

La Chute d'Ost In Edhil

par Jorune
corrections par Tholgren
& Nichal

Introduction

Ce scénario vise à faire vivre à vos joueurs une aventure mêlant aventure et conflit familial avec, en toile de fond, un événement peu connu de l'histoire des Terres du Milieu qui constitue le début de la Guerre de l'Anneau : la chute du Royaume elfique d'Eregion et en l'occurrence de sa capitale, la cité d'Ost In Edhil (« Forteresse des Elfes » en Sindarin).

Si les joueurs n'ont pas à être spécialistes des écrits de Tolkien pour jouer cette aventure, une connaissance minimale de ces derniers est sans doute requise pour le Meneur (notamment du Silmarillon) sous peine d'un travail préliminaire assez conséquent pour se familiariser avec les décors et les personnages.

Côté technique : le Shadow Pool commence avec 3D6.

Voici un rapide résumé de l'histoire de la capitale d'Eregion, la ville elfique d'Ost In Edhil. Tous les encadrés de ce scénario sont des textes tirés du site Tokiendil (sans doute la meilleure base de données francophone sur l'œuvre de Tolkien).

« Une Grande route menait depuis Ost-in-Edhil, la ville des Elfes, jusqu'à l'entrée ouest de Khazad-dûm. Cette époque vit les forgerons d'Ost-in-Edhil surpasser tout ce qu'ils avaient fait jusqu'alors : après avoir médité, ils fabriquèrent les Anneaux de Pouvoir. »

Le Silmarillon - Les Anneaux de Pouvoir et le Troisième Âge

Vers 750 2A, le royaume d'Eregion fut fondé par des Elfes en majorité Noldor. Ils élèver une capitale, Ost-in-Edhil, qui accueillit les activités de la guilde des forgerons orfèvres, le Gwaith-i-Mírdain. Là, les Elfes perfectionnèrent les techniques de forge qu'ils connaissaient déjà et entrèrent en contact avec les Nains de Khazad-dûm. L'amitié naquit entre les deux peuples, qui s'enrichirent mutuellement.

Vers 1200 2A, Sauron se présenta sous un aspect agréable et chercha à se concilier les Elfes. Il essuya un premier refus de Gil-galad avant de s'intéresser à la notoriété des forgerons orfèvres. Il réussit à les amadouer, et pénétra dans Ost-in-Edhil. Pendant près de 400 ans, le Maia fut le professeur des Elfes. Et à partir de 1500 2A, les forgerons, au sommet de leur art, commencèrent à forger les Anneaux de Pouvoir sous l'œil vigilant de Sauron. Leur chef, Celebrimbor, forgea seul les Trois Anneaux des Elfes.

Au moment où Sauron forgea l'Anneau Unique, Celebrimbor se rendit compte de la nature maléfique du Maia et cacha les Trois. Furieux, Sauron attaqua l'Eregion, assiégea sa capitale et ne laissa derrière lui qu'un champ de ruines. En 1697 2A, ce qui fut peut-être la plus glorieuse des cités elfes à l'est de l'Ered Luin fut entièrement détruite et ne se releva plus.

Pour en savoir plus sur cette époque et sur les elfes Noldor, principaux protagonistes de ce scénario, n'hésitez pas à relire le Silmarillon.

Ce scénario se situe au Second Age, une époque où les elfes sont encore nombreux et puissants. Si le temps des mythes du Premier Age est passé, c'est une époque plus épique et moins vibrante de nostalgie que le Troisième Age auquel lecteurs et joueurs sont sans doute plus habitués.

La mélancolie de l'Ouest n'a pas encore atteint la majorité des elfes et si on y chante déjà des odes au passé, beaucoup ont réellement vécu ces événements mythiques et les terres d'Eriador ne sont pas encore recouvertes des ruines d'un temps jadis.

Les elfes, notamment les Noldor, y sont donc plus « brillants », plus assurés (d'aucuns diraient fiers voire arrogants) que ceux (souvent les mêmes pourtant) croisés durant l'âge suivant.

Prélude

Ce scénario débute directement par une confrontation sociale entre les personnages des joueurs et quelques personnages non joueurs dont le Seigneur d'Eregion et de la Guilde des Joailliers, Celebrimbor.

Chaque personnage-joueur, à l'exception de Talbreg, appartient à l'élite de la ville et fait partie du Conseil d'Eregion, sa plus haute autorité, chargée de conseiller le maître du Royaume, le Seigneur Celebrimbor.

Avant de lancer le conseil lui-même, décrivez la ville en insistant sur certains termes (**en gras** dans le texte ci-dessous). Ce prélude est important, car vous utiliserez les mêmes termes pour la clôture de ce scénario, en décrivant la chute de la ville.



Peinture tiré du film de Peter Jackson, la Communauté de l'Anneau.

Description : Ost In Edhil est un témoignage de l'excellence des elfes dans l'art de l'architecture et du travail de la pierre. On est loin ici des royaumes sylvestres de la Lorien ou de la Forêt Noire, et même loin d'une cache à flanc de canyon comme la Dernière Maison Simple d'Imladris. Ici il s'agit d'une ville fière et puissante, fortifiée par d'épais **remparts** qui abritent des rues pavées circulant harmonieusement parmi les bâtiments ouvragés, d'imposantes **tours blanches** et de fines **flèches d'argent** se dressant vers le ciel, des **fontaines** par dizaines libèrent une eau pure et irriguent squares et **jardins** agencés d'une manière extrêmement ordonnée.

Le long des routes menant à la ville comme un peu partout à l'intérieur de celle-ci, on trouve l'arbre-emblème d'Eregion (qui signifie « Houssaye » en langage humain), **le houx**. Il s'agit d'arbres épais et hauts de deux à trois mètres, chargés de leurs fruits rouges.

De multiples gravures, souvent accompagnées de bijoux, reprennent de manière stylisée les formes de cet arbre sur les frontons des bâtiments de la ville.

Le centre de la ville est occupée par les bâtiments du **Gwith î Mirdain**, la guilde des orfèvres, une institution à la fois élite de l'artisanat elfique en Terres du Milieu et centre du pouvoir politique du Royaume. Si ces bâtiments ont une fonction pratique, rassemblant les ateliers, forges et réserves de matériaux nécessaires au travail des artisans, ils constituent également un véritable palais de pierre et de marbre, finement ouvragé et parsemé de dorures complexes, avec ses résidences, ses salons élégants, sa salle d'audience et de réception imposante et le lieu de notre première scène, la salle du Conseil.

Scène I : le Conseil d'Eregion.

La salle du Conseil d'Eregion est une pièce agréable, aux murs et aux sols recouverts de tentures et tapis pastels, ouverte via un patio sur un jardin coloré où une fontaine surmontée d'une statue du couple divin Yavanna et Aüle libère une eau à la musique apaisante.

Autour d'une imposante table ronde ornée de runes d'agréments, six fauteuils sont installés de part et d'autre du trône du Seigneur Celebrimbor.

Le Seigneur Celebrimbor

« En Eregion, les artisans des Gwaith-i-Mírdain, la confrérie des Orfèvres, surpassèrent en talent tout ce qui avait jamais été fait, sauf par Fëanor lui-même. Le plus célèbre d'entre eux fut Celebrimbor, le fils de Curufin qui s'était séparé de son père et était resté à Nargothrond quand Celegorm et Curufin en avaient été chassés, comme il est raconté dans le Quenta Silmarillion. »
Le Silmarillion - Les Anneaux de Pouvoir et le Troisième Âge.

Grand, incroyablement charismatique, avec de longs cheveux noirs et des yeux d'un bleu d'orage où brûle la flamme d'une passion dévorante, Celebrimbor est le meilleur artisan des Terres du Milieu depuis son grand-père Feänor. Avec l'aide du Maia Annatar (qui s'avéra être Sauron), il forgea les Anneaux de pouvoir, une série de Neuf et une série de Sept. En l'absence d'Annatar, il forgea trois nouveaux Anneaux, les plus puissants de tous ceux créés en Eregion. Il réalisa peu après qu'il avait été dupé par Annatar/Sauron lorsqu'il sentit la création du Maître Anneau par ce dernier.

Celebrimbor est le maître du Gwaith i Mirdain mais aussi le Seigneur d'Eregion même s'il ne porte pas officiellement le titre de roi.

Outre Celebrimbor, le Conseil est composé de 6 membres.

Trois de ces membres sont des Personnages-Joueurs :

- **Dame Anira.** Joaillière de renom, elle est souvent considérée comme l'artisan la plus capable de la guilde derrière Celebrimbor lui-même, ce qui n'est pas peu dire. Arrogante mais passionnée, majestueuse et insensible à ce qui ne relève pas de son expertise, elle incarne l'archétype de l'elfe noldo.
- **Maitre Maedhruin,** chef des Maisons de Guérison. Cet ancien guerrier et ancien compagnon de Dame Anira a fait vœu de pacifisme après la dernière grande guerre qui a conclu le Premier Age. Devenu expert en guérison, il tente de tempérer en toutes occasions la fièvre qui imprègne l'âme des Noldor.
- **Seigneur Baradhuél,** Capitaine de la Garde d'Ost In Edhil. Il est aussi le fils unique d'Anira et Baradhuél. Guerrier redoutable, il n'a jamais pu réellement faire ses preuves au cours d'une véritable guerre (à ses yeux, quelques escarmouches avec des brigands du pays de Dun ne comptent pas). Aussi, malgré ses impressionnantes capacités martiales, il se sent secrètement illégitime en son for intérieur. Ne devrait-il son enviable position qu'au prestige de ses parents ? Voilà le doute qui le ronge, le poussant à prendre des risques parfois insensés pour sa propre sécurité.

En plus de ces 3 PJ, trois autres membres composent le Conseil :

- Tout d'abord deux artisans viennent confirmer le poids de la Guilde dans la gestion du Royaume.

Dame Saer est la sœur jumelle de Dame Anira. Elle est aussi froide et calculatrice

que sa sœur est passionnée mais tout aussi arrogante. La seule manière de différencier les deux elfes est le choix de leurs tenues : sophistiquée et à dominante rouge pour Anira, sobre voire sévère et à dominante bleue pour Saer. Les deux sœurs sont rivales depuis des siècles et s'affrontent régulièrement au Conseil comme dans les forges de la Guilde.

Fînglos est un Joaillier réservé qui aime faire de longues pauses pendant qu'il parle. Il a de longs cheveux d'un blanc de neige et est réputé pour son savoir-faire avec le mithril, le Vrai-Argent, le plus noble des matériaux des Terres du Milieu, à la fois léger et incroyablement résistant. Fînglos voue une admiration qui confine au béguin aux travaux et à la personne de Dame Anira ce qui le pousse à souvent la suivre dans ses prises de position au Conseil.

- le dernier membre est le Maître Intendant de la ville, un noldo de petite taille nommé **Delauth**. Très capable, cet ancien soldat était un compagnon d'armes de Maedhruin dont il respecte la sagesse. Il s'occupe d'à peu près tout ce qui ne relève pas de la sécurité, de l'Art, du renseignement et de la santé dans la cité. Il est le soutien principal du Maître des Maisons de Guérison au Conseil.

Lorsque débute la scène, le Conseil reçoit un citoyen d'Eregion, une de ses éclaireurs, une elfe Nando (une branche des elfes sylvains) nommée **Merilin** (dernier personnage-joueur du groupe).

Merilin est une Rôdeuse. Elle connaît par cœur le pays d'Eregion mais elle préfère les forêts et les landes balayées par les vents à l'ombre des Monts Brumeux à la grande ville des Noldor. Les elfes Noldor d'Eregion, largement majoritaire en Ost in Edhil, ont tendance à considérer avec une certaine condescendance leurs cousins Sindar ou sylvains, ce qui explique sans doute l'aspect un peu emprunté de la jeune elfe. De plus, elle qui a parfois combattu aux côtés de la garde, n'est pas insensible au charme de son Capitaine.

Elle est présente au Conseil car elle a été abordée par un homme de Dun rugueux qui lui a confié, loin au sud un message émanant de Sauron lui-même et adressé à Celebrimbor...

Imprimez la lettre de Sauron (Annexe 1) et demandez (ou plus exactement Celebrimbor demande à Merilin) au joueur de Merilin de la lire à haute voix.

Cadrage : Le Conseil va être l'occasion pour les joueurs de s'affronter dans un débat et d'ainsi se positionner les uns par rapport aux autres et de lancer le petit jeu des relations qui devrait les porter tout au long du scénario.

Avant de débiter le scénario, juste après que chacun ait choisi son personnage, prenez chaque joueur à part pour rapidement présenter le point de vue de son personnage (voir annexe 2). Présentez cela comme un défi de roleplay pour chaque joueur et rassurez les plus timides : l'important dans cette scène c'est d'incarner son personnage, de lui trouver un « ton », pas d'effectuer des prouesses d'éloquence.

Eregion n'est pas une démocratie et l'avis du Conseil n'est que consultatif. La décision sera celle du seul Celebrimbor (voir encadré). De plus, les grandes lignes des décisions de Celebrimbor sont en réalité déjà actées (même s'il est préférable pour la scène que les joueurs n'en aient pas conscience, du moins ce stade).

Après tout, Celebrimbor dispose des avisés conseils de Dame Galadriel elle-même pour justifier ses choix. Difficile de remettre en question la sagesse de la Dame de la Lothlorien !

Cependant, il y a tout de même certains points sur lesquels Celebrimbor peut être influencé. Ces points sont indiqués dans l'annexe 2.

Une fois que vous avez décrit la ville et présenté rapidement les elfes présents au Conseil, Celebrimbor invitera Merilin à lire le message de Sauron puis invitera le Conseil à s'exprimer.

Les décisions de Celebrimbor :

Comme tous les membres de la Guilde, Celebrimbor a été berné par Sauron. Vexé, et cherchant à comprendre comment il avait pu être aveugle à ce point, Celebrimbor, s'est rendu en Lorien où il s'est entretenu avec Dame Galadriel pour faire appel à sa sagesse. Avant de rentrer, il confiera l'un des Trois, Nenya, l'Anneau de l'Eau, à l'Etoile du Matin du peuple elfe.

Au moment où débute le conseil, il vient tout juste de rentrer de son rapide voyage dans les bois enchantés de la Lothlorien.

Lorsque les débats seront terminés, Celebrimbor se remémorera le conseil de la Dame Blanche de Lorien : utiliser les anneaux serait folie et devant l'avancée, même encore lointaine de l'armée de Sauron, il est impératif de mettre les Trois à l'abri.

Quoi qu'il arrive, Celebrimbor annoncera la décision suivante : prévenir le Haut Roi des Elfes, son suzerain Gil-Galad, de l'ultimatum de Sauron et confier en sa garde les deux derniers anneaux elfiques.

Pour accomplir cette importante mission, il nommera une délégation prestigieuse, dont tous membres appartiendront au Conseil : Anira, Maedhruin et Baradhuil, délégation qu'accompagnera l'elfe qui a recueilli le message de Sauron, Merilin. En gros: les PJs !

Il chargera ensuite Dame Saer de mettre les Neuf et les Sept en sécurité dans la chambre forte la plus sécurisée de la guilde.

Le reste des décisions de Celebrimbor dépendra de qui, selon vous, l'aura emporté dans le débat.

Positions des PNJs durant le débat :

- Dame Saer est froide et désagréable, comme d'habitude. Étrangement, elle ne s'opposera pas à sa sœur lorsqu'elle réclamera l'utilisation des anneaux (elle partage cette opinion mais ne pourra se résoudre à soutenir officiellement Anira). Par contre, lorsque Celebrimbor décidera d'envoyer les Trois à l'abri en Lindon, elle interviendra pour demander à diriger cette délégation.
- Finglôs soutiendra tout ce que dira Anira.
- Delauth soutiendra tout ce que dira Maedhruin.

Scène 2 : Voyage en Eriador.

Quelle qu'ait été la teneur des débats, les personnages se préparent désormais au départ. Laissez-les s'équiper comme ils le désirent et utilisez les diverses possibilités de leurs personnages.

Anira se voit confier un coffret magnifiquement ouvragé, fermé par une clef montée en pendentif, contenant Vilya et Narya.

Mais parlons plutôt de ce qui se déroule dans les alcôves du palais de la Guilde.

Saer n'est pas satisfaite du tout des décisions de Celebrimbor. Comme elle en a reçu l'ordre, elle a déposé les Neuf et les Sept dans la plus puissante chambre forte de la guilde. Enfin presque. En secret, elle a dérobé l'un des Sept.

Mais sa trahison ne s'arrête pas là. Elle désire plus que tout mettre la main sur les Trois ou au moins sur l'un d'entre eux. Inutile de dire qu'apprendre que Narya était déjà en-dehors de sa portée l'a mise en rage. Saer est en effet persuadée que si elle disposait de la puissance d'un anneau, elle pourrait accomplir des prodiges et que son mérite serait enfin reconnu, au point d'en faire baver de frustration cette prétentieuse d'Anira!

Pour tenter de récupérer ce qu'elle convoite, elle dispose d'un atout : Gwarthedel, l'un des guerriers les plus capables de la Garde, un lieutenant de confiance de Baradhuél, est littéralement fou d'amour pour elle. Saer a commencé à fleurter secrètement avec lui, sachant qu'il serait sans doute utile un jour ou l'autre. Et ce jour est venu. Manipulé par sa maîtresse, Gwarth se joindra à l'escorte des joueurs si ces derniers choisissent d'en prendre une ou bien les suivra à distance discrètement. Dans ce dernier cas, il sera accompagné d'un rôdeur sylvain du nom d'Alag qui lui permettra d'échapper à la détection de Merilin en restant à bonne distance du groupe et en se contentant de suivre la piste, évidente pour lui, d'un groupe de noldor.

Le plan de Gwarth est d'attendre que le groupe s'éloigne de quelques jours d'Ost In Edhil puis d'attendre la première occasion pour s'en prendre à Anira et lui arracher le coffret contenant les anneaux des mains.

Les premiers jours du voyage des personnages se passent donc sans problème. Le temps est beau en ce milieu d'automne, la route est large et bien entretenue et les Terres Sauvages que traversent la petite compagnie ne méritent pas vraiment leur nom.

À cette époque, point de royaume ou de cité humaine en Eriador et encore moins de Comté (les hobbits n'ont pas encore quitté les rives de l'Anduin).

Laissez les joueurs en profiter pour discuter, confronter leurs personnages et organiser leur camp type lorsqu'ils se reposent (rappelons que les elfes ne dorment pas réellement mais entrent dans une sorte de rêverie qui dure seulement quatre heures ; de plus, les elfes adorent voyager sous les étoiles, manifestation de leur Vala préférée, Elbereth, la Dame des Etoiles).

Mise en abîme : au bout de trois jours de voyage sans histoire, le temps se couvre et une fine pluie froide se met à tomber.

Merilin (qui se tiendra probablement en éclaireur) aperçoit soudain un vol de corbeaux (oui, oui des crébains du pays de Dun!). En se rapprochant, les joueurs distingueront quelque chose sur la route. Il s'agit d'un grand cheval noir, un cheval elfique, étendu de tout son long. Il a été éventré et ses entrailles pourrissent à l'air libre, libérant une odeur atroce.

À quelques mètres de là, dans les bois, le corps de son cavalier, un elfe Sinda est étendu, percé de flèches et nu, dépouillé de tous ces biens. Aucun personnage ne le connaît mais il faisait probablement la route depuis ou vers le Lindon.

Pour quelques jets de dés réussis, il est possible de déterminer que :

- le cheval a été éventré avec une grande lame, comme une faux ou une épée à deux

mains (jet de Soin)

- les flèches sont rustiques, de conception humaine. Probablement des brigands humains. (Jet Artisanat ou Savoir).

Sur un jet de Repérer (avec éventuellement la Spécialité Pister), il est possible de remonter la piste des brigands.

Il est alors possible de les surprendre (Jet de Se Cacher en opposition) et de leur faire payer leur crime.

Les brigands sont des Hommes de Dun, vêtus de cuir et fourrure légères (l'automne n'est pas encore très froid). Ce sont des hommes de taille moyenne, larges d'épaules, au visage buriné et aux yeux sombres. Les cheveux bruns tombent sur leurs épaules. Ils ne parlent pas elfique ni même autre chose que leur langue grossière. Ils sont armés d'arcs courts et d'épées à large lame d'un acier grossier. Leur chef porte une peau de loup, une armure de cuir et une grande épée à deux mains.

Ils sont entre 8 et 12 brigands (selon la taille du groupe qui mène l'assaut), autour d'un feu, dans une clairière au plus profond des bois des Terres Sauvages. Il y a une seule sentinelle peu concentrée pour gêner l'attaque surprise. Alertée, elle sonnera d'un cor en bois qui mettra tous les brigands sur leur pied de guerre.

Profiter de ce combat pour gonfler le Shadowpool. Inutile de trop dépenser vos dés pour aider ces hommes, sauf peut-être leur chef qui, sans être à la hauteur des guerriers du groupe, doit se montrer un peu plus difficile à abattre (les caractéristiques de tous les PNJs utiles figurent en Annexe 3).

Une fois le combat terminé, les elfes ne trouveront pas grand chose d'utile. Des armes barbares à leurs yeux, de la viande séchée et quelques vêtements d'étoffe luxueuse ainsi qu'un poignard elfique d'assez bonne facture, sans doute volée à l'elfe assassiné.

Gardez à l'esprit que dès que l'occasion se présente, notamment si Anira se retrouve seul, Gwarth (et Alag s'il n'est pas dans l'escorte) tentera de s'emparer du coffret contenant les anneaux. Ils ne tiennent pas à blesser quiconque et encore moins à tuer un elfe mais n'hésiteront cependant pas à faire preuve de violence pour accomplir leur besoin.

Et si joueurs choisissent d'ignorer les brigands ?

Dans ce cas, continuez le voyage normalement. Une nuit, quand un maximum de personnages sera en méditation, Gwarth tentera de dérober discrètement le coffre (ce sera plus simple si les joueurs ont naturellement chargés leur escorte des tours de garde!). Les joueurs éveillés ou Anira si elle garde les bijoux sur elle, pourront tenter un jet de Repérer.

Quoi qu'il en soit, Gwarth tente sa chance et fuira ensuite (avec ou sans les anneaux) au grand galop vers Ost in Edhil.

Laissez les joueurs s'organiser pour le rattraper, surtout s'il a les anneaux bien sûr.

Il n'est pas certain que Gwarth arrive à subtiliser les anneaux à Anira, mais s'il y réussit, il faudra bien entendu que les joueurs parviennent, avec quelques efforts, à les récupérer.

S'il est pris vivant, Gwarthedel refusera d'expliquer son geste ni de révéler pour le compte de qui. Que va faire le groupe de lui ? L'évocation éventuelle d'une séance de torture devrait choquer plusieurs d'entre eux au premier rang duquel Maedhruin. Cela n'est pas vraiment le comportement attendu d'une race aussi civilisée. Le même résultat est atteignable en discutant mais pour le faire parler, il faudra infliger un Stress de niveau D12 à Gwarth

Si les joueurs choisissent de s'avilir ainsi, faites un jet d'opposition en Intimidation contre Gwarth. Chaque blessure infligée est utilisable par le personnage contre Gwarth.

De la même manière, discuter avec Gwarth en intimidant lui infligera du Stress émotionnel, utilisable contre lui ensuite.

S'il parle, Gwarth révélera ce qu'il sait, c'est à dire qu'il effectue cette tâche pour Dame Saer, dont il est fou amoureux, qu'il regrette d'avoir trahi mais qu'il n'y a rien qu'il ne ferait

pour elle. Il ne sait pas, à moins que les personnages n'en aient parlé devant lui, ce que contient le coffre.

À noter que si c'est Alag qui est prisonnier, il parlera bien plus facilement (D8 de Stress infligé) et en sait beaucoup moins : il ignore l'implication de Saer.

Faire tomber Gwarth à un niveau de Stress de D12 sera long. Essayez d'inquiéter les Pjs : la nuit tombe, la pluie redouble. Des renforts humains sont peut-être en route. Il n'est pas question de passer des heures et des heures à interroger ce traître récalcitrant !

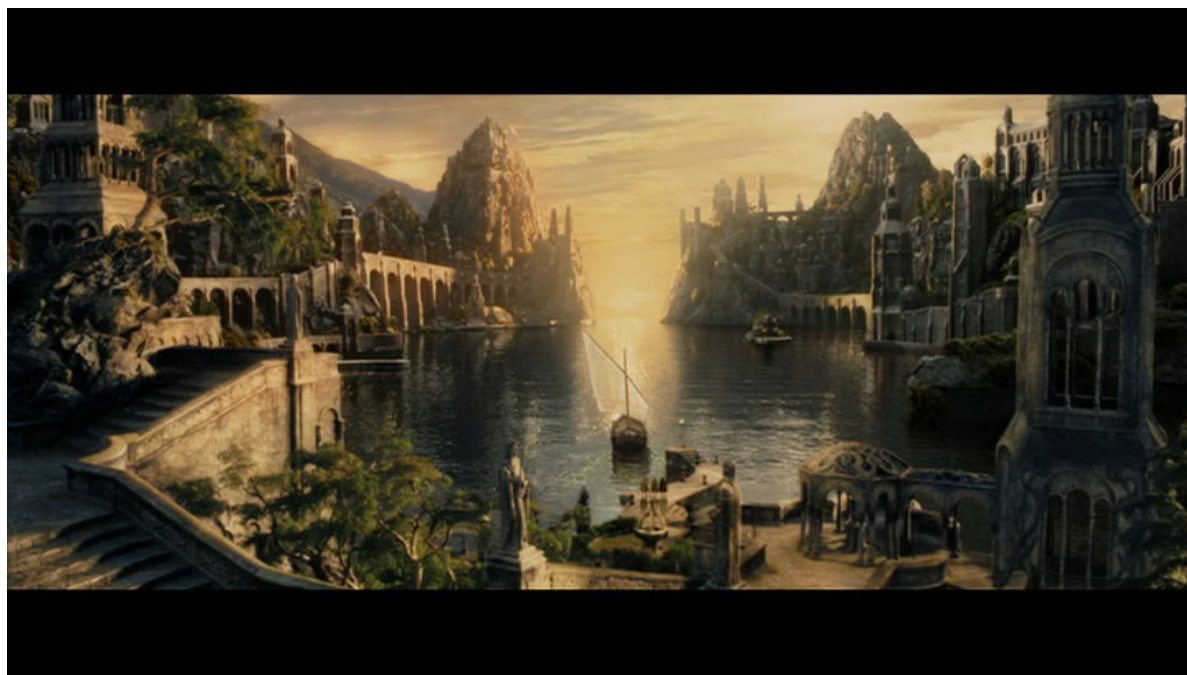
Qu'il ait parlé ou non, il reste la question du sort réservé au prisonnier...

Une fois la tentative de Gwarth déjouée, le voyage se termine sans problème.

Douze jours après avoir quitté la capitale de l'Eregion, le petit groupe dépasse les hautes tours blanches qui marquent l'entrée dans le Royaume du Lindon.

Alors une odeur iodée envahit leurs narines tandis que des goélands blancs traversent paresseusement le ciel. Au sommet d'une colline, la Grand Mer se dévoile à eux, immensité bleue qui fait résonner puissamment son appel au cœur des Premiers Nés. Et autour des rives du golfe de Lhûn où terre, fleuve et mer se rencontrent sous leurs yeux, le grand port des elfes de la Terre du Milieu, *Mithlond*, les Havres Gris.

Scène 3 : Les Havres Gris (Mithlond)



Alors que les personnages descendent vers la ville, une escorte de cavaliers elfes en armes et vêtus de gris viendra à leur rencontre. Ils leur souhaiteront la bienvenue avec toute la bienséance que leur rang de dignitaire d'Eregion implique et prendront en charge un éventuel prisonnier avant de les guider vers la ville et le Palais du Haut Roi.

Lorsque que les personnages progressent vers le palais, prenez le temps de décrire les Havres. Il y a en effet des points communs avec Ost In Edhil : de grandes flèches d'argent pointant vers le ciel, des arcades ouvragées, des rues pavées, larges et propres, la pierre travaillée comme de la dentelle,...mais Mithlond a sa propre ambiance.

Étendue en « U » autour du golfe, bercée par le son de la houle et baignée dans l'odeur iodée, la ville propose une atmosphère moins active, moins bruyante que la ruche qu'est Ost In Edhil, malgré le ballet des voiles blanches dans le port. En cela, Mithlond est plus conforme aux résidences elfes habituellement décrites : hors du temps et contemplative. N'oubliez pas que les Havres Gris sont le grand port de départ vers l'Ouest pour les elfes. Le Deuxième Âge n'est pas l'âge du grand départ des elfes mais cette mélancolie particulière, l'appel du large et des terres bénies d'Aman, résonne ici plus que nulle part ailleurs en Terre du Milieu.

Le palais du Haut Roi

Il n'y pas dans les textes de description de ce palais. Néanmoins, il s'agit de la résidence du dernier Haut Roi des Noldor et de tous les elfes à l'est de la Grande Mer.

C'est donc une résidence somptueuse, dominant sans aucun doute le golfe avec une vue incroyable sur la mer. Les jardins colorés offrent des ballades agréables parmi bassins et fontaines tandis qu'une grande cour mène aux portes du palais.

Le Grand Hall et les couloirs sont ornés de dorures et de tapisseries somptueuses représentant les hauts faits des elfes au cours des âges.

Les personnages seront directement conduits dans des chambres luxueuses, molletonnées de tapis précieux et surtout équipés d'amples vasques leur permettant de faire leurs ablutions et de se rendre présentable avant de rencontrer le Roi. Chaque chambre dispose de son propre petit balcon avec vue sur la mer.



Gil-Galad by Elfkin From Deviant art

*"Gil-galad was an Elven-king
Of him the harpers sadly sing
The last whose realm was fair and free
Between the Mountains and the Sea."*

J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings* / Livre 1, Chap. 11.

Les personnages sont amenés dans la salle du trône où le Haut-Roi les accueille, assis sur un trône élaboré. Quelques conseillers sont à ses côtés et notamment Elrond le Demi-elfe, son héraut, Cirdan le Charpentier, et Glorfindel aux cheveux d'or.

Gil-Galad, le Haut Roi, est un elfe noldo de haute taille, aux cheveux d'un noir de jais. Il est réputé sage et juste. Il accueille fort aimablement les personnages, les saluant dans l'ordre protocolaire (Anira d'abord, puis Maedhruin, Baradhel et enfin Merilin).

Après avoir souhaité la bienvenue aux personnages et présenté ses conseillers, il écoutera avec attention ce qu'ils ont à dire. Il prendra le coffret et sa clef, actionnera la serrure et, après avoir fait admirer les anneaux aux personnages et à ses conseillers, félicitera Celebrimbor pour son chef d'œuvre. Il refermera alors le coffret et le remettra à Elrond.

« Nous partageons l'avis de la Dame de Lorien et du Seigneur d'Eregion : les anneaux ne doivent pas être utilisés tant que Sauron détiendra son Maître Anneau. Nous les conserverons ici, à l'abri, dans la chambre forte du palais. Nous remercions le Royaume d'Eregion de cette marque de confiance. » dira le Roi.

Les personnages demanderont-ils de l'aide contre Sauron ? L'envoi d'une armée ? À eux de voir. S'ils le font et si vous estimez qu'ils sont convaincants, Gil-Galad chargera Elrond de monter une armée de secours prête à partir renforcer les défenses d'Ost In Edhil dès que possible. Mais s'ils ne le font pas, certains de la force d'Eregion, aucune force de secours ne sera envoyée, du moins pas pour le moment.

Une fois la partie diplomatique terminée et avant d'inviter les personnages à retourner se reposer de leur voyage dans leurs appartements, Gil-Galad annoncera qu'une fête sera donnée le soir même en leur honneur.

Le remplacement

Les personnages souhaiteront sans doute visiter le palais. Laissez-les découvrir les jardins, la galerie des miroirs ou les peintures élaborées qui ornent les salons confortables, tandis que des ménestrels jouent de la harpe ou de la flûte selon leur bon vouloir. Gardez par contre la rencontre avec les conseillers du Roi pour la soirée, arguant du fait que ces derniers ont des devoirs à accomplir dans la journée.

À un moment ou un autre, les personnages retourneront dans leur chambre. Il leur est notamment signalé que la réception de ce soir comporte un bal et il leur faudra se changer. Bien entendu l'intendance du palais est impeccable et chaque personnage se voit proposer une tenue de soirée. Laissez les joueurs inventer et décrire leur tenue au moment où ils se présenteront à la soirée.

Lorsque le joueur d'Anira vous indiquera qu'il rentre dans sa chambre, c'est le moment de le prendre en aparté...

Car Dame Saer n'a pas dit son dernier mot. À force de porter et d'utiliser l'Anneau qu'elle a dérobé, elle est tombée sous l'influence de Sauron. Ce dernier utilise l'arrogance et la jalousie de Saer à son avantage. Après l'échec de Gwarth, Saer a reçu un « cadeau » de Sauron. Une monture ailée. C'est grâce à cette créature de cauchemar que Saer a pu joindre les Havres rapidement. Voilée par un charme ténébreux issu de l'anneau, elle s'est infiltrée dans le palais et s'est glissée telle une ombre dans la chambre de sa jumelle.

Considérez qu'elle a empoisonné quelque chose que sa sœur va forcément utiliser (après tout elle la connaît par cœur) que ce soit ce carafon de cristal et son vin capiteux (idéal pour dissimuler le parfum du poison) ou la brosse décorée de perles posée sur le boudoir ou n'importe quel accessoire qui vous sera utile.

Néanmoins, Saer n'est pas encore totalement maléfique. Le poison qu'elle utilise ne fera que plonger sa sœur dans un profond sommeil.

Saer en profitera pour revêtir la robe de bal d'Anira. Elle lui laissera par contre son « pathétique » anneau, puisqu'elle porte déjà l'un des Sept.

Expliquez au joueur d'Anira que lors de la prochaine scène, il ne va plus jouer son personnage mais la « méchante » du scénario, sa sœur jumelle Saer.

Son objectif est simple : mettre la main sur le coffret contenant les anneaux. La clef n'est pas obligatoire, une fois le coffret en sa possession, elle trouvera bien une manière de l'ouvrir.

Saer ne sait pas où est l'anneau mais elle se doute qu'il est dans la chambre forte du palais. La porte de cette dernière, ainsi que ses murs, est blindée et son accès gardé à toute heure par deux gardes d'élite. Les chances de passer en force sont inexistantes.

Au joueur de trouver une solution. Il peut par exemple vouloir s'assurer de la sécurité de la chambre ou encore avoir « soudainement » un doute sur les anneaux qui ne seraient pas les véritables, bref, laissez le joueur se creuser la cervelle.

Il dispose, néanmoins de quelques moyens : tout d'abord, s'il arrive à sortir dans les jardins ou sur les remparts, sa monture volante viendra le chercher et il devrait échapper aux gardes. De plus, il a son anneau qui va lui permettre d'influencer le roi ou l'un de ses conseillers plus facilement. Enfin, Saer garde sur elle une fiole qui, brisée, laisse échapper un nuage noir et nauséabond, piquant les yeux et le nez (considérer cela comme une sorte de grenade lacrymogène, empêchant toute personne ne d'agir pendant deux tours).

Avant de lâcher le joueur sur la table, donnez-lui une dernière instruction : qu'il joue son rôle au mieux mais qu'il laisse échapper des indices. Par exemple, il faut garder à l'esprit que Saer ne connaît pas les événements du voyage de sa sœur et n'a aucune conscience de l'affection que son neveu porte à Merilin. Si le joueur a incarné Anira avec beaucoup de feu, demandez-lui d'insister sur le côté glacial de Saer, toujours incroyablement calme.

Les joueurs doivent pouvoir se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond.

Pour plus de facilité et de discrétion autour de la table le joueur conserve et utilise la fiche d'Anira pour jouer Saer. Néanmoins, il ne peut pas utiliser de point d'héroïsme ni ses Distinctions. Il peut cependant utiliser son Anneau (l'un des 7) en ajoutant 1D10 à tout jet de Se cacher, Convaincre, Mouvoir, Intimider et Combattre.

La soirée

À l'heure dite, les festivités commencent. Gil-galad est entouré de sa cour, c'est à dire bien plus de monde que plus tôt, dans la salle du trône. Courtisans, ménestrels, serviteurs, plusieurs dizaines d'elfes sont présents au buffet donné dans une grande salle donnant sur une large terrasse. Dans la baie, des voiliers attendant la nuit noire pour envoyer des feux d'artifice. Ce spectacle rare ravira les convives et monopolisera l'attention.

Si Saer veut tenter quelque chose, c'est sans doute le moment ou jamais.

Mais avant cela, tout le monde profitera du buffet.

Voilà une occasion de discuter.

- Pour le joueur de Saer, c'est le moment d'essayer de convaincre le Roi ou l'un de ses trois principaux conseillers (voir-ci-dessous) de la conduire dans la chambre forte [en cas de jet de Convaincre, ajouter un D12 (ou deux D10) au Shadow pool pour représenter combien il est dur de duper n'importe lequel de ces hauts personnages].
- pour les autres personnages, c'est d'une part l'occasion de se rendre compte que quelque chose a l'air bizarre chez Anira mais aussi de discuter avec les prestigieux conseillers du roi. Vous trouverez ci-dessous une courte description et quelques pistes éventuelles pour improviser des dialogues avec Elrond, Cirdan ou Glorfindel.

Elrond



« Le visage d'Elrond était sans âge, ni jeune ni vieux, bien qu'on y pût lire le souvenir de maintes choses, tant heureuses que tristes. Sa chevelure était sombre comme les ombres du crépuscule, et elle était ceinte d'un bandeau d'argent ; ses yeux étaient du gris d'un soir clair, et il y avait en eux une lumière semblable à celle des étoiles. Il paraissait aussi vénérable qu'un roi couronné de maints hivers, et pourtant aussi vigoureux qu'un guerrier éprouvé dans toute la plénitude de sa force. »

Elrond by John Howe

Elrond est un demi-elfe, mi-Noldo mi-Homme de Numénor. Sa lignée est des plus nobles puisque c'est son frère jumeau, Elros, qui a lui choisi la destinée des Hommes, il y a fort longtemps, qui a fondé la Lignée des Rois de Numénor. Elrond est réputé sagace et est de ce fait un conseiller très écouté. À noter qu'il n'est pas encore marié avec Celebrian (la fille de Galadriel et Celeborn) et que ses enfants ne naîtront que lors du prochain âge. Sans doute que son regard perspicace pourra déceler l'affection qui unit Merilin et Baradhel. Si vos joueurs le souhaitent, Elrond pourrait fort bien jouer les entremetteurs et aussi les médiateurs auprès de la très fière Anira...

Cirdan le Charpentier



« Il était très grand, il avait une barbe très longue, et il était gris et âgé, sauf que ses yeux étaient vifs comme des étoiles. »

Cirdan by aautio from Deviant Art

Cirdan est un elfe très particulier. En plus d'être le seul elfe barbu connu, il est probablement l'un des Éveillés, l'un des tous premiers elfes à avoir ouvert les yeux sur la voûte étoilée du ciel alors que le monde était jeune. Il est de loin le plus âgé des elfes présents au palais et sans doute dans toutes les Terres du Milieu. S'il est plus attaché au bois qu'aux gemmes et que les anneaux de pouvoir ne font pas partie de ses domaines d'expertise, c'est un artisan extrêmement capable en même temps qu'un esprit fin, capable de lire les âmes. Indulgent, Cirdan connaît et tolère l'arrogance des Noldor, notamment ceux d'Eregion, ce qui en fait un interlocuteur de choix pour Anira !

Glorfindel



« Glorfindel était grand et droit, ses cheveux étaient d'or éclatant ; son visage jeune et beau était intrépide et reflétait la joie ; ses yeux étaient vifs et brillants, et sa voix comme une musique ; son front montrait la sagesse, et sa main la force. »

issu du JCE du Seigneur des Anneaux

Glorfindel est un elfe au destin unique. Capitaine du Royaume de Gondolin au premier âge, il vainquit un Balrog en combat singulier mais trouva la mort au cours du combat. Pour son sacrifice et sa vaillance, les Valar acceptèrent d'écourter son passage dans les cavernes de Mandos. Désirant retourner aider son peuple en Terres du Milieu, Glorfindel fut finalement autorisé à faire le voyage vers l'est, dernier elfe à recevoir cette autorisation. Glorfindel est revenu changé, grandit de son voyage à l'Ouest. Il est « passé par le feu et l'ombre » puis par la lumière de Valinor et il est sans conteste davantage qu'un elfe classique. Malgré cela il reste joyeux et souriant, humble et loyal serviteur du Haut Roi.

La rencontre entre l'ancien capitaine et ami de Maedhruin et ce dernier ainsi que son fils pourrait amener une scène de roleplay intéressante. Glorfindel connaissait le frère de Maedhruin et a dû apprendre son destin tragique ainsi que le vœu de Maedhruin. Pourquoi pas une remise en question de la rancune que Baradhuel éprouve envers son père ? Si l'un des personnages ne le fait pas spontanément, Glorfindel viendra saluer son vieil ami et discuter avec lui, par exemple au cours de la soirée donnée en l'honneur des personnages.

Note aux puristes

Les écrits de Tolkien se contredisent quelque peu sur la date de ce retour (retour dont il n'est fait aucune mention dans le Seigneur des Anneaux où Glorfindel apparaît « simplement » comme un seigneur elfe). La date la plus souvent mentionnée se situe au troisième âge, en même temps que les Istari. Néanmoins, il existe aussi un écrit datant son retour bien plus tôt, entre 1200 et 1600 SA.

Pour proposer une phase de roleplay intéressante aux personnages de Maedhruin et de Baradhel, nous considérerons que Glorfindel est revenu récemment.

Le dénouement :

Il est difficile de prévoir ce qui va se passer. L'important c'est que le premier rôle soit réservé aux joueurs. Si les PNJ de cet acte sont puissants et sages et qu'ils ne seront pas facile à manipuler pour Saer, ils ne reconnaîtront pas cette dernière (et pour cause) et tout comportement erratique ou violent sera mis sur le compte d'Anira. Seuls les Pjs peuvent comprendre ce qu'il se passe.

Au final, si Saer parvient à ses fins et que les autres personnages n'ont rien vu venir, juste avant qu'elle ne sorte du palais, sa sœur Anira arrive en tenue de voyage dans la salle de fêtes. La supercherie est alors dévoilée et vous récupérez la gestion de Saer, fuyant à toutes jambes avec le coffret.

Tout au long de la scène, n'hésitez pas à multiplier les jets de dés et tenter de faire grandir votre Shadow Pool.

L'idéal serait que Saer parvienne à sortir du palais avec ou sans le coffret. Dans ce cas, sa monture volante viendra la chercher. Les archers de la ville lui tireront dessus mais seuls les Pjs auront une chance de la blesser. Mettez en scène une course poursuite dans les jardins puis sur les remparts. Blessée, la bête deviendra folle de rage et se jettera sur les personnages, Saer peut être sur son dos. Un combat épique commence ! Déversez votre Shadow pool sur les personnages !



Une fois Saer vaincue et les anneaux récupérés, démonstration aura été faite du danger représenté par le Maître Anneau et de la justesse du conseil de Dame Galadriel : les Anneaux ne doivent pas être utilisés.

Si Saer est encore en vie, quel va être son destin ? Éprouve-t-elle des remords ? Est-elle encore, même privée de l'anneau volé, sous l'influence de Sauron ? À vous de voir.

C'est le Roi Gil-Galad qui décidera de son sort mais il écouterait ce que les personnages ont éventuellement à dire.

Ensuite, il sera l'heure du retour pour nos PJs.

Conclusion : Une cité en flammes

Il y a deux façons de rentrer à Ost in Edhil :

- Soit les personnages décident de rentrer rapidement en Eregion faire un compte rendu à Celebrimbor.

Dans ce cas, ils voyagent seuls sur la route vers Eregion.

Le voyage sera calme et les personnages arriveront sans problème à rentrer à Ost In Edhil.

Ils seront reçus par Celebrimbor mais leur rapport sera interrompu par l'arrivée de rôdeurs (des collègues de Merilin) : la horde de Sauron est annoncée ! Dans quelques heures, elle sera aux portes de la ville !

Après quelques jours, l'armée d'Elrond viendra au secours de la ville et Celebrimbor tentera une sortie pour prendre la horde en tenaille. Si vous le souhaitez, faites participer vos joueurs à une grande bataille, certains au front, d'autres à l'arrière des lignes à prendre soin des blessés et à protéger les enfants.

Mais la défaite sera inévitable.

- Soit ils ont demandé une aide militaire au Lindon et devront attendre une quinzaine de jours avant de prendre la route.

Alors qu'ils cheminent aux côtés d'Elrond, des éclaireurs viendront infirmer que la ville est assiégée par une horde d'hommes, d'orcs et de wargs.

L'armée d'Elrond attaquera alors la horde sur le flanc tandis que les troupes d'Ost In Edhil tenteront une sortie. Hélas, les deux armées seront défaites.

Celebrimbor se repliera derrière les portes de la ville tandis qu'Elrond regroupera ses troupes éparpillées quelque part dans le nord.

Le conseiller de Gil-Galad ne pourra rien faire quand les murs d'Ost In Edhil tomberont et que Sauron prendra possession des forges de la ville.



Bande d'orcs par John Howe

S'ils sont dans la ville, les Pjs feront probablement partie, sur ordre de Celebrimbor des réfugiés qui quittent la ville et seront recueillis par Elrond.

Mais il est possible que certains personnages souhaitent faire partie du dernier combat. Ils se battront alors vaillamment contre des ennemis innombrables et féroces et finiront par tomber les armes à la main, croulant sous le nombre, aux côtés de leur seigneur...

S'ils font partie de l'armée d'Elrond, ils seront envoyés aux devants des réfugiés afin d'en

sauver autant que possible.

Si vos joueurs sont d'humeur à en découdre, vous pouvez mettre en scène une escarmouche contre des orcs et, pourquoi pas, un troll.

Dans tous les cas, ils seront témoins d'une scène qui les hantera jusqu'à la fin de leur vie :

Ils sont sur la crête et contemplent Ost In Edhil en contrebas.

Les murs sont percés de trous béants, les fières **tours blanches et les flèches d'argent** sont abattues, ses fontaines sont fracassées tandis que les flammes dévorent **les houx** massifs et **les jardins** qui ornaient la cité.

Pas une pierre ne restera debout, Sauron y veillera...

L'armée noire est frénétique autour de la sombre silhouette de Sauron dans son armure noire... Le cadavre de Celebrimbor est hissé, empalé au bout d'une pique, et agitée en guise d'étendard.

Fuyant les flammes et son nuage de cendres noires, les Pjs tournent le dos au désastre et font route vers le nord. Des rumeurs indiquent que les débris de l'armée d'Elrond accueillent les réfugiés de la ville dans une demeure bâtie au fond d'une combe cachée, quelque part près du gué de la Bruinen...

Annexe 1: Message de Sauron

Celebrimbor, seigneur du houx,

Moi, Sauron, Seigneur de l'Est, ai enseigné ta guilde pr tentieuse tout ce qu'elle sait en matière d'artisanat de pouvoir. Le prodigieux bond des connaissances et du pouvoir des elfes d'Eregion n'est dû qu'à la sagesse que j'ai bien voulu vous transmettre. Tout ce qui brille d'un quelconque pouvoir dans ta cité arrogante n'est dû qu'à la bonté de Sauron le Dispensateur !

Mais je n'ai qu'à faire de ta ville ridicule.

Sans moi, pas un seul anneau de pouvoir n'aurait été forgé, pas même ceux que toi, Celebrimbor, tu as sournoisement forgés dans le secret de ton atelier!

Moi, Sauron, j'ai forgé le Maître Anneau, l'Unique, celui devant lequel tous s'inclinent.

ce titre, je réclame ce qui est mien : tous les anneaux de pouvoir, tous, sans exception! Ils sont miens de droit et ma légitimité ne saurait souffrir contestation.

J'exige la remise immédiate de tous les anneaux de vos forges, y compris les Trois.

Tous doivent me revenir!

Et je te préviens, fils de Curúfin : Si dans ton fol orgueil, tu refuses d'accéder à ma juste requête, je ferai tomber sur Eregion tout le poids de mon courroux ! Je ne laisserai pas une pierre debout de ton royaume et bruleront les houx d'Eregion !

Sauron Annatar , le Seigneur des Anneaux.

Annexe 2: Briefing sur chaque personnage

-Merilin

Pour le PJ :

Tu trouves les noldor arrogants d'une manière générale mais tu respectes leur sagesse, notamment celle du Seigneur Celebrimbor. Beaucoup d'entre eux te prennent de haut mais tu n'en as cure. Le royaume d'Eregion ne s'arrête pas aux hauts murs d'Ost In Edhil et dès ses portes franchies, ces elfes arrogants ont un besoin impérieux de tes compétences. Même parmi les tiens, il y en a peu qui rivalisent avec ton expertise de la vie en terres sauvages.

Tu as un sérieux béguin pour le Capitaine de la Garde, Baradhuél, un guerrier puissant et un chef admirable selon toi. Mais tu sais bien que votre amour est impossible, un elfe de si haut lignage et toi. Ses parents s'y opposeraient sûrement...

Au Conseil :

Celebrimbor va te demander de lire le message qui t'a été confié. Tu t'exécuteras du mieux possible. Mis à part cela, tu n'as aucun objectif. Tu n'es pas vraiment membre du Conseil et tu n'es pas à l'aise en société. De plus, tu sais bien que les Noldor se feront un plaisir de te rappeler ton rang si tu participais trop activement. Le mieux est encore de rester discrète et de ne parler que lorsque tu y es invitée. Si un jet de social intervient, pense à ton aspect « Elfe vert » et notamment rustique, pour récupérer 1 Point d'Héroïsme.

Ce que tu sais : le messenger qui t'a confié ce message est un humain du peuple de Dun, rustres et malodorants comme tous ceux de son peuple. Les elfes n'ont que peu de rapport avec ce peuple souvent agressif qui parfois pille le royaume. Celui-ci est entré seul sur vos terres, ce qui t'a intriguée et t'a poussée à l'aborder plutôt qu'à l'abattre. Il n'a rien dit de plus une fois le message transmis et a décampé au plus vite. Tu ne l'as pas suivi, estimant plus important d'apporter ce message.

Tu supposes qu'il appartient à l'une des nombreuses communautés d'Hommes de Dun qui vivent au sud d'Eregion. Si on te le demande, oui ils n'apprécient pas les elfes mais ils sont désunis, désorganisés et sans équipement militaire digne de ce nom. Après, peuvent-ils être rameutés par Sauron et lui fournir une force d'appoint, certainement, mais selon toi, seule, elle serait insuffisante pour menacer Eregion.

Ces derniers temps, tu n'as pas remarqué d'agitation particulière aux frontières du Royaume mais les Monts Brumeux à l'est de vos frontières abritent des gobelins et des wargs bien que leur nombre soit restreint par la présence là-bas de vos alliés nains de la Moria.

Pour le MJ :

Le personnage de Merilin n'est pas membre du Conseil, son opinion n'a donc que très peu de poids dans cette scène. Il est fort probable que personne ne lui demande son avis et si elle le fait, fort probable également que personne n'en tienne compte. En tout état de cause, le joueur est libre de soutenir n'importe quelle position. Si vous trouvez que les joueurs sont un peu trop cassants envers l'elfe sylvain, faites intervenir Celebrimbor pour calmer le jeu. Elle est tout de même l'une de ses sujets et une Rôdeuse compétente, utile au royaume.

- **Anira**

Pour le PJ :

Anira, tu es l'archétype de l'elfe noldo : Fière et arrogante, belle à couper le souffle, passionnée par l'art, la joaillerie...et le pouvoir ! Tu penses sincèrement être la meilleure artisan de la guilde après Celebrimbor. Beaucoup te considère comme la numéro 2 à la guilde comme ailleurs et tu partages assez ce point de vue.

Comme beaucoup de tes collègues joailliers, tu es incroyablement vexée d'avoir été dupée par Annatar/Sauron. Tu as assidûment fréquenté ce dernier lorsqu'il travaillait à la guilde et il t'a beaucoup appris. Tu as vraiment envie de prendre ta revanche sur l'ancien laquais de Morgoth.

Comme Celebrimbor, tu as toi aussi travaillé sur un projet personnel, un anneau que tu as conçu seule, sans l'aide de quiconque, Sauron et Celebrimbor compris. Le résultat est Almarë (« Bénédiction » en Quenya, la haute langue des Noldor), un anneau moins puissant que les Trois mais néanmoins plus qu'utile. Nul ne sait pour l'instant que tu es parvenue à forger seule ton propre anneau de pouvoir. Saer va en crever de jalousie !

Saer justement, ta sœur jumelle, est la plaie de ton existence. Aussi loin que remontent tes souvenirs (et ils remontent à plusieurs millénaires), vous avez toujours été rivales, jalouses l'une de l'autre. Enfin, surtout elle jalouse de toi d'ailleurs. Vous vous ressemblez physiquement comme deux gouttes d'eau mais elle n'a pas ta passion, ton génie même si elle est une artisan capable. La seule chose qui vous rassemble c'est la guilde à laquelle vous êtes toutes deux très attachée. Car s'il y a bien une chose pour toi qui est plus importante que tout, c'est le Gwaith î Mirdan. Ses réalisations dépassent tout ce qui n'a jamais été vu en Terres du Milieu ! Cet héritage doit être préservé à tout prix !

Saer n'est pas la seule membre de ta famille en Eregion : Baradhuel est ton fils, né de ton union avec Maedhruin, lorsque celui-ci était encore un guerrier valeureux et pas la chiffe pacifiste qu'il est devenu. Malheureusement Baradhuel n'est pas exactement devenu ce que tu aurais souhaité. Oh, c'est un bel elfe, valeureux et très compétent dans ce qu'il fait. Mais il a choisi la voie martiale et non la guilde. Certes, tu n'étais pas une mère très investie (c'est l'un de tes rares regrets) et peut être que c'est là l'explication de ses choix.

Domage.

Au Conseil :

Ta position, c'est qu'il faut se venger de Sauron ! Si l'Unique lui permet d'accéder aux esprits de tous les porteurs d'anneaux alors cela signifie que l'inverse est vrai ! Si tous les Joailliers s'unissent en portant les Neuf, les Sept et les Trois contre lui, vous devriez pouvoir l'atteindre et le vaincre ! Tu vivrais mal que Celebrimbor interdise l'usage des anneaux (et s'il le faisait, obéirais-tu?)!

Au-delà de cet objectif, il est évident que tu ne laisseras à personne le soin de briller davantage que toi, et si des honneurs doivent être attribués à certains, il faut que tu en sois !

Pour le MJ :

Anira est le personnage-clé du groupe. Ancienne amante de Maedhruin, mère de Baradhel, elle est un personnage très important en Eregion, va diriger la délégation et enfin jouera un rôle clé en fin de scénario. Son Fx Statut (aspect « Dame du Gwaith î Mirdain ») lui permettra de bénéficier d'un équipement spécial ou d'une suite si le joueur pense à l'utiliser avant de partir. Au Conseil, sa requête n'aboutira pas. Celebrimbor va suivre l'avis de Galadriel et interdire l'usage des anneaux. Selon elle, il est trop risqué de tenter quoi que ce soit par ce biais qui pourrait entraîner la corruption de l'intégralité des Grands Joailliers de la Guilde.

Mais l'anneau d'Anira est secret. Que va faire le PJ ? Désobéir à Celebrimbor et utiliser tout de même son anneau ?

Quand Celebrimbor ordonne l'envoi d'une délégation vers le Lindon, faites intervenir Saer qui réclame de diriger la délégation, s'estimant la plus capable pour cela. Cela devrait pousser le joueur d'Anira à réclamer pour lui-même cet honneur. Un jet de dé social plus tard (Saer n'est pas très douée dans l'exercice au contraire d'Anira, vous prenez peu de risque), Celebrimbor se laissera alors convaincre par Anira. Si le joueur d'Anira ne se manifeste pas, Celebrimbor, après avoir hésité, décidera malgré tout de confier cette mission à Anira.

En cours d'aventure, chaque fois que cela sera possible, jouez les corrupteurs avec votre joueur. Suggérez-lui qu'il peut être utilisé « tu sais quoi », que ça lui serait vraiment utile. Et n'oubliez pas, à chaque fois qu'elle le fera, Sauron ressent sa présence : votre Shadow Pool augmente d'un D6 ou bien vous augmenterez d'un cran un dé déjà présent.

- Maedhruin

Pour le PJ :

Tu as été un grand guerrier, soldat du Capitaine Glorfindel dans le Royaume perdu de Gondolin. Il y a 1700 ans, tu as participé à la dernière grande guerre, celle qui a conclu le Premier Age et où les Elfes, leurs alliés humains et les Valar (venus aider une dernière fois les peuples de la Terre du Milieu) ont vaincu le maléfique Morgoth et ses hordes d'orcs et de démons. Vêtu d'acier des pieds à la tête, tu portais alors fièrement ton épée Arahyaendë en première ligne et nul orc ne tenait face à ton regard courroucé ! Mais il n'y avait pas que des orcs alors, dans l'armée des Ténèbres... Un détachement d'elfes se trouva face à face avec un démon des temps anciens, un Balrog.

Alors que tes camarades tombaient les uns après les autres sous le fouet ardent du démon, tu t'es retrouvé violemment projeté sur un mur de roches. A demi-inconscient, les yeux emplis du sang coulant d'une mauvaise coupure sur ton front, tu t'es soudain senti soulevé sans ménagement par une main puissante. Instinctivement, tu as frappé...et transpercé de part en part ton frère, Candauth le Bel. Seuls quelques compagnons d'armes survivants de l'époque connaissent ce drame dont tu ne parles jamais.

Après la guerre, tu as fait vœu de ne plus jamais lever d'épée sur quiconque et de passer le temps qu'il te restait en Terres du Milieu à soulager la peine des autres. Tu es devenu, au fil du temps, un excellent guérisseur, jusqu'à prendre la tête des Maisons de Guérison d'Eregion. Ce changement a été mal vécu par ta compagne de l'époque, Anira, et par ton fils alors seulement un enfant. Anira a continué son chemin de son côté, toujours assoiffé de connaissances et de pouvoir. Ton fils quant à lui s'est senti investi de la mission de prendre ta suite et s'est dirigé, à ton grand regret, vers la carrière des armes. Il a même récupéré ton ancienne épée, bourreau de son oncle, sans que tu aies le cœur de l'en empêcher. Depuis, vous êtes sans cesse en conflit, lui cherchant à démontrer sa valeur et son courage, toi appelant à la modération et la prudence. Tu es d'une nature plus apaisée, plus ouverte sur les autres que la plupart des Noldor.

Au Conseil :

Il ne faut pas prendre Sauron à la légère ! Il est un Maia, un Esprit Supérieur et le Lieutenant du Grand Ennemi ! La preuve de son talent n'est-elle pas démontrée par sa duperie de l'ensemble de la guilde ? Sa connaissance des anneaux est sans pareille et il dispose d'une arme lui assurant la suprématie sur tous les porteurs d'anneaux. La première chose à faire est d'interdire aux Joailliers d'utiliser leurs anneaux. Ensuite, il faut courir informer les alliés d'Eregion de la situation, les elfes, mais aussi les Nains de la Moria et jusqu'aux puissants Hommes de Numénor ! Ne surtout pas céder à l'orgueil en croyant que le seul Eregion puisse lutter contre ce que prépare Sauron. Bien entendu, en tant que l'un des esprits les plus avisés du Royaume, tu seras volontaire pour toute mission diplomatique.

Pour le MJ :

Celebrimbor ira bien dans le sens de l'interdiction de l'usage des anneaux. Par contre, au-delà de prévenir le Haut-Roi Gil-Galad, ne serait-ce pas faire de pusillanimité que chercher l'aide de tous les alliés des elfes alors que le Mordor est loin et que rien n'indique qu'il dispose de troupes en nombre suffisant pour mettre sa menace à exécution ? C'est tout l'objet du débat qui opposera Maedhruin à son fils. Pour que Celebrimbor puisse trancher, vous pouvez juger le roleplay des deux joueurs ou bien (ou conjointement) demander un jet de dé. Dans ce cas, comptez un D10 supplémentaire par personnage du Conseil (cela exclut donc Merilin) soutenant la position de chacun (sachant que d'emblée Delauth soutient sans faillir son ami Maedhruin).

Si vous avez le temps d'une petite scène de couleur, aux Havres Gris, les joueurs et notamment Maedhruin, rencontreront Glorfindel. Ce puissant guerrier Noldo aux cheveux d'un blond-or rarissime chez son peuple, a trouvé la mort en luttant (et en tuant) lui-aussi contre un Balrog, 70 ans avant Maedhruin. Revenu récemment en Terres du Milieu par permission spéciale des Valar, il sera ravi de le revoir son ami.

- Baradhuel

Pour le PJ :

Tu es un grand guerrier, le meilleur peut être d'Eregion. Une épée à la main, peu sont capables de faire face à ton regard de braises sans tourner les talons. Tu es donc le Capitaine de la Garde de la ville et tu tires fierté de ces elfes parés d'or et d'argent qui t'obéissent au doigt et à l'œil avec une discipline toute elfique.

Malgré tout, ton esprit est tourmenté par le doute: tu étais trop jeune pour combattre lors de la dernière guerre, celle qui a conclu le Premier Age, et qu'on a appelé la Guerre de la Grande Colère et où le maléfique Morgoth fut vaincu. C'est durant cette guerre que ton père, honte à lui, a sombré dans la lâcheté bien que tu ne saches pas exactement ce qui s'est passé pour lui.

Tu as certes combattu quelques orcs ou hommes de Dùn lors des quelques escarmouches qui ont émaillé l'histoire d'Eregion mais tu n'as jamais pu faire tes preuves dans un conflit majeur. Tu n'as pas encore eu l'occasion de laver la faute de ton père et de t'affirmer digne de ton rang. Ta plus grande crainte est de réaliser un jour que tu ne dois ta fonction qu'à l'intervention d'un de tes deux prestigieux parents...Ce serait bien le genre d'Anira, ta politicienne de mère, toujours si imbue d'elle-même.

C'est pourquoi tu es impétueux, courageux presque jusqu'à la folie et si sûr de ta force. Tu n'hésites pas à te mettre personnellement en situation difficile quitte à te réserver les missions les plus dangereuses. C'est au cours de l'une d'elle que tu as rencontré Merilin, la Rôdeuse. Bien sûr, ce n'est qu'une elfe sylvain mais elle forte et courageuse...et très jolie pour tout dire. Tu es un homme qui fait passer le devoir avant tout mais quand tu l'aperçois, tu te surprends à penser un peu à toi et à ton avenir...

Au Conseil :

« Quoi ? Il faudrait craindre et trembler devant Sauron ? Et rajouter la lâcheté à la naïveté dont nous avons fait preuve envers « Annatar » ? Que Sauron vienne ! L'Eregion ne craint pas son courroux et la Garde saura lui enseigner l'humilité ! »

Voilà ton heure ! L'occasion de te montrer digne de ta charge ! Ah ! Quelle grande bataille ce serait, toi contre Sauron ! Et pour sûr tu le jetterais bas et tu trancherais de sa main putride le Maître Anneau que tu offrirais alors à ton Seigneur Celebrimbor. Aucun doute ne resterait quant à la vaillance de Baradhuel ! Hors de question de te faire voler la vedette par une armée naine ou humaine.

Pour le MJ :

Il y aura donc débat entre Baradhuel et son père. Faut-il prévenir les alliés d'Eregion de l'arrivée de Sauron ? Baradhuel est tout à fait contre, son père tout à fait pour. Laissez-les en débattre. Celebrimbor préviendra le Haut Roi. Pour les Nains de la Moria et Numénor tout dépendra de qui des deux remportera la confrontation. Si c'est Maedhruin, Celebrimbor enverra des messagers informer les deux royaumes. Cela ne changera rien à la bataille finale, les deux royaumes n'étant pas prêts à envoyer quelque secours que ce soit au moment de l'attaque mais la fuite des populations pourra être facilitée par les secours nains. Si c'est Baradhuel, Eregion sera seul, hormis l'armée de secours envoyée par le Lindon.

Au moment de partir d'Ost In Edhil pour les Havres Gris, il y a de fortes chances que le joueur de Baradhuel pense à emmener des gardes avec lui. Après tout, il est le capitaine de la Garde. Faites valoir que les Havres Gris sont de l'autre côté de l'Eriador, une région en paix depuis des siècles et que seuls quelques brigands (des hommes de Dun) sont à même de poser une menace. Une faible escorte serait plus rapide, plus discrète et tout à fait suffisante (surtout pour un elfe qui n'a pas pour habitude de se cacher n'est-ce pas?).

En fait, si le joueur de Baradhuel (ou celui d'Anira, via son Statut) pense à se doter d'une escorte, c'est l'idéal. Vous pourrez glisser Gwarthedel parmi l'escorte plutôt que de le faire suivre la compagnie. Prévoyez quelques noms elfiques d'avance pour les autres personnages éventuels qui accompagneraient les personnages afin que Gwarth ne se distingue pas particulièrement.

Annexe 3 : Les Ennemis

- Gwarthedel

Garde de la Cité et âme Damnée de Saer.

Traits		
Mental : D8	Physique : D10	Social : D8

Compétences		
Artisanat :	Chevaucher : D8	Art :
Repérer : D6	Combattre (épée/bouclier) : D10	Convaincre : D8
Savoir : D6	Se cacher : D6	Intimider : D10
Soigner : D6	Se mouvoir : D8	Organiser :

Distinctions : Amour fou pour Saer:D10 ; Garde de la Cité : D8.
Equipement : Armure : D8.

- Alag

Rôdeur par l'appât du gain attiré.

Traits		
Mental : D8	Physique : D8	Social : D4

Compétences		
Artisanat :	Chevaucher : D8	Art :
Repérer : D10	Combattre (épée/bouclier) : D10	Convaincre :
Savoir :	Se cacher : D10	Intimider :
Soigner : D6	Se mouvoir : D8	Organiser :

Distinctions : Rôdeur d'Eregion : D8.

- Brigands Hommes de Dun

Affronter les Brigands, techniquement c'est lutter contre un pool de Dés.

Comptez 1D6 par Homme présent dans le combat +1D8 pour le chef. Une blessure de niveau D4 blesse un homme mais n'a pas d'effet technique. Chaque blessure de niveau D6 élimine un homme (et supprime 1D6 du pool Homme de Dun). Une blessure de niveau supérieur à D6 élimine plusieurs brigands (et autant de D6) : D8 =2, D10= 3 et D12= 4. Le D8 du leader sera le dernier à être éliminé.

- Créature ailée de Sauron

Immunisé à la Crainte. Inflige la Crainte.

Combat : Force du colosse: D10, Griffes aiguës D8, Morsure de la Bête D10, Écailles noires: D10.

Crainte : Gueule terrifiante D8, Créature volante : D8 Force du colosse: D10,

Manœuvre : Créature volante : D8, Force du colosse: D10.

La créature ne peut pas utiliser plus de 3 de ses aspects pour l'un de ses jets (elle peut par contre utiliser des éléments de décor en plus).

Santé	
Physique	Niveau
	D4
	D6
	D6
	D8
	D8
	D10
	D12
	Hors scène

- Troupe d'orcs

Affronter les Orcs, techniquement c'est lutter contre un pool de Dés.

Comptez 1D8 par orc présent dans le combat. Une blessure de niveau D4 ou D6 blesse un orc mais n'a pas d'effet technique. Chaque blessure de niveau D8 élimine un orc (et supprime 1D8 du pool Troupe d'orcs). Une blessure de niveau supérieur à D8 élimine plusieurs orcs (et autant de D8) : D10= 2 et D12= 3.

- Troll

Immunisé à la crainte.

Force du colosse D12 (ou 2D10), Peau Épaisse D8, Gourdin massif D8

Santé	
Physique	Niveau
	D4
	D6
	D6
	D8
	D10
	D12
	Hors scène