

# *Auta i Lomë*



*« Lorsque vous penserez à la grande bataille de Pelennor, n'oubliez pas la bataille de Dale... »*

## *Les bases du scénario*

Vous l'avez tous compris, il s'agit d'un pur scénario Terres du Milieu... Son inspiration m'est venu progressivement en lisant les œuvres de Tolkien, constatant qu'une grande partie de la trame historique de la Guerre de l'Anneau était complètement laissée pour compte ; je m'intéresse donc ici au déroulement de la guerre dans le nord des Terres du Milieu. Peu de choses sont rapportées sur

l'assaut que supportèrent les royaumes Elfes, Nains et Humains de la région de Dale et sur la victoire qu'ils remportèrent, victoire sans laquelle les exploits de Gondor auraient été vains ; Gandalf rend d'ailleurs hommage à la bravoure si peu reconnue de ces combattants après le couronnement d'Aragorn :

*« Mais même avec sa droite étirée, Sauron aurait pu faire de terribles ravages au Nord, tandis que nous défendions le Gondor, si le Roi Brand et le Roi Dain ne lui avaient pas barré la route. Lorsque vous penserez à la grande bataille de Pelennor, n'oubliez pas la Bataille de Dale. Pensez à ce qui aurait pu se passer ! Au feu du Dragon et aux féroces corps à corps en Eriador ! Et pas de Reine au Gondor ! Et nous autres revenant victorieux et pleins d'espoir, à un champ de ruines et de cendres. Mais cela fut évité... ».*

*Le Seigneur des Anneaux, Le Retour du Roi,  
Appendice A-III : Les Gens de Durin*

Oui, cela fut évité. Tout d'abord grâce au hasard qui mena à la destruction de Smaug, au retour du Roi sous la Montagne et à la renaissance de Dale. Mais aussi grâce à l'action déterminante d'un petit groupe de combattants...

Il va de soi que les joueurs constitueront cette compagnie. Leur quête les mènera dans la région du Long Lac, de Mirkwood à Dale et finalement à la grande bataille du siège d'Erebor...

Pour faciliter la tâche aux MJs peu connaisseurs du monde des Terres du Milieu (n'est-ce-pas Krash ;) ), voici une petite chronologie des événements importants ( parfois lointains...) évoqués dans ce scénario. Ceux et ceusses qui maîtrisent déjà peuvent directement passer au § La Quête.

Je préviens aimablement mes chers lecteurs que ce scénar est un vrai bordel et que son organisation apparente n'est qu'une couverture pour mon incapacité à trier les infos que j'y ai mises. Merci de votre compréhension.

## *Petite Chronologie Utile à l'usage des MJs*

Attention ! Cette chronologie n'est pas là pour amuser la galerie. Pour faire en sorte que le scénar ne soit pas trop creux par moments, il faudra bien raconter de belles histoires aux joueurs...Alors bien sûr rien ne remplace une bonne lecture des œuvres mais au moins ça donne des pistes et ça permet de ne pas se retrouver con devant une question d'un joueur ( surtout si ledit joueur en sait plus que le MJ n'est ce pas Bob ?).

Bon passons aux choses sérieuses :

### Premier Age :

La cinquieme Bataille : Nirnaeth Arnoediad (les Larmes Innombrables)

Cinquième bataille entre Morgoth et les peuples libres. Les fils de Féanor avaient presque réussi à unir sous leur bannière tous les Eldar, les Humains et même certains Naugrim. Malheureusement, une partie des humains Orientaux trahit en faveur de Morgoth, et dans la déroute qui suivit périrent Fingon roi des Noldor, Haldir roi des Haladin, Azaghâl seigneur de Bérégest et Huor ami de Turgon. Son frère Hurin fut fait prisonnier. Après la bataille les orcs rassemblèrent les armes des héros morts en une véritable colline, nommée Haugh En Nirnaeth, la Colline des Larmes.

Sarn Athrad ( le Fort de Pierre ):

Bataille qui opposa aux gués du Gelion les restes de l'armée naine de Nogrod, revenant du pillage de Doriath, et des Elfes verts menés par Beren et venus venger leurs compagnons. Les nains furent anéantis et le Nauglamir serti d'un des Silmarils fut rapporté à Lùthien. Le trésor de Doriath fut jeté dans la rivière Ascar qui devint Rathloriel, le Lit d'Or.

La Moria :

Royaume souterrain fondé par les Nains dans les Monts Brumeux. Il fut longtemps la capitale du monde Nain. Leurs voisins Elfes d'Eregion vivaient en amitié avec eux, et le Royaume Nain ne dut sa chute qu'au réveil d'un Balrog enfoui dans le cœur de la Montagne en TA 1980. Khâzâd-Dûm fut alors désertée et les orcs de Sauron en prirent possession. Une tentative de reconquête réussit pendant quelques années en TA 2989 mais les Orcs reprirent vite les grottes aux malheureux Nains du corps expéditionnaire.

### Troisième Age :

Erebor :

Ce royaume est constitué des innombrables galeries creusées par les Nains sous le Mont Erebor (aussi appelé Mont Solitaire) à l'orée Nord-Est de Mirkwood. Fondé en TA 1999, il devint la principale place forte naine après la désertion de la Moria et le retour des Nains des Montagnes Grises en TA 2590.

Déserté en TA 2770 quand Smaug descendit du Nord et massacra les Nains qui y vivaient. Leur roi Thrôr survécut et refonda un royaume en Ered Luin. Son petit-fils Thorin II Oakenshield regagna le Mont solitaire après la guerre contre les Orcs et le dragon Smaug fut tué ( cf The Hobbit ). Tué lui-même à la bataille des Cinq Armées, il laissa à son frère Dain Ironfoot le titre de Roi sous la Montagne (TA 2941). Depuis cette date, le Royaume sous la Montagne prospère en bon voisinage avec le royaume voisin de Dale et le royaume Elfe de Mirkwood.

La region de Dale :

Dale était une puissante cité avant la venue de Smaug. Celui-ci détruisit la ville lorsqu'il vint voler le trésor et le royaume des Nains d'Erebor. Les hommes de Dale se réfugièrent en partie à Lac Ville, une ville sur pilotis bâtie sur le Long Lac au sud de Dale. D'autres émigrèrent vers le Val d'Anduin. Les habitants de Dale étaient apparentés aux Northmen, les ancêtres des Rohirrim, et leurs origines remontaient aux trois familles Edaines du Premier Age. Ce sont donc des hommes forts et courageux, ennemis jurés des hommes sauvages de l'Est et des Orcs. C'est Bard, un descendant du dernier Roi de Dale, qui abattit Smaug au-dessus du Long Lac. Après la bataille des Cinq Armées, Dale fut refondée et fortifiée. Le roi du royaume de Dale au temps de la Guerre de l'Anneau est Brand. Dale commerce beaucoup avec le Royaume sous la Montagne et avec le Royaume Elfe de Mirkwood. Ces trois royaumes se prêtent mutuellement assistance en cas d'attaque.

La bataille des Cinq Armees ( fin Octobre 2941 )

Bataille qui opposa aux portes d'Erebor les armées des Orcs et des Loups d'Ered Mithrin et des Monts Brumeux à l'armée humaine venue de Lacville, l'armée Elfe de Mirkwood et l'armée Naine des Monts de Fer. Les orcs furent anéantis, mais Thorin Oakenshield Roi sous la Montagne périt. Il fut enterré avec sur son cœur l'Arkenstone, et à son côté Orcrist.

La venue des Istari ( TA 1000 environ ) :

Nul ne sait vraiment qui était ces 5 êtres. Istari signifie Mages en Quenya. Ces 5 Mages avaient pour noms ( les plus usités en tout cas ) : Saroumane ( robe

blanche ), Gandalf ( robe grise), Radagast (robe brune), Pallando et Alatar ( robe bleue ). Il n'est pas utile ici de détailler leur action durant le Troisième Age. Il suffit de préciser qu'ils ont été envoyés par les Valar pour assister les peuples libres dans leur lutte contre Sauron.

Le conseil d'Elrond :

Il s'agit d'un conseil qui se déroula à Fondcombe, la demeure d'Elrond, le 25 Octobre 3018. Etaient présents Gandalf, Elrond, Glorfindel, Galdor, Bilbo, Frodo, Aragorn, Boromir, Gloin et d'autres personnages importants... C'est là que fut décidée la quête de l'Anneau et que fut formée la Communauté de l'Anneau. Le scénario se déroule quelques semaines après ce conseil...

## Les personnages

Un Dunadan : **Fahlion**, écuyer officiel d'Aragorn car descendant d'Ohtar l'écuyer d'Isildur, qui sauva les tronçons de Narsil, l'épée Royale. Les membres de cette lignée restent de père en fils de proches compagnons de la famille royale. Après le Conseil d' Elrond, Aragorn lui confie en secret une mission: il doit se rendre dans les royaumes de l'Est (Erebor, le Val et Mirkwood) pour les prévenir de l'imminence de la guerre.

C'est un homme d'un naturel joyeux mais réfléchi, totalement dévoué à son seigneur. Il possède une énorme expérience dans tous les arts de la survie (herboristerie, pistage, dissimulation...). Il combat à l'aide d'une épée longue. Il possède aussi un arc court.

Apparence physique: c'est un homme d'un soixantaine d'années, mais il en fait 30-40 paske c'est un Dunedain à l'anthologie de l'espérance de vie...

Il fait environ 1m80, est brun avec des yeux gris. Costaud, endurant, vêtu d'une tunique de cuir et de vêtements de rôdeur, avec un grand manteau sombre à capuche.

Un nain d'Erebor : **Thorin** Stonehelm, fils de Daïn, héritier du royaume sous la Montagne. Ami de Bard et Finglor. Malgré sa nature belliqueuse, ce nain est d'un caractère plutôt triste, avec même des tendances poétiques très inhabituelles chez ce peuple. (il n'en est que plus proche de Finglor). Il sait que son père se fait vieux et que bientôt le trône du Royaume sous la Montagne lui reviendra, avec son cortège de souçis... Il a bien sûr une **énorme** hache à la Boss... Il revêt au combat un masque terrifiant pour effrayer ses ennemis.

Apparence physique: ben c'est un Nain quoi... Alors il est petit, pardon trappu, fort etc... Il est vêtu en vert et marron comme tout bon bonhomme qui doit souvent se camoufler...

Un homme de Dale : **Bard**, fils de Brand, héritier du royaume de Dale. Ami de Thorin et Finglor. C'est un homme discret, mais agréable et toujours très avenant, très apprécié aussi pour sa sagesse et sa prévoyance. Il adore rester de longs moments à contempler les étoiles la pipe aux lèvres. Il combat depuis des années les ennemis du Val, et son style au combat est réputé pour sa finesse et sa précision .

Apparence physique: Homme d' 1m90 environ, blond aux yeux bleûtés, il est vêtu lui aussi en vert et marron, avec son épée légère à la ceinture. Rien que de très classique à part une bague à son doigt représentant le blason de Dale.

Un Elfe des Bois de Mirkwood : **Finglor**, cousin de Legolas et grand capitaine du roi Thranduil. A mené le combat contre les orcs de Dol Guldur après la capture de Gollum par Aragorn. Ami de Bard et Thorin. Il maîtrise parfaitement le tir à l'arc (c'est de base, me diront certains...) et connaît Mirkwood comme sa poche. Sinon c'est un Elfe, donc il est toujours très fin, délicat et puissant à la fois. A ne surtout pas donner à un gros bourrin...

Apparence physique: grand, blond, les traits fins, PAS D'OREILLES POINTUES, vêtu de vert et brun. Il est armé d'un long arc d'if et d'une épée.

Un Beorning : **Garorn**, fils de Grimbeorn l'Ancien, petit-fils de Beorn . Fils donc du chef des Beornings. Rencontre Fahlior lors de son voyage vers l'Est et est chargé de l'accompagner. C'est évidemment le poutreur du groupe. Haut de plus de deux mètres, large comme ça, c'est un "changeur de peau", autrement dit il possède la faculté de se transformer en Ours. Il ne peut néanmoins effectuer ce changement que loin du regard des autres... Sous sa

forme humaine il s'enveloppe sans cesse d'une fourrure en peau de loups qu'il a lui-même confectionnée.

Sous ses deux aspects, il est monstrueusement puissant. Il change d'humeur extrêmement rapidement, mais lorsque sa confiance est acquise, il se ferait tuer pour ses compagnons... Il est naturellement bourru et même sombre, parlant d'une voix brutale. Il exècre particulièrement les Orcs et les Wargs, qu'il combat soit sous sa forme d'ours, soit avec une large épée à deux mains grande comme lui. A donner impérativement à un gros bourrin!

Bon il va sans dire qu'il ne s'agit pas de troufions de base, ces msieurs dames ont quand même des papas mamans qui faisaient bien le café et ils savent se tenir en société... Bon une fois les présentations effectuées ( cf historiaux pour plus de précisions), il s'agit de faire se réunir tout ce petit monde. La psychologie, comme dirait certains, c'est de créer dès le début une phase d'action pour tâter les joueurs et puis pour éviter qu'ils s'emmerdent trop avant la grosse poustre. Alors perso je propose qu'au début les 5 persos forment deux groupes. L'un d'entre eux est of course assailli et les autres passant par là ne trouvent rien de mieux à faire que de venir les aider à buter du malpropre. C'est classique mais ça plaît toujours. Pour la répartition, je vois bien Thorin, Bard et Finglor se baladant dans Mirkwood un peu au Sud de la route de la Forêt et en soutien Fahlior et Garorn qui arrivaient justement par hasard de l'Ouest. Les ennemis sont une bande d'orcs puants isolés venus de Dol Guldur, les éclaireurs des légions de Sauron... Après les persos se débrouillent pour se présenter. On peut d'ailleurs profiter de la scène de rencontre pour décrire les personnages, ce qui évite de le mettre dans historiaux ( j'ai toujours trouvé nul le passage "je me matte dans le miroir" des backgrounds: ça rend quasi-impossible l'entrée dans l'atmosphère du jeu...)

## Ce qui se passe dans le coin...

Voilà, le groupe est donc constitué, il va falloir que l'intrigue se développe à présent. Les personnages n'ont pas tous la même vision de leur mission commune, mais bon on est quand même le 12 Mars 3019 et les hordes de Sauron ont pointé leur nez dans le Nord dès fin Juin en attaquant le royaume de Thranduil. La guerre est sur le point d'éclater, et d'ailleurs règne autour des joueurs l'obscurité décrite dans le SdA (date: TA 10 Mars 3019). A cette date les troupes de Sauron se mettent en marche de Minas Morgul et des portes de Mordor en direction de Minas Tirith, mais aussi vers le Nord et la Lorien : c'est

le début des grandes batailles de la Guerre de l'Anneau...(cf chronologie du scénario pour détails).

Voici à présent un récit sauce maison de la bataille de Dale (où éclatera au grand jour mon manque d'imagination):

Les troupes de Sauron au Nord sont menées par Gulthanâr, le grand sorcier des peuples barbares de l'Est. Ce peuple, descendant des Wainriders, est passé maître dans l'art des chars de bataille et se déplace en de grands chariots. Les orcs de Dol Guldur remontent eux à marche forcée à travers la forêt et le long de sa lisière Est. La remontée des ennemis vers le nord est extrêmement rapide et balaye les premières lignes de défense, laissant à peine le temps aux habitants de fuir les combats et à quelques bataillons de faire retraite en désordre. La seconde ligne de défense est établie le long de la Rivière de la Forêt. Elle est censée tenir les gués à l'Ouest du Long Lac, tandis que les Elfes doivent contenir les Orcs dans la forêt. La bataille y est sanglante et dure du 15 au 20 Mars en gros. A l'est du Long Lac les troupes ennemies ne rencontrent que peu de résistance et délaissent les Nains des Monts de Fer pour remonter rapidement vers Erebor. Très vite des troupes traversent la rivière asséchée au nord et prennent à revers les troupes défendant les gués, qui ont vite fait de succomber (16 Mars). La route de Dale est ouverte aux envahisseurs... Ceux-ci se précipitent mais tombent sur une résistance acharnée. Ce n'est qu'au prix de combats furieux que le fortin défendant l'entrée de la ville ( dont les fortifications ont quand même été réalisées par des Nains rappelons-le) est pris et que les orcs se répandent dans les rues, massacrant les rescapés et les retardataires..



*Dale en flammes après le passage des troupes de Sauron...*

La bataille d'Erebor ( 17 Mars 3019):

La résistance désespérée de la porte de Dale a tout de même permis aux rois Dain et Brand de rassembler la majorité de leurs troupes au pied de l'entrée principale du Royaume Sous la Montagne, là-même où s'était tenue la bataille des Cinq Armées. Les fortins situées sur les éperons rocheux de part et d'autres de cette vallée ont été garnis d'hommes et d'armes, et les armées sont disposées en ordre de bataille. Au centre se tiennent les Nains, lourdement cuirassés et attendant la hache à la main le déferlement des hordes. Dissimulés le long des pentes rocheuses de la vallée, les Hommes de Dale et leurs longues épées sont prêts à se ruer sur les flancs de l'ennemi une fois qu'il se sera engagé. Celui-ci ne tarde pas à apparaître venant du Sud...

Les armées orques sont précédées des innombrables chars des hommes de l'Est. Ils chargent les nains avec force mais ceux-cis sont puissamment retranchés et la ligne tient bon. Derrière se pressent les armées de fantassins qui se ruent sur les positions naines. C'est alors que les Hommes de Dale décident

de charger et leurs longues épées répandent la mort sur les flancs de l'ennemi. Ils remontent ensuite vers la porte et font leur jonction avec les Nains. Les troupes ennemies prennent alors possession des éperons rocheux et partent à l'assaut des forts qui résistent tant bien que mal. Les légions orques ne cessent d'affluer à l'entrée de la vallée; et les chariots vomissent des hommes de l'Est qui se ruent dans la mêlée. Les armées Naines et Humaines défendent pied à pied l'accès à la Porte. Les défenses font merveille: les fossés de feu et les pièges ralentissent considérablement l'avance ennemie. La bataille fait rage pendant trois jours entiers...Reculant sans cesse, le combat se mène désormais au pied des fortifications de la Porte. Mais le nombre des assaillants est bien trop énorme: le roi Brand tombe au soir du troisième jour, percé d'une flèche en plein cou. Dain Ironfoot se tient aussitôt auprès du corps de son ami et repousse inlassablement les ennemis qui s'en approchent. Autour de lui ses compagnons tombent et il finit par se retrouver seul au milieu d'une nuée d'Ourouks. Il lance alors un puissant appel de cor, qui rebondit sur les parois de la vallée, de la caverne et dans toutes les pièces de la Montagne. A cet appel, les orcs reculent et les Nains rescapés volent au secours de leur Roi, aveuglés par la fureur. Ils balaient les Ourouks et relèvent Dain blessé à mort, qui se dresse vacillant sur les créneaux de la Porte et contemple le carnage et les légions ennemies se débandant à ses pieds. Il pousse alors un long soupir et tombe à genoux. L'obscurité rouge et grise s'entrouvre et une fine raie de lumière vient frapper son visage baigné de larmes pourpres. " Adieu ma Montagne, je n'en puis plus... Protège mes Nains en souvenir de mes ancêtres et de moi-même." Sa tête s'affaisse alors et il reste immobile appuyé à sa lame, face à la foule de ses ennemis qui refluent, épouvantés par la fureur des Nains et des hommes de Dale. Les défenseurs emportent son corps et celui de Brand de par les couloirs de la Montagne, chantant leur hymne funèbre d'une voix sourde et lente. Les derniers rescapés passent l'énorme Porte de la Caverne qui se referme sans un bruit. Seule sa muraille garnie de défenseurs assure désormais la défense des habitants du Val réfugiés sous la montagne...Le siège dure jusqu'au 27 Mars. Les machines de siège s'acharnent sur la Porte, les cadavres ennemis s'empilent avec les tronçons d'échelles et les cordes tranchées au pied de la muraille. Les défenseurs sont néanmoins épuisés et redoutent chaque nouvel assaut. Le 25 néanmoins, l'obscurité se déchire et laisse apparaître les étoiles. Leur lueur réchauffe le cœur des hommes et des nains; ils sentent de plus que l'armée ennemie est en plein doute... Mais ils sont encore trop faibles pour tenter de briser le siège: à moins d'un miracle, il leur faudra tenir encore des jours enfermés... C'est justement ce miracle que les joueurs accompliront le 27...

Et maintenant, aux joueurs d'accomplir leur destin!

# La Quête

Bah oui, comme dans tout bon scénario de Terres du Milieu, y a une quête livrée clé en main qui demande qu'a être accomplie. Alors en voici les plus profonds secrets:

## Les origines :

Rappelez-vous, à Nirnaeth Arnoediad, les armes des vaincus furent rassemblées en une colline nommée Haugh En Nirnaeth. Ce qui n'est pas dit dans Le Silmarillion ( et que j'invente donc de manière honteuse) c'est qu'au sommet de cette colline furent plantées, comble du cynisme, les armes des 5 grands guerriers vaincus cités dans la chronologie. Ces armes étaient de puissantes lames forgées à Valinor ou à Beregost :



Il y avait rassemblées là :

- Eregaur : la Tueuse de Loup Garous, épée de Fingon
- Cīrlin : La Trancheuse Chantante, épée de Haldir
- Crisrūth : La Lame Coléreuse, épée de Huor
- Seregrog : La Saigneuse de Démons, hache de Hurin
- Dagnira : La Tourmenteuse, épée de Azaghâl

Or il se trouve que parmi les corps jonchant la plaine se trouvait un Elfe survivant, Rothiar de Nargothrond, ami de Gwindor. Il était légèrement blessé et mis quelques semaines à se remettre de ses blessures, se nourrissant de la chair d'une carcasse de cheval pourrissant à ses côtés. Supporter le goût de la viande putréfiée et l'odeur des cadavres sans sépultures de ses anciens compagnons ne fut pas le plus faible de ses exploits. Toujours est il qu'une nuit il se mit en route pour regagner secrètement Nargothrond. Quel ne fut pas son horreur en découvrant Haugh En Nirnaeth, qui se dressait non loin de là ! Sous la lumière de la Lune, il aperçut Cinq éclats de lumière en haut de la colline. Il se mit alors à l'escalader, se coupant profondément aux lames entassées à nu. Il finit par arriver en haut et découvrit les cinq glorieuses armes plantées là impudeusement. Il décida alors de les prendre et de tenter de les ramener à Nargothrond. Grand était le poids de ces armes mais plus grand encore était son courage et il parvint, au fil d'une longue route semée d'ennemis et d'embûches, en vue de la Plaine Fortifiée. Là il fut recueilli et amené au sein des grottes Elfes. Avant de se soumettre aux soins, il voulut remettre au roi Orodreth les armes des héros. Orodreth fut émerveillé de voir rassemblées sous ses yeux de si glorieuses armes et les fit disposer dans un coffre qu'il garda précieusement en triste souvenir de cette bataille...

Vint alors la ruine de Nargothrond , le règne de Glaurung. Après que Tüirin l'ait tué, et que Mîm le nain ait été tué par Hûrin, le trésor de Nargothrond resta inviolé. Seul Thingol, roi de Doriath, connaissait l'existence du coffre aux armes merveilleuses. Il envoya alors en secret Mablung à la Main lourde chercher le coffre pour le garder en Menegroth.

Vint alors à son tour la ruine de Doriath : les nains de Nogrod menés par leur roi vinrent en masse venger la mort de leurs artisans, qui avaient voulu voler le Nauglamir serti d'un Silmaril et qui avaient tué Thingol. Menegroth fut mise à sac et les Nains emportèrent avec eux le trésor de Doriath. Ce trésor ne leur profita pas longtemps car sur le chemin du retour ils furent massacrés et le trésor volé fut dispersé dans l'Ascar. Il arriva alors qu'un jeune Nain survécut au massacre et fut emporté par le courant, accroché à une caisse. Il parvint à gagner la rive de la rivière et ouvrit la caisse qui l'avait sauvé. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir les armes des héros de Nirnaeth ! Il chargea la caisse sur son dos et entama sa longue marche vers l'Est. Il parvint au bout de plusieurs semaines au royaume de Beregost, et remit ce trésor à son Seigneur. Celui-ci n'était autre que l'un des ancêtres de Thraïn Ier, qui fonda le Royaume sous la Montagne en TA 1999. Le coffre précieux passa ainsi de génération en génération, toujours jalousement gardé...

Mais Erebor devait bientôt connaître le même sort que Nargothrond et Menegroth : Smaug descendit du Nord appâté par la richesse des Nains et les chassa de leurs cavernes sous le Mont Solitaire. Certains d'entre eux dans leur fuite voulurent sauver une partie du trésor, et le coffre précieux fut emmené en catastrophe par un Nain. Mais il fut rattrapé par Smaug alors qu'il courait vers le Sud le long de la rivière courante. Smaug l'agrippa et le souleva dans les airs. Le pauvre Nain tenta de conserver le coffre, mais celui-ci lui échappa et tomba lentement vers la Rivière Courante...Personne ne le savait et tout le monde le crut perdu...

Ce que les joueurs vont découvrir au fil de leur quête est l'existence au fond du Long Lac d'une cité disparue. Cette cité s'avèrera avoir été construite par des elfes Nandor avant leur destruction par les créatures de Sauron. Elle fut plus tard recouverte par le Long Lac lors des bouleversements accompagnant la fin de Númenor. Elle se situe au milieu du lac. Il s'agit d'une cité de bois précieux, un bois qui n'est pas affecté par la putréfaction et la moisissure. La cité est remarquablement préservée, ainsi que la haute forêt dans laquelle elle se tient. Cette cité n'a plus qu'un habitant : Pallando, un des deux 'Blue Wizards'. Celui-ci, revenant de ses éprouvants voyages à l'Est, découvrit la cité engloutie et en fit son séjour secret grâce à de puissants sorts lui permettant de vivre sous l'eau, dans une poche d'air. Lors de ses périples au fond du lac, il découvrit au détour d'un récif la caisse des armes légendaires (où se trouve un parchemin expliquant leur périple), qu'il ramena à la tour qu'il avait l'habitude d'habiter. Néanmoins, depuis la chute de Smaug dans le Long Lac, son calme habituel est dérangé par les humeurs âcres qui s'échappent du corps pourrissant du Dragon. Ses sorts perdent en efficacité et il s'affaiblit constamment, physiquement et mentalement. Arrivera bientôt le jour où il ne pourra plus tenir les eaux en équilibre autour de lui. Et voilà que le niveau des eaux baisse brusquement! En effet, les Gobelins des montagnes Grises, pour affaiblir les défenses naturelles d'Erebor, ont dévié de longs mois avant l'attaque le cours de la source de la Rivière Courante... Le lac, n'étant plus approvisionné que par la Rivière de la Forêt voit son niveau baisser, baisser...Il n'est plus qu'un cratère énorme et boueux au fond duquel la Rivière de la Forêt s'écoule dans un nouveau lit.

Bientôt les vestiges dépassent de l'eau. Le pays englouti redevient accessible...Heureusement pour le mage, un brouillard épais recouvre le Long Lac depuis la chute de Smaug. Les joueurs doivent se rendre au centre du lac et y rencontrer Pallando, lui expliquer la situation et lui demander son aide. Tout ce qu'il peut faire, vu sa fatigue et sa folie ( cf les PNJ ) , est de leur confier les 5 armes glorieuses qu'il a en sa garde. Les joueurs devront alors briser le siège d' Erebor et livrer bataille au pied de la Porte...

Néanmoins avant tout cela, les joueurs devront se sortir des griffes des orcs, participer à la défense des gués de la Rivière de la Forêt puis explorer le Lac, passer les épreuves de Pallando...

Voilà le plan global du scénario:

### I Les premières batailles

- A. Rencontre des PJs et affrontements avec les éclaireurs orcs dans Mirkwood
- B. Fuite vers le Nord, toujours harcelés...
- C. Retour aux cavernes de Thranduil et première bataille entre Elfes et Orcs
- D. Descente de la Rivière de la Forêt et arrivée aux gués
- E. Bataille des gués: déroute et fuite par la Rivière

### II Le Long Lac

- A. Descente dans le Lac
- B. Déambulation dans la forêt pétrifiée
- C. Rencontre avec Pallando: dialogue et proposition du Mage
- D. Les épreuves de Pallando
- E. La sortie du Lac

### III Briser le siège...

- A. Rencontre des soldats Humains et Elfes aux alentours de Dale
- B. Arrivée dans le Val
- C. Combat contre le Sorcier
- D. Poutre finale aux côtés des assiégés
- E. Scène finale au choix

Vaste programme à agrémenter de coca, de contes et de crackers...

Joint à ce plan:

### **Petite chronologie approximative du scénario:**

(10 Mars: La Journée sans Aube; le ciel reste désormais désespérément sombre... Aucun rayon de soleil ne perce.)

12 : la rencontre entre les deux groupes de PJs. Ils doivent s'échapper des griffes des Orcs et remonter prévenir les Elfes au Nord de la Rivière de la Forêt.

15: début des combats entre Elfes et Orques dans les frondaisons de Mirkwood. Les PJs participent aux premiers combats puis descendent la Rivière de la Forêt en barques. Les gués en aval sont assaillis pour la première fois.

16: Les gués sont emportés par les Orcs et les Barbares. Les PJs peuvent ou non participer aux combats mais ils doivent être obligés de s'échapper par la rivière vers le Long Lac. Pendant ce temps Dale est encerclée et assaillie. Elle est prise pendant la nuit et flambe à l'horizon.

17: Les joueurs arrivent pendant la nuit au Long Lac: la Rivière de la Forêt tombe désormais en cascade dans le trou béant du Lac. Les joueurs doivent éviter de tomber dedans en débarquant avant les chutes. Ils aperçoivent alors une étrange lueur dans le brouillard sur le Lac. (Surprise des joueurs devant le spectacle sous leurs yeux!). Si les joueurs rechignent à descendre dans le lit du Lac, les faire attaquer par tellement de méchants qu'ils doivent se résigner à fuir. Ils descendent alors et découvrent la forêt pétrifiée et l'antique cité Elfe. La lueur provient d'une tour où ils découvrent Pallando divaguant... Au pied d'Erebor commence la bataille du Val.

Du 18 au 25: Séjour au fond du Lac; le temps ne s'écoule pas de la même façon en ce lieu pétri de magie, et les PJs ont l'impression de n'y passer que deux jours. Ils sont confrontés à la folie de Pallando et doivent se montrer dignes de recevoir les armes que le Sage possède. Chacun passe par une épreuve qui doit le faire sortir de ses gonds en jouant sur ses sentiments profonds: (Pallando leur fait vivre ces moments magiquement)

- Aragorn faisant l'amour à Gwenfin (pour Fahlior).
- Des orcs empalant ses parents sur le Carrock (pour Garorn).
- La Lorien et les cavernes de son royaume secrètement ravagées par la corruption et la déchéance (pour Finglor): images d'orgies, de fêtes cabalistiques tenues à huis clos...
- Le roi Dain fuyant lâchement le combat en profanant la tombe de son frère et emportant l'Arkenstone (pour Thorin)
- Le Roi Brand prêtant secrètement allégeance à l'Ennemi pour trahir les Nains et voler leurs trésors (pour Bard)

Les joueurs doivent réagir à ces provocations par calme et juste colère: ils doivent se rendre compte de l'impossibilité de ces situations et rejeter les affirmations du Sage. Ils sont alors dignes de porter leur Arme. Ceux qui échouent pourront seulement assister les autres. Une fois ces épreuves terminées, le groupe suit le fond du Lac vers le Nord en direction de Dale. Quand ils en sortent juste en regardant au Nord la ville de Dale brûler,

l'obscurité disparaît rapidement et les étoiles apparaissent pures et luisantes. Ils se mettent alors en route vers le Nord, passent près de Dale en flammes et arrivent dans le Val le 27 au matin. Ils ont rameuté en chemin une troupe de soldats fuyant de l'Est et combattent de ci de là quelques troupes ennemies. Ils rencontrent alors une troupe de cavaliers Elfes venus au secours de leurs voisins. Ils en prennent la tête et s'avancent.

27: Les Pjs se dressent à l'entrée de la Vallée et défient l'armée assiégeante à leurs pieds. Duel avec le Sorcier et combat anthologique. Grosse poutre, sang, boyaux, les gentils sortent de la Montagne et c'est la grande Victoire finale. Rideau. Applaudissements.

A propos, tant que j'y pense et pour les personnes n'ayant pas lu le Silmarillion, "Auta i Lomë!" est le cri que poussèrent en chœur les troupes Elfes et Humaines avant Nirnaeth Arnoediad, confiants en la puissance de leur alliance contre le Mal. Il signifie:

## ***La Nuit va Finir!***

Mais comme titre j'ai trouvé que ça pétait plus en Elfique. C'est tout. Comme ça vous pourrez répondre aux joueurs ignorants.

Passons à présent aux historiaux ...

## Fahlior

La sombre forêt vous entoure, cachant ses dangers sous une trompeuse tranquillité. En veloppé dans votre grand manteau, vous ne cessez de scruter l'obscurité, la main posée sur la garde de votre glaive. Les derniers jours n'ont pas été de tout repos... Les araignées remontent bien au Nord de l'ancienne route Forestière à présent, et elles vous ont pris en chasse. Combien de fois avez-vous dû trancher leurs pattes poilues et leurs griffes acérées ? Combien de fois cette seule nuit avez-vous croisé leurs regards pleins de haine posés sur vous depuis la lisière de la clairière ? Heureusement que Garorn est à vos côtés. Vous lui jetez un regard rapide ; il ne dort toujours que d'un œil et s'agite dans sa peau de loup. Vous souriez en coin : jamais un Beorning ne fera confiance à quiconque pour assurer sa sécurité... Mais vous n'en êtes pas offensé, bien au contraire. Les bras de Garorn sont un puissant atout dans une lutte au corps à corps, surtout quand ils manient sa longue et lourde épée à deux mains... Les araignées en ont fait l'expérience !

Mais l'heure de repartir arrive et vous vous levez, époussetant les aiguilles de pin qui vous ont recouvert les épaules. Garorn se lève sans un mot, et vous vous partagez un peu de viande séchée avant de repartir. La marche est hardûe dans cette partie de la forêt, même en suivant l'Ancienne Route. L'obscurité totale du ciel dure maintenant depuis deux jours. Encore un tour du Seigneur Ténébreux... Vous tentez de suivre le rythme qu'impose Garorn avec ses longues jambes, et bien vite vos pensées s'évadent de cette marche monotone ( Garorn veille au grain pour deux vous le savez... )...

Vous pensez à votre douce demeure en Rivendell, aux vertes collines couvertes de bois odorants, à votre douce épouse Gwenfin qui vous attend avec votre fille Athelia... Que de bons moments avez vous laissé derrière vous, et comme vous aimeriez être avec elles à cet instant ! Vous espérez que votre mission en vaut vraiment la peine. Enfin bon, si le Seigneur Aragorn lui-même vous l'a confiée, à vous l'écuyer royal, c'est qu'elle doit réellement être capitale.

Vous vous remémorez votre première rencontre avec Aragorn : comme il vous avait impressionné dès son premier regard, un regard plein d'une très ancienne majesté et d'une puissance tranquille. Il était alors encore bien jeune, moins que vous bien sûr. Mais l'heure était venue pour lui de recevoir des mains d'Elrond les tronçons de Narsil, l'épée brisée d'Elendil symbole de sa prétention au trône de Gondor et d'Arnor. Selon la tradition, il était de votre devoir de présenter à Elrond le lourd fourreau ouvragé. Vous êtes en effet le descendant d'Ohtar, écuyer d'Isildur qui sauva Narsil du désastre des Champs d'Iris. Vous vous rappelez la cérémonie, effectuée dans le plus grand secret dans la salle d'honneur de Fondcombe. Etaient présents Elrond, ses deux fils ainsi que Aragorn et sa mère Gilraen. Vous sentez encore autour de vous l'atmosphère feutrée. Il vous semble sentir la main de dame Gilraen se poser sur votre épaule

et vous mener doucement au coffre royal. Vous le voyez sous vos yeux s'ouvrir et vos yeux émerveillés se posent sur le glaive légendaire. Vous découvrez stupéfait les entrelacs de Mithril partant de la garde, les bijoux brillant dans les yeux des dragons d'Or et d'Argent, et les fines runes Elfiques courant vivantes le long du tranchant, chantant la gloire déchue de Númenor. Votre bras semble bien faible lorsqu'à grand peine vous soulevez l'arme aussi grande que vous... Vous vous tournez alors vers Aragorn. Ce dernier n'a d'yeux que pour votre fardeau, quand soudain il vous regarde. Dans ses yeux vous lisez le malheur d'une famille déchue et le tourment enduré pendant des siècles. Vous sentez néanmoins la force et la volonté d'un être qui se dressera pour reprendre son bien... Avec quelle aisance il ceignit l'épée des Rois ! Dès ce jour, Aragorn fut pour vous plus qu'un parent éloigné : il fut un ami, un chef, un guide dans les moments difficiles. Rarement avez vous voyagé avec lui, mais à chaque fois vous avez été impressionné par ses connaissances, son instinct de guerrier et sa faculté à communiquer aux autres Rôdeurs son espoir, sa force, sa détermination.

Votre dernière rencontre à Fondcombe fut courte mais intense. En sortant d'un conseil important, vous le rencontrâtes dans un couloir. Il était aussi heureux que vous de cette rencontre. Après avoir évoqué vos aventures respectives depuis votre dernière séparation, il voulut vous parler en privé. Dans l'ombre d'une alcôve, il évoqua longuement la guerre qui approchait. Lui-même allait descendre vers le Sud pour tenter de sauver le Gondor. Le nord restait fragile : les royaumes Elfes de Lorien et de Rivendell devaient compter pour leur défense sur l'Anduin bien sûr, mais aussi sur la force des Nains d'Erebor et des Hommes de Dale. Ceux-ci seraient en première ligne lors d'une attaque de Sauron au Nord, et la chute de leurs royaumes signifieraient la ruine de l'Eriador. Aragorn vous demanda de vous rendre à l'Est de Mirkwood pour organiser la défense. En vous quittant, il vous glissa ces mots au creux de l'oreille :

« A titre personnel... Tu sais qu'un trésor qui m'est plus cher que ma propre vie réside en cette vallée. Par amour pour moi, fais tout ce que tu peux pour la protéger. Je ne survivrais pas sans elle... »

Lors de votre départ, quelques jours après celui d'Aragorn, Dame Arwen vous regarda partir en souriant. Un trésor inestimable, en effet...

C'est en voyageant vers l'Est que vous avez rencontré Garorn. Il est le fils de Grimbeorn l'Ancien, actuel roi des Beornings. Vous avez été chaleureusement accueilli par ce dernier après votre passage de l'Anduin. Lui ayant confié le but de votre mission, il vous avait alors demandé d'emmener avec vous son fils Garorn, qui connaissait bien les dangers de Mirkwood et devait revenir rendre compte à son père de la situation dans l'Est. Accueillant avec joie ce compagnon de voyage, vous vous étiez remis en route un peu plus confiant en la réussite de votre mission. Garorn n'est pas un gai luron, il ne parle que rarement et goûte peu vos plaisanteries. En revanche ses connaissances en

herboristerie dépassent les vôtres de beaucoup et le combat contre les araignées et les Orcs n'a plus de secrets pour lui. Quel compagnon idéal !

Vous êtes soudain tiré de vos pensées par des beuglements au Sud-Est de votre position. Des bruits métalliques les accompagnent et bien vite des hurlements de douleur viennent se mêler aux cris de guerre. « Des orcs, vite, ils attaquent quelqu'un ! », s'écrie Garorn en tirant son épée et se lançant à toutes jambes entre les fourrés bordant la route. Vous voyez qu'il a aussi revêtu son masque de combat, masque effrayant d'une figure sans bouche aux yeux profonds... Après avoir vous-même dégainé, vous le suivez dans sa course effrénée. Les bruits se rapprochent, et vous tombez soudain nez à nez avec une paire d'Orcs blessés se traînant loin du combat. Garorn fait éclater leurs deux crânes d'un seul coup du plat de sa longue épée. Vous poursuivez alors, dépassant de temps à autre un cadavre d'Orc. Vous découvrez alors un premier cadavre d'Homme. Vous arrivez à un campement détruit jonché de cadavres. La bataille est à présent toute proche et vous sentez le sang affluer à votre visage, votre bras se raffermir et soudain au détour d'un talus...



## Garorn :



« Quelle plaie, ces araignées. Plus on en tue et plus il en vient », pensez-vous en observant les petits yeux globuleux qui reflètent la lumière de votre courte flamme. Elles ont appris à vous redouter durant les derniers jours, et votre épée garde encore l'odeur amère de leur sang noir et visqueux. Vous vous blottissez un peu plus dans votre fourrure en peau de loup. Vos oreilles suivent distinctement les raclements de griffes sur le sol à moins de vingt pas de vous. Elles n'attaqueront pas cette nuit, vous dites-vous. « Elles sont plus épuisées que nous, que moi en tout cas... ». Vous jetez un coup d'œil furtif à l'homme assis en tailleur à vos côtés. Il est enveloppé dans un grand manteau gris dont le capuchon lui couvre les yeux. Il semble dormir paisiblement. Vous savez néanmoins qu'il est aux aguets, prêtant comme vous attention aux mouvements des buissons. « Quel courageux petit Homme... Enfin petit pour moi, chez lui

il doit paraître costaud. » Avec quelle hargne il tranchait les pattes griffues qui se jetaient sur lui ! Rarement aviez-vous vu tant de fougue chez un Homme.

Vous vous rappelez son arrivée à la demeure de votre père, Grimbeorn l'Ancien. Il venait de passer l'Anduin, avançant seul, poussiéreux et les traits tirés. Ayant rencontré un des gardiens du pont, il fut mené à Grimbeorn. Ce dernier le reçut avec courtoisie et s'entretint avec lui de sa mission. Il apparut vite que celle-ci était importante pour votre royaume. La guerre approchait à grands pas venant de l'Est, et les royaumes de Dale et d'Erebor étaient fortement menacés. Grimbeorn décida alors de vous envoyer à l'Est en compagnie de Fahlior le rôdeur. Grande fut votre joie en apprenant sa décision ! Depuis longtemps attendiez-vous l'occasion de trancher de l'Orc et de retourner dans Mirkwood accomplir maintes exploits. Votre paquetage fut vite prêt et vous prîtes la route quand le Dunadan fut enfin reposé. Vous sentiez néanmoins que votre père était soucieux...

La veille de votre départ, il vous prit à part :

« Mon fils, tu pars vers l'Est, je ne sais si tu reviendras. Tu rêves d'accomplir des exploits, et de venger les outrages de ces orcs. Mais rappelle-toi toujours qui tu es : Garorn fils de Grimbeorn, héritier du royaume des Beornings. Tu es mon fils unique, et je ne souhaite pas voir ma lignée disparaître du fait de la fougue de ta jeunesse. Prends garde à toi, mon fils et montre toi digne de ton rang.

Tu connais les pouvoirs de notre peuple. Tu as souvent entendu les exploits de ton grand-père Beorn abattant ses ennemis à grands coups de griffes à la bataille des Cinq Armées. Tâche de te servir de ton corps à bon escient. Ne te transforme que loin du regard de tous et jamais pour le plaisir. Car Homme tu es et Homme tu dois rester ...Adieu à présent mon fils... »

Ces paroles vous refont vivre vos promenades au clair de lune, quand sous votre forme d'ours vous contempriez les étoiles du haut du Carrock, en compagnie de vos compagnons... Quel plaisir de chasser les Orcs à mains nues, de les dépecer, de faire sauter leurs visages d'un seul grand coup de patte. Le goût de leur sang vous poussait à en tuer toujours plus, plus, plus... Rarement à présent descendent-ils d'Ered Mithrin, et le combat vous manque... vous continuez à prendre des bains glacés dans l'Anduin sous la lumière des étoiles, l'eau courant sans peine sur votre fourrure lustrée...

Là, en cet instant, en contemplant les araignées qui s'enhardissent au point de montrer leurs têtes à la lueur du feu, vous mourrez d'envie de vous transformez, de vous dresser de toute votre hauteur et de vous ruer sur elles, labourant leurs rangs en grognant de plaisir !

Mais non il ne faut pas, pas devant le Dunadan, pas déjà...Jamais devant quiconque, d'ailleurs, c'est la règle.

Vous tentez de prendre un peu de repos...

Enfin l'obscurité s'estompe quelque peu. Déjà deux jours sans le moindre rayon de soleil: le Mal n'est pas étranger à cette obscurité tenace. Vous vous remettez en route après un repas sans miel ni poisson... Vous marchez devant, humant l'air pourri de la forêt et cherchant des yeux les pièges des araignées. A l'instant même où vous reniflez une odeur nauséabonde que vous ne connaissez que trop bien, éclate sur votre droite un torrent de cris horribles. « Arsh ! », pensez-vous : des Orcs...Votre peau frémit et vous la sentez se tendre, s'épaissir... Non ! Vous résistez à votre instinct. Vous dégainez, abaissez votre masque de combat et après un court cri à votre compagnon, vous vous ruez dans la direction des bruits. Une véritable bataille se mène à présent près de là, et sur vos pas Fahlior a aussi l'épée à la main. Vous tombez sur deux orcs ébahis que vous abattez d'un seul grand moulinet. Poursuivant votre course, vous dépassez des cadavres orcs et humains. Un campement détruit que vous dépassez rapidement...Le bruit du combat semble venir de derrière ce sombre talus. Vous le contournez et soudain...

## Finglor

Vous êtes à l'affût, à l'orée d'un bois. Derrière vous, vous percevez la présence de vos compagnons. Mais le plus important se déroule à l'orée Sud de la large clairière à laquelle vous faites face. Nettement, et ce malgré l'obscurité qui règne désormais depuis deux jours, vous distinguez à un mille environ les éclaireurs orcs s'avancer précautionneusement hors du couvert des arbres...

Vous ne les attendiez pas si tôt, si loin au Nord... Le gros de la petite force que vous menez est encore à plus de 15 miles au nord. Seuls vos compagnons Bard et Thorin sont auprès de vous. Comment arrêter ces hordes ? La dernière fois que vous les avez affronté ( vers le 20 Juin ), les Orcs étaient à la poursuite de ce Gollum, et ils n'avaient pas poussé trop loin leur attaque...Mais devant vous ils sont des centaines, que vous devinez derrière les arbres. Vous les voyez se détacher de plus en plus nombreux sur la noirceur des troncs, semblant sortir de nulle part. Ils avancent toujours doucement vers vous, sur un front de plusieurs miles au moins. Bien sûr ils ne vous ont pas vu, et le vent est dans leur dos.... Vous les voyez s'ébrouant, mâchant des morceaux de viande infâme, ou coupant à grands coups de cimeterres les branches pourries qui traînent à leurs pieds... L'un d'entre eux tombe soudain en poussant un hurlement sourd ; aussitôt, un de ses voisins lui tranche la gorge et la horde s'accroupit aux abois, attendant que le silence cesse autour d'elle. « Sales araignées, elle piquent même les orques maintenant », pensez-vous, dégoûté. Les orcs se relèvent doucement, reprenant leur avancée. Ils ne sont plus qu'à quelques centaines de pas de vous à présent, et vous décidez de faire retraite en silence. Vous retournant vers vos compagnons, vous leur faites comprendre en quelques signes convenus ce qui se déroule sous vos yeux. Ils reculent alors derrière un fourré, pendant que vous fermez la marche et effacez leurs traces. Arrivés à couvert des yeux de l'ennemi, vous tenez un conseil rapide à voix basse. Thorin voudrait obliquer vers le Nord Est et revenir sur la rivière de la forêt en laissant l'avant garde ennemi sur sa droite. Il pense ensuite prévenir les troupes de Dale et d'Erebor pour prendre les Orcs sur le flanc Est et les repousser vers le pays des Beornings. Mais Bard et vous êtes plutôt pour prendre vers le Nord Ouest afin de prévenir votre groupe de faire demi-tour au plus vite, et de retourner aux cavernes Elfes afin de laisser passer les Orcs et de les combattre en terrain dégagé, à l'Est de la forêt, où les Nains pourront plus facilement combattre qu'en forêt. Thorin se laisse convaincre d'autant plus facilement qu'il reconnaît que ses amis auraient du mal à pourchasser les Orcs dans ces bois sombres. De toute façon le Long Lac empêchera le passage des Orcs vers l'Est et les gués de la Rivière de la Forêt sont tenus par une garnison de Dale...

Vous commencez alors à remonter lentement la forêt dans la direction de votre groupe. Vous prenez bien sûr garde à ne pas laisser de trace derrière vous...Les bois défilent rapidement autour de vous...

Vous vous rappelez la réunion qui a motivé cette expédition, quelques jours plus tôt. Vous étiez alors tous réunis dans la salle du trône de Dain, Roi sous la Montagne : vous, le roi Dain, le roi Brand et leurs fils respectifs Thorin et Bard. Ces deux derniers, vous les connaissez bien, ce sont vos amis depuis longtemps. Depuis quelques années, pour Bard. Depuis son arrivée à Erebor pour Thorin. Vous vous souvenez avoir combattu à ses côtés dès la bataille des Cinq Armées. Au départ, vous lui faisiez face, les yeux fixés sur les siens à travers les orbites de son masque de bataille. Sa hache semblait vous sourire dans ses reflets d'acier. Votre arc mi-bandé n'attendait que votre signal pour loger délicatement son dard dans la pupille brillante de son oeil . Votre bras tremblait d'excitation contenue, un cri aurait

déclenché un carnage... Les deux armées se faisaient face en silence, suspendues aux ordres de leurs chefs, scrutant leurs adversaires et les filets brumeux émis par leurs souffles saccadés...

Mais alors vint Mithrandir le Sage, qui ramena la raison dans le cœur de tous, et les ennemis devinrent alliés. Vous avez regardé Thorin descendre vers la plaine avec les autres Nains pour se porter à la rencontre des armées Orques. Sur la pente il s'était soudain retourné, avait relevé son masque de guerre et vous avait regardé longuement. Levant sa hache il vous avait salué de la tête, puis il avait rabattu son masque et suivi ses compagnons. Vous l'avez perdu de vue lorsque votre compagnie d'archers est allée se poster sur un piton rocheux dominant la bataille. Pendant la bataille, votre compagnie fut prise à revers par un groupe d'orcs et il vous fallût tirer l'épée. Une fois l'intrusion annihilée, vous descendîtes vers la mêlée, tranchant les orcs qui passaient à votre portée. De nombreux corps gisaient déjà par terre, des Orcs, des Nains, des Hommes, des Elfes... Vous étiez alors au cœur de la bataille, là où les Nains maniaient la hache comme des faux au milieu d'un champ d'Orcs. Les lanciers Elfes et les Hommes tentaient de maintenir stables les ailes pour éviter qu'ils ne soient encerclés. Hélas l'aile gauche eut un moment de faiblesse et vous vîtes avec rage une nasse horrible se refermer sur Thorin Oakenshield . C'est alors qu'intervint Beorn, ravageant les rangs Orcs, il parvint jusqu'au Roi sous la Montagne et l'emporta au loin. Il revint aider les survivants et porta le coup de grâce en tuant le Roi ennemi d'un seul grand coup de patte. Les orcs prirent alors la fuite poursuivis par les lanciers Elfes qui les traquèrent loin à l'Ouest et au Nord. Reprenant vos esprits, vous erriez sur le champ de bataille quand vous tombâtes soudain nez à nez avec le Nain. Il était rouge des pieds à la tête, couvert de sang et de morceaux de chair. Sa hache était ébréchée et sa cote de mailles déchirée en de multiples endroits. Posant sa hache sur le sol, il avait à nouveau relevé son masque et vous avait dit, les yeux fatigués : « Voilà une bataille plus glorieuse que ne l'aurait été l'autre ...»

« Oui, ô combien plus glorieuse... », avez vous répondu. Et vous aviez alors contemplé la vallée rouge et écouté les gémissements des blessés qu'on enlevaient... « Espérons que ce sera la dernière ».

Par la suite vous vous étiez revus souvent, et une complicité était née entre vous. Vous alliez de plus en plus loin chercher l'aventure, particulièrement au sud Est de Mirkwood, là où Dol Guldur étendait son ombre tous les jours un peu plus loin. Vos pères respectifs voyaient d'un œil stupéfié cette amitié. Mais ils ne tentaient pas d'y mettre fin. Au fil du temps, vous fûtes même chargés de mener des actions contre l'ennemi. On vous présenta alors Bard, fils du roi Brand de Dale. Celui-ci, malgré son jeune âge, avait déjà prouvé sa valeur lors de nombreuses missions aux frontières Sud du Val. Vous le connaissiez un peu, étant présent avec votre cousin Legolas lors de sa naissance. En lui renaissait, vous l'aviez vu très tôt, le sang des Northmen de jadis, peuple apparenté aux Dunedains.

Vous vous étiez très vite plu tous les trois, et vous meniez désormais vos coups d'éclat ensemble, avec une grande efficacité issue de votre complémentarité et de votre amitié. Récemment, des bruits bizarres avaient circulé sur une étrange lueur au milieu du Long Lac. La Rivière Courante avait cessé de couler, tarie en amont par quelque phénomène mystérieux. Le niveau du Lac, uniquement alimenté par la Rivière de la Forêt, baissait régulièrement et la brume le recouvrant depuis la chute de Smaug laissait échapper des ombres gigantesques et des lumières étranges...La vase apparente laissait cependant échapper une odeur qui vous rappelait quelque chose, un parfum perdu au fin fond de l'histoire... Vous étiez prêts à aller vous rendre compte de la situation tous les trois quand vous fûtes donc convoqué en urgence par les rois Dain et Brand.

La réunion fut brève : des mouvements de troupes importants avaient été reportés dans la région de Dol Guldur. Qui plus est, un messenger arrivé de Lorien signalait la présence probable des Neuf en Eriador et des mouvements importants dans le Sud. Tous ces mouvements de l'Ennemi ne présageaient rien de bon... Il fut donc décidé de vous envoyer tous les trois à la tête d'un détachement Elfe en direction de Dol Guldur pour enquêter sur le terrain. Vous étiez partis aussitôt, délaissant votre mission sur le Long Lac.

Vous reprenez vos esprits, vous sentant coupable d'avoir laissé votre attention s'affaiblir alors que vous marchiez. Vos compagnons ont heureusement assuré le chemin...Vous décidez de stopper pour la nuit, vu que vous ne sentez aucune présence ennemie dans votre dos...

Le lendemain, vous reprenez la route vers le Nord-ouest. Vous avez marché pendant quelques heures, quand soudain vos sens s'éveillent : vous entendez des hommes qui parlent à voix haute non loin de là. Quel bruit ils font ! Vite vous prévenez vos compagnons et vous vous dirigez rapidement vers eux. Vous sentez un danger diffus autour des voix. Alors que vous arrivez sur le groupe, vous sentez distinctement une présence hostile à faible distance sur votre droite. Vous pressez vos camarades et vous atteignez enfin le groupe. Il s'agit de soldats de Dale en patrouille profonde dans la forêt. Votre arrivée les surprend et ils se jettent sur leurs armes. Mais vous piétinez vite leur feu en leur intimant le silence... Trop tard, vous entendez des beuglements dans la forêt toute proche. Thorin a déjà son masque et sa hache, Bard a tiré son épée. Une grêle de javelines s'abat sur le campement, clouant les hommes au sol autour de vous. Un premier orc se jette hors du fourré ; il n'a pas fait un pas qu'il s'effondre en râlant, une de vos flèches lui traversant la gorge. D'autres surgissent et le combat prend corps dans la clairière. Thorin vole d'ennemi en ennemi, tranchant membres, têtes, troncs...Bard vous couvre pendant que vous rameutez les hommes survivants et que vous maintenez votre arc en action. Une dizaine d'hommes se battent à présent autour de vous, mais les orcs sont trop nombreux, même s'il ne constituent qu'un groupe isolé. Vous faites retraite avec vos compagnons en direction de la route de la forêt. Les hommes s'effondrent autour de vous, et Thorin ne doit qu'à sa cotte solide de ne pas se voir transpercé d'une flèche noire. Vous ne restez bientôt plus qu'à quatre, et votre réserve de flèches est épuisée. Vous tirez votre épée et ensemble vous vous préparez à vendre chèrement votre peau. Le dernier soldat se jette sur le premier orc qui vous rejoint, mais ce n'est que pour se faire décapiter d'un coup de cimeterre cruellement ajusté. Sept orcs vous font à présent face, louchant sur vous et montrant leurs crocs. L'un d'eux se rue sur Thorin qui lui défonce la cage puis la gorge d'un large coup de hache. Un autre croise l'acier avec Bard mais le grand Homme le domine facilement : il lui tranche le bras puis lui ouvre le ventre en le balançant en arrière. Les autres orcs se rallient alors et vous assaillent tous à la fois : à peine pouvez vous à trois soutenir l'attaque en vous mettant dos à dos. Votre situation est plus que critique et vous cherchez désespérément une solution quand soudain...

# Thorin

La lourde forêt ténébreuse vous domine, et vous n'aimez pas ça. C'est vraiment par amitié pour vos deux compagnons que vous supportez cette mission... Vous regardez Bard à côté de vous, qui comme vous reste à l'abri en scrutant les environs. Finglor est à quelques pas devant vous observant la clairière au Sud. Encore son instinct d'Elfe... Comme il vous aura été utile, cet instinct, pour éviter les traquenards et les pièges tendus par l'ennemi ! En cette occasion, vous espérez qu'il s'est trompé car la présence d'Orcs si au Nord ne pourrait vouloir dire qu'une seule chose : la guerre. La guerre que redoutait votre vieux père le roi Dain. Hélas Finglor se trompe rarement. Voire jamais...Et cette obscurité qui règne depuis déjà deux jours...

Vous vous rappelez votre première rencontre avec Finglor. C'était à la bataille des cinq Armées, quand vous étiez encore un tout jeune Nain à peine en âge de porter la hache contre l'ennemi. Avant de quitter les Monts de Fer, votre père Dain Ironfoot vous avait remis votre premier masque de guerre, une figure de Troll faite en acier trempé recouvert d'Or Rose.

« Te voilà devenu un vrai Nain, mon fils. Il va nous falloir défendre vaillamment le bien de notre famille... Tâche de te montrer digne de ton masque ! ». L'armée Naine avait alors quitté les Monts de Fer à marche forcée en direction du Mont Solitaire. Après quelques jours de marche, vous étiez arrivés près de la porte d'Erebor, quand votre armée était tombée nez à nez avec une armée Elfe et Humaine en ordre de bataille. Bien vite on vous fit mettre en formation de combat, et les négociations avaient commencé. La situation dégénéra vite au vu des positions radicales de chaque bord. La bataille semblait inévitable. Votre bataillon était chargé de prendre un piton rocheux dominant la vallée et où était posté un groupe d'archers Elfes. Votre ligne solide s'étendait face à la pente, et vous observiez les archers. Ceux-ci attendaient votre assaut et ils vous faisaient face, flèche engagée. L'un d'entre eux vous avait pris pour cible, vous en étiez convaincu. Il vous regardait fixement, de ses yeux gris qui vous paraissaient si vifs. Vous étiez fasciné par cet Elfe, qui tenait votre vie au bout de sa flèche. La sueur coulait en rigoles sur votre front masqué. Votre hache semblait si lourde soudain. Du coin de l'œil, vous vîtes votre père loin à gauche lançant son casque ouvragé, prêt à lâcher ses combattants sur l'armée adverse. Alors que vous étiez sur le point de vous ruer sur la mort, un hennissement puissant se fit entendre et vous vîtes le mage Tharkûn remonter le front entre les deux armées en agitant furieusement son bâton. Il s'entretint rapidement avec les chefs des deux armées. « Des orcs arrivent ! », entendîtes-vous murmurer autour de vous. Les regards de vos compagnons prenaient une lueur féroce, certains se rappelant en grimaçant la terrible bataille d'Azanulbizar où les Orcs avaient été exterminés. Vous reçûtes pour ordre de redescendre dans la vallée. C'est presque à contrecœur que vous quittâtes l'Elfe qui vous regardait. En descendant, vous ne pûtes vous empêcher de vous retourner pour saluer celui qui aurait dû être votre ennemi. Puis vous reprîtes le chemin de la vallée à fleur de côte.

La suite des événements est dans votre esprit un maëlstrom d'images horribles et de cris de souffrance. L'assaut des orcs fut comme une tornade sur vos positions, il vous fallut oublier qui vous étiez et apprendre à survivre au cœur d'une bataille, la première de votre vie... Vous hachiez tout ce qui vous tombait sous la main, du moment que cela avait une forme d'Orc. Combien de bouts d'Orcs avez-vous tranché ce jour-là ? A la fin de la bataille vous ne vous étiez occupé de rien sinon des combattants dans un rayon de 5 mètres autour de vous. Vous ruisseliez de sang et de chair, et votre hache collait à vos paumes à vif... Les orcs avaient fui... Vous apprîtes alors la mort probable de votre oncle Thorin Oakenshield, la venue de Beorn...

En déambulant sur le champ de bataille, vous rencontrâtes l'Elfe de la colline...

Longtemps vous contemplâtes ensemble le triste spectacle dans la vallée.

« Voilà une bataille plus glorieuse que ne l'aurait été l'autre ... », dites vous.

« Oui, ô combien plus glorieuse... », répondit-il. Ses traits étaient tirés, et la vision de tous ces corps autour de vous vous laissait tous deux songeurs ; « Espérons que ce sera la dernière ».

Que de chemin vous avez accompli depuis ensemble ! Des abords de Dol Guldur à l'Ered Mithrin, du pays des Beornings aux Monts de Fer, que d'aventures vous avez menées de concert... Vous vous rappelez l'embuscade que vous aviez tendu à une cohorte d'orcs partis razzier les terres des Beornings. Ils avançaient sûrs d'eux le long de la rive Est de l'Anduin, faisant fi de toute prudence en ne postant que quelques éclaireurs, qui ne décelèrent pas un seul des archers Elfes dissimulés sur leur chemin. A un endroit la rivière est profonde très près de la rive et la forêt descend très bas vers le long Fleuve. Quand ils se furent engagés entre les arbres et la rivière, les arcs Elfes chantèrent. Les orcs affolés qui ne périrent pas sous la pluie mortelle se noyèrent en tentant de traverser le flot tumultueux ou durent affronter votre hache dans les bois... Grande fut la joie de Grimbeorn quand il vous accueillît victorieux !

Finglor revient vers vous. Il vous transmet vite ce qu'il a vu. Des orcs, par centaines, qui s'avancent vers vous. Il faut partir, et sur le champ. Bard ouvre la marche, vous le suivez et Finglor dissimule vos traces. Vous avancez le plus vite possible. Quand vous pouvez vous arrêter quelques minutes pour discuter, vous émettez votre avis : mieux vaut poursuivre vers le Nord Est pour rejoindre les montagnes et prévenir le plus vite possible les armées de Dale et d'Erebor afin de repousser les Orcs vers l'Ouest, où les Beornings se feront une joie de les exterminer. Bard et Finglor préféreraient quand à eux poursuivre vers le Nord-Ouest afin de retrouver le gros de la troupe que vous meniez afin de les rameuter. Il faudrait en suite aller se terrer dans les grottes des Elfes et attendre que les Orcs aient fini de passer pour mieux les affronter en terrain découvert et sur leurs arrières. Vous vous ralliez à ce plan, qui évite le déplacement des armées de la Montagne loin d'Erebor... De toutes manières, la Rivière de la Forêt et le Long Lac sont tenus par les forces de Dale : les Orcs ne passeront pas facilement par là. Vous reprenez alors votre course rapide vers le Nord-Ouest. D'après les estimations de Bard, le groupe que vous meniez est à quelques miles au Nord de l'Ancienne Route Forestière, qui n'est plus qu'à une dizaine de miles. Vous vous arrêtez pour la nuit. Finglor ne sent aucune présence hostile hors celle des araignées qui infestent la forêt, mais elles ont appris à vous connaître depuis le temps...

Vous veillez en compagnie de Finglor au début de la nuit. Bard s'est pelotonné dans son manteau long et dort en toute confiance, l'épée à portée de main. Quel étrange être que cet Homme. Fier et fort comme un rôdeur d'Eriador, et pourtant si jeune ! Qu'il soit le successeur du roi Brand à la tête de Dale ne peut être qu'une bonne chose pour ce pays. Vous l'avez connu assez tard, lorsqu'on vous avait confié une mission commune aux frontières Sud du royaume de Dale. Sa réputation de meneur d'hommes efficace l'avait précédé à Erebor, et vous aviez hâte de rencontrer l'auteur des exploits qu'on racontait partout. Au lieu de la boule de muscles que vous attendiez était entré l'homme grand et mince qui dormait ce soir à vos pieds. Il était presque timide à force d'être réservé, et pourtant son avis était toujours d'or. Dans les combats, il manie avec une grâce presque féminine sa longue et fine épée, une grâce redoutable comme la danse d'un serpent... Le voilà qui s'agite ; vous allez pouvoir vous reposer à votre tour...

Avant de dormir, vous songez au conseil que vous avez tenu avant votre départ avec votre père, vos compagnons et le roi Brand. Votre père venait de vous mener au tombeau de Thorin votre oncle. Une lumière aveuglante filtrait à la jointure du sarcophage... Les orcs étaient sur le pied de guerre, Orcrist ne mentait jamais. Les rois vous avaient demandé de descendre les surveiller au Sud de Mirkwood. Et ils étaient là en effet. Quand diable pourrez vous vous occuper de ces lieux qu'on aperçoit la nuit dans les brumes éternelles du Long Lac ? Et

pourquoi la Rivière Courante ne coule-t-elle plus ? Sans elle, plus d'eau sous la Montagne pour les habitants, les forges, les animaux , plus d'eau dans le Long Lac et surtout plus de défense naturelle à la Porte d'Erebor ! Le Long Lac est déjà quasiment asséché, et l'odeur de la vase a envahi le pays; elle est étrangement douce...

Vous vous levez en silence. Tous les trois vous partagez un morceau de poisson séché et vous remettez vite en route. Vous avez accompli quelques miles quand Finglor se crispe tout d'un coup. « Des hommes à nous par là ! », indique-t-il. Bien sûr vous ne les entendez pas encore... Vous foncez dans leur direction ; Finglor semble de plus en plus nerveux... Vous entendez à présent distinctement les voix des hommes qui s'interpellent, inconscients du danger. Vous débouchez dans leur camp comme une trombe. Les hommes sont surpris, cherchent leurs armes. Vous les faites taire tandis que Finglor piétine leur feu de branchages. Trop tard... Vous entendez des beuglements dans la forêt toute proche. Vous abaissez votre masque, Bard a déjà tiré son épée, Finglor engage une flèche sur son arc d'if. Une grêle de javelines s'abat sur le campement, clouant les hommes au sol autour de vous. Un premier orc se jette hors du fourré ; il n'a pas fait un pas qu'il s'effondre en râlant ,une flèche de Finglor lui traversant la gorge. D'autres surgissent et le combat prend corps dans la clairière. Vous volez d'ennemi en ennemi, tranchant membres, têtes, troncs...Bard couvre Finglor qui rameute les hommes survivants en tirant toujours les orcs qui surgissent. Une dizaine d'hommes se battent à présent autour de vous, mais les orcs sont trop nombreux, même s'il ne constituent qu'un groupe isolé. Vous faites retraite avec vos compagnons en direction de la route de la forêt. Les hommes s'effondrent autour de vous, et une flèche noire rebondit sur votre cote de mailles à quelques pouces de votre cou. Vous ne restez bientôt plus qu'à quatre et ensemble vous vous préparez à vendre chèrement votre peau. Le dernier soldat se jette sur le premier orc qui vous rejoint, mais ce n'est que pour se faire décapiter d'un coup de cimeterre cruellement ajusté. Sept orcs vous font à présent face, louchant sur vous et montrant leurs crocs. L'un d'eux se rue sur vous ; vous lui défoncez la cage puis la gorge d'un large coup de hache. Un autre croise l'acier avec Bard mais le grand Homme le domine facilement : il lui tranche le bras puis lui ouvre le ventre en le balançant en arrière. Les autres orcs se rallient alors et vous assaillent tous à la fois : à peine pouvez vous à trois soutenir l'attaque en vous mettant dos à dos. Votre situation est plus que critique et vous cherchez désespérément une solution quand soudain...



## Bard

Pour vous la forêt n'est que silence. Vous avez beau scruter l'ombre, nul mouvement n'attire votre attention. Seul Thorin, à votre côté, trouble le silence par ses mouvements incessants. Il n'aime pas la forêt, comme tout bon Nain qui se respecte, et sa nervosité augmente encore quand il doit rester immobile. Finglor doit pester contre ses mouvements qui font crisser les feuilles mortes et l'empêchent d'écouter. S'il était là, il vous ferait remarquer une araignée géante se coulant le long d'un tronc, un écureuil noir rongant une écorce pourrie, ou une chenille dévorant un champignon à des centaines de pas . Mais apparemment il a trouvé plus intéressant à observer, car il scrute la clairière depuis de longues minutes déjà. Si seulement vous pouviez avoir une vue aussi perçante... Cela vous aurait bien aidé durant toutes les missions que vous avez mené au sud du Royaume. Quand vous meniez seul votre garde personnelle, infiltrer les lignes ennemies et ramener des renseignements sur ses mouvements tenait de l'exploit, et il n'était pas rare de devoir se tailler un chemin de retour à la force du bras sous les jets de flèches... Avec vos deux amis, vos missions vous semblent presque trop faciles. Mais avec eux vous ne Les auriez sans doute jamais vus... Ce soir là, vous vous teniez avec trois de vos meilleurs hommes à l'Ouest de Dol Guldur. Vous deviez surveiller si les Orcs se tenaient tranquilles de ce côté de Mirkwood. Vous aviez alors décidé de vous approcher un peu plus près de la place-forte maudite, voulant contempler de vos yeux la source de tous vos malheurs. Vous aviez alors gravi silencieusement une petite colline, et une fois arrivés en haut, vous aviez escaladé un grand chêne décharné se trouvant là. Dol Guldur vous était alors apparu dans toute sa noirceur et sa malignité. De sombres tours hérissées de tourelles, de cages et de tortueux escaliers se dressaient sur l'à-pic du ravin, dominant la masse silencieuse qui vous écrasait de son silence de mort. Vous ne pouviez détacher votre regard de la porte monumentale qui s'ouvrait au dessus de l'abîme. C'est alors que des chaînes grincèrent et que des mécanismes colossaux firent tomber le pont-levis et s'ouvrir les grandes portes d'acier. Trois cavaliers apparurent sur le pont, trois cavaliers noirs comme le jais. Ces trois cavaliers arrivèrent en bout de la passerelle de pierre et l'un d'entre eux se retourna. Se dressant sur ses étriers, il fixa la porte sombre et leva un poing ganté de noir. Lentement, le pont-levis se referma. Ce n'est que lorsqu'il fut totalement remonté que le cavalier tourna bride et prit le galop, suivi de près par les deux autres. Leur route passait à moins de deux cents pas de votre colline. Lorsqu'il arrivèrent à proximité de votre cachette, vous sentîtes vos cheveux se dresser sous votre capuche et vos jambes se dérober ; vos compagnons étaient dans le même état de terreur que vous... Vos jambes tremblaient de douleur retenue à l'idée de fuir ces horreurs, mais vous parvintes à rester cachés, prostrés sur vos branches. Bientôt les Cavaliers passèrent sans vous remarquer et vous pûtes descendre de la colline et vous enfuir loin de ce lieu maudit...

Vous aviez enfin vu des Nazgûl, et même Kahmûl, l'Ombre de l'Orient, le second des Neufs. Ce nom, vous le connaissez depuis que vous avez capturé un homme de Rhûn torturé à Dol Guldur puis relâché vers son pays pour répandre la crainte de Sauron. L'homme était mort très vite ; ses blessures étaient affreuses...

Pour vous, les Nazgûl étaient restés longtemps une légende qu'on racontait aux enfants pour les effrayer. Votre éducation avait été très recherchée, et votre précepteur Elfe semblait inépuisable concernant tous ces sorciers et autres Orcs. Très vite vous vous êtes rendu compte néanmoins que toutes ces paroles n'étaient pas des histoires, mais l'Histoire. Vous aviez alors dévoré tous les parchemins qu'on vous présentait, apprenant tout ce qui existait concernant les royaumes perdus des Elfes, l'histoire des Silmarils, les amours de Beren et Lúthien... En votre âme grandissait un désir de revanche à l'encontre de toutes les destructions subies par les peuples Libres ; vous vous étiez alors juré de faire payer vos ennemis au centuple pour tous leurs crimes passés.

Bien sûr, l'âge vous a rendu plus mature, et vous ne rêvez plus d'abattre seul la Tour Sombre et toutes ses Légions. Vous poursuivez néanmoins votre lutte contre les ennemis de Dale, et ils sont nombreux... C'est dans ce cadre que vous ont été présentés Thorin et Finglor, qui sont depuis devenus vos proches amis. Récemment, vous deviez aller enquêter sur les lueurs qu'on aperçoit dans les brumes éternelles du Long Lac, ainsi sur le tarissement de la Rivière Courante. A cause de ce tarissement, Le Long Lac est quasiment asséché ; étrangement l'odeur qui s'en échappe surprend par sa fraîcheur... Mais votre père et le roi Dain en ont décidé autrement et vous ont envoyé ici, au cœur de Mirkwood...

Finglor revient tout d'un coup parmi vous et vous fait part de ses observations : des orcs, par centaines, qui s'avancent vers vous. Il faut partir, et sur le champ. Vous ouvrez la marche suivi de Thorin et de Finglor qui dissimule vos traces. Vous avancez le plus vite possible. Quand vous pouvez vous arrêter quelques minutes pour discuter, vous décidez quel chemin prendre : Thorin pense qu'il vaut mieux poursuivre vers le Nord Est pour rejoindre le montagnes et prévenir le plus vite possible les armées de Dale et d'Erebor afin de repousser les Orcs vers l'Ouest, où les Beornings se feront une joie de les exterminer. Finglor et vous préféreriez poursuivre vers le Nord-Ouest afin de retrouver le gros de la troupe que vous meniez afin de les rameuter. Il faudrait en suite aller se terrer dans les grottes des Elfes et attendre que les Orcs aient fini de passer pour mieux les affronter en terrain découvert et sur leurs arrières. Thorin se rallie à ce plan, qui évite le déplacement des armées de la Montagne loin d'Erebor... De toutes manières, la Rivière de la Forêt et le Long Lac sont tenus par les forces de Dale : les Orcs ne passeront pas facilement par là. Vous reprenez alors votre course rapide vers le Nord-Ouest. D'après vos estimations, le groupe que vous meniez est à quelques miles au Nord de l'Ancienne Route

Forestière, qui n'est plus qu'à une dizaine de miles. Vous vous arrêtez pour la nuit. Finglor ne sent aucune présence hostile hors celle des araignées qui infestent la forêt, mais elles ont appris à vous connaître depuis le temps...

Après vous être reposés, vous vous levez en silence. Tous les trois vous partagez un morceau de poisson séché et vous remettez vite en route. L'obscurité de la forêt est d'autant plus forte que depuis deux jours, le ciel reste désespérément sombre; encore un tour du Seigneur Ténébreux qui n'indique rien de bon... Vous avez accompli quelques miles quand Finglor se crispe tout d'un coup. « Des hommes à nous par là ! », indique-t-il. Bien sûr vous ne les entendez pas encore... Vous foncez dans leur direction ; Finglor semble de plus en plus nerveux... Vous entendez à présent distinctement les voix des hommes qui s'interpellent, inconscients du danger. Vous débouchez dans leur camp comme une trombe. Les hommes sont surpris, cherchent leurs armes. Vous les faites taire tandis que Finglor piétine leur feu de branchages. Trop tard... Vous entendez des beuglements dans la forêt toute proche. Vous tirez votre lame, Thorin a déjà abaissé son masque et saisi sa hache, Finglor engage une flèche sur son arc d'if. Une grêle de javelines s'abat sur le campement, clouant les hommes au sol autour de vous. Un premier orc se jette hors du fourré ; il n'a pas fait un pas qu'il s'effondre en râlant, une flèche de Finglor lui traversant la gorge. D'autres surgissent et le combat prend corps dans la clairière. Thorin vole d'ennemi en ennemi, tranchant membres, têtes, troncs... Vous couvrez Finglor qui rameute les hommes survivants en tirant toujours les orcs qui surgissent. Une dizaine d'hommes se battent à présent autour de vous, mais les orcs sont trop nombreux, même s'il ne constituent qu'un groupe isolé. Vous faites retraite avec vos compagnons en direction de la route de la forêt. Les hommes s'effondrent autour de vous, et bientôt vous ne restez plus qu'à quatre. Ensemble vous vous préparez à vendre chèrement votre peau. Le dernier soldat se jette sur le premier orc qui vous rejoint, mais ce n'est que pour se faire décapiter d'un coup de cimeterre cruellement ajusté. Sept orcs vous font à présent face, louchant sur vous et montrant leurs crocs. L'un d'eux se rue sur Thorin ; ce dernier lui défonce la cage puis la gorge d'un large coup de hache. Un autre vous assaille mais vous le dominez facilement : vous lui tranchez le bras puis lui ouvrez le ventre en le balançant en arrière. Les autres orcs se rallient alors et vous assaillent tous à la fois : à peine pouvez vous à trois soutenir l'attaque en vous mettant dos à dos. Votre situation est plus que critique et vous cherchez désespérément une solution quand soudain...

Bon passons aux PNJ à présent : libre à chaque MJ d'en inventer comme toujours, j'en propose juste quelques uns qui me viennent particulièrement à l'esprit.

Pallando : Alors lui c'est la base. Comment vous voulez qu'il se passe quelque chose dans le Lac s'il n'est pas bien joué ? Alors moi je le verrais bien vieux, tout fripé avec une toge bleue en lambeaux ; mais surtout je le ferais un poil fou. Comme ça il pourrait divaguer sur les voyages qu'il a fait dans l'Est lointain avant de revenir au Long Lac ; il pourrait faire chier nos 5 héros en leur racontant l'histoire des Armes magiques, comment il les a découvertes, bichonnées, leur origine dans les Ages précédents, la signification de leurs noms et d'autres anecdotes du style... Je me demande même s'il ne voudrait pas mettre les joueurs à l'épreuve pour voir s'ils sont dignes de porter ces Armes : petites énigmes à deux francs ou plus corsées, mises en situation où les joueurs révéleraient leur vrai caractère... Et puis quelle pure sanction que de refuser à un joueur trop mécénique le droit de prendre sa belle épée comme ses petits copains ! A voir absolument... Je pense qu'il faut aussi qu'il imprègne de sorts les armes en prévision de la bataille finale avec le sorcier de Sauron. Chaque joueur pourra demander un sort spécial s'il le veut, même si c'est pas trop Tolkienesque comme magie...Ca rajoute en special effects potentiels.

Thranduil : Roi des Elfes Sylvains de Mirkwood. Si les joueurs suivent l'idée de Finglor de se rendre un temps dans les cavernes des Elfes, il faudra sans doute que le groupe soit présenté au Roi Thranduil. Attitude polie mais réservée avec le Nain et les Hommes, plus franche et sympathique avec son neveu Finglor. Il pourra mettre à leur disposition des vivres, des barques pour descendre le Rivière de la Forêt, des armes si des joueurs en veulent (comme toujours...et même des fioles d'huile et des allumettes pour Souk). Que dire sinon... Vu qu'il s'agira d'un passage calme, les joueurs risquent de vite se casser de là alors bof...

Astor : Capitaine de la Garde des Gués. Comme son titre l'indique, il commande les troupes chargées de garder les gués de la Rivière de la Forêt entre Mirkwood et le Long Lac. Les gués ( au nombre de deux et éloignés d'environ 500m ) sont défendus depuis trois fortins : un pour chaque gué et un au milieu des deux. Chaque fortin comprend une tour principale carrée en pierre entourée d'une double ligne de défense faite de pieux et de tranchées emplies d'eau. Une écurie fortifiée flanque chaque tour. Les forts peuvent ainsi accueillir une centaine d'hommes

chacun, dont un bon nombre d'archers disposant de points de tirs dégagés et mortels. Au moment du premier assaut, une petite armée est présente un peu en retrait de ces fortins : elle est composée de 500 hommes dont 400 fantassins ( 300 lanciers+100 archers) et 100 cavaliers. Ils sont prêt à repousser toute force ennemie tentant de traverser les gués.

Quand les joueurs arrivent aux gués (soit en descendant la rivière soit à pattes...), ils tombent sur une grosse baston en cours ou en mode pause. Dans ce dernier cas, ils peuvent s'entretenir avec Astor et parler stratégie, ennemis, géographie, ragots... Bien sûr il viendra un moment où ça pouttera et les gentils prendront méta-cher...(cf résumé des batailles au début). Sinon et bien poutrez mes amis, poutrez...

Gulthanâr : le Gros Méchant. C'est Le grand sorcier des hommes de Rhûn, à qui Sauron a donné tous pouvoirs pour mener la lutte au Nord. C'est un homme super baraqué, monté sur un auroch cuirassé. Il porte un masque noir damasquiné d'or, et sa peau orangeâtre ressort sous sa robe noire. Il est armé d'une énorme masse d'armes faite d'un crâne humain hérissé de dents de fauves ( et ben oui c'est possible). Il ne se retrouve face aux joueurs que lors de la bataille finale devant la Porte d'Erebor. Les joueurs devront faire assaut de sorts avec lui (d'où l'usage des armes magiques à l'anthologie), puis l'abattre avant de balayer le reste de l'armée. Il est possible à mon avis de faire périr un ou deux joueurs trop mécènes, à ce stade du scénar, ils ne rateront pas grand chose et ça fait plus crédible... En plus ça fait une super scène d'enterrement à la Starwars pour la fin !

Voilà j'ai couché sur le papier à peu près tout ce qui me vient à l'esprit. Il ne reste plus qu'à faire marcher son imagination pour faire de bonnes scènes de poutre. Je me demande quand même si il y a matière pour 5-6 heures de jeu, alors ne pas hésiter à en rajouter sur les descriptions, la poutre et surtout le roleplay. Essayer aussi de respecter une certaine chronologie pour bien rythmer l'action.

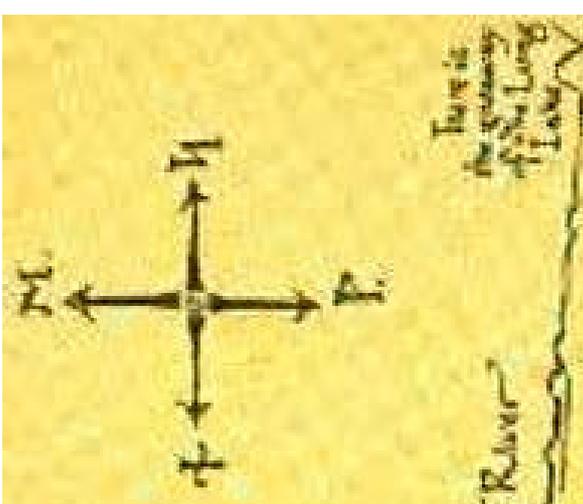
**Bon jeu !**

**A une prochaine fois.**

**Et en cadeau d'adieu**

**Une pipô carte des gués pour ceux qui veulent...et la cart de Thrôr**



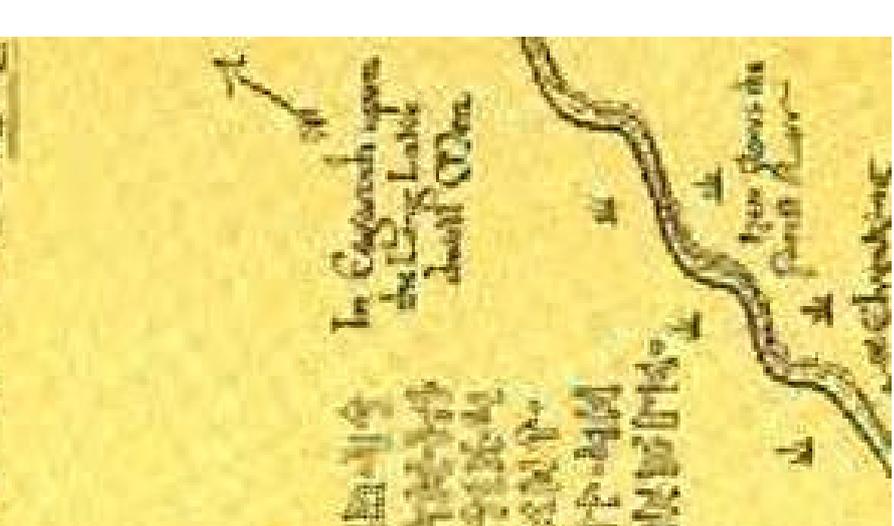


There is the gateway of the Long Lowly

There was Giotan the Land in 2000

the Running River

There of old was Thron King under the Mountain



In Cagayach upon the Long Lake about 1000

the Mountain

the Great Mountain the Water and Trees where Great the Great Thron

West the Mountain the Great there are System

the Great Mountain the Water and Trees where Great the Great Thron

Thron's Map

III. The Dedication of S. S. S. S.

the Great Mountain the Water and Trees where Great the Great Thron

West the Mountain the Great there are System