

Les brumes de l'oubli

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

Cependant, il peut être joué indépendamment de la Chronique

La route se poursuit, sans fin...

L'été 3018 se meurt, tout doucement, tandis que nos héros se trouvent à Imladris où, forts du soutien d'Elladan et Elrohir, ils ont été reçus tels des hôtes de marque. Là, ils prirent quelque repos, oubliant durant quelque temps les rumeurs de guerre.

La cité engloutie

Alors que l'été se meurt doucement, l'un des personnages verra ses nuits troublées par un rêve particulièrement troublant. Dans ce songe, il traverse une cité en ruines, qu'une rivière a envahi. Errant au travers de ce qui fut autrefois une ville florissante, il finit par s'arrêter sur une place où une superbe statue d'enfant, à demi submergée par les flots, semble avoir été figé au beau milieu d'une danse gracieuse. Et, comme à l'intérieur de lui, une voix féminine lui murmure :

Quand pour les vivants vient le sommeil

Ceux qui sont morts parfois s'éveillent.

Ils pleurent les jours heureux de leur vie,

Il n'est de pire prison que leur oubli.

Si les pas des aventuriers les ont déjà mené là, ils pourront aisément identifier la ville en question. Si ce n'est pas le cas, Elrond saura le faire. Il s'agit de Tharbad, cité tombée depuis plusieurs siècles, et dont le Flot Gris (ou Gwathlo) parcourt les ruines. Quant aux paroles entendues par le rêveur, elles troubleront Elrond.

Voyage vers le Sud

Il y a une vingtaine de jours de marche de Fondcombe à Tharbad et, lorsque les personnages, en suivant le Gwathlo, arriveront en vue de ce qui fut une grande cité, et un des ports les plus importants de la région, avant de sombrer. Sous les

yeux des personnages, seules subsistent quelques ruines, que le flot grondant du Gwathlo traverse.

Lors des derniers jours de leur voyage vers le Sud, les personnages ont constaté, à plusieurs reprises, la présence de groupes d'hommes de Dun, allant vers l'Ouest ou vers le Sud. De plus, ils ont remarqué plusieurs fois le passage de vols de crébains, survolant la région. A en croire tous ces signes, il est clair que quelque chose se passe, dans cette région.

Tharbad, port étrange

Arrivant à Tharbad, les personnages sont bien forcés de se rendre à l'évidence. Cette ville portuaire est une cité morte, et les flots en ont fait un passage bien incertain. D'ailleurs, le cadavre boursoufflé d'un cheval portant encore son harnachement¹ en témoigne : franchir le Gwathlo ici est devenu extrêmement périlleux.

Les périls de Tharbad ne sont pas uniquement le fait des éléments. Depuis quelques mois, de petits groupes de maraudeurs ont commencé à utiliser les faubourgs de la ville et à y installer des campements. Là, ils se regroupent, comme s'ils se préparaient à quelque assaut. La discrétion est de mise pour pénétrer, à leur nez et à leur barbe, dans la ville.

Ces hommes sont, pour la plupart, originaires du pays de Dun et se préparent à fondre sur la partie Ouest du Rohan². Leur présence rend l'expédition des personnages encore plus risquée.

¹ Il s'agit du cheval que perdit ici Boromir, en voulant franchir le gué, quelques jours auparavant.

² Est-il besoin de préciser qu'ils sont manipulés par Saroumane ?

Le danseur figé

Trouver la statue dansante aperçue dans le rêve du personnage n'est pas évident, et les aventuriers verront le soir tomber sans avoir pu la localiser.

Dans les heures qui suivent leur arrivée dans ce port étrange, les personnages vont chercher en vain, errer dans les rues et probablement s'égarer. Leur perception des choses, en ces lieux, est passablement modifiée. Les ruines sont parcourues par l'eau, tandis que ça et là, des bruits étranges et humides se font entendre³. Mais, à la tombée de la nuit, ils devront bien avouer qu'ils sont bredouilles.

Une nuit particulière

Les personnages finiront par installer leur campement dans des ruines à peu près accueillantes et, alors qu'une brume blanche enveloppe la cité morte, commencera une nuit bien étrange. Au cœur de celle-ci, une étrange lamentation parviendra aux oreilles de nos héros. Venue de nulle part, la plainte glacera le cœur des plus endurcis, tant elle est lourde de tristesse.

Les personnages mettront un certain temps à localiser l'origine des gémissements. N'oublions pas qu'il fait nuit et qu'ils sont dans une cité en partie inondée : cette expédition nocturne comporte sa part de danger...

Alors que le désespoir les guette, les personnages finiront par découvrir l'origine des pleurs. Il s'agit d'une jeune femme, d'une pâleur spectrale, qui erre de ruine en ruine, en gémissant.

Suivre la femme amènera les personnages à errer longuement dans la ville à demi engloutie. Fort heureusement, elle semble en connaître chaque ruelle et évite soigneusement les endroits que l'eau a rendus dangereux. En la suivant, les personnages auront l'intime intuition qu'elle est à la recherche de quelque chose. Tôt ou tard, la présence des aventuriers sera remarquée par la jeune femme (à moins qu'ils ne décident, plus simplement, de l'aborder) : se tournant vers eux, elle les laissera s'approcher.

La femme en blanc

3 Laissez l'imagination des joueurs galoper, jusqu'à ce qu'ils s'imaginent épiés. Il peut ne s'agir, après tout, que de simples rats d'eau...

La femme dit s'appeler Endiel et, une fois mise en confiance⁴, pourra conter son histoire aux personnages. Il s'agit en fait d'une elfe, qui aima un humain et vécut à Tharbad avec lui. Quand arriva la catastrophe, son époux et leur enfant disparurent dans la grande inondation, la laissant désespérée. Depuis ces jours maudits, elle erre en ces lieux, survivant comme le peut, mais toute vie l'ayant abandonné.

Son désespoir est si intense qu'il a résonné, comme en écho, dans le rêve d'un des personnages. Pour trouver le repos, elle doit retrouver ce qu'elle cherche, ou finir par accepter le destin cruel qui la frappa (et, de fait, la mort qui l'attend). Mais quelque chose la retient encore en cette vie, comme un fil ténu l'empêchant de trouver le repos.

Note : Il peut être intéressant de laisser planer un doute sur la réalité de la situation. L'apparition de la femme se fait nuitamment, dans un décor étrange et dangereux. S'agit-il d'un rêve, de la réalité ? Après tout, quoi de moins certain ?

La statue qui danse

Parler de la statue que l'un d'eux vit en rêve auprès d'Endiel est une excellente idée. A l'évocation de celle-ci, le visage de l'elfe s'illuminera, tandis que des larmes se mettront à couler sur ses joues. Sans mot dire, elle conduira les personnages jusqu'à une habitation en ruine.

La maison dut être belle et abrita un patio en son centre. Mais les siècles ont passé et l'eau et la vase ont dorénavant tout recouvert. Qu'importe, Endiel, comme soulagée, en dira plus : *« Mon époux était un des capitaines de la garde de la Cité. Nous eûmes un fils, Millnyr. Il était la lumière de nos deux vies et le regarder apaisait mon cœur quand la langueur de mes forêts natales m'envahissait. Sa beauté était telle que mon mari fit faire une statue à son effigie. Celle-ci se trouvait là et c'est auprès de cette statue que je trouvais la paix quand, des années plus tard, Millnyr, devenu homme, accompagnait son père lors de missions au service de sa Cité »*.

4 Gagner la confiance d'Endiel peut ne pas se faire en quelques minutes. Le Conteur peut fort bien décider que cela prendra... des jours : c'est bien légitime.

Endiel s'écroulera alors, en larmes et aura quelque peine à continuer : « *Je ne crois pas être revenue en ces lieux depuis la catastrophe.* »

Il va de soi que se mettre en quête de la statue devient impératif. Celle-ci, mise à bas par les flots, est enfouie sous la vase et il faudra quelques efforts pour la dégager de sa prison de boue. Mais, par une curieuse ironie du sort, sa chute ne l'a pas brisée. L'oeuvre est splendide et figure un enfant, dansant, un ruban à la main.

Une aube rouge...

Au moment où les personnages extraient la statue de l'eau, alors que l'aube se lève sur Tharbad, Endiel s'écroulera, en poussant un grand cri. Une pluie de flèches s'abat sur le groupe de personnages et l'un des traits est venu se ficher dans sa poitrine.

Que se passe-t-il donc ? N'oublions pas que, tandis que nos héros sont à Tharbad, la Guerre gronde, partout en Terre du Milieu. En l'occurrence, dans cette région, les hommes du pays de Dun regroupent leurs forces et s'organisent, sous l'impulsion plus ou moins directe de Saroumane.

Tout naturellement, la présence des personnages a éveillé les soupçons de ces soldats qui ont décidé de régler leur compte à ces intrus, avant que ceux-ci ne deviennent des témoins gênants.

Pour l'heure, une dizaine de ces guerriers tentent de se débarrasser des personnages, ne pensant pas avoir affaire à des guerriers chevronnés. Il est donc probable qu'ils déchantent rapidement, d'autant plus qu'au cours de leurs pérégrinations dans la cité, les personnages ont « appris » à connaître le terrain.

Amère est la victoire

La bataille qui va suivre verra donc logiquement la victoire des personnages, mais ceux-ci doivent se douter qu'ils n'ont eu affaire qu'à des éclaireurs et que, tôt ou tard, la région grouillera de ces hommes.

Cependant, il faut également compter avec Endiel, dont la grave blessure rend le transport délicat. Pour tout dire, les heures de l'elfe sont comptées et même le plus grand des guérisseurs ne pourrait rien pour elle. Elle demandera aux personnages, telle une ultime faveur, de la laisser là où elle connut les plus beaux jours de son existence, puis de fuir sans tarder. Sur son visage rendu pâle par l'approche de

la mort, se lit l'apaisement, comme si, désormais, plus rien ne la retenait dans cette vie. La mélancolie qui s'empare du coeur des personnages est curieusement mêlée d'un sentiment de soulagement. C'est dans cet état d'esprit étrange qu'ils quitteront Tharbad.

Après la bataille...

S'ils prennent le temps (et le risque) de faire un (ou plusieurs prisonnier(s), les personnages auront l'occasion d'en apprendre plus sur ce qui se passe dans la région. A force de conviction et de patience, ils peuvent obtenir quelques informations de leur(s) captif(s). La colère qui faisait rage depuis des années dans les collines du pays de Dun est en train d'éclater et les habitants des pays les plus proches ne tarderont guère à payer le prix des vilenies qu'ils firent subir à ces tribus réfugiées dans les montagnes.

De vieilles rancoeurs

Des personnages un peu perspicaces pourront s'étonner de cette soudaine agitation chez les gens de Dun, et s'en inquiéter. A n'en pas douter, quelque chose est à l'oeuvre, qui a attisé leur haine des pays voisins, à commencer par le royaume du Rohan. Ainsi, le fait que leur(s) prisonnier(s), aussi frustré(s) soi(en)t-il(s), fasse(nt) mention de Wulf, le chef dundling qui se révolta autrefois contre les Rohirrim et fut tué par eux⁵, ne manquera pas d'étonner. Beaucoup de signes portent à croire qu'une main invisible tire les fils de ces marionnettes.

La route se poursuit, sans fin...

En quittant Tharbad, les personnages fuient de grands dangers, mais ils savent maintenant que de sombres événements se préparent. Ici et là, des armées se lèvent.

La Guerre est en marche...

⁵ Cette révolte a eu lieu en 2578 du Tiers Age, soit plus de 4 siècles plus tôt...