

# Ceux qui marchent dans les ténèbres...

« Nazgûl, murmura-t-il.  
Les Neuf sont de nouveau sortis.  
Ils ont traversé la rivière en secret, et ils s'avancent vers l'Ouest.  
Ils ont pris l'apparence de cavaliers vêtus de noir. »  
Le Seigneur des Anneaux, Livre II, Chapitre II

Ce scénario pour « *Tiers Age* », « *JRTM* », « *Le Seigneur des Anneaux* » ou (plus particulièrement) « *La Terre des Héros* » fait suite à « *Quand grandissent les ombres...* », que j'eus l'honneur de proposer lors du Douzième Concours de scénarios de la Cour d'Obéron .

**S**ouvenez-vous, nous avons laissé nos héros, à bout de souffle, après une course éperdue dans Mirkwood, découvrant que le Sud de la grande forêt était désormais peuplée d'orques et de ouargues. Pire encore, un sombre pouvoir semblait être à l'œuvre en Dol Guldur. Sur ces découvertes et ne pouvant que constater la disparition de ce *Gollum*, les personnages se retrouvaient en territoire hostile.

## Le contexte

L'été 3018 voit les ombres grandir sur les Terres du Milieu. Les Neuf, après avoir repris forme, se sont réunis (le 22 juillet, pour être précis) au champ du Celebrant (non loin de Mirkwood), et vont commencer de chercher l'Anneau partout, à commencer par les rives de l'Anduin, qu'ils vont suivre, en allant vers le Nord. Si l'on ajoute à ce grand péril la présence de légions orques sortis des souterrains de Dol Guldur, nos héros sont en grand péril.

## Mirkwood, été 3018 du Tiers Age...

Or donc, nos héros ont suivi la piste de Gollum jusqu'à la lisière ouest de Mirkwood. A plusieurs reprises, ils ont du subir des attaques d'orques, ou faire en sorte d'éviter celles-ci. Lorsqu'ils arrivent enfin à sortir des frondaisons de la Forêt Noire, ils sont plus que soulagés de retrouver la lumière du soleil. Devant eux, à quelques lieues, l'Anduin étend ses boucles paresseuses. En ces contrées, la nature est d'ordinaire paisible, mais les personnages, alors qu'ils suivent la piste du fugitif, peuvent ressentir un malaise. Quelque chose est à l'oeuvre, non loin, et bouleverse l'ordre des choses. Cela peut être ressenti dans le chant des oiseaux, qui semblent

totallement désorientés, ou dans le mouvements des animaux sauvages, eux aussi perturbés par un étrange danger.

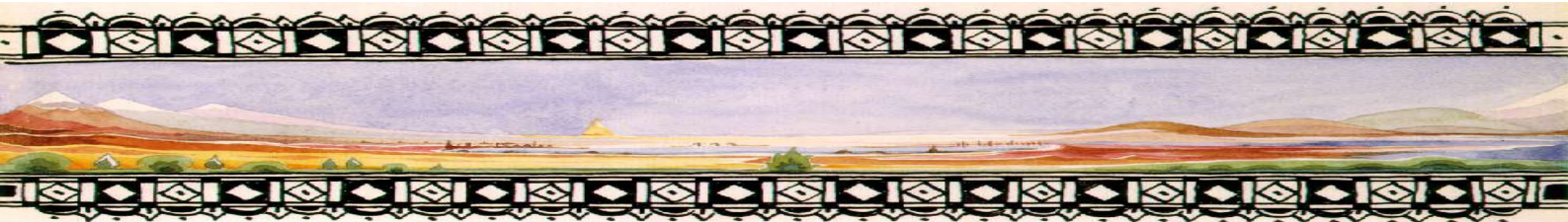
## Rencontre avec les Elfes.

Les personnages ne sont pas seuls à suivre la piste du fuyard. Thranduil a envoyé des éclaireurs pour tenter de mettre la main sur Gollum. Une petite troupe de six elfes croisera le chemin des personnages peu après leur sortie de Mirkwood. Eux aussi ont du mal à suivre la piste de cet être, et cette tâche leur est d'autant plus douloureuse qu'ils savent leur royaume mis à mal par les forces sorties de Dol Guldur. Les nouvelles qu'ils pourront donner aux personnages sont fort peu rassurantes. A l'attaque lancée contre le royaume de Thranduil pour libérer Gollum en a succédé une nouvelle, plus violente cette fois. Ce qui se terrait dans la forteresse du Nécromancien s'est éveillé, pour le plus grand malheur de tous. Mindelin, celui qui commande la petite troupe, pourra faire aux aventuriers un résumé de la situation, traçant sur le sable de la berge une carte de la région. Il ajoutera qu'une attaque a récemment eu lieu en Osgiliath : les heures sont décidément bien sombres.

Si les personnages confient aux Elfes le malaise qu'ils ressentent, ceux-ci confirmeront leurs craintes : quelque chose est effectivement à l'oeuvre, tout près. Quant à la nature de cette menace, eux aussi restent sans réponse...

## Les Champs d'Iris

C'est non loin de ce lieu chargé d'histoire (puisque c'est ici que l'Anneau trahit, autrefois, Isildur) que se trouvent les personnages. Bien entendu, seul un pisteur érudit sera à même d'identifier cet endroit.



Le lieu est lourd de son histoire et il ne fait pas bon y traîner trop longtemps. L'influence de l'Anneau, qui resta ici durant des siècles, a rendu l'endroit dangereux. Si l'on ajoute le passage régulier des patrouilles orques, inutile de dire qu'il en fait pas bon traîner ses guêtres dans les parages...

### **Un village sans dieux, ni maître**

Le petit village logé dans une des boucles du grand fleuve pourrait passer inaperçu aux yeux de beaucoup et, sans doute a-t-il été oublié de tous. Les maisons de bois sont au nombre d'une douzaine et sont robustes et fonctionnelles, à défaut d'esthétique. Mais c'est leur petite taille qui étonnera les voyageurs. Leurs habitants ne doivent guère mesurer plus de quatre pieds, à en juger par la hauteur des portes des habitations.

De fait, en s'approchant, les personnages découvriront un premier corps. Il a la taille d'un enfant, mais s'avère plus corpulent. Le semi-homme, puisqu'il s'agit d'un représentant de cette race, a été tué d'un coup d'épée. Le paisible visage de pêcheurs hobbits vient de voir commencer la Guerre de l'Anneau...

### **Les sombres marques de la terreur**

Le petit village a été dévasté, peu de temps avant le passage des aventuriers. Sans doute ceux qui s'attaquèrent aux petites bicoques cherchaient-ils quelque chose car les traces de fouille sont nombreuses : les meubles sont vidés, tout est sens dessus dessous. Mais ce qui est le plus marquant, c'est la peur qui a assailli les semi-hommes. Sur les traits des hobbits tombés lors de l'attaque, une indicible terreur se lit encore. C'est à croire que des monstres ont jailli de leurs pires cauchemars pour s'emparer d'eux.

Un rapide examen des empreintes pourra apprendre aux personnages que les assaillants étaient entre six et dix, qu'ils sont venus à cheval, et que l'un d'entre eux a perdu l'un de ses éperons dans l'assaut. Cet objet, fait d'un acier sombre, glacera le cœur de ce qui le contempleront. A n'en pas douter, il s'agit de l'ouvrage de quelque forge maléfique...

En toute logique, les héros devraient prendre quelque temps pour donner à la douzaine de victimes une sépulture décente. Alors qu'ils sont en plein ouvrage, ils pourront repérer la présence de

quelqu'un (ou quelque chose) dans un des fourrés proches de la rivière.

### **Caché dans les fourrés**

Celui qui se dissimule ainsi est le seul survivant de l'attaque qui eut lieu la nuit précédente, et également le dernier des Forts de cette région des Terres du Milieu. Il s'agit d'un jeune hobbit, d'une dizaine d'années, que sa mère sauva en se sacrifiant lorsque les Nazgûl attaquèrent le petit village.

Il est possible que, à force de méfiance, les personnages se méprennent et croient avoir affaire à un ennemi, rôdant encore sur les lieux du drame. Il est toutefois souhaitable que le malentendu soit, dans ce cas, dissipé avant qu'il ne soit trop tard.

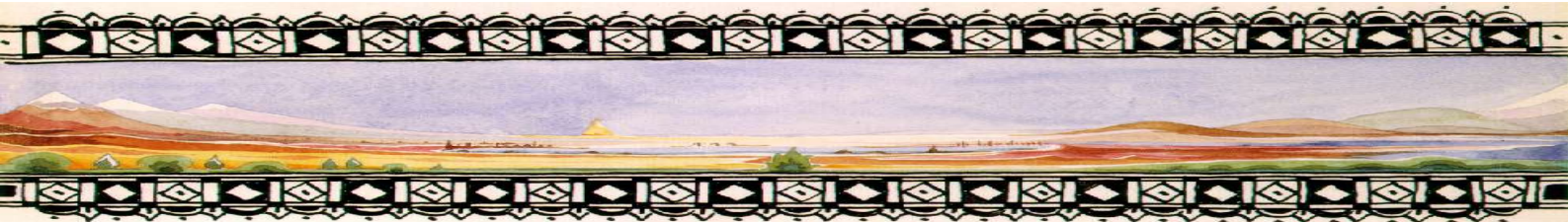
Le jeune hobbit se nomme Rhodon, et est visiblement terrorisé. Il est impossible d'obtenir autre chose de lui que des sanglots ou des regards apeurés, du moins dans l'immédiat. Une chose est sûre, cependant : il faut le secourir, et pour cela, l'emmener loin de ces lieux maudits. Quelque soit la direction dans laquelle les héros choisissent de partir (vers le royaume de Thranduil, vers Imladris, ou dans toute autre direction, après tout), la suite des événements sera globalement la même.

### **Le récit de Rhodon**

Après quelques heures, il sera possible d'obtenir un témoignage de Rhodon, même si ces propos restent altérés par la terreur. Mis en confiance par les personnages et à distance suffisante de son village, le jeune hobbit racontera que neuf cavaliers vêtus de noir ont attaqué le village et ont massacré tout le monde, la nuit précédente, avant de partir vers le Nord. Sa mère a poussé Rhodon à se cacher dans les roseaux qui bordent le village, lui sauvant ainsi la vie.

Le récit du survivant suffira à glacer d'effroi le plus endurci des héros. Nul n'imagine encore, en cette période du Tiers Age, que les Nazgûls sont de nouveau à l'oeuvre.

La journée qui vient se déroulera sans souci particulier pour les personnages, si ce n'est cette persistante impression qu'une menace sourde pèse sur eux et sur la région toute entière. A de multiples reprises, ils pourront mesurer les effets de la terreur engendrée par ces sinistres cavaliers. Le passage des Neuf a, par la simple présence terrifiante de ces sbires, bouleversé toute créature vivante : le vol des



oiseaux, tout comme leur chant, par exemple, en est perturbé. Le Conteur aura donc soin de distiller d'angoissants indices tout au long de la journée. De nombreux indices de passages récents de troupes armées peuvent également être trouvés ici et là. Et, à n'en pas douter, c'est d'orques qu'il s'agit. Si ceux-ci ont quitté les ombres de Mirkwood, c'est que l'heure est grave...

### **Une nuit en enfer**

Quand les personnages établissent leur campement dans une nature en proie au chaos, une longue nuit commence pour eux. Au coeur de celle-ci, ils seront victimes d'une attaque d'orques et de ouargues. Ces créatures envahissent les abords de l'Anduin, dès la nuit tombée, pour se regrouper en noires cohortes au service des Serviteurs de l'Anneau. Mais c'est surtout Rhodon qui sera visé par les orques. Le jeune hobbit ayant assisté au passage des noirs cavaliers, les Nazgûl ont envoyé des troupes à sa recherche, afin d'éliminer au plus tôt ce témoin gênant de leur réapparition. Lorsque les héros auront réalisé que l'enfant est particulièrement visé par les assaillants, gageons qu'ils feront tout pour le protéger, fût au péril de leur vie.

Peu avant l'aube, épuisés et probablement plus morts que vifs, les personnages s'apprêteront à subir une ultime attaque des orques. L'espoir doit les avoir quittés, devant la cruauté et le nombre de leurs adversaires.

### **Les Aigles ! Les Aigles arrivent !**

C'est le moment que choisira le Destin pour faire basculer l'issue de la bataille en leur faveur. Une nuée d'oiseaux (des aigles, des faucons, mais aussi de simples corneilles et des grives) tomberont littéralement du ciel pour fondre sur leurs adversaires, causant la plus grande panique dans leurs rangs.

Quand les oiseaux repartiront, ils ne laisseront qu'un champ de bataille désert, alors que le soleil se lève. Les rares orques survivants ont pris la fuite, laissant les défenseurs épuisés et incrédules.

C'est l'arrivée d'un vieil homme s'appuyant sur un bâton qui achèvera de les surprendre.

### **Le vieil homme de la forêt**

Le vieillard est peu loquace et ne répondra aux questions des aventuriers qu'à demi-mot. Il dira s'appeler Aiwendil<sup>1</sup> (ce qui signifie «ami des oiseaux») et se contentera de dire qu'il est ami de toute créature vivante de ces contrées. Il conduira les personnages à l'abri, dans sa demeure, faite de bois et de feuilles et les aidera à panser leurs plaies. Si les personnages lui content leurs mésaventures, il restera un instant pensif et considérera Rhodon avec gravité. Puis il déclarera que de sombres heures s'approchent et qu'il faut porter le témoignage à la connaissance du Conseil Blanc. Dès que les personnages seront de nouveau sur pied, il leur faudra se rendre à Fondcombe, où l'on saura les entendre...

### **Epilogue**

Au cours de cet épisode, Gollum a définitivement échappé à ses poursuivants, qu'il s'agisse des Elfes, des Orques, ou des héros. Il a passé l'Anduin et se dirige maintenant vers la Moria, où il restera jusqu'à ce qu'une certaine Communauté y entre. Mais ce n'est pas le fait majeur auquel viennent d'assister les aventuriers. Les Neuf ont repris forme et entreprennent une fouille méthodique des rives de l'Anduin, se dirigeant vers le Nord. Le précieux témoignage de Rhodon, ainsi que celui de Radagast, sont alarmants : Sauron avance ses pièces sur l'échiquier.

La Guerre est proche...

**Notes :** pour ce scénario, je suis parti des Contes et Légendes inachevés, compilés par Christopher Tolkien. Dans le troisième volet de ces précieux tomes, il est fait mention de plusieurs versions des recherches des Nazgûl le long des rives de l'Anduin. Dans une de ces versions, les *Forts* n'ont pas totalement déserté cette région. Bien entendu, si un Maître de Jeu ne souhaite pas utiliser cette version de l'histoire, il peut transformer le village que traversent les héros en un village de pêcheurs humains...

---

<sup>1</sup> Il s'agit, bien entendu de Radagast le Brun. Pour la petite histoire, celui-ci revient, à cette époque, de la région de Bree, où il a croisé Gandalf le Gris. Tandis que ce dernier se rendait vers Orthanc où Saroumane lui réserve un funeste traitement, Radagast revient dans son domicile de Rhosgobel.