

Le huitième chant

Avertissement

Ce scénario est spécialement conçu pour des elfes de niveau 1 à 3, plutôt jeunes. Il peut se dérouler n'importe quand au Troisième Age. L'idéal est de créer des personnages elfiques (demi-elfes, sylvains, sindars, voire noldors). Un ou deux personnages non-elfes peuvent être éventuellement intégrés au groupe, mais ils doivent impérativement être "amis des elfes", et un barde ou un ranger (un rôdeur) seront les compagnons les plus appropriés d'un groupe d'elfes.

Je recommande cependant chaudement de ne créer que des elfes, pour favoriser l'ambiance bohème d'une compagnie elfique. En outre, la trame du scénario reposant essentiellement sur... la poursuite d'une chanson, il est douteux que des personnages autres qu'elfiques se sentent motivés par leur mission.

Au début du scénario, les personnages sont les pupilles d'Elrond, élevés depuis leur plus tendre enfance à Fondcombe. L'aventure qu'ils vont vivre représente en quelque sorte leur examen de passage qui en fera des agents reconnus de la Dernière Maison Simple.

Sommaire

I. Synopsis

- 1) La lamentation de Dagor-Nuin-Giliath
- 2) Une chanson de taverne
- 3) Le retour de Maeglin
- 4) De l'art de se faire des ennemis

II. Trame

- 1) La Chambre du Feu
- 2) Le Mont Venteux
- 3) Les rôdeurs
- 4) En voyage vers Tol Bradig

5) Tol Bradig

- 6) L'attaque des Baraz Gwosh
- 7) La combe du Chêne Creux
- 8) Conclusion

III. Personnages

- 1) Les agents d'Angmar
- 2) Les Baraz Gwosh & les Uruk Carn
- 3) Les hommes de Tol Bradig
- 4) Les fugitifs

I. Synopsis.

1) La lamentation de Dagor-Nuin-Giliath

Au Premier Age du monde...

Il était l'elfe le plus brillant des Terres du Milieu.
Artiste incomparable, prince charismatique,

combattant mythique, dévoré d'ambition, de cruauté et d'orgueil. Il représentait tout ce qu'il y a d'insupportable et tout ce qu'il y a d'admirable dans le génie elfique : l'intransigeance, la pas-

sion du Beau, la morgue, le courage, l'indépendance, la haine de Melkor poussée jusqu'au-delà de la mort. Il s'appelait Curufinwë, mais sa mère l'avait appelé secrètement Fëanaro ("Esprit du Feu"), et c'est sous la forme sindarine de ce nom qu'il a été immortalisé dans la légende elfique : Fëanor.

Fëanor : le chef de la rébellion elfique contre les Valar, le responsable de la première guerre qui dressa des elfes contre des elfes, le créateur de l'écriture elfique, le maître-orfèvre des Silmarils, l'ennemi acharné d'Angband qui rebaptisa Melkor "Morgoth"...

Fëanor, parce que Morgoth lui avait volé les Silmarils, avait persuadé une grande partie des Noldors de la Terre Occidentale de regagner la Terre du Milieu avec lui pour tirer vengeance du Seigneur des Ténèbres. Lorsque les Exilés abordèrent à Losgar, Fëanor fit brûler la flotte elfique afin de priver son peuple de tout espoir de retour. Alerté par les fumées d'incendie, Morgoth lança toute l'armée qu'il avait préparée pour envahir le Beleriand contre le peuple de Fëanor. Les elfes en firent un carnage épouvantable ; la bataille, selon la tradition, dura plus de dix jours, et Fëanor, emporté par sa rage sanguinaire et sa soif de vengeance, poursuivit les fuyards jusqu'à Dor Daedeloth, la région d'Angband. Avec son impétuosité habituelle, le prince Noldor s'était éloigné de ses troupes, et Morgoth lança contre lui les Balrogs d'Angband, menés par Gothmog, leur chef démoniaque. S'ensuivit un combat terrible, où Fëanor reçut plusieurs blessures mortelles. Ses fils parvinrent à l'arracher à la mêlée, mais il mourut peu après, non sans avoir

2) Une chanson de taverne

Or voici qu'une bien étrange affaire vient éveiller la curiosité d'Elrond et des Hauts Elfes de Fondcombe. De passage à l'auberge du Poney

maudit trois fois le nom de Morgoth, et son corps se dissipa aussitôt en cendres, brûlé de l'intérieur par la rage, la folie, le génie, l'ambition démesurée qui l'avaient conduit à défier aussi bien Manwë que Melkor...

Malgré son orgueil et sa démesure, les elfes ont de tout temps vénéré le souvenir de Fëanor. Cela s'est traduit par de nombreux chants Quenya ou Sindar sur la Bataille de Dagor-nuin-Giliath, la bataille sous les étoiles, où le Prince elfe trouva la mort.

Mais le chant le plus ancien, l'un des plus beaux et l'un des plus aimés des elfes est "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath", une longue épopée en huit chants, composée en Quenya par l'un des neveux de Fëanor, Maeglin Lomion, "celui qui apporte l'ombre"... L'amour des elfes pour ce chant est d'autant plus douloureux que Maeglin fut aussi le plus grand traître de l'histoire des elfes, puisque ce fut lui qui livra Gondolin à Morgoth et provoqua la chute de la merveilleuse cité. "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath" représente pour les elfes la preuve que nul parmi eux ne peut être complètement corrompu, que la beauté peut subsister jusqu'au cœur du mal.

En fait, seuls les sept premiers chants de "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath" sont parvenus jusqu'au Troisième Age. Il existe quelques fragments du huitième chant dans certaines bibliothèques elfiques (dont celle de Fondcombe), mais leur authenticité est controversée, nombre d'érudits affirmant qu'il s'agit de textes apocryphes.

Fringant, le respectable établissement de la famille Poiredebeurré, à Bree, Mithrandir (Gandalf) a entendu une bien curieuse chanson, qu'il

a rapportée à ses amis érudits d'Imladris. Il s'agit d'une chanson en ouistrain construite sur un air populaire où l'influence de la musique elfique est très lointaine. Mais ce qui est étrange, c'est que la chanson s'intitule "Le désastre de Dagor-nuin-Giliath", et raconte une histoire fort lointaine pour la culture humaine... Plus étrange encore : la syntaxe du texte sonne très bizarre, semblant plus proche de la logique grammaticale Quenya que de celle du parler commun. En fait, le mystère s'éclaire et s'obscurcit tout à la fois quand on compare cette chanson aux fragments contestés

3) Le retour de Maeglin

Lorsque les elfes meurent, leurs âmes vont se retirer dans les cavernes de l'Attente, au sein des cavernes de Mandos, en Aman. Mais il arrive - rarement - que certains elfes éprouvent le désir de revenir parmi les vivants, auquel cas ils se réincarnent parmi les enfants de leur lignée.

Tel fut le désir de Maeglin.

De son vivant prince de Gondolin, poète et forgeron insurpassable, Maeglin eut le cœur empoisonné par le désir qu'il nourrissait pour sa cousine, Idril, héritière de Gondolin. Or Idril épousa Tuor, un Ami des elfes, et ce mariage emplît Maeglin d'une noire rancœur, car non seulement il se trouvait repoussé par la dame qu'il aimait, mais il se voyait repoussé pour l'amour d'un vulgaire mortel. On ne connut jamais très bien les circonstances de la trahison de Maeglin ; la thèse la plus souvent acceptée est qu'il fut capturé par des orques alors qu'il prospectait des filons précieux en montagne, et qu'il fut soumis à de terribles tortures. Morgoth brisa sa volonté, en fit son agent et lui promit Idril s'il livrait sa cité. Il retourna alors à Gondolin où il œuvra désormais pour le Seigneur des Ténèbres, et il fut démasqué que le jour de la chute de Gondolin. Tuor l'affronta sur le rempart de la cité, et il

du Huitième Chant de La lamentation de Dagor-nuin-Giliath. Le texte ouistrain semble être la traduction mot à mot du texte quenya. Mais "Le désastre de Dagor-nuin-Giliath" est encore plus surprenant car il ne se contente pas de traduire les fragments connus : il fournit d'autres épisodes, inconnus de tous les érudits elfiques.

Ne sachant s'il s'agit d'une découverte majeure ou d'une mystification, Elrond va ordonner aux PJ d'enquêter sur cette mystérieuse chanson...

trouva la mort en chutant du haut des murailles. Par la suite, la Tradition le surnomma "Lomion", "celui qui apporte l'ombre".

Avec un tel vécu, l'âme de Maeglin se désolait dans les cavernes de l'Attente, et elle finit par désirer retourner sur Terre pour racheter ses fautes.

Ce fut chose faite au cours du Troisième Age ; mais la réincarnation de Maeglin fut des plus surprenantes. La lignée de Fingolfin, à laquelle appartenait Maeglin, s'était mêlée à la destinée des humains dès le Premier Age. Ainsi, non seulement Idril avait épousé un mortel, mais son fils lui-même, Earendil, eut deux enfants demi-elfes : Elrond et Elros. Elros, le premier des rois de Numenor, laissa une descendance humaine nombreuse, dont de nombreuses branches naturelles - et inconnues - finirent par se confondre avec des lignées d'hommes communs. Ainsi Maeglin se réincarnera-t-il, contre toute attente, dans une famille frustrée de bergers du Rhudaur, aux lointaines origines numénoréennes, désormais oubliées...

Ses nouveaux parents, Gaer et Lotta, appelèrent leur fils Regwinë et l'élevèrent dans la société

rude des éleveurs de mouton du Rhudaur, souvent en butte aux raids de tribus orques ou aux pillages de Trolls isolés. Le jeune Regwinë oublia tout de son existence antérieure et apprit la dure vie de berger. Ou du moins il parut avoir tout oublié, car des réminiscences ponctuelles lui donnèrent très vite une réputation d'original...

Tout petit, il apprit très vite à parler. Mais il ne pratiquait pas le ouistrain ; la langue qu'il parlait sonnait aux oreilles de ses parents comme un charabia mélodieux et incompréhensible - il s'agissait en fait de Quenya. A partir de trois ans, le petit garçon se mit à pratiquer enfin le ouistrain, et oublia le Quenya. Ce fut aussi dans la compagnie des bergers qu'il devait apprendre l'air du "Chat-Huant dans le Bois", la chanson sur laquelle il devait plus tard adapter les paroles du "Désastre de Dagor-nuin-Giliath".

Pendant toute son enfance, et même encore à l'âge adulte, il fit d'épouvantables cauchemars de cités en flammes et de massacres, peignant à ses parents stupéfaits des tableaux d'armées innombrables et de villes fabuleuses à son réveil... A partir de sept ans, il eut également une nouvelle

4) De l'art de se faire des ennemis

Beau garçon, animé par une lointaine étincelle elfique, et renommé aussi bien pour son talent de forgeron que pour celui de chanteur, Lomion multiplia les conquêtes - et les rancunes des maris jaloux. Il dépassa toutefois les bornes lorsqu'il noua une intrigue sentimentale avec la belle Anceline, la jeune femme de son seigneur Bradig Maühn. Celui-ci les découvrit, fit appel à sa parentèle, et Lomion ne put échapper que d'extrême justesse aux lances de la noble famille, non sans enlever au passage la belle Anceline. Depuis, Lomion vagabonde en Rhudaur, louant ses services de barde et de forgeron, et veillant jalousement sur sa maîtresse. Sa chan-

lubie : il exigea qu'on l'appelât "Lomion" et n'en démordit plus. Adolescent, il se désintéressa de la vie de berger et se passionna pour l'art de la forge. Il s'enfuit du clan familial et parvint à se faire accepter comme apprenti auprès de Feldgar, le forgeron de Bradig Maühn, un petit noble du Rhudaur qui survivait tant bien que mal à la tête de son village, dans une vallée isolée.

Regwinë/Lomion surpassa très vite son maître, et se mit à forger des outils et des armes décorés de feuillages stylisés et d'entrelacs, avec une technique très élaborée que Feldgar aurait été bien incapable de lui apprendre. Sa maîtrise de la forge valut bientôt à Lomion une petite réputation locale, ainsi que le surnom de "Forgeron". Ce fut aussi en frappant le métal en cadence que des paroles vinrent spontanément aux lèvres de Lomion, des paroles qui n'étaient autres que celles du Huitième Chant de "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath"... Comme l'air du "Chat-Huant dans le Bois" épousait le rythme du marteau de la forge, Lomion adapta les paroles de son chant à l'air de cette vieille chanson populaire...

son, "Le désastre de Dagor-nuin-Giliath", est devenue assez populaire, et on commence à la fredonner de ci, de là. Quant à Bradig Maühn, il a juré que la tête de Lomion terminerait tôt ou tard fichée au bout de sa pique.

Malheureusement pour Lomion, les elfes ne sont pas les seuls à avoir conservé des traces de l'ancienne poésie elfique. Les agents des ténèbres, en particulier le roi-sorcier d'Angmar et ses ministres, connaissent également la Tradition, et cette étrange chanson en ouistrain a fini aussi par leur être rapportée. Le roi-sorcier a ordonné une enquête, et a envoyé trois de ses serviteurs

se renseigner en Rhudaur. Il s'agit du mage Moruin le Bossu, de Galen Kan l'Easterling et du demi-troll Sköll Brise-Crânes. L'alliance de la subtilité de Moruin, de la force de Sköll et de l'agilité et la discrétion de Galen-Kan en fait des adversaires redoutables.

Moruin dirige le groupe. Il soupçonne Lomion d'avoir pillé une bibliothèque elfique ; peu lui importe le chant en lui-même, mais il voudrait visiter la bibliothèque en quête d'anciens sortilèges ou d'anciens anneaux enchantés. Pour voyager, il se fait passer pour un "Maître calligraphe" du scriptorium seigneurial de Dol Amroth, en Gondor, et il affirme que Galen Kan et Sköll sont des mercenaires qu'il loue pour veiller sur sa sécurité. Il prétend rechercher Lomion pour retrouver le huitième chant de "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath". En fait, il se fait secrètement aider par une tribu orque, les Uruk Carn, soldats (assez) fidèles d'Angmar. L'objectif des trois agents d'Angmar est d'enlever Lomion pour pouvoir l'interroger dans les formes au fond d'un cul-de bas de fosse de Carn Dum.

Une autre tribu orque locale, les Baraz Gwosh, inféodée de façon beaucoup plus lâche à Angmar, entretient une rivalité larvée avec les Uruk Carn. H'ahag Trogne-Fendue, le chef des Baraz Gwosh, a été mis au courant par ses éclaireurs de l'arrivée des agents d'Angmar et de leurs contacts avec les Uruk Carn. H'ahag Trogne-Fendue ignore tout des manigances des agents d'Angmar, mais il a décidé de court-circuiter ses rivaux, les Uruk Carn, en secondant Moruin et ses compagnons, y compris contre leur gré. (On l'aura compris, H'ahag est ambitieux mais il manque de jugeote...) H'ahag a mis en place un système de patrouilles pour surveiller les trois agents, et il se tient toujours prêt à intervenir avec une horde de guerriers orques pour leur prêter main forte...

Les initiatives déplacées du chef des Baraz Gwosh provoqueront plus d'une fois une belle pagaille dans les plans de Moruin...

II. Trame.

1) La Chambre du Feu

Au début de l'automne, les PJ profitent des derniers beaux jours dans la belle vallée de Fondcombe. Un soir, une onde de gaieté parcourt la vallée : Mithrandir, le Pèlerin Gris, est de retour d'un long voyage dans l'Ouest et il compte se reposer quelques temps auprès de son Ami Elrond. En son honneur, Elrond a décidé que la compagnie se rassemblerait dans la nuit dans la Chambre du Feu, la salle consacrée à la musique et au chant. Les PJ devraient s'y rendre avec allégresse, pour se griser de légendes et de mélodies.

Plusieurs elfes entonneront tour à tour des chansons gaies ou mélancoliques, dans un climat de communion quasi-religieuse chez les auditeurs, et pour le plus grand plaisir de Gandalf, auréolé

par la fumée de sa pipe. C'est l'occasion pour les PJ de réentendre des chansons rappelant la chute de Gondolin et des extraits de "La lamentation de Dagor-nuin-Giliath". Insistez sur le mélange de simplicité et de sophistication de la musique elfique, et sur son incomparable pureté.

Vers la fin de la soirée, Mithrandir proposera d'entonner une chanson qu'il a entendue à Bree. La proposition sera acceptée avec joie par les elfes. Gandalf entonnera alors "Le désastre de Dagor-nuin-Giliath", en frappant en cadence sa cuisse avec sa paume pour seul accompagnement musical. Après le raffinement des chants elfiques, le langage commun de la chanson, son air populaire, la voix éraillée du vieux magicien et son tempo plutôt primitif devraient donner

une impression de grande rusticité. La plupart des jeunes elfes poufferont, ceux qui s'efforceront de conserver une attitude polie échangeront néanmoins quelques murmures caustiques. Mais des PJ attentifs devraient remarquer que les elfes les plus nobles ou les plus anciens (Elrond, Glorfindel, Gildor Inglorion) accordent un intérêt étrange à la ritournelle du magicien, les yeux soudain allumés par une flamme étrange. Ils pourront aussi remarquer que le thème de la chanson est elfique, alors que sa manière est commune.

A l'issue de la chanson de Gandalf, accueillie par des louanges souvent teintées d'ironie, le vieux magicien demande l'autorisation de se retirer, non sans avoir jeté un coup d'œil singulier aux PJ sous ses sourcils broussailleux. La compagnie des elfes se disperse peu après dans les couloirs de la demeure, dans une rumeur joyeuse de rires, de bavardages et de refrains. C'est alors qu'Elrond appellera les Personnages et leur demandera de le suivre.

Il les amènera sur la terrasse qui borde les jardins de Rivendell. Gandalf y est assis sur un

2) Le Mont Venteux

Si vous désirez passer rapidement sur le (long) voyage qui mène les PJ de Fondcombe au Mont Venteux, vous pouvez avoir recours à une transition très cinématographique : une fois quittée la vallée de Fondcombe, les PJ sont giflés par un vent froid. Un vent si froid qu'il finit par les ramener à la réalité ; en fait, ils étaient plongés dans la rêverie profonde qui sert de sommeil à un elfe. C'est au cours de leur rêverie qu'ils ont revécu le début de leur périple. Au moment où ils reviennent à eux, ils ont déjà voyagé depuis dix jours, les beaux jours de l'été se sont définitivement enfuis devant les averses froides et les coups de vent de l'automne. Bois et landes ont pris les teintes fauves et rouillées de la saison, et,

banc de pierre, en train de fumer paisiblement. Si les PJ n'ont pas encore saisi la singularité de la chanson du magicien, Elrond leur expliquera tout, et Gandalf leur proposera "une aventure pour jeunes elfes insolents" (s'ils se sont moqués de sa chanson) ou "une aventure pour jeunes elfes paresseux" s'ils ont eu la sagesse de ne pas manifester leur surprise. Il s'agira pour les PJ de remonter à la source de la chanson, et d'essayer de ramener à Fondcombe l'ouvrage où la personne qui en est l'origine. Gandalf invitera les PJ à se rendre d'abord au Mont Venteux : c'est un lieu de rassemblement de rôdeurs, et les rôdeurs sont les meilleurs informateurs de toute la contrée.

Elrond donnera sa bénédiction pour cette expédition, et les PJ partiront le lendemain soir. (N'oubliez pas que les elfes préfèrent voyager la nuit, à la lueur des étoiles...) Toute la maison se rassemblera sur le perron pour leur souhaiter un bon voyage, et nombre de jeunes elfes les accompagneront dans les bois qui couvrent les versants de la vallée, au son des flûtes et des chants.

à l'horizon, se dresse la silhouette massive du Mont Venteux.

En arrivant au pied du Mont Venteux, les PJ redécouvriront d'anciens chemins secrets, dissimulés par de hauts murets de pierres sèches. Au détour d'un chemin, ils tomberont nez à nez avec deux petits pisteurs orcs. Il s'agit de deux éclaireurs de la tribu des Baraz Gwosh, qui prennent un luxe de précaution pour éviter de se faire repérer par un petit groupe de rôdeurs, et, du coup, qui n'ont pas localisé les PJ...

Les deux éclaireurs orcs auront la frayeur de leur vie en se retrouvant face à face avec de féroces

elfes (vos PJ...) et tenteront de prendre une fuite éperdue sans même songer à se défendre. S'il s'ensuit un accrochage (vos PJ ayant sans doute la détente de l'arc facile), les rôdeurs qui bivouaquent sur le Mont Venteux seront alertés et viendront faire une reconnaissance. Si les elfes

3) Les rôdeurs

Ils sont quatre. Ils sont vêtus de manteaux, tuniques et chausses de grosse toile décolorée, portent de vieux pourpoint de cuir, des épées aux fourreaux fatigués et des arcs d'if polis par l'usage. Ils sont maigres, mal rasés, hirsutes, et ressemblent beaucoup à des vagabonds ou à des brigands. Toutefois, malgré leur air farouche, ils réserveront un bon accueil à des elfes de Fondcombe et se montreront tout disposés à échanger des nouvelles.

Alboin, le plus vieux, est leur chef. Il s'exprime très lentement, avec des pauses de vieux conteur. Nomar et Curudan sont de solides gaillards taciturnes, qui fument des pipes naïvement sculptées avec satisfaction. Beremil est le plus jeune, très loquace et très admiratif face aux elfes (Samsagace face aux elfes, version bavard).

Les PJ pourront apprendre diverses rumeurs auprès des quatre rôdeurs :

4) En voyage vers Tol Bradig

Tol Bradig est un village semi-fortifié d'hommes des collines, non loin de la Mitheithel, après le Dernier Pont. Il faudra deux bonnes journées aux PJ (en tenant compte qu'un elfe peut voyager 16 heures par jour...) pour gagner le Dernier Pont en longeant la Route de l'Est. En chemin, ils pourront faire diverses rencontres.

a) Les agents d'Angmar

En redescendant du Mont Venteux, ils pourront apercevoir au loin les silhouettes de trois cava-

laissent filer les orcs, ils pourront néanmoins repérer le bivouac des rôdeurs à une légère odeur de bois brûlé et à une fumée bleuâtre qui s'élève derrière un muret de pierres sèches, à mi-hauteur du Mont.

1) Les tribus orques locales s'agitent. Alboin a repéré des patrouilles d'au moins deux clans : les Uruk Carn et les Baraz Gwosh.

2) Il y a des étrangers bizarres qui parcourent les terres sauvages depuis quelques temps. Beremil prétend avoir aperçu deux cavaliers bizarres (description de Galen Kan et de Sköll ; mais le tempérament volubile de Beremil devrait rendre son témoignage douteux aux yeux des PJ)

3) L'air de musique du "Désastre de Dagor-nuin-Giliath" est connu dans la région, mais ils ne savent pas exactement son origine. En revanche, le texte de la chanson aurait été composé par un forgeron du village de Tol Bradig, ce qui devrait pousser les PJ à partir vers ce village.

4) Nomar ajoutera que le Forgeron serait connu pour se déplacer en compagnie d'une jolie jeune femme, qui serait sa maîtresse, mais qui serait mariée à un autre homme.

liers (Moruin, Galen Kan et Sköll) accompagnés de quelques grands chiens efflanqués. Si les PJ ne leur accordent pas d'attention particulière, les trois cavaliers poursuivront leur chemin vers l'est et distanceront les elfes. Si les PJ interceptent les cavaliers, les chiens seront menaçants, mais Moruin se montrera souriant et aimable. Il se fera passer pour un "maître-calligraphe" collectant les anciennes traditions d'Arnor. Il interrogera les elfes sur leurs propres chants et légendes, et les sondera pour savoir ce qu'ils

savent du "Désastre de Dagor-nuin-Giliath". Après une conversation très civile avec Moruin, et inexistante avec Galen Kan et Sköll, les trois cavaliers repartiront vers l'est. Moruin affirmera regretter de ne pas voyager avec les PJ, mais l'automne arrive et il prétend vouloir finir sa collecte avant les grands froids.

b) Des patrouilles Baraz Gwosh

Trois patrouilles de 1d6 orques de la tribu Baraz Gwosh filent discrètement les agents d'Angmar, réparties en demi-cercle, distantes d'environ un mille les unes des autres et progressant avec une grosse heure de décalage derrière les cavaliers. Suivant les agents d'Angmar, les patrouilles devraient rattraper et dépasser les PJ (sans passer forcément par le même point).

Les orques se font le plus discrets possible (ce qui n'empêche pas une bordée de jurons intempestive, la chute retentissante d'un casque sur un rocher ou des chamailleries résiduelles). Ils ont vraiment l'air d'espions, trottinant l'échine courbée, la narine au vent et l'œil aux aguets. Attaqués par des elfes, ils tenteront de décrocher en lâchant quelques volées de flèches.

c) Les bergers

Au cours de la deuxième journée, les PJ apercevront de grands troupeaux de moutons pâturent sur la lande, au nord de la vieille route. Ils sont gardés par de grands chiens et des bergers rudes, des hommes communs, frustrés, armés de lances, de poignards et/ou d'arcs courts, vêtus de tuniques de grosse laine et de pelisses en peau de mouton. Les bergers sont d'autant plus soupçonneux à l'égard d'étrangers que les patrouilleurs Baraz Gwosh leur ont volé plusieurs brebis au cours de la nuit précédente, et que les elfes n'ont pas bonne réputation chez ces hommes grossiers. Les PJ devraient pourtant être attirés par les bergers car certains sifflent l'air du "Désastre de Dagor-nuin-Giliath".

Si les PJ se montrent diplomates, ils pourront discuter avec quelques bergers. A propos de l'air,

les bergers diront qu'il s'agit d'une vieille chanson, "Le chat-huant dans le bois". Par contre, ils n'ont jamais entendu parler du "Désastre de Dagor-nuin-Giliath". Si les PJ parlent du "Forge-ron", les bergers réaliseront qu'ils parlent de Regwinë et présenteront ses parents, Gaer et Lotta, deux vieillards secs et burinés par la vie au grand air. Gaer ne veut plus entendre parler de son fils depuis qu'il a quitté la vie de berger, mais il est possible de jouer sur la fibre maternelle de Lotta, qui désirerait revoir son garçon. Si les PJ savent jouer sur ses sentiments, elle pourra leur confier tout ce qu'il y a à savoir de l'enfance de Regwinë. Si Gaer garde le silence, des PJ attentifs pourront remarquer un beau poignard passé à sa ceinture, à la poignée de bronze usée, mais où des figures ciselées délicates sont encore visibles. L'objet paraît ancien et luxueux, et les PJ peuvent se demander ce qu'il fait en possession d'un berger. Interrogé, Gaer dira que c'est un héritage du père du père de son père ; le seul objet qui lui reste de ses ancêtres, qui, dit-il, venaient de l'ouest de la mer. Gaer n'en sait pas plus, mais cette allusion devrait faire penser à Numenor.

En outre, si les PJ pensent à demander si les bergers ont croisé Moruin et ses deux compagnons, les bergers répondront par l'affirmative et s'étonneront car Moruin posait les mêmes questions que les elfes.

Si les PJ ont abattu des orques et en apportent la preuve (trophée, tête...), le contact avec les bergers sera beaucoup plus chaleureux, et ceux-ci leur offriront même du fromage de brebis et un agneau pour la route.

d) Une prise de bec entre deux patrouilles orques

Sur le dernier pont, une patrouille Baraz Gwosh et une patrouille Uruk Carn se sont rencontrées. Lorsque les PJ arrivent, les orques des deux bandes sont en train de se couvrir d'insultes. Les PJ devraient comprendre que les membres d'une des deux patrouilles accusent les autres de se mêler de ce qui ne les regarde pas et affirment

qu'ils risquent de tout faire rater avant que les lames ne soient tirées de part et d'autre. Suivra une courte échauffourée qui fera seulement quelques blessés, puis les orques des deux

5) Tol Bradig

Tol Bradig est un village construit à flanc de coteau, dans une vallée très encaissée des Collines des Trolls. L'endroit est entouré de forêt, au sous-bois ombreux, aux feuillages jaunis par l'automne.

Le village est constitué par une cinquantaine de chaumières, construites en pierre sèche jusqu'à une hauteur de 3 pieds, puis en torchis, avec des toits de chaume lourds et bas. Les maisons se serrent autour de la demeure de Bradig Mäuhn, une tour de bois trapue contre laquelle s'appuient plusieurs appentis, le tout entouré par une palissade basse de rondins. Tous les bâtiments et la plupart des habitants sont noircis par la fumée ; en effet, le village contient cinq fours de charbonniers et deux haut-fourneaux primitifs (de grands fours circulaires en pierres sèches, à ciel ouvert, où l'on entasse charbon de bois et bois sec en quantité sur le minerais et où l'on fait brûler l'ensemble) où Feldgar et ses manœuvres font brûler le minerais de fer pour extraire le métal.

Le village devrait paraître aux PJ comme un lieu sale, enfumé et misérable. Leur arrivée provoquera une grande méfiance chez la population (des hommes communs), qui craignent les elfes. Toutefois, les PJ pourront remarquer que les

6) L'attaque des Baraz Gwosh

H'ahag Trogne-Fendue a appris par ses espions que les agents d'Angmar avaient gagné Tol Bradig. Son intelligence limitée aidant, il s'est persuadé que Moruin, Galen Kan et Sköll préparent le sac du village. Il décide donc de leur prêter

campes fileront chacun de leur côté non sans brailler moult injures. Aux PJ de décider s'ils interviennent ou non.

armes et les outils de certains villageois sont de belle facture, ornés d'entrelacs et de figures stylisées vaguement elfiques (il s'agit des armes et outils forgés par Lomion).

Si les PJ posent des questions, on les mène à Feldgar, qui comprendra alors que les PJ veulent parler de Lomion. Si les PJ parlent de Regwinë, on ne les comprendra pas. Si les PJ parlent de Lomion, des mouchards iront prévenir Bradig Mäuhn qui intervient en armes avec une dizaine de solides gaillards de sa parentèle, pour intercepter les insolents qui viennent ainsi rappeler son déshonneur matrimonial... En fait, le seigneur local devrait débarquer dès que les villageois auront compris que les PJ recherchent Lomion.

Bradig Mäuhn sera difficile à calmer. Heureusement, les agents d'Angmar ont précédé les PJ, et Moruin, intrigué par ce que les elfes ont pu apprendre en chemin, interviendra auprès du seigneur pour apaiser la situation. Puis, les agents d'Angmar pourront s'immiscer dans le groupe des PJ pour parler plus tranquillement avec Feldgar, et ainsi apprendre ce que celui-ci pourra leur confier de l'existence de Lomion à Tol Bradig.

main forte, rassemble ses forces et... attaque le village dès la nuit tombée.

Panique dans le village, hululement sinistre du cor sur la tour, braillée des hordes orques qui

déboulent des bois en heurtant leurs boucliers avec leurs armes... Bradig Maühn réagit rapidement et se lance dans la mêlée à la tête d'une dizaine de guerriers de sa famille. Les agents d'Angmar sont eux-mêmes surpris ; en partie pour garder sa couverture, en partie parce qu'il enrage contre H'ahag et ses initiatives stupides, Moruin se lance dans la bataille avec ses compagnons contre les orques.

S'ensuivra une bataille épique, à organiser à votre convenance, où les agents d'Angmar devraient s'illustrer par les ravages qu'ils commettent au sein des orques (Moruin fait usage de magie, Galen Kan multiplie les attaques en traître, Sköll fonce dans le tas et fracasse crânes et échines au milieu d'un pack compact d'adversaires). L'expérience devrait être chaude pour les

7) La combe du Chêne-creux

Lorsque les PJ arriveront dans la Combe du Chêne-creux, ils trouveront facilement le repère de Lomion et d'Ancline. Il s'agit d'un chêne multiséculaire, qui pousse sur un îlot moussu, au milieu du cours d'un ruisseau. Le tronc du chêne est creux, et Lomion y a installé une échelle rudimentaire qui monte dans une cabane dissimulée dans les frondaisons.

Malheureusement, lorsque les PJ arriveront, les agents d'Angmar les auront précédés, et Moruin, ayant fait miroiter à Lomion un avenir de paresse et de luxe à Dol Amroth, en Gondor, l'a convaincu de les accompagner avec Ancline. Lomion accueillera avec chaleur les PJ (il a une sympathie innée et profonde pour les elfes...), mais il demeurera inébranlable dans son projet de suivre Moruin. (Il faut dire que le mage l'a déjà acheté 50 pièces d'or, une somme dont les PJ ne disposent pas...)

Il n'empêche que la présence des PJ est gênante pour les agents d'Angmar, car ce n'est pas le

elfes aussi (mais veillez à ce qu'ils ne soient pas trop blessés, car ils ont d'autres combats en perspective). Une fois une partie du village ravagée et pillée, quelques chaumières incendiées et moult orques trucidés, les Baraz Gwosh prendront la fuite.

Pour remercier les PJ - et les agents d'Angmar - de leur aide, Feldgar acceptera de leur révéler ce qu'il sait sur Lomion et Ancline. Au cours de la belle saison, ils vagabondent comme baladins et forgeron, mais à la mauvaise saison, ils regagnent un refuge à une journée à l'est, dans la Combe du Chêne-creux.

Dès qu'ils sont en possession du renseignement, les trois agents d'Angmar s'éclipsent - et distancent les PJ grâce à leurs chevaux.

chemin du sud qu'ils comptent prendre, mais celui de Carn Dum. Avant de gagner la Combe du Chêne-creux, Moruin a renvoyé Galen Kan prévenir Bradig Maühn du lieu où se cachent Lomion et Ancline. Sköll, quant à lui, a contacté les Uruk Carn, qui se sont postés en embuscade à l'extrémité est de la Combe.

Alors que les PJ négocient avec Lomion et Moruin, des cris et des aboiements de chiens retentissent à l'ouest de la Combe, dans la direction de Tol Bradig. C'est Bradig Maühn qui arrive avec une quinzaine de guerriers. Pris de panique, Lomion et Ancline veulent prendre la fuite. Moruin propose aux PJ de se séparer en deux groupes : l'un ira accrocher les hommes de Bradig Maühn pour les retarder et servir de diversion, pendant que l'autre escortera Lomion et Ancline dans leur fuite. Moruin a l'habileté de laisser les PJ choisir, pour dissimuler sa félonie.

Si les PJ choisissent d'escorter Lomion et sa compagne, Moruin les laissera se jeter tout droit

dans l'embuscade des Uruk carn. S'ils choisissent de retarder Bradig Maühn, Moruin et ses compagnons fileront rejoindre le point de ralliement avec les Uruk Carn.

Le beau plan du mage va toutefois être à nouveau battu en brèche par la stupidité de H'ahag Trogne-Fendue. Celui-ci a espionné les mouvements des agents d'Angmar et repéré la troupe d'Uruk Carn en embuscade au bout de la combe. Il croit les Uruk Carn animés de mauvaises attentions contre les agents d'Angmar et ceux qu'il prend pour ses alliés (Lomion et les PJ). Lorsque Moruin cherchera à joindre les Uruk Carn ou lorsque les Uruk Carn attaqueront Lomion, Anceline et les PJ, H'ahag lance ses dernières forces contre les Uruk Carn. Mais les orques de Trogne-Fendue, rescapés de la bataille de Tol Bradig, ont conservé une dent solide contre les PJ et les agents d'Angmar ; en conséquence, ils tapent dans le tas, indistinctement.

8) Conclusion

Le scénario sera réussi si les PJ parviennent à arracher Lomion vivant de la bataille de la Combe du Chêne-creux, et qu'ils parviennent à le persuader que Moruin voulait le vendre aux orques. Les PJ pourront alors ramener Lomion à Fondcombe sans encombre. Même si Bradig Maühn et les agents d'Angmar ne sont pas tués dans la bataille, ils auront été blessés assez gravement pour être incapables de poursuivre les PJ et Lomion. En revanche, Bradig Maühn ou les agents survivants d'Angmar pourront faire de bons ennemis pour des scénarios ultérieurs...

III. Les Personnages

1. Les agents d'Angmar

Moruin le Bossu

Moruin est de petite taille à cause de son infirmité, qui lui abaisse la tête au niveau des épaules. D'origine numénoréenne, et en dépit de son physique difforme, Moruin a un beau visage aux traits réguliers et aux cheveux soyeux. Il y a même un vague air elfique qui transparaît dans son regard ou certaines expressions. Il est vêtu de grandes robes et d'un ample manteau à capuche en étoffes lourdes et chaudes, aux dominantes sombres, brodées de rapaces et de motifs géométriques stylisés en fil d'or ou de pourpre. Il porte un anneau multiplicateur PPx3, d'or rouge, dont la face intérieure (contre le doigt) porte une inscription en Parler Noir qui voue le porteur aux Ténèbres. Tout PJ qui enfilera l'anneau se sentira attiré par

Angmar, un peu comme le Porteur de l'Anneau Unique sent une certaine attirance mêlée de répulsion pour le Mordor.

Moruin monte un beau palefroi blanc et porte une dague +5, magique, cachée dans ses robes. Il garde sur lui une somme de 75 PO. (Dont 50 serviront à acheter Lomion)

Mage Niveau 6	Utilisation d'objets magiques : 57
MM : 10 (Sans armure)	Direction de sorts : 75
1 Main Lame : 10 (+5) = 15	Sorts de base : 12
BD : 5 (+25 avec le sort Bouclier)	Points de Puissance : 18 x 3 = 54
Equitation : 10	Points de coup : 44
Lecture de runes : 62	

Listes de Sort : Surpuissance Physique (Sorts utilisés souvent : 3. Surpuissance auditive ; 5. Vision nocturne ; 6. Vision périphérique) / Main essentielle (Sorts utilisés souvent : 2. Bouclier ; 4. Télékinésie ; 5. Déflexions) / Illusions (Sorts utilisés souvent : 4. Invisibilité) / Lois des sorts (Sorts utilisés souvent : 1. Réserve de sorts ; 2. Annulation Essence ; 4. Annulation Théurgie) / Maîtrise des esprits (Sorts utilisés souvent : 1. 3. 6. Sommeil ; 2. Charme bienveillant ; 4. Confusion ; 5. Suggestion) / Voies du Froid (Sorts utilisés souvent : 3. Mur de froid ; 6. Eclair de Glace) / Voies de la Lumière (Sorts utilisés souvent : 2. Eclair choquant ; 5. Lumière soudaine)

Galen Kan

Petit homme à la peau sombre et tannée, aux yeux bridés, au nez écrasé, au visage inexpressif. Il a le crâne rasé, de fines moustaches noires. Il porte une toque de fourrure, une casaque et un pantalon grossier de peau (équivalent du cuir souple), porte dans le dos un long cimeterre, un arc composite et un carquois. Des bottes de peau lacées lui remontent jusqu'aux genoux. Pour se protéger du froid, il jette sur ses épaules une grande peau d'Aurochs à poil laineux. Il se déplace sur un petit cheval à poil laineux, plutôt laid, mais rapide et endurant.

Eclaireur Niveau 5	BD : 20
MM : 15 (Cuir souple)	Equitation : 30
1 Main Lame : 80	Perception : 45
Armes projectiles : 55	Points de coup : 49
Armes de jet : 30	

Sköll Brise Crâne

SkÖll est le fils d'un demi-troll d'Angmar et d'une esclave humaine. C'est un colosse de 2m, aux épaules impressionnantes, aux bras larges comme de jeunes arbres. Il a le crâne rasé, sauf au sommet de l'occiput où il a laissé pousser une longue mèche noire qu'il a tressée et qui pend jusque dans ses reins. Il porte plusieurs anneaux de bronze et de cuivre aux oreilles. Son faciès est carré, brutal, dépourvu d'intelligence. Il porte des couleurs de guerre bleues et noires en spirales sur le visage.

Il porte une imposante armure de plaques, martelée par les bosses et les impacts de nombreux combats. Une hache massive (+10, mais pèse le double du poids d'une hache d'armes normale) pend à l'arçon de sa selle. Il porte également une masse d'armes et une épée large à la ceinture. Il monte un énorme destrier gris pommelé, qui doit peser ses deux quintaux.

Guerrier Niveau 6	BD : 15 (+25 bouclier) = 40
MM : -5 (Plates)	Equitation : 36
1 Main Lame : 100 (110 à la hache)	Points de coup : 99
1 Main choc : 73	

2. Les Baraz Gwosh & les Uruk Carn

Bien qu'appartenant à deux tribus rivales, les combattants des deux clans se valent. Les Baraz Gwosh se distinguent car ils ont quelques enseignes formées de crânes de cerf aux andouillers desquels sont accrochées des queues de loup. Leurs boucliers représentent souvent un crâne de cerf grossier. Les Uruk Carn se distinguent à leurs trophées, des colliers cliquetants formés des dents et des phalanges de leurs ennemis morts. Ils noircissent également leurs armures au charbon de bois.

Gobelins renifleurs

Les pisteurs de la tribu. De petits orques rusés mais couards, qui évitent au maximum le corps à corps. Ils ne portent qu'un armement léger (casque, pas d'armure, poignard et arc court). A partir de trois, ils sont dirigés par un guerrier lorsqu'ils patrouillent.

Eclaireur Niveau 2	Arcs : 37
MM : 25 (Sans armure)	BD : 20
1 Main Lame : 52	Points de coup : 32

Guerriers orques

Le guerrier orque standard, pillard/brigand prompt à attaquer en groupe et aussi prompt à se dérober si le vent tourne. Ils sont armés de casques, de cuirasse de cuir rigide, de lances et de cimenterres, ainsi que de boucliers.

Guerrier Niveau 2	Hast : 36
MM : 5 (Cuir rigide)	BD : 15 (+20 bouclier) = 35
1 Main Lame : 52	Points de coup : 47

Champions orques

Orques lourds, trapus, au faciès féroce. Meneurs de petites bandes. Combattants déterminés et farouches. Vêtus de casques, de cottes de mailles et de diverses pièces d'armures souvent hérissées de pointes ou ornées de scalp. Ils se battent à la hache ou à la masse d'armes.

Guerrier Niveau 4	BD : 15 (+20 bouclier) = 35
MM : 5 (Cotte de Mailles)	Points de coup : 73
1 Main Lame/Choc : 82	

3. Les hommes de Tol Bradig

Bradig Mäihn

Un solide gaillard aux larges épaules, à la barbe poivre et sel tressée et aux cheveux hirsutes. Rougeaud, de tempérament colérique, et pas très intelligent. Il porte une tunique et des braies de fine laine à motifs naïfs et chatoyants, ainsi que divers bijoux : un torque d'argent, un bracelet de bras (au niveau du biceps) en bronze, des bagues d'or serties de pierres semi-précieuses. En cas de combat, il endosse une cotte de mailles et s'arme d'un bouclier, d'une épée longue, d'une lance et de trois javelots.

Il se déplace sur un cheval noir richement harnaché.

Guerrier Niveau 5	Lancer : 65
MM : 15 (Sans armure)/ 5 (Cotte de Mailles)	Equitation : 30
1 Main Lame : 95	BD : 15 (+25 bouclier) = 40
Hast : 60	Points de coup : 86

Guerriers de Bradig Mäihn (sa parentèle : Horst, Feregon, Marc'h, etc...)

De solides gaillards eux-aussi, vêtus de tuniques de grosse laine qui laissent voir leurs bras bronzés et musclés. Ils portent les cheveux longs, la barbe tressée ou des moustaches tombantes, et de solides ceinturons de cuir où sont suspendus de larges poignards. En cas de combat, ils revêtent des cuirasses de cuir rigide, s'arment de boucliers, de lances et de javelots. Ils se déplacent à pied.

Guerrier Niveau 3	Lancer : 44
MM : 15 (Sans armure)/ 5 (Cuir rigide)	BD : 15 (+25 bouclier) = 40
Hast : 69	Points de coup : 60

4) Les fugitifs

Regwinë/Lomion

Lomion est un jeune homme mince mais solide, manifestement humain. Il a les cheveux noirs et les yeux gris, pétillants d'astuce et de gaieté. Si physiquement il paraît humain, quelque chose dans son charme et dans sa vivacité trahit sa lointaine nature elfique. Il est très épris d'Ancline et ne l'abandonnera pas, même au milieu des pires situations. Il est vêtu de vêtements aux étoffes grossières, mais aux teintes chatoyantes. Pour se déplacer, il n'oublie jamais son luth (dont il a "appris" à jouer tout seul) ni son épée, qu'il a forgé lui-même et qu'il porte dans le dos.

Barde Niveau 4	MM : 10 (Sans armure)
----------------	-----------------------

1 Main Lame : 34

BD : 15

Forge : 60

Chant : 50

Musique : 40

Lecture de runes : 39

Utilisation d'objets magiques : 34

Direction de sorts : 14

Sorts de base : 4

Points de Puissance : 8

Points de coup : 33

Listes de Sort : Puissance des chants (Sorts utilisés souvent : 1. Chant d'apaisement ; 3. Chant d'étourdissement) / Contrôle des sons (Sorts utilisés souvent : 1. Murmure à distance ; 3. chant sonore II ; 4. Chant II) / Connaissance (Sorts utilisés souvent : 4. Savoir spirituel. Nota bene : lorsque les PJ auront expliqué la raison de leur venue à Lomion, celui-ci pourrait utiliser cette liste de sorts pour analyser sa propre chanson, et découvrir ainsi indirectement son identité antérieure)

Anceline

Anceline est une jolie jeune femme rousse, pleine de vivacité, dotée d'un charme un peu mutin. Elle déteste Bradig Maühn, son mari, qu'elle a dû épouser de force dans son adolescence, et elle est folle de Lomion. Elle est vêtue d'une belle robe de fine laine et d'une grande mante de voyage, le tout un peu élimé par ses vagabondages avec Lomion. Elle possède une flûte et un tambourin, elle adore chanter et danser et sera ravie de rencontrer des elfes.