté de coloniser l'île, en mésestimant les maléfices de l'île. Ces pauvres créatures, méfiantes envers tout intrus, semblent tenir maintenant plus de l'orque que de l'humain. Ils vénèrent des idoles cachées dans leurs grottes, des idoles à forme humanoïde avec des ailes de chauve souris (un jet de savoir permet de reconnaître Thuringwethil, un Maia déchu au service de Sauron, et qui se cacha longtemps dans les profondeurs d'Amon Foen).

Le comportement de ces hommes est agressif ... du moins dans un premier temps. Ils chargent les aventuriers, en manifestant leur hostilité. Puis ils s'arrêtent, abandonnent leurs armes. L'un des leurs (le chef, probablement) se dirige, seul, vers l'un des aventuriers, pour l'honorer comme un dieu avec des présents (quelques fleurs). Ils invitent alors les nouveaux venus à les suivre jusqu'à leur village, situé dans les contreforts des Monts Gorgoroth.

En réalité, cette tribu n'est amicale qu'en apparence. Ils conduisent les aventuriers jusqu'à leur village, et leur donnent la place d'honneur dans l'une de leur habitation en pierre. Le « dieu révéré » est le mieux loti, beaucoup de personnes de la tribu viennent le voir pour obtenir sa bénédiction. Les autres (qui ne consultent pas), préparent le repas en l'honneur des étrangers, un repas empoisonné excepté pour « le dieu ». Ils n'ont pas vu Dervorin et ses alliés dans l'île (un gros mensonge, certains qui chassaient ont vu dix personnes porter un objet brillant très étrange – le Palantir – à la passe d'Anach). Le « dieu révéré » peut obtenir une touche, et ainsi gagner une alliée qui fera tout pour lui, y compris organiser la fuite des sacrifiés, et les aider à retrouver la piste de Dervorin et de ses alliés.

Poison :

ingestion, effet sous 1 heure, virulence +5/+10, traitement +5,

Effet 1d6+4 dommages (jet de vigueur réussi)

Effet 1 niveau de santé complet + 2d6 (jet de vigueur +10 raté)

Effet 1 niveau de santé complet + 1d6 (jet de vigueur +5 raté)

Effet secondaire paralysie 6 heures (jet de vigueur +10 raté)

Effet secondaire -5 à toute action physique (jet de vigueur +5 raté)

Trois heures après la fin du repas, l'activité est toujours présente au village, cette fois pour préparer le sacrifice des aventuriers (excepté le « dieu », invité d'honneur). Il y a environ 50 personnes dans la tribu. Il serait vain de tous vouloir les affronter (mort certaine), l'échappatoire est la meilleure solution (les hommes de la tribu pensent que les aventuriers sont trop faibles ou trop fati-

gués pour quitter le village), et donc le village n'est que très peu gardé (3 gardes).

En direction d'Amon Foen

Traquer Dervorin et ses alliés ne devrait pas être trop difficile, surtout si quelqu'un de la tribu leur a indiqué la vallée de l'Anach. Sinon, longer les côtes est l'autre bonne solution, pas trop risquée car les créatures et monstres (Huorn, Araignées Géantes, Mewlips, Fantômes, Spectres, Trolls) ne s'y hasardent jamais. En revanche, c'est assez long pour atteindre la vallée de l'Anach (environ 8 jours, à 20 km/jour). Quelques restes de bateau peuvent être trouvés, un bateau qui est en très mauvais état (peut être détruit intentionnellement) et qui est totalement irréparable.

Ensuite, il faut pister. Et avec la neige, ce n'est pas trop difficile (quoique Dervorin s'est efforcé d'effacer un peu les traces, donc la difficulté sera entre 10 et 15 selon les endroits). Si la vallée de l'Anach n'est pas trop difficile à traverser (monstres errants), il n'en est pas de même pour le Dorthonion (S La Terre des Pins »), une forêt noire et hostile où il est très facile de se perdre (l'avantage Sens de l'Orientation est totalement inefficace).

Si les aventuriers ont conservé l'anneau de platine (cf « Les Mystères d'Eryn Vorn »), le symbole du pouvoir des prêtres de la nature Beffraen, son porteur saura intuitivement se diriger (sous réserve d'un jet de Survie / Pistage réussi) et de suivre la piste de Dervorin, sans trop dévier (mais avec un gros risque de rencontrer des créatures errantes) [le Dorthonion étant la seconde région la plus dangereuse de Tol Fuin]. Enfin, après plusieurs jours de périple, les aventuriers accèdent à l'inquiétante tour noire sur Amon Foen, qui fut un moment le repaire de Sauron au Premier Âge.

La Forteresse de Tol Fuin

C'est une tour totalement sombre, inquiétante, d'où émane un mal très ancien. Il ne semble pas y avoir – à première vue, de choses intéressantes dans la Tour (trois étages), qui est très ancienne. Impossible de dire si à l'intérieur il y a eu une récente activité, à l'extérieur, c'est clair il y a eu du passage. Au rez de chaussée, il y a, outre un dallage de marbre noir, une arche avec une porte en pierre (sans serrure ni poignée, une table en pierre d'obsidienne, et dans un renforcement qui se voit assez mal, la tête d'un loup. Le regarder est synonyme de malaise, un jet de volonté (SD 12) est nécessaire pour s'approcher.

Il y a un passage secret dans la tour : il suffit de tourner sur la droite la tête de loup. Mais surtout pas à main nue (poison de contact brûlant la peau comme l'acide, effet immédiat, virulence

+10, traitement +10, réduction immédiate et définitive d'un point de vitalité et 3D6 points de dommages, un niveau de santé complet perdu minimum, deux phases). Une fois la tête tournée, la porte en pierre s'ouvre, donnant accès sur un long tunnel très bien éclairé (torches permanentes).

Plusieurs pièges dans le tunnel (long de 100 mètres) : un rideau de flammes se déclenchant si on n'y prend pas garde tous les dix mètres (2d6 points de dommages), des trappes tous les 15 mètres pour un petit aller dans des bains d'acide (jet de vivacité pour se rattraper), ainsi que des tranchoirs (tous les 30 mètres, 2d6 points de dommages). Ensuite un escalier, long de 20 mètres, avec une marche piégée toutes les cinq marches. L'escalier débouche dans une petite salle avec 8 portes différentes, le tunnel continuant après.

Aussitôt que quelqu'un de vivant pénètre dans la salle, 8 portes s'ouvrent, et laissent accès à des créatures mort vivantes (fantômes, squelettes, goules etc ...). Le tunnel conduit assez rapidement (20 mètres) dans une large grotte où Dervorin ainsi que ses gardes (4) sont présents. Il y a des cadavres partout dans la pièce. Le Palantir est au beau milieu de la grotte, ensanglanté par le sang de tous les cadavres. Juste derrière, Dervorin est là (avec un costume avec des sortes d'ailes d'araignée). Aussitôt que les aventuriers sont là, il se transforme en loup garou. Derrière, à observer, il semble qu'il y ait un homme masqué. Il observe, mais n'est pas réellement là.

Une voix se fait entendre – ce n'est pas celle de Dervorin – une voix éminemment maléfique, celle du Roi Sorcier d'Angmar.

« Bienvenue dans la grotte qui verra votre mort à tous, il ne manque plus que vous, jeunes inconscients, pour que se réalise mes projets de domination. Il ne vous reste aucun espoir, jeunes fous. »

Il va de soi qu'un point de courage est à dé penser pour pouvoir agir. Ceci dit, les aventuriers n'ont pas à affronter le Roi Sorcier en personne, mais l'un de ses fidèles servants (les gardes étant bien peu efficaces). Si les aventuriers disposent de la Couronne de Fleurs, ils verront celle-ci luire légèrement (lumière bleue), ce qui contrera (en partie) l'esprit du Roi Sorcier, et laissera les aventuriers libres de leurs mouvements. Lorsque Dervorin sera à l'agonie, il maudira ses tueurs, et leur promettra le même sort sous peu (ce qui a de fortes chances d'arriver, surtout si les aventuriers lui ont donné quelque chose leur appartenant).

Gardes

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2)
Prestance 7 (0), Vitalité 12 (+3), Vivacité 12 (+3)

Rapidité +3(+3) Sagesse +2 Vigueur +3 Volonté +1 Défense 13 Santé 13

Avantages : Armes en Main, Cœur de Guerrier, Endurant, Précis, Maître d'Arme, Prudent

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

Dervorin

Esprit 12* (+3), Force 6 (+0), Perception 12* (+3) Prestance 8 (+1), Vitalité 10 (+2), Vivacité 8 (+2)

Rapidité +3 Sagesse +3 Vigueur +2 [+4+4]
Volonté +3 Défense 12 Santé 10

Ordres : Enchanteur, Magicien

Avantages/Handicaps : Autorité 2, Bonne Fortune, Eloquent, Infatigable +4, Arrogant, Haineux (Arthedain & Cardolan), Terrible Secret (fait prisonnier Roi Sorcier)

Capacités : Magie (*4), Adresse Magique (Explosion de Sorcellerie), Cœur de Magicien +4, Coup Final

Compétences : Combat à distance +8 Connaissance du Climat +10 Course à pied +4 Discrétion (Surprise) +12 Déguisement +4 Dissimulation +5 Escalade +2 Intimidation (Majesté) +6 Observation (Repérages) +6 Dunaël +6, Westron +6, Savoir : Histoire Gondor, Harad, Cardolan +4, Survie +4

les Tours d'Eryn Beraid***Historique des Tours d'Eryn Beraid***

Les Tours d'Eryn Beraid sont aussi appelées « Tours des Elfes » par les Hobbits du Quartier Ouest, qui peuvent les apercevoir par temps clair au-dessus des Hauts Reculés. Les Tours sont très anciennes, et il existe un certain flou quant à la souveraineté que les Elfes (ou les Dunedain) ont pu exercer sur elles.

Selon le Silmarillion, après la submersion de Numenor, « Elendil fut rejeté par les vagues au pays de Lindon où il fut accueilli avec amitié par Gil-galad. Ensuite, il passa le fleuve Lhûn (Lune) et fonda son royaume au-delà d'Ered Luin. (...) Les Numénoréens (...) dressèrent des tours sur Eryn Beraid et sur Amon Sûl. Il resta beaucoup de ruines et de tombes dans ces régions, mais les Tours d'Eryn Beraid restèrent debout, face à la mer ». Un peu plus loin, le texte précise que parmi les sept Palantiri, Elendil en plaça un dans les Tours d'Eryn Beraid. Ceci implique une fondation ancienne des Tours, avant la grande guerre contre Sauron en Gondor et en Mordor ; dans l'Appendice B du Seigneur des Anneaux, les Annales du Deuxième Âge précisent que le partage des Pierres Clairvoyantes eut lieu en 3320 DA, et on peut donc raisonnablement penser que les Tours d'Eryn Beraid furent fondées à cette époque. Cela implique qu'en 1406 TA (époque du scénario), les Tours d'Eryn Beraid ont plus de 1500 ans (1527 ans).

Mais toute l'ambiguïté provient de la suite du texte du Silmarillion : « On dit qu'en vérité les tours d'Eryn Beraid ne furent pas construites par les Exilés de Numenor mais par Gil-galad en l'honneur d'Elendil, son ami, et que la Pierre Voyante d'Eryn Beraid fut mise sur Elostirion, la plus haute des tours. Elendil se retirait là-haut et contemplait la mer qui coupait les terres en deux, possédé par la nostalgie de l'exilé. On croit aussi qu'il voyait parfois au loin la Tour d'Avallonë sur Eressëa, là où était la Pierre Maîtresse et où elle est toujours. »

Ainsi, les Tours d'Eryn Beraid auraient été construites par les Elfes du Lindon ; de plus, elles semblent avoir été dès l'origine occupées par les Elfes, puisque la note 23 de l'Appendice A du Seigneur des Anneaux précise à leur sujet : « (...) La seule Pierre encore en place dans le Nord était celle qu'abritait la Tour d'Eryn Beraid, et elle était ornée vers le Golfe de la Lune. Cette pierre là était sous la garde des Elfes »

Brève description d'Elostirion

Elostirion est la plus haute des trois Tours ; c'est celle où réside Amras le Fier, et où seront menés les PJ. Elle s'élance, flèche de pierre blanche, loin au-dessus des bois. En s'approchant d'elle, on peut apercevoir entre les racines des arbres, sous l'humus et les feuilles mortes, les restes disloqués de pavages anciens ou les fondations envahies de mousses d'anciennes murailles. La tour elle-même s'élève à une hauteur vertigineuse, de plus de 200 pieds. La base est puissamment bâtie, avec des fondations massives et des murs lisses qui appartiennent à l'architecture castrale ; mais, à partir de la mi-hauteur, la tour est percée de fenêtres nombreuses, élancées, souvent géminées, aux arcades délicatement sculptées. A mesure qu'on approche de la cime, elle devient une véritable dentelle de pierre, garnie de balcons sculptés, de colonnades aériennes, de gargouilles élégantes sculptées en forme de cygnes en plein vol ou de proues de navires élancés.

Le Rez-de-Chaussée est une grande salle de garde, haute de 40 pieds, aux voutes en arc brisé. Un gracieux escalier longe les murs en spirale, garni d'une main courante en pierre et d'une colonnade sculptée à la semblance des arbres d'une jeune futaie. Toutes les quinze marches, un palier est garni de banquettes de pierre, garnies de coussins et de tapis, qui permet de s'installer et de deviser en dominant la salle.

Le premier étage est une salle ouverte par de grandes fenêtres géminées sur les quatre points cardinaux ; des banquettes de pierre garnies de coussins et de tapis permettent de s'asseoir près des fenêtres ; une jolie fontaine chante au centre de la pièce, des liserons et des roses se sont lovés autour des colonnes des fenêtres géminées. De nombreux oiseaux vont et viennent par les fenêtres pour se baigner et boire à la fontaine.

Les étages supérieurs sont consacrés à une vaste bibliothèque, où, parmi les chroniques et les ouvrages de magie, on peut même trouver quelques pages de la main d'Elendil, qui chantent sa nostalgie pour Numenor disparue et pour la lointaine Eressëa. La dernière chambre de la tour, accessible au seul Amras le Fier (et Saroumane), contient la Pierre de Voyance.