

# Quand grandissent les ombres...

par FaenyX

*Juin 3018 du Tiers Age. Sauron est sur le point de déclencher la Guerre de l'Anneau. Au cœur de Mirkwood, parce que leur chemin va les mettre au mauvais endroit, au mauvais moment, les aventuriers vont se trouver pris dans le tourbillon...*

« -Hélas ! Hélas ! s'écria Legolas, dont le beau visage elfique révélait une grande détresse. Il me faut maintenant révéler les nouvelles que j'ai été chargé d'apporter. Elles ne sont pas bonnes, mais je n'ai appris qu'ici à quel point elles pourront paraître mauvaises à cette assemblée. Sméagol, qui porte à présent le nom de Gollum, s'est échappé. »

*Le Seigneur des Anneaux, Livre II, Chapitre 2*

\*\*\*\*\*

Ce scénario pour *Tiers Age*, *JRTM*, *Le Seigneur des Anneaux* ou *La Terre des Héros* (sans ordre de préférence !), se déroule peu avant la Guerre de l'Anneau, dans la forêt de Mirkwood. Il sera l'occasion pour les personnages d'approcher de très près de futures légendes. Il s'agit plus d'un prologue que d'un scénario complet et il est conseillé de l'utiliser pour lancer une chronique (se déroulant pendant la Guerre de l'Anneau), dans la lancée de cette ballade sous les sombres frondaisons de Mirkwood.

## Contexte

Notre histoire se déroule en juin 3018 du Tiers Age. Sauron est sur le point de déclencher la Guerre de l'Anneau. Il n'aspire plus qu'à une chose : retrouver le Maître Anneau. Pour cela, il veut retrouver l'un des derniers porteurs de l'Unique : Gollum. Ses espions l'ont informé que cette répugnante créature est quelque part dans Mirkwood, sans doute aux mains des Elfes de Thranduil. De fait, celui qui fut Sméagol est prisonnier des Elfes depuis l'année précédente. Qu'à cela ne tienne, le Seigneur des Ténèbres mettra tout en œuvre pour capturer Gollum et retrouver la trace de l'Anneau.

## Introduction

Les personnages se connaissent déjà depuis un certain temps. Ils ont déjà partagé maintes aventures et ont eu l'occasion à plusieurs reprises de risquer leur vie. Au début de l'aventure, ils traversent le pays béornide, entre l'Anduin et la forêt de Mirkwood. Qu'importe ce qui les a menés là : le Destin leur réserve un nouveau périple...

## Une macabre découverte

Alors qu'ils suivent leur route, les personnages tombent sur un sinistre ta-

bleau. Au détour d'une combe, ils découvrent le corps d'un elfe, percé de flèches. Le malheureux a subi l'assaut d'au moins une douzaine d'orques (à en croire les empreintes et les flèches), et en a abattu quatre avant de tomber.

L'elfe n'est pas mort, même si ses heures sont comptées. Il survivra assez longtemps aux flèches qui l'ont transpercé pour expliquer qu'il se nomme Endelmir et est envoyé par Elrond jusque chez Thranduil. Il portait un message extrêmement important (mais secret) que les orques lui ont dérobé. Endelmir s'éteindra, laissant les personnages pleins de tristesse et de mélancolie, comme chaque fois qu'un Elfe meurt...

Nul doute que les personnages, en héros qu'ils sont (ou tendent à devenir) vont prendre à cœur de conclure la mission d'Endelmir et se mettre en chasse.

## Allons chasser l'orque !

La piste des orques s'enfonce rapidement dans Mirkwood et, non sans une certaine appréhension, les personnages devront entrer sous les frondaisons de la Forêt Noire. Les légendes sont nombreuses sur cet endroit de la Terre du Milieu et elles sont rarement plaisantes.

Les quelques heures de retard

qu'ont les chasseurs sur leurs proies seront lentement grignotées. Cependant, au cours des quelques jours de poursuite, alors qu'ils s'enfoncent de plus en plus dans la forêt, les personnages feront des rencontres et des découvertes, toutes susceptibles de les ralentir (voire de leur nuire) :

-Les personnages traversent un hameau de forestiers, qui a visiblement été la cible d'un raid récemment. Avec un peu de perspicacité, il est aisé de découvrir que les attaquants étaient des orques. Au vu des traces qu'ont laissés ces infâmes créatures, on peut déduire que les assaillants, en plus de ravager et de détruire comme ils le font d'habitude, ont tout retourné dans la demi-douzaine de cabanes. Sans doute cherchaient-ils quelque chose, ou quelqu'un...

-De lugubres hurlements se font entendre, d'abord lointains, puis se rapprochant. Il s'agit de ouargues en maraude, bien décidés à goûter de la chair fraîche. Que ces maudites créatures se soient approchées à ce point du royaume des Elfes est de mauvais augure. Pour l'heure, les aventuriers vont devoir affronter ces machines à tuer, avant de se soucier des raisons de leur présence ici. Le combat doit être brutal, et montrer aux personnages que le danger est bien réel.

-Enfin, que serait Mirkwood sans ses araignées ? Au hasard d'un passage particulièrement sombre, les personnages pourraient fort bien tomber le nez dans une toile tendue là par une cousine d'Arachne. Se sortir d'un tel guêpier est malaisé, échapper à sa propriétaire l'est encore plus. D'ailleurs, les orques pour suivis par les personnages n'y ont pas survécu et font désormais office de réserve de nourriture. Une fois l'araignée vaincue, en examinant les restes répugnants de ces créatures, emmaillottés dans des cocons gluants, les aventuriers réussiront enfin à mettre la main sur le message d'Endelmir. Le rouleau de parchemin semble intact car il est toujours scellé.

## La disparition d'un étrange prisonnier

A quelques lieues des frontières du royaume de Thranduil, en pleine nuit, les personnages vont être témoins d'une escarmouche. Ils commenceront par entendre des cris, les fracas des armes, puis, s'ils s'approchent, pourront comprendre ce qui se passe. Une dizaine d'Elfes est aux prises avec un fort parti d'orques. Ces derniers ont acculé les Elfes au fond d'une combe rocheuse et l'issue de la bataille ne fait guère de doute. D'ailleurs, certains des assaillants orques commencent déjà à quitter les lieux, laissant les autres massacrer les pauvres Elfes. En réalité, les orques ayant accompli ce pourquoi ils étaient venus, ils retournent vers le Sud, où les attend leur Maître. Leur précieux fardeau, enfermé dans un sac de toile grossière, a beau se débattre et jurer, rien n'y fait.

Les personnages, s'ils usent de courage et de ruse, peuvent empêcher les Elfes de se faire massacrer. Par exemple, en réussissant à faire croire qu'ils sont plus nombreux qu'ils ne le sont vraiment, ils peuvent mettre en déroute les derniers orques. Quoi qu'il en soit, les Elfes survivants seront peu nombreux, tant la détermination des sinistres sbires de Sauron fut sanginaire. Ils confieront à leurs sauveurs qu'ils sont au service de Thranduil et avaient la charge d'un prisonnier. L'attaque dont ils ont été victimes avait sans aucun doute pour but de libérer celui-ci. L'identité du prisonnier restera cependant un mystère pour les personnages-joueurs. Tout au plus peuvent-ils comprendre qu'il s'agissait d'une créature misérable.

[Note : à moins que leurs personnages n'aient une bonne raison d'être au fait de l'existence de Gollum, les joueurs, qui auront tôt fait de deviner que c'est de lui qu'il s'agit, devront jouer leur rôle et feindre d'ignorer l'identité du prisonnier].

## Le royaume de Thranduil

Comme à l'accoutumée, les Elfes du Royaume de la Forêt trouveront les voyageurs avant que ceux-ci ne se rendent compte de leur présence. Sans qu'ils puissent s'en rendre réellement compte, les personnages se retrouveront entourés d'archers elfes, gardiens du royaume de Thranduil. S'ils ont sauvé un ou plusieurs Elfes du carnage, ceux-ci assureront leur sécurité. S'ils arrivent sans être accompagnés, il va leur falloir déployer des trésors d'ingéniosité et de persuasion : Thranduil est méfiant, en ces heures sombres et l'entrée de son royaume se mérite.

Les cavernes de Thranduil sont une véritable féerie, que même le plus endurci des Nains sera forcé de trouver remarquable. Conjuguant la beauté de la forêt et la puissance de la pierre, le palais du Roi des Elfes enchante chacun des aventuriers.

Le Roi des Elfes acceptera d'entendre le récit des personnages, et réunira son Conseil, constitué de nobles Elfes et de ses proches (dont son fils, Legolas). Ce qui se passe aux alentours de son royaume l'intéresse au plus haut point et l'inquiète. L'attaque concertée dont ont été victimes ses archers, la razzia sur le village et la mort d'Endelmir sont pour lui autant de sombres nuages s'accumulant au dessus de son royaume. Après la lecture du message porté par Endelmir et envoyé par Elrond, il prendra sa décision.

« *La Guerre est proche, les heures sont sombres. Je vais envoyer mon fils, Legolas, ici présent, apporter ces nouvelles au Seigneur Elrond de Fondcombe. En ces temps difficiles, lui qui est si sage saura que faire.* » Puis, se tournant vers les personnages, Thranduil aura quelques mots bienveillants : « *Au nom de mon peuple, soyez remerciés pour votre aide et votre bravoure.* ». Le Roi des Elfes compte envoyer une troupe d'archers sur la piste des orques, afin de leur reprendre le prisonnier. Si les personnages lui proposent leur aide, celle-ci sera la bienvenue.

## Sur la piste des ravisseurs (\*)

Qu'on se le dise, la traque est vaine et sera longue et haletante. Les chasseurs, au nombre d'une dizaine, auront beau courir à travers Mirkwood, ils ne pourront remettre la main sur Gollum. Pour en arriver à cette fin annoncée, le Conteur peut utiliser différents artifices :

-Les orques commenceront par tendre une embuscade à leurs poursuivants. Le combat sera âpre, et retardera d'autant plus les personnages que, dans leurs rangs, des blessés seront à déplorer.

-A l'approche du Sud de Mirkwood (c'est-à-dire de Dol Guldur), les ouarques seront de plus en plus présents, rendant difficile l'approche de l'ancien repaire du Nécromancien.

-En approchant de Dol Guldur, la peur se fera plus présente, glaçant même les cœurs les plus endurcis. La prudence dicte aux plus prudents de ne pas s'approcher.

-Enfin, si les chasseurs ont mené leur traque avec courage (voire insouciance), ils pourront finir par rattraper les orques qui emmenèrent le prisonnier. Après un ultime affrontement, en faisant parler d'éventuels survivants, ils apprendront que le captif a fui, quelques jours auparavant, et que les orques ont perdu sa trace. Selon eux, il est parti vers l'Ouest, mais de sombres choses grouillent dans cette région de la forêt qui effraient même les orques.

La traque est donc vaine, mais les personnages auront appris moult choses de ces péripéties sylvestres. Ils auront surtout gagné l'amitié des Elfes de Thranduil et ce présent est précieux...

(\*) : la dernière partie de ce scénario peut être remplacée par une autre approche, en fonction des décors et événements que le Conteur aura choisi de faire découvrir à ses joueurs. Il est, par exemple, envisageable que les

personnages accompagnent le prince Legolas sur la route de Fondcombe et puissent assister (en spectateurs) au Conseil d'Elrond. De même, ils peuvent chercher plus avant et découvrir ce qui se trame dans Mirkwood et, ainsi, découvrir que Dol Guldur, où le Mal s'est longtemps tapi, est désormais déserté...

## La route se poursuit, sans fin...

Après cette poursuite haletante dans Mirkwood, les personnages auront compris que des heures sombres se préparent. Bientôt se tiendra le Conseil d'Elrond, où sera constituée la Communauté de l'Anneau. A l'instar de cette compagnie, gageons que les héros incarnés par les joueurs auront leur rôle à jouer.

Et le message d'Endelmir, me demanderez-vous ? Il serait fort malvenu que les personnages aient l'outrecuidance de le consulter et l'amitié de Thranduil leur serait définitivement refusée, en par eil cas. Sachez cependant qu'il y est fait mention des inquiétudes d'un certain Mithrandir, et du fléau d'un certain Isildur...

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 12<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hika.ki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Bertram (en sa qualité de gagnant du 11<sup>ème</sup> concours) :

- thème : une étrange disparition ;
- élément : toile.