

# Une traque sans fin

par FaenyX

*Alors que la Guerre est imminente, les aventuriers vont, en plein territoire béornide, croiser la route de chasseurs inattendus. Alliés ou ennemis ? Ils auront fort à faire pour éviter que la situation ne s'envenime.*

*« ...il me faut souvent écarter les réjouissances.*

*Elladan et Elorhir sont revenus inopinément des Terres Sauvages, et ils avaient des nouvelles que je désirais entendre immédiatement. »*

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

\* \* \* \* \*

Ce scénario (pour « La Terre des Héros », « Tiers Age », ou tout autre jeu se déroulant dans les Terres du Milieu) fait suite à « Ceux qui marchent dans les Ténèbres » (présenté lors du Treizième Concours de scénarios de la Cour d'Obéron) et forme donc le troisième volet de la Chronique commencée avec « Quand grandissent les ombres... ».

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

Nos héros, maintenant en charge du jeune Rhodon, ont passé quelques jours (ou plus, selon les blessures qu'ils ont eu à soigner) à Rhosgobel, chez Radagast. Puis, reprenant leur route, c'est vers le Nord qu'ils se sont dirigés, afin de rendre compte des sombres heures auxquelles ils ont assisté à Maître Elrond. La première partie de leur voyage les emmènera jusqu'au gué du Carrock, en longeant les rives de l'Anduin. Durant cette marche, l'impression de terreur et de chaos qu'ils avaient pu palper autour

d'eux s'est faite plus ténue, comme si la menace s'en était allée. De fait, pendant leur séjour chez Radagast, les Nazgûl sont repartis vers le sud.

Les trois ou quatre jours (environ) de marche qu'ils auront à effectuer pour rejoindre le Carrock seront relativement calmes. Tout porte à croire que l'effolement ayant suivi le passage des Neuf est terminé.

## En pays beornide

L'entrée des personnages en territoire beornide ne passera pas longtemps inaperçue, si tant est que ce soit leur souhait. Peu avant le Carrock, des signes pourront trahir la présence des gens de Beorn et de leurs alliés, les animaux. Ces indices de la surveillance discrète à laquelle sont soumis les personnages ne seront, par contre, perceptibles qu'aux plus attentifs d'entre eux.

Toujours est-il qu'un matin, en levant le camp, les personnages verront venir vers eux un colossal représentant des Beornides. Gahorn, c'est son nom, se dira envoyé par Grimbeorn, fils de Beorn, pour s'enquérir des raisons de leur présence en ses terres, et les accompagner jusque dans sa demeure. Ils seraient bien mal inspirés de ne pas obtempérer.

## Les inquiétudes de Grimbeorn

Le chef des Beornides est, physiquement parlant, la copie conforme de son père. Bien que rude, il accueillera les

personnages avec méfiance, et n'accordera (à première vue) que peu de crédit à leur histoire. Jusqu'à preuve du contraire, ces aventuriers ne sont guère dignes de foi, à ses yeux. Cependant, cette entrevue sera interrompue par l'arrivée inopinée d'un des hommes de Grimbeorn. Ce dernier, sans se soucier de la présence des voyageurs, annoncera tout de go que des orques sont descendus des Monts Brumeux.

Interrompu par Grimbeorn (qui lui assènera au passage une bonne correction), le Beornide imprudent n'en dira pas plus, mais la mine grise de son chef sera éloquente. Pour en savoir plus sur les tourments qui assaillent Grimbeorn, les aventuriers devront faire preuve d'éloquence, mais plus encore de loyauté. Une bonne solution consisterait à afficher leur haine farouche des orques ou, mieux encore, à raconter qu'ils viennent de passer plusieurs jours chez Radagast, dont le seul nom peut faire office de blanc-seing. Rassuré sur ses hôtes, Grimbeorn laissera Beoraborn, son imprudent messager, finir son récit : un détachement d'orques armé a tenté de traverser l'Anduin à hauteur du Carrock. Étrangement, tous ont été massacrés, avant même que les Beornides ne puissent intervenir. Plus qu'inquiet, Grimbeorn décidera de se rendre sur place et laissera les personnages l'accompagner.

## Un vrai massacre

Si Grimbeorn est inquiet, c'est à plusieurs raisons. Les orques ne sortaient guère de leurs cavernes, jusqu'à ces derniers temps, et n'ont jamais approché, en si grand nombre, aussi loin de leurs repaires. De plus, personne ne s'est jamais permis d'entrer en territoire beornide, fût-ce pour y tuer de l'orque. La colère de Grimbeorn gronde et il entrera dans une grande fureur après ces impudents, quels qu'ils soient...

Près du Carrock, se trouvent effectivement une vingtaine de cadavres orques, percés de flèches (que leurs tueurs ont pris la précaution de récupérer), et laissés à pourrir au soleil. C'est là que le Destin va placer les personnages joueurs au centre de l'échiquier. A la faveur d'un rayon de soleil, l'un d'entre eux va apercevoir, à une cinquantaine de pas des cadavres orques, un objet brillant attirera son regard. S'il peut s'en saisir discrète, il découvrira une broche, de manufacture elfique, sans l'ombre d'un doute. Au vu de la rage qui habite Grimbeorn, il paraît sage de ne pas lui montrer l'objet. Et, pour résoudre ce mystère (et, accessoirement, éviter que la situation ne dégénère), il est logique que nos héros tentent de retrouver les possesseurs du bijou, avant qu'il ne soit trop tard...

## Ceux qui errent

Alors que Grimbeorn réunit son clan pour statuer sur la situation, les personnages vont pouvoir reprendre l'initiative. Ils disposent d'un avantage notoire, sachant qui ils recherchent. De plus, leurs recherches seront facilitées par le fait que les tueurs d'orques ont subi des pertes, eux aussi : l'un d'entre eux est blessé et, en plus de ralentir ses compagnons, laisse des traces de sang par endroits. Après quelques heures de pistage, nos héros finiront donc par trouver ceux qui se sont permis d'entrer sur le territoire beornide : il s'agit de trois rôdeurs. Et

deux d'entre eux ne sont pas les premiers venus : ils se nomment Elladan et Elrohir et sont les fils d'Elrond.

Dans les yeux de ces deux derniers, une froide résolution brille : les aventuriers comprendront vite qu'ils portent en eux une haine farouche envers les orques. De là à comprendre que cette inextinguible colère les poussa jusqu'au Carrock, il n'y a qu'un pas, que des joueurs perspicaces devraient franchir sans mal.

Les rôdeurs sont mal en point. L'un d'entre eux, Dunrohir, souffre d'une vilaine blessure à la poitrine. Sans soins rapides, ses jours sont comptés. Les personnages vont donc devoir convaincre les deux frères d'aller se présenter auprès de Grimbeorn, afin d'éviter que la situation ne s'envenime et, accessoirement, de sauver Dunrohir. Gageons que leurs talents de diplomates leur permettront d'éviter que ce malentendu ne se transforme en conflit.

## Nombreuses rencontres

En servant d'intermédiaires entre les Beornides et les fils d'Elrond, les personnages acquièrent un statut nouveau. D'intrus, ils deviennent des conseillers on écoutera avec grand intérêt le récit de ce qu'ils déjà pu vivre au cours des précédents volets. Elladan et Elrohir, après avoir pris connaissance de ces informations, décideront de repartir sans plus tarder, vers Imladris, où l'on saura entendre ces nouvelles. Laisant Dunrohir aux bons soins des Beornides, les deux frères reprendront rapidement la route de l'Ouest.

Il pourrait venir à l'idée des joueurs d'accompagner les deux frères. Ceux-ci déclineront l'offre, expliquant qu'ils comptent voyager sans prendre de repos, et que le rythme de leur marche sera difficilement soutenable. En vérité, et des personnages un peu perspicaces s'en rendront vite compte, Elladan et Elrohir restent méfiants vis-à-vis de ces étrangers qu'ils ne sont pas prêts à guider jusqu'à la vallée ca-

chée. Si vraiment les personnages réussissent à les accompagner, les deux fils d'Elrond finiront par les semer, quitte à les égarer dans les contreforts des Monts Brumeux...

Nos héros, qui (rappelons-le) doivent se rendre auprès d'Elrond, en sont donc réduits à prendre ce chemin seuls, sans l'aide précieuse des deux frères, au risque de ne jamais localiser la Vallée Perdue.

## Quand le Destin s'en mêle

Alors que les personnages sont encore chez Grimbeorn, un événement inattendu va venir précipiter le cours des choses. Par le biais d'un épervier, le chef des Beornides va être informé d'une attaque d'orques, sur la route du Haut Col. Une cohorte de ces créatures, descendues des Monts Brumeux, vient de déferler sur ce passage hautement stratégique, sous la surveillance des Beornides

Sans perdre de temps, Grimbeorn décidera de partir à la rencontre des orques, avec une trentaine des siens. Il va sans dire que c'est le moment ou jamais pour les aventuriers de se montrer dignes de la confiance que leur a accordé le chef des changeurs de peau, et de faire partie des volontaires.

## A la guerre !

Après de longues heures d'une marche à bonne allure, la troupe (suivie, dans sa progression, par quelques ours, plus ou moins discrets) arrivera à point nommé, alors que la nuit est tombée.. La bataille fait rage, au pied des Monts Brumeux, entre les gardiens du Haut Col et des dizaines d'orques. Tout porte à croire que les Beornides sont en difficulté, même si des archers sont parmi eux (est-il besoin de préciser que nous retrouvons là Elladan et Elrohir ?).

Sans avoir le temps de s'interroger davantage sur les forces en présence, les héros se retrouveront vite plongés dans l'action et devront se battre pied

à pied, avec la plus grande sauvagerie. La confusion est totale lors de cet accrochage sanglant et les personnages auront le plus grand mal à comprendre ce qui se passe autour d'eux, trop occupés qu'ils sont à se battre. Au bruit des armes, aux glapissements des orques, aux cris des combattants, vient parfois s'ajouter les grognements d'ours en furie. Bref, c'est le chaos le plus indescriptible, tant et si bien que les personnages douteront plusieurs fois de l'issue de la bataille.

## L'aube est rouge

Au petit matin, c'est sur les corps de dizaines d'orques que se lèvera le soleil. Les Beornides et leurs alliés ont, eux aussi, subi de lourdes pertes, mais ont fini par repousser l'assaut. A l'heure du bilan, le crâne ensanglanté, Grimbeorn fera part de ses inquiétudes aux personnages, ainsi qu'à Elladan et à Elrohir. L'attaque qui vient d'avoir lieu ne laisse aucune place au doute : la guerre a commencé.

Il est maintenant plus que temps d'informer Elrond des derniers événements et, à cette fin, ses deux fils comptent reprendre la route. Après les instants sanglants qu'ils viennent de partager, Elladan et Elrohir, bien forcés de reconnaître la valeur des personnages, accepteront de les mener jusqu'à Imladris.

Et, pour cela, il leur faudra passer le haut col, dont la calotte neigeuse brille sous le soleil estival, suivant les pas d'Elladan et Elrohir, qui rentrent, inquiets, chez leur père, avant de reprendre leur longue traque...

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

A la fin de cette histoire, les personnages ont plusieurs raisons d'être satisfaits. D'abord, le Haut Col n'est pas tombé et ce point hautement stratégique verra sa surveillance renforcée, après l'inquiétante attaque de cette nuit. Ensuite, ils vont avoir l'énorme privilège de se rendre en Imladris.

Enfin, ils ont tissé des liens avec des alliés de choix. En ces heures où les ombres s'allongent, il y a de quoi se réjouir...

\* \* \* \* \*

**Rappel** : ce 14<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cultösaorus (en sa qualité de gagnant du 13<sup>ème</sup> concours) :

- thème : une perpétuelle errance ;
- élément : calotte.