

Premier Germe d'une Grande Forêt

Par Olaf "Falenthal" Anguera (olafalo@gmail.com)

© 2017

Traduction française : David Schmidt

Cette aventure utilise certains thèmes présentés dans plusieurs suppléments de l'AU. Les héros auront une chance de contribuer à préserver l'espoir de (l'anciennement nommée) Vertbois-le-Grand une fois avoir vaincu l'Ombre. Mais avant que cela n'arrive leur dévouement et leur constance seront mises à l'épreuve à plusieurs occasions.

« Elle vivait dans un ravin sous la forme d'une monstrueuse araignée et tissait sa toile obscure dans une faille rocheuse. Elle absorbait toute la lumière qu'elle pouvait recueillir et en agrandissait sa toile étouffante et noire jusqu'à ce que sa demeure fût plongée dans les ténèbres ; alors, de nouveau elle avait faim. » - LE SILMARILLON – Le Crépuscule de Valinor

· QUAND : En l'an 2945, durant la dernière semaine d'octobre. On est à quelques jours seulement du début des Fêtes du Dragon à Esgaroth.

· OÙ : L'aventure débute à la Ville-du-Lac (Esgaroth).

· QUOI : Un groupe de jeunes hommes et femmes des Terres Sauvages se rencontrent alors qu'ils viennent assister aux célébrations des Fêtes du Dragon à la Ville-du-Lac. Un concours de circonstances inattendu va toutefois les conduire vers le Cœur de la Forêt Noire.

· POURQUOI : Un Elfe impatient contraint à contrecœur les héros en devenir à suivre sa propre quête qui implique une gemme naine dérobée au cadavre de Smaug ainsi qu'un Vieux Chêne mourant.

· QUI : Oldir est un jeune Elfe répondant à l'appel au secours de sa sœur Duvainiel. Elle tente d'assurer la survie du Vieux Chêne, le premier arbre de la Forêt Noire, la plus Grande des Forêts.

PHASE D'AVENTURE

Cette aventure est divisée en cinq parties, depuis l'arrivée à la Ville-du-Lac et le premier contact avec la ville, jusqu'au combat pour sauver le Vieux Chêne dans le Cœur de la Forêt.

Première Partie – Des liens d'amitié vite noués

Les personnages arrivent à la Ville-du-Lac de différentes parties des Terres Sauvages, pour profiter de quelques journées de festivités et d'émerveillement. Avant d'entrée dans la ville et de rejoindre les préparatifs des Fêtes du Dragon, ils rencontrent un joyeux Elfe des Bois nommé Oldir.

Deuxième Partie – Première Trahison

Alors qu'ils s'amuse dans les rues d'Esgaroth, les nouveaux amis sont sommés par la garde de la ville de prouver leur innocence suite à une accusation proférée par Oldir.

Troisième Partie – Enquêtes Privées

Pour prouver leur innocence, les membres de la compagnie doivent enquêter sur l'histoire d'Oldir et découvrir à quoi devait servir la gemme. Pour cela, ils doivent rencontrer la sœur de l'Elfe, Duvainiel. Par elle, ils entendent la triste histoire du Vieux Chêne et des Gardiens, les Elfes des Bois qui ont fait le serment de protéger la forêt et ses arbres.

Quatrième Partie – A Nouveau Sur La Route

Sollicité pour sauver le Vieux Chêne, le groupe se lance dans un voyage vers la bordure orientale du terrifiant Cœur de la Forêt Noire. Ils doivent choisir leur route, par bateau à travers les Longs Matais ou avec des poneys sur la terre ferme. Alors qu'ils entrent dans les bois, un rêve inquiétant leur donne un vague aperçu des problèmes à venir.

Cinquième Partie – L'Araignée, l'Arbre et les Elfes qui sont morts

Atteignant finalement la clairière du Vieux Chêne, le groupe doit faire face à une pure terreur en voyant Tyulqin, Fille d'Arachne. Après le départ de l'araignée, les héros devront résister une nuit entière, cernés par les lamentations angoissées des Elfes morts en protégeant le Vieux Chêne de Tyulquin.

Epilogue – La Fin est le Commencement

Après cette première aventure ensemble, la compagnie retourne à la Ville-du-Lac avec de nouvelles connaissances et une entreprise inachevée. Ayant manqué les célébrations des Fêtes du Dragon mais désormais dotés d'amis reconnaissants à Esgaroth, les jeunes héros décideront-ils de s'y réunir à nouveau l'an prochain ?

PARTIES DE DEMONSTRATION (ou aventures isolées)

Dans les parties de démonstration, la perception du joueur de l'importance de l'Espoir peut être tronquée par le fait que les personnages peuvent dépenser tous leurs points d'Espoir dans une seule aventure plutôt que durant toute une carrière. Pour simuler la rareté des points d'Espoir que doit gérer le joueur de l'Anneau Unique, il est conseillé de faire commencer les personnages avec la moitié de leurs points de départ (arrondi au chiffre supérieur).

– PREMIERE PARTIE –

DES LIENS D'AMITIE RAPIDEMENT NOUES

Les personnages commencent alors qu'ils font la queue au bord du Long Lac, juste devant le grand pont de bois qui relie la terre ferme à la cité flottante de la Ville-du-Lac. C'est un matin clair et on se presse de toutes les Terres Sauvages pour se rendre à la ville récemment reconstruite inaugurée à l'occasion de ces premières Fêtes du Dragon (voir pages 13 et suivantes du *Guide de la Ville du Lac*). La nouvelle de l'évènement s'est répandue à travers tout le pays. Le sentiment de paix planant désormais sur les terres et la curiosité l'emportant sur les anciennes craintes ont conduit de nombreux jeunes gens vers Esgaroth. Quelques gardes surveillent le bord du lac, laissant les arrivants traverser le pont par petits groupes de façon à ce que ces derniers puissent être inspectés au Bureau de Péage où leur nom et leur ville de provenance seront consignés.

Alors qu'ils attendent au bord du lac, un Elfe de la Forêt Noire pressé et excité, situé juste derrière eux dans la file, se présente. Il est grand et athlétique et sa peau n'est pas aussi pâle que celle des autres Elfes : « *Bonjour ! Je vois que vous êtes nouveaux ici. Cela vous ennuie si je me joins à vous ? Mon nom est Oldir et c'est la première fois que je me rends dans cette ville. Vous venez des environs ?* »

Est-ce qu'on se connaît ? Si c'est leur première aventure, les personnages ne se connaissent pas (à moins que leurs histoires personnelles précisent le contraire). En ce cas, vous pouvez choisir de ne pas encore calculer de Réserve d'Espoir de la Compagnie. Il y aura un moment narratif un peu plus loin qui donnera plus de sens à l'introduction de cette règle.

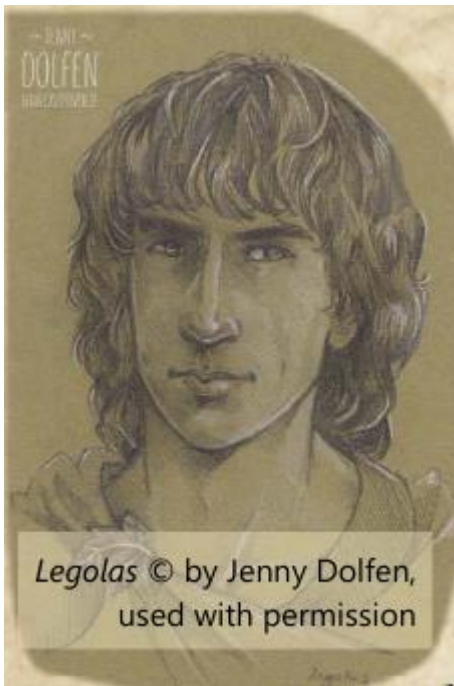
Oldir demandera aux personnages de lui parler d'eux et répondra avec sincérité aux questions qu'on lui posera. Voici les informations le concernant qu'il entend partager :

- Il vient du Royaume de la Forêt et est désireux de tout voir à la Ville-du-Lac, c'est pour cela qu'il emprunte le pont plutôt que de s'y rendre par bateau (comme le font les autres Elfes).
- Oldir est ici pour rencontrer sa sœur, Duvainiel.
- Duvainiel est une grande érudite en ce qui concerne les gemmes et les bijoux, placée à un poste dans la ville à la demande de Thranduil lui-même, maintenant que des pierres précieuses circulent à nouveau depuis Erebor.
- Oldir aimerait devenir un Elfe-nautonnier pour pouvoir rendre visite à sa sœur plus souvent sans avoir à quitter sa forêt adorée.
- Si les héros le sollicitent, un test d'**Intuition** réussi révélera une anxiété dissimulée sous ses apparences joyeuses et enthousiastes.

Si on l'interroge sur ce sujet, Oldir expliquera qu'il n'a pas vu sa sœur depuis longtemps. Un autre test réussi révélera qu'il ment. Si on l'interroge plus pressément, il coupera court à la conversation : « *Je voulais juste profiter des célébrations, pas être interrogé par des étrangers.* »

C'est le moment idéal pour le groupe de se connaître et de planter les germes de ce qui pourrait devenir une future compagnie de héros dans les Terres Sauvages. Ils ont un peu de temps pendant qu'ils attendent dans la queue qu'on les laisse entrer dans la ville. Laissez-les discuter aussi longtemps qu'ils le souhaitent car une amitié durable pourrait débiter à ce moment précis. Rappelez-vous de mettre l'accent sur le fait qu'ils sont jeunes, probablement excités par leur premier voyage loin de leur ville de naissance et l'attente de quelques jours de fêtes et de fraternité.

Quand vous jugez que c'est le bon moment, le groupe est autorisé à franchir le pont et s'approcher de l'impressionnant corps de garde (page 4 du *Guide de la Ville du Lac*) qui leur permettra d'entrer après des jours voire des semaines de voyage à travers les Terres Sauvages. Dites aux joueurs que les gardes n'autorisent le passage que d'un nombre limité de voyageurs de telle sorte que leur groupe passe entièrement. Oldir doit en revanche encore attendre son tour. L'Elfe enthousiaste hèle les personnages depuis la rive : « *Ne m'attendez pas mais buvons un verre ce soir dans le Quartier Elfe ! Cherchez-y ma sœur, Duvainiel !* »



Legolas © by Jenny Dolfen,

Oldir, Duvainiel et les Elfes Capricieux

Le frère et la sœur Oldir et Duvainiel apparaissent tous deux dans *Ténèbres sur la Forêt Noire* (pages 79 et 80). Ils y sont présentés comme des Elfes Capricieux, une petite faction d'Elfes indisciplinés. Les Elfes Capricieux sont détaillés dans le supplément *Le Guide des Terres Sauvages* (pages 77 et 78). Dans cette aventure, nous considérerons qu'ils ne font pas encore partie de cette faction. Mais leur personnalité, leurs actes et leurs paroles montreront une tendance à mettre la Forêt Noire et plus généralement tout sujet elfique au-dessus des autres peuples et de toute autre considération.

Il est toujours intéressant de rencontrer les mêmes personnages à différents moments pendant la durée de la campagne, de façon à ce que les joueurs ressentent une continuité et une évolution dans le monde qui les entoure. Si toutefois, pour une raison ou une autre, vous ne voulez pas utiliser les mêmes personnages que ceux de la campagne, changez simplement les noms du frère et de la sœur. Aucun lien direct avec *Ténèbres sur la Forêt Noire* n'est nécessaire dans cette aventure.

S'agissant d'Oldir, jouez-le comme un Elfe simple et joyeux. N'hésitez pas à lui faire dire combien la Forêt Noire et être un Elfe sont passionnants mais sans la moindre malice : il pense vraiment ce qu'il dit. En réalité, Oldir est très enthousiaste parce qu'il pense avoir résolu le grave problème qu'avait sa sœur (comme expliqué dans la Deuxième Partie) et est venu à la Ville-du-Lac pour la voir.

Assurez-vous de préciser aux joueurs que les gardes de la porte ont jeté un œil à leurs possessions au Bureau de Péage (page 4 du *Guide de la Ville du Lac*) avant de les laisser entrer. Mais décrivez rapidement de quelle manière ils ne peuvent détourner les yeux de la vue attractive de la ville dont les portes s'ouvrent à eux. Sols de bois et maisons de bois, propres comme un sou neuf, se succédant dans un labyrinthe de rues où que porte leur regard. Des gens, beaucoup de gens, portant des tenues vestimentaires variées de différentes origines, se mêlant les uns aux autres, conversant avec enthousiasme. Utilisez au besoin les descriptions figurant dans le *Guide de la Ville du Lac*, bien que les joueurs remarquent en premier les deux immenses bâtiments à leur droite et à leur gauche lorsqu'ils quittent le Bureau de Péage : la célèbre Guilde des Archers et la Caserne de la Garde (page 4 du *Guide de la Ville du Lac*). Si la paix règne depuis la Bataille des Cinq Armées, les habitants de la Ville-du-Lac n'ont pas oublié que des menaces inattendues peuvent surgir à n'importe quel moment.

La Ville Attend

La Rue du Pont (page 5 du *Guide de la Ville du Lac*) est l'artère principale et la plus large d'Esgaroth, traçant une ligne droite depuis le Bureau de Péage jusqu'au centre et la Place du Marché contiguë à l'exotique Bassin du Marché (pages 4 et 5 du *Guide de la Ville du Lac*). C'est une rivière de gens qui coule dans cette direction et c'est manifestement dans le Quartier des Marchands que les choses se passent. On a presque l'impression que tous les marchands et les fermiers sont venus vendre leurs produits dans les jours qui précèdent les Fêtes du Dragon.

Les musiciens divertissent citoyens et visiteurs en échange de quelques pièces ou de temps en temps d'un coup à boire. Les échoppes sont toutes ouvertes et présentent poteries, verre peint, des tartes tout juste sorties du four, des chausses de cuir, des jouets pour enfant de fabrication naine et du vin et des soieries importées de l'Est lointain. Des vendeurs itinérants vendent de la nourriture et des boissons qu'on peut consommer en se promenant à travers la ville. Si l'un des joueurs pose la question, souvenez-vous que l'or, les bijoux et le bois ne sont pas à vendre ici. On ne peut en trouver que dans le Quartier Elfe.

Laissez les personnages profiter de l'ambiance et soyez ouvert à toute interaction qu'ils pourraient proposer, avec les citoyens ou entre eux (souvenez-vous que cette aventure sert à créer un nouveau groupe qui se rencontre pour la première fois). On trouve des auberges et des tavernes tout le long de la rue du pont et de nombreuses choses belles et étranges à acheter ou à regarder (spécialement pour un Hobbit, un Béornide ou un Homme des Bois).

Utilisez les règles des Niveaux de Vie si quelqu'un veut acheter quelque chose ou se payer quelques verres dans une taverne. Pour rappel, considérez qu'un personnage Riche peut payer pour 3 personnes, un personnage Prospère peut payer pour 2, un personnage Martial pour 1 (lui-même) et des personnages Pauvres ou Modestes ont besoin que quelqu'un paie pour eux. Un succès à un test de Chant peut également faire merveille pour boire des coups à l'œil.

Décrivez l'extraordinaire et l'étrangeté du Bassin du Marché. Ils peuvent même en avoir entendu parler chez eux. C'est le moment idéal pour parler aux joueurs des artisans qui se rassemblent ici et sont capables de fabriquer toute sorte d'objet utile. C'est une manière d'introduire en jeu l'Entreprise « Aller au Bassin du Marché ».

Mais cette partie de l'aventure ne devrait pas être trop longue même si les joueurs veulent faire beaucoup de choses. En fait, elle marchera d'autant mieux s'ils ont le sentiment qu'ils ont seulement eu le temps de prendre un premier contact avec une ville immense avant que les gardes ne mettent la main sur eux.

– DEUXIEME PARTIE –

PREMIERE TRAHISON

Alors qu'ils déambulent le long des boutiques et présentoirs, une petite patrouille de gardes de la ville se dirige droit sur le groupe des personnages. Courtois mais fermes, ils leur demandent de les accompagner à la Caserne. Bien armés et capables, ils ne laissent aucune chance de négociation aux personnages.

Un test réussi de **Persuasion** ou **Enigmes** permet aux personnages d'obtenir quelques informations du plus jeune des gardes, Finn. Il était trop jeune pour appartenir à la force armée qui a marché vers le nord depuis les ruines d'Esgaroth durant la Bataille des Cinq Armées. Mais son père et son frère aîné sont morts en défendant les survivants des troupes gobelins et il est désireux d'honorer leur sacrifice en faisant respecter la loi. Il n'en reste pas moins un jeune homme dans une ville attrayante qui se prépare à un grand festival et cela adoucit ses rapports avec les étrangers. Finn est en mesure de leur dire que par pure chance (un éclat étrange a été remarqué par l'un des gardes) un bien volé a été retrouvé dans les affaires d'un Elfe au Bureau de Péage. L'Elfe a accusé les personnages d'avoir fait glisser l'objet dans sa bourse pendant qu'ils attendaient sur la rive. Un officier ordonne à Finn de la fermer lorsque le groupe se rapproche de la Caserne : derrière le bâtiment une geôle isolée peut être remarquée sur la surface du lac, reliée seulement pas un pont suspendu à l'arrière des baraquements.

EMPRISONNES !

Alors que les personnages entrent dans la Caserne, ils se voient confisquer leurs armes ainsi que leurs possessions (Sacs à dos, sacs, bourses...) et emprisonnés après une fouille minutieuse. Les héros sont conduits à une robuste table en bois autour de laquelle un Capitaine des Gardes de la Ville les invite à s'asseoir pour leur faire face. Il a l'air d'un soldat qui s'est battu sur les pentes du Mont Solitaire... et a survécu. Il a des cheveux gris, une barbe fournie qui encadre un visage las. Les célébrations sont sans doute plus un problème supplémentaire qu'un moment de fête pour lui. Aux côtés du capitaine est assis un Nain âgé mais d'une grande prestance. Il porte des robes d'un blanc argenté. Si l'un des personnages est un Nain du Mont Solitaire, il reconnaît immédiatement Glóin.

« Merci pour votre coopération » - commence le capitaine comme s'ils avaient eu la moindre possibilité de s'y soustraire -. « Mon nom est Galderic et je suis capitaine de la garde de la ville, responsable de la sécurité de la cité. Un incident sérieux s'est produit et de graves accusations ont été proférées contre vous. Dans la mesure où nous nous plaçons à considérer tout le monde innocent jusqu'à preuve du contraire, je vous ai convoqués ici pour entendre ce que vous avez à dire. »

Il se tourne alors vers le Nain à ses côtés qui est resté silencieux jusque-là : *« Ce noble émissaire du Mont Solitaire est le Seigneur Glóin, de la fameuse compagnie de Thorin. Nous avons été contraints de l'interrompre dans ses tâches importantes parce qu'une gemme a été découverte dans les affaires d'une certaine personne pendant un contrôle de routine au Bureau de Péage. Cette gemme est d'origine naine, ce que le Seigneur Glóin a confirmé. Faire le commerce de tels objets est strictement interdit sans l'autorisation des Nains mais cette « certaine personne » vous a accusés d'avoir tenté de l'introduire en contrebande en la glissant dans sa bourse lorsque vous lui parliez avant d'entrer en ville. Le guet a confirmé que vous avez été vus ensemble pendant un moment mais nous aimerions connaître votre version des faits. »*

La difficulté sera résolue en utilisant les règles de Rencontre, Galderic va écouter avec intérêt ce que les personnages ont à dire, sans émettre le moindre jugement mais il posera des questions si les versions ont l'air de se contredire ou si une information importante semble manquer.

Secrètement, ni le Capitaine ni Glóin ne croient la version d'Oldir, le SR de base pour les tests étant dès lors de 12 au lieu de 14 sauf indication contraire.

Valeur de Tolérance

La Tolérance initiale est égale à la valeur de Sagesse la plus élevée du groupe dans la mesure où dans ce cas précis le bon sens est préféré à la bravoure. Augmentez la Tolérance de 1 s'il y a des Nains dans le groupe, pas seulement du fait de la présence de Glóin mais parce qu'il est peu crédible qu'un Nain trafique avec le propre trésor de son peuple. Augmentez également la Tolérance de 1 s'il y a des Hobbits dans le groupe : Bilbo bénéficie dans la région d'une réputation d'honnêteté qui collerait mal à un contrebandier ou un receleur.

Présentation

Il est demandé à chaque personnage de se présenter individuellement, le capitaine souhaitant tous les entendre. Dites aux joueurs que c'est le bon moment pour eux d'utiliser leurs Traits pour des réussite automatique afin qu'ils ne prennent pas le risque de perdre toute Tolérance avant d'avoir eu la possibilité de se défendre.

Interaction

Des explications sincères et directes ont de bonnes chances de bien fonctionner dans cette situation. **Persuasion**, **Inspiration**, **Courtoisie** ou même **Présence** se voient indifféremment appliquer un SR 12. Mais toute tentative d'utiliser **Enigmes**, afin de dissimuler la vérité ou de tenter d'obtenir plus d'informations de la part de Galderic ou Glóin se verra appliquer un SR 16. Un test réussi d'**Intuition** révélera que Glóin est plus inquiet de la situation qu'il ne le devrait s'agissant d'une simple affaire de vol ou de trafic.

Si à un moment quelconque les personnages demandent à voir la gemme et réussissent un test de **Courtoisie** ou **Persuasion** avec un SR 14, Galderic regardera Glóin à son côté. Le Nain débarrera un morceau de tissu sur la table. A l'intérieur une gemme pourpre de la taille d'un poing scintille à la lumière des torches. En réalité il semblerait qu'elle brille sans l'aide de ces torches. Les personnages ont du mal à quitter des yeux la pierre précieuse comme si quelque chose leur ordonnait de la posséder. Demandez à chaque joueur d'effectuer un test de Corruption. Ceux qui échouent reçoivent 1 point d'Ombre et ne peuvent plus se reconcentrer sur le capitaine après que le Nain a enveloppé la gemme à nouveau dans le tissu.

Quand les personnages ont terminé leurs explications (ou si la Tolérance est dépassée), compter le nombre de succès obtenus durant la Rencontre et comparez les aux résultats ci-dessous. Les personnages sont remis en liberté et il n'y a pas de preuve contre eux mais les circonstances peuvent varier :

0-2: Alors que le petit nez du capitaine lui dit qu'Oldir est coupable d'avoir introduit la gemme naine dans la Ville-du-Lac, ses doutes à propos de l'innocence des personnages ne sont pas totalement levés. Il gardera leurs armes dans la caserne pendant toute la durée de leur séjour dans la ville pour être sûr qu'ils soient contrôlés par la garde avant leur départ.

3-5: Les personnages semblent être des gens respectables et on leur demande simplement de passer par la garde de la ville avant de quitter celle-ci. On leur demande également de revenir calmement à la caserne dans le cas où l'on voudrait leur poser des questions supplémentaires.

6+: Le capitaine est convaincu de l'innocence des personnages. Il s'excusera même pour le trouble causé et considérera qu'ils ont un comportement exemplaire. Pendant cette phase d'Aventure et la suivante, la compagnie pourra demander une petite faveur au Capitaine Galderic ou à la Garde de la Ville (rien qui n'aille contre la loi ou leur devoir bien entendu).

Glóin parle

Une fois que la capitaine de la Garde de la Ville a décidé de laisser repartir libres les personnages, Glóin lève sa main ridée et s'adresse aux compagnons : *« Je sais que vous ne mentez pas sur votre innocence mais vous n'êtes pas encore libres de partir. En tant qu'émissaire du Mont Solitaire il est de mon devoir d'enquêter à fond sur cette affaire. »*, *« Ceci – dit le noble Nain en tenant la gemme enveloppée mais sans la découvrir – est un joyau appartenant au butin que Smaug nous a volé. L'Ombre de cette bête immonde l'a corrompu. Je sais de quoi je parle, croyez-moi. Ce n'est pas la première fois que je vois quelque chose de beau souillé par ce Ver. Comment un tel objet est tombé entre les mains d'un Elfe des Bois est un tour que je ne peux comprendre. J'ai appris à respecter les rencontres fruits du hasard et à reconnaître des gens en qui je peux avoir confiance. Je... le Royaume sous la Montagne a besoin de votre aide. Je vous demande de découvrir comment ce joyau est arrivé en possession de l'Elfe, qu'est-ce qu'il entendait en faire et si d'autres pierres comme celle-là se trouvent en de mauvaises mains. J'en appelle à votre honneur et à vos valeurs pour vous blanchir de cette manigance dans laquelle vous avez été plongés. De plus qui sait si quelque chose de plus sombre et sinistre ne se cache pas derrière ce vol. Cela pourrait être seulement une partie d'un plan plus complexe. Et enfin toute réponse que vous apporterez sera payée généreusement en argent des Nains, je vous le promets. »*



Glóin offre 1 point de Trésor à chaque personnage s'ils parviennent à découvrir d'où vient la gemme. Si plus d'informations sont rapportées sur la destination de la gemme, 1 point de Trésor supplémentaire sera ajouté en rétribution.

Glóin compte sur l'honneur et la bonne volonté des compagnons pour accepter son offre. Toutefois, si cela s'avère nécessaire, son influence dans la ville et sa position importante laissera peu de latitude aux compagnons s'ils souhaitent passer un séjour tranquille à la Ville-du-Lac.

Bien entendu, Oldir et sa sœur Duvainiel sont les seules pistes permettant de démarrer cette enquête.

– TROISIEME PARTIE –

ENQUÊTE PRIVEE

SI les compagnons demandent à interroger Oldir, on les y autorisera mais avec la surveillance d'un garde. Le capitaine ne veut pas que l'Elfe soit menacé ou fasse l'objet d'une quelconque vengeance même s'il semble avoir proféré de fausses accusations à l'encontre des héros.

L'Histoire d'Oldir

Oldir n'est pas en prison mais enfermé dans une pièce de la caserne. Il semblerait que personne ne souhaite provoquer la colère du Roi des Elfes sans une bonne raison. L'Elfe est assis sur le sol, dos au mur et les poignées attachées. Il a l'air fatigué et son visage joyeux de la matinée s'est volatilisé. Il voit les personnages dès qu'ils entrent dans la pièce et se redresse.

Si les joueurs interrogent seulement Oldir sur ses accusations ou sur la gemme, il s'en tiendra à son histoire : les personnages ont glissé la gemme dans sa bourse, profitant de sa naïveté.

Les personnages peuvent tenter la **Persuasion** ou l'**Inspiration** pour lui faire avouer la vérité. **Enigmes** peut également être utilisé pour tenter de trouver des failles dans son récit et **Présence** pour lui faire peur avec ce qui risque d'arriver une fois que la vraie histoire fera surface. Quelle que soit la compétence utilisée et à moins que le personnage soit un Elfe de la Forêt Noire, il faut un succès supérieur pour qu'Oldir abandonne les faux-semblants. Un Elfe de la Forêt Noire a seulement besoin d'un succès ordinaire. L'usage de Traits tels que Franc, Honorable, Sincère ou de Traits similaires garantira un succès automatique.

Mentionner sa sœur Duvainiel à l'occasion de l'un des tests réduira de 2 le SR : bien qu'elle approuve les agissements d'Oldir, le jeune Elfe ne veut pas lui donner l'impression qu'il est en train d'échouer.

Le garde coupera court à toute manifestation d'agressivité qui comptera alors comme un échec.

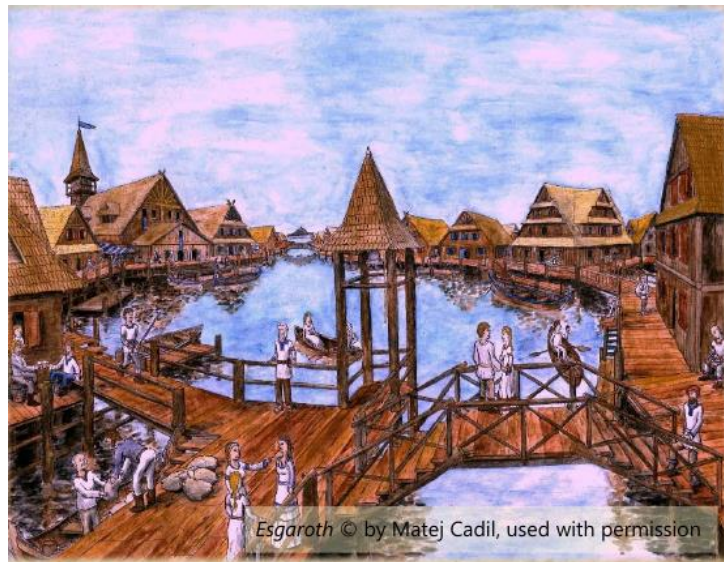
Si Oldir est convaincu d'une manière ou une autre de raconter la vérité : « *La gemme vient de l'armure de Smaug* » - commence-t'il à l'étonnement de son auditoire. « *Ma sœur m'a envoyé un message, me suppliant de lui obtenir rapidement un joyau de grande valeur par tous les moyens et de le lui amener ici à Esgaroth. Je ne savais pas comment faire mais je me suis rappelé du cadavre du Grand Ver et de toutes ces fameuses gemmes collées à ses restes. Le lieu est sinistré, je vous assure, et j'ai failli revenir en arrière plusieurs fois avant même de rejoindre la rive. Les ténèbres et le mal résident là et le lac ne les fera pas disparaître avant de nombreuses années.*

Les piliers de bois brûlés dépassent de la surface comme les côtés d'une bête gigantesque. Et c'est une vraie bête qui repose là. Mon idée était de plonger dans les eaux et de nager vers le cadavre de la créature. Mais la peur m'a paralysé avant même que je ne mette mes pieds dans l'eau. Quelques minutes sont passées avant que je ne retrouve mes esprits, noyé dans la puanteur de l'endroit et j'étais déjà en train de rebrousser chemin quand une lueur a attiré mon œil. La plus grosse gemme que j'ai jamais vue était là, sur le bord du lac, juste à côté de moi. Il était pourpre, luisant et de la taille d'un poing. Je suis sûr que la pierre n'était pas là quand je me suis approché de l'eau : elle était trop grosse et trop brillante pour que je ne la remarque pas. Cet endroit et tout ce qui se trouve dedans sont corrompus. Mais une envie irrésistible de prendre la pierre m'a submergé et c'est pour ça que je m'en suis saisi et ai couru vers Esgaroth, pressé de rapporter à ma sœur la gemme qu'elle m'avait demandée de lui ramener et de quitter cet horrible endroit. »

Oldir ne sait pas pourquoi sa sœur voulait une gemme à ce point mais il sait qu'elle est un maître du savoir en pierres précieuses, en lumières et ce que les mortels appellent « magie elfique ». Elle est aussi très active dans la défense de la Forêt Noire et en guérissant, ou au moins en protégeant, les bois de l'invasion des ténèbres. C'est sa première visite à la Ville-du-Lac alors il ne sait pas où elle réside exactement, seulement qu'elle vit dans le Quartier Elfe. Elle a été récemment nommée là par Thranduil lui-même alors interroger les gardes elfes à son sujet suffira à la retrouver.

Si Glóin et/ou Galderic sont informés de l'histoire d'Oldir, la mention de l'origine sinistre de la gemme assombriera leur visage déjà empreint de sérieux. La gemme, dira Glóin, doit être mise à l'abri et gardée loin de tout contact car il a déjà trop vu de bains de sang causé par l'or, les bijoux et le Mal du Dragon. Cette Duvainiel doit être retrouvée et interrogée dans la mesure où elle l'a conduit à cette folle entreprise.

Etant donné l'extrême urgence et l'importance de la tâche, Glóin ajoutera un point de Trésor supplémentaire à la récompense promise si les compagnons réussissent à apprendre pourquoi Duvainiel voulait la gemme.



PARTIES DE DEMONSTRATION (ou aventures isolées)

Dans ce cas le temps disponible pour cette aventure est peut-être limité à seulement quelques heures. Pour éviter de bâcler la dernière partie de l'aventure, il est recommandé de sauter entièrement la visite du Quartier Elfe en faisant jouer directement la partie *Rencontrer la Sœur*. Galderic peut envoyer un message à Duvainiel pour la convoquer à la Caserne des Gardes. Oldir peut indiquer aux personnages que sa sœur ne l'abandonnera pas si elle sait qu'il est prisonnier. Cette précision peut donner aux joueurs l'idée de lui envoyer un message eux-mêmes. Sinon, Galderic peut suggérer d'envoyer une lettre et laisser aux joueurs le soin de décider de son contenu. Quand cela sera fait, mentionner son frère ou la gemme à la Porte Scintillante (voir plus bas) assurera sa présence.

Par ailleurs, Duvainiel n'entrera pas dans les détails de l'histoire du Vieux Chêne et des Gardiens. Une fois qu'elle est convaincue de parler, allez directement au discours commençant par *Il y a seulement une lune, de véritables ténèbres ont frappé le Cœur de la Forêt Noire*.

Dans le Quartier Elfe

Même si les compagnons ne réussissent pas à faire parler Oldir de Duvainiel à la caserne, ils pourraient se souvenir qu'il avait parlé de « rendre visite à sa sœur » lors de leur première rencontre sur les rives du Long Lac. Il les avait aussi invités au Quartier Elfe ce soir, leur suggérant d'y chercher Duvainiel. Avec cette information, le Quartier Elfe est le prochain lieu où se rendre (pages 7 et suivantes du *Guide de la Ville-du-Lac*).

Le capitaine Galderic explique à la compagnie que le Quartier Elfe est en dehors de sa juridiction : le Roi des Elfes est tenu en très haute estime par le Conseil Communal, au point que le quartier est seulement gouverné par les lois elfiques et protégé par des sentinelles elfes. Chacun est libre d'entrer dans le quartier mais des Gardes de la Ville ou un ambassadeur nain posant des questions suspectes au sujet d'une citoyenne elfe pourrait causer rapidement un incident diplomatique. En revanche, un groupe d'étrangers à la recherche d'une Elfe maîtresse du savoir pourrait s'avérer bien plus discret et élégant.

Entrer

Le Quartier Elfe se trouve dans le coin sud-ouest de la ville. Il est séparé du Quartier des Marchands par un canal et on ne peut y entrer qu'en empruntant l'un des trois ponts le reliant au reste de la ville ou par bateau. Qu'elle choisisse l'une ou l'autre, la compagnie qui approche soit un pont soit un quai sera arrêtée par trois Elfes armés qui leur demanderont de préciser leurs intentions avant de les laisser passer.

Les sentinelles n'empêchent jamais réellement de passer sauf si elles remarquent un vrai danger mais les joueurs n'ont pas à la savoir. Les Elfes veulent simplement garder un œil sur ceux qui pénètrent dans leur quartier et éviter les problèmes en interdisant d'y laisser entrer des armes. Aucun test n'est nécessaire si les personnages disent simplement qu'ils recherchent une Elfe appelée Duvainiel. S'il y a un Elfe dans le groupe qui se porte garant pour ses compagnons (surtout s'il y a des Nains dans le groupe), ils sont autorisés à accoster ou à traverser le pont sans même nommer Duvainiel. Tenter de mentir ou de soutirer des informations aux sentinelles sans dire la vérité requerra un test d'**Enigmes**. En fonction du mensonge, le Gardien des Légendes peut même considérer que cela vaut au personnage de recevoir un point d'Ombre.

Si Duvainiel est nommée dans la conversation, les sentinelles ne savent pas exactement où la trouver, bien qu'ils sachent qu'elle est une experte en bijoux nommée par Thranduil lui-même. Si les sentinelles ou quiconque dans les rues sont interrogés au sujet des joailliers, coupeurs de gemme et artisans de ce genre dans le Quartier Elfe, la compagnie sera directement envoyée à la Porte Scintillante (page 7 du *Guide de la Ville-du-Lac*).

Si les compagnons amènent des armes avec eux (c'est le cas sauf si le Capitaine Galderic les a gardées dans la Caserne du fait d'un mauvais résultat de leur Rencontre), les gardes Elfes leur ordonnent de leur remettre leurs armes qui leur seront rendues dès que les personnages quitteront le Quartier.

Les rues du Quartier Elfe diffèrent de celles du reste de la ville en ce que la plupart de leurs façades sont sculptées de motifs végétaux. Branches et feuilles semblent recouvrir chaque pouce de chaque colonne et des oiseaux chantants ou des écureuils bondissants bordent les encadrements des fenêtres et des portes. De la musique jaillit de partout et des ménestrels peuvent être vus déclamant et jouant à chaque coin de rue.

Quand les personnages atteignent le bâtiment de la Porte Scintillante, facilement reconnaissable par la fumée qui sort de son toit, ils seront surpris de n'y trouver que des artisans Nains et des apprentis Bardides : au cœur du Quartier Elfe on ne trouve aucun Elfe travaillant au seul endroit d'Esgaroth où or et bijoux peuvent être apportés et vendus.

S'ils demandent après Duvainiel, l'un des maîtres Bardides approche du groupe. Il ne porte qu'un tablier de cuir et des pantalons épais. La chaleur de la forge le fait transpirer bien que son corps ne soit pas aussi musclé qu'on pourrait l'attendre d'un forgeron. En fait Vosda se présente comme l'un des maîtres joailliers et le seul avec qui Duvainiel fait habituellement du commerce. Ses doigts longs, délicats et brillants indiquent qu'il dit clairement la vérité.

Interrogé sur Duvainiel, il dira au groupe qu'elle est l'une des plus grands érudits qu'il n'ait jamais trouvés. L'Elfe est souvent ennuyée de la présence de Nains aux alentours et c'est la raison pour lesquelles elle ne communique qu'avec des Humains. Ce n'est pas pour autant qu'elle est à l'aise avec eux en vérité. Duvainiel vient de temps en temps à sa boutique afin de choisir les plus belles pièces pour son Roi des Elfes Sylvains. Elle prend un soin particulier à choisir les gemmes qui brillent de la lueur la plus pure, les plus polies et les plus blanches qu'on puisse trouver.

Avec un jet de **Persuasion** ou de **Courtoisie**, Vosda fait confiance aux personnages (après tout les sentinelles elfes les ont laissés entrer) et accepte de leur donner la direction de la maison de Duvainiel. Sinon, il peut appeler un garçon de course pour lui envoyer un message. Si les compagnons écrivent une lettre mentionnant son frère Oldir, qu'ils ont trouvé une gemme scintillante qui pourrait l'intéresser ou quoi que ce soit qui semble approprié, la dame elfe apparaîtra à la Porte Scintillante (ou un autre lieu de rendez-vous) à peine une heure plus tard.

Rencontrer la Soeur

Duvainiel est pâle, très pâle, même pour une Elfe. Elle semble presque briller. Ses cheveux noirs sont tressés le long de son épaule droite et elle est habillée d'une cape, belle mais pratique, teinte d'un vert de forêt. Bien qu'elle soit une experte en bijoux et gemmes, elle ne porte aucun ornement. Un Elfe remarquera qu'elle ne doit pas avoir plus de 400 ans même si un savoir ancien habite ses yeux. Un test de **Connaissances** ou d'**Intuition** révélera également ces informations s'il n'y a pas d'Elfe dans le groupe.

Elle est sévère et peu loquace. Quelque soit la méthode utilisée par les personnages pour la rencontrer, elle veut en finir au plus vite : Duvainiel offre de l'argent pour son frère et le joyau et au départ ne montre aucune envie de partager des informations. Toute tentative d'utiliser une compétence pour gagner sa confiance ou soutirer des informations échoue automatiquement.

Seule l'invocation d'un Trait approprié donnera à un personnage la possibilité d'utiliser une Compétence Commune.

Par ailleurs si on dit à Duvainiel qu'Oldir a récupéré un joyau de la dépouille de Smaug, son visage se déformera d'horreur et un test de Compétence Commune est autorisé. En cas de succès, l'Elfe acceptera de conduire le groupe dans sa maison.

Les Autres Missions de Duvainiel

Si le Gardien des Légendes peut conduire la discussion avec Duvainiel comme une Rencontre, l'Elfe désire gagner tous les alliés possibles après avoir appris l'échec de son frère. Le fait qu'elle ait déjà invité le groupe dans sa maison prouve qu'elle a déjà décidé (ou est suffisamment désespérée) de leur accorder sa confiance.

« *Que savez-vous d'Eryn Galen, Vertbois-le-Grand dans la langue des Hommes ?* » demande-t-elle à brûle pourpoint.

Seul quelqu'un disposant de **Connaissance de la Forêt Noire** ou un Elfe avec **Connaissance Elfique** aura entendu ce nom auparavant.

« C'est ainsi que la Forêt Noire était nommée il y a environ 2000 ans lorsque l'ombre de l'Ennemi n'était pas encore tombée sur ses feuillages. Lorsque les Elfes se sont éveillés, avant la Soleil et le Lune, Vertbois-le-Grand était déjà là à nous attendre. Nous nous sommes nommés les Elfes Verts par respect pour lui et nous avons parcouru la forêt du nord au sud, d'est en ouest, parlant à toutes ses créatures et toutes ses plantes. C'est à ce moment-là que le premier arbre – le premier germe de ce qui devait devenir plus tard Eryn Galen, en tout cas métaphoriquement par manque d'une meilleure manière de le décrire – a été découvert. »

Les compagnons qui ne sont pas des Elfes avec **Connaissance Elfique** considère que l'histoire de Duvainiel est une légende, probablement pleine de symbolique et non de faits, destinée aux enfants.

« C'était déjà un vieux chêne, le plus vieux de tous, planté par Yavanna elle-même – du moins c'est ce que disent les légendes anciennes – à l'aube des temps, qui a grandi sous les lumières d'Illuin et Ormal, les lampes d'Aulë qui illuminaient Adra. Nombreux sont ceux parmi nous qui se sont fait un devoir de garder le Vieux Chêne et de le protéger. Mais quand le Nécromancien est venu dans la forêt et que l'Ombre a menacé de tous nous engloutir, Thranduil a agi avec faiblesse en ordonnant que le royaume elfe soit déplacé plus au nord, loin du Vieux Chêne. Ces Elfes dévoués à la Grande Forêt ont compris qu'abandonner le Père des Bois qui nous abritaient tous seraient une trahison de la pire espèce.

Alors nous sommes restés aux côtés du Vieux Chêne, prenant de lui, le protégeant, lui parlant, alors qu'autour de nous la Forêt Noire sombrait dans les ténèbres et se remplissait d'araignées. » (le Vieux Chêne apparaît dans le *Guide des Terres Sauvages*, page 101).

Tout personnage ayant une idée de l'âge de Duvainiel réalise que tous ces événements se sont produits de nombreux siècles avant sa naissance. On peut lui en faire la remarque à tout moment :

« Je n'étais pas là mais je suis l'un d'eux. » - répond-elle - « Et ma loyauté va au Vieux Chêne et ses Gardiens, pas à un Roi couard qui se cache dans des grottes. »

Le Vieux Chêne

Pour cette aventure, nous allons creuser plus profondément vers les racines du Vieux Chêne.

L'histoire connue des Elfes Verts est celle détaillée plus haut – une légende ancienne. Dans ce cas précis, la légende ne rapporte pas la vérité (ou en tous cas pas littéralement).

Il semble presque impossible pour un chêne, tout béni qu'il soit, de vivre plus qu'un millénaire (ce qui rendrait nécessairement vraie l'histoire).

En réalité, le Vieux Chêne est un ancien serviteur de Yavanna, son véritable nom s'étant envolé comme les feuilles emportées par le vent, qui a pris la forme d'un chêne durant l'Âge des Lampes et qui est devenu un être-arbre au début du Premier Âge. Cela explique pourquoi il est doté d'une sorte de conscience et comment il a été en mesure d'envoyer un appel à l'aide à Duvainiel (voir plus bas).

La nuit tombe sur la Ville-du-Lac. Un groupe de nuages gris filtrent les derniers rayons du soleil d'automne qui se couche derrière les Monts Brumeux par-delà de nombreux lieux dans l'interminable Forêt Noire. L'obscurité semble se répandre dans la demeure de Duvainiel alors que la dame allume quelques bougies et un feu dans l'âtre de la cheminée.

« Il y a seulement une lune, de véritables ténèbres ont frappé le Cœur de la Forêt Noire. Le Vieux Chêne est mourant. Il m'a parlé dans mes rêves, m'appelant à l'aide. J'ai pu voir dans un cauchemar une araignée, une araignée géante, la plus grosse qu'un Elfe ait été donné de voir depuis Ungoliant, grim pant dans le Vieux Chêne. C'est une créature d'Ombre et elle s'abreuve lentement du pouvoir et de la vie de l'arbre. Nous autres, Gardiens, avons prononcé des serments de protection et l'arbre me supplie avec un cri désespéré. Je crains ce qui a pu advenir aux autres Gardiens, ceux qui se tiennent aux côtés du Chêne, lorsque l'araignée-démon est apparue. Voilà pourquoi je désirais obtenir un joyau de lumière. Je suis sûr que je peux négocier avec le démon, Tyulqin la Tisseuse comme elle est appelée, afin qu'elle laisse en paix le Vieux Chêne et notre lieu sacré en échange. Au moins je peux essayer, même s'il reste peu d'espoir. »

(Tyulqin la Tisseuse apparaît dans le *Guide des Terres Sauvages*, page 100)

S'ils s'interrogent à propos de ces tentatives de négociation proposées par Duvainiel, il apparaîtra clairement aux personnages que Duvainiel est aux abois. Elle n'a aucune garantie qu'un tel arrangement fonctionne mais c'est sa seule chance – désespérée – de faire quelque chose.

Les joueurs peuvent poser n'importe quelle question. Duvainiel répondra aussi sincèrement que possible. Souvenez-vous qu'elle n'est ni mauvaise ni sournoise. Elle croit seulement en une cause qu'elle place au-dessus des lois banales de peuples à la vie courte, au-dessus du Roi Thranduil lui-même !

Si on la presse de questions au sujet de ses problèmes avec le Roi Elfe, elle dira que Thranduil l'a probablement envoyée à Esgaroth pour garder ses idéaux loin de son Palais et l'entourer d'Humains et de Nains suant en permanence. Si elle est interrogée sur les conséquences possibles de la mort du Vieux Chêne, elle froncera les sourcils et murmurer a :

« Le Vieux Chêne est comme un père pour tous les arbres de la Forêt Noire. Si nous le laissons mourir, colère et folie vont submerger chaque racine, chaque tronc et chaque branche. La Forêt Noire ne sera pas seulement sombre et corrompue : elle sera aussi ivre de vengeance. »

Tout Elfe ou Homme des Bois comprendra parfaitement ce que veut dire Duvainiel : parfois la forêt semble calme, en attente, dangereuse mais passive. Si l'énergie qu'on ressent dans les arbres se manifestait en actes dominés par la colère, il faudra prendre garde !

Tout autre compagnon issu d'une culture différente, trouvera quand même des motifs pour croire et aider le maître du savoir elfe : le commerce sera interrompu, les chemins sûrs compromis et la chasse pourrait devenir extrêmement dangereuse, etc...

Duvainiel est désespérée parce qu'elle a reçu l'appel à l'aide il y a un mois et ne sait pas à quel point la situation est mauvaise. En fait, elle est intimement convaincue qu'il est déjà trop tard et est donc prête à tout.

Le temps est compté s'il en reste seulement et elle demande aux personnages de l'aider à mettre la main sur la gemme qu'Oldir a trouvé sur le lieu de la mort de Smaug. Elle ne parle pas de la voler mais pense que les personnages pourraient intervenir pour obtenir le joyau des gardes. A moins que les compagnons lui en aient parlé, Duvainiel ne sait pas que c'est un Nain, Glóin, qui le garde. Au moment où elle le découvre, l'Elfe demandera aux personnages de conduire les négociations : Duvainiel est très réticente à parler et demander des faveurs à un Nain. Elle voudrait toujours apprécier l'utilité de la pierre précieuse mais pense qu'une gemme aussi grosse, souillée par la corruption d'une créature si malfaisante, sera un morceau de choix pour Tyulqin.

Des Feuilles dans une Mer d'Arbres

Les compagnons pourraient convenir qu'ils ont accompli leur mission et rapporter à Glóin et Galderic tout ce qu'ils savent sans tenir compte d'une quelconque autre mission. Après tout, ils sont venus à la Ville-du-Lac pour prendre du bon temps et ils ont gagné beaucoup d'or durant cette seule journée, simplement en posant quelques questions ! S'il en est ainsi, suivez les règles des Fêtes du Dragon dans le *Guide de la Ville-du-Lac* pages 13 à 19) et laissez-les s'amuser à dépenser leur argent ! Glóin sera toujours très reconnaissant envers groupe et pourra compter sur eux pour une future mission s'ils passent un peu de temps dans la Ville-du-Lac (par exemple, l'aventure *La Cloche des Marais* du livre de règles se déroule l'année suivante).

D'un autre côté ils pourraient décider de prendre part à la grande histoire du monde. Peut-être que l'histoire de Duvainiel sonne comme un conte de fée pour eux mais il est tout à fait possible qu'une araignée géante ait tué une bande d'Elfes dans la forêt. Tout habitant de bonne volonté (et jeune) des Terres Sauvages, inspiré par les histoires sur la récente Bataille des Cinq Armées, pourrait être motivé pour donner un coup de main. Laissez les joueurs discuter de la façon dont ils désirent procéder. Ils devraient demander l'aide de Glóin, probablement en racontant la vérité à propos du but de Duvainiel. Autant Glóin n'est pas enclin à laisser des trésors nains être utilisés pour résoudre des problèmes d'Elfes, autant un test de **Persuasion**, **Inspiration**, **Chanson** ou **Connaissance** pourra le convaincre que la souillure de la gemme risque de raviver des conflits de temps plus anciens. Accentuer le fait que la gemme, désormais corrompue par Smaug, ne pourra jamais d'être d'aucune utilité aux Peuples Libres y aidera. Au contraire, elle a le potentiel de causer conflit et corruption et cela finira de convaincre Glóin de la confier à Duvainiel. En plus, si elle peut être utilisée pour apaiser la terreur suscitée par une araignée - au moins pour un temps -, elle aura plus de valeur que sur un collier. Glóin se souvient encore avoir été pris au piège par une araignée et les déteste autant qu'un Nain puisse le faire. En fait, l'araignée pourrait « aider » à détruire cet objet maléfique tout en épargnant la vie d'une créature bienveillante. Même s'il reste un espoir faible pour cette dernière possibilité, cela vaut quand même la peine d'essayer.

Si les personnages refusent d'aider Duvainiel ou lui opposent qu'ils ont été engagés par Glóin et non par une Elfe, l'ambassadeur nain demandera aux personnages de protéger et de surveiller le joyau (il ne parlera pas de protéger la dame elfe...). Il pense toujours que ce dernier demeurera sous la responsabilité des Nains jusqu'à ce qu'il soit détruit. Duvainiel aura besoin d'une opportunité d'évaluer le joyau afin d'être sûr qu'il plaise à Tyulqin. Dites aux personnages qui voient la gemme à nouveau qu'ils sentent une pulsion noire grandir en eux. La peau pale de l'Elfe semble malade en réfléchissant la lumière de la pierre puis Duvainiel la recouvre d'un mouvement rapide en déclarant : « *Cela suffira. Nous devrions partir dès que possible, avant que les jours ne rétrécissent encore.* »

La Compagnie est Formée

Prenez le temps de mettre l'accent sur ce moment, celui où les personnages décident d'aller au-delà de ce qu'on pouvait attendre de leur part et se lancer dans une quête qui pourrait s'avérer trop dure pour eux, parce que c'était seulement la chose à faire. Si cette aventure fait partie d'une campagne, demandez à vos joueurs quelle personne porterait le plus leur deuil si les personnages devaient mourir. Prenez note de ces personnes auxquelles les personnages sont attachés parce qu'ils pourraient être utilisés à l'avenir pour enrichir les phases d'Aventure et de Communauté.

Cela peut être aussi être un bon moment, d'un point de vue narratif, pour laisser les joueurs calculer la Réserve de la Communauté. Leurs personnages ne préparent pas seulement un voyage mais décident de se rassembler et de risquer leur vie dans un but commun. Ils ont choisi la voie la plus dure, celle que peu choisissent de suivre : la voie des héros. Avec cette décision ils sont passés d'un groupe de nouveaux amis cherchant à passer du bon temps dans une grande ville à une compagnie de camarades en qui faire confiance et sur qui s'appuyer.

– QUATRIEME PARTIE –
A NOUVEAU SUR LA ROUTE

La compagnie devra préparer son voyage vers le sud jusqu'à la clairière du Vieux Chêne. Duvainiel les accompagnera et peut décrire ce qu'elle sait du terrain mais laissera la prise de décisions et l'organisation du voyage aux compagnons. Elle conservera la gemme, bien gardée dans un petit coffret d'argent et ne parlera plus beaucoup pendant la durée du voyage sauf si on lui adresse la parole. Elle semble supporter une sorte de poids.

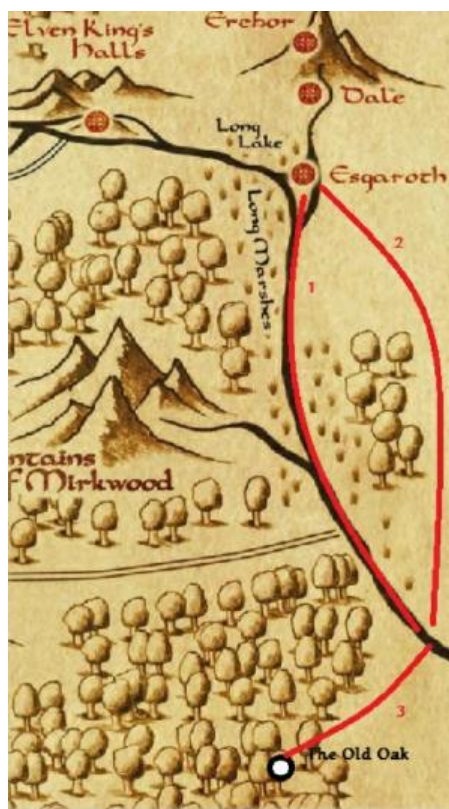
Préparation du Voyage

Le voyage se déroule en deux étapes : de la Ville-du-Lac jusqu'au point où la compagnie laissera derrière elle la Celduin et de là jusqu'au Vieux Chêne.

Pour la première partie, les personnages ont deux options : à travers les Longs Marais par bateau (route 1 sur la carte) ou contourner les Longs Marais avec des poneys (route 2 sur la carte).

Duvainiel peut parler aux personnages des Longs Marais, un lieu qu'il vaut mieux ne pas approcher, sinistrée par l'influence des eaux croupies et d'arbres sombres. Mais s'ils réussissent à récupérer un bateau, c'est la voie la plus rapide et la plus aisée pour se rendre dans le sud. L'alternative est de contourner les Longs Marais prendra plus de temps et une marche qui pourrait fatiguer le groupe mais qui sera plus sûre. Les compagnons doivent décider de la route précise à emprunter.

Si les joueurs choisissent une route complètement différente comme entrer dans la Forêt Noire par la Vieille Route de la Forêt et de là voyager vers le sud jusqu'au Vieux Chêne, utilisez les règles de Voyage pour en calculer la durée et la difficulté. Duvainiel sera défavorable à un choix autre que les options précédemment évoquées mais laissera la décision finale aux personnages.



Traduction de la carte :

Elven Kings Halls = Palais du Roi Elfe

Long Lake = Le Long Lac

The Old Oak = Le Vieux Chêne

A Travers les Marais...

Si les compagnons choisissent la voie la plus rapide à travers les Longs Marais, tous (Duvainiel, Glóin, Galderic or qui que ce soit sur les quais) leur conseillera de parler à Gwina (voir le *Guide des Terres Sauvages*, page 100). Gwina est une marchande du Dorwinion, une terre fleurie loin à l'Est, au-delà de du bord de la plupart des cartes des Terres Sauvages. La barque (*Cartes et Périples*, page 18) de Gwina est facile à repérer, étant la seule embarcation peinte de couleurs vives et décorées de bannières et de tissus. Agée d'une trentaine d'années, elle est heureuse et joyeuse et aime chanter durant les voyages. Avec ses cheveux bruns courts et sa peau tannée, ses yeux de miel révèlent une énergie d'adolescente. En outre, elle voyage quelques fois le long de l'orée est de la Forêt Noire, commerçant avec les petits hameaux qui se trouvent là. Pour cette raison, Gwina peut donner quelques conseils pour la dernière partie du voyage.

Voyager avec Gwina requiert un paiement. Un personnage Riche peut payer pour 3 passagers, un personnage Prospère pour 2, un Niveau Martial permet de payer pour soi-même et un personnage Modeste ou Pauvre aura besoin qu'on règle la traversée pour lui.

Gwina prendra le rôle de Guide, le groupe n'ayant dès lors pas besoin d'occuper ce poste. Tout péril se présentant sera considéré comme un succès automatique. Une barque voyage à une vitesse de 64 kilomètres par jour, de telle sorte que le voyage durera moitié moins de temps que par bateau ou à pieds.

- De la Ville-du-Lac au sud des Longs Marais, le voyage prend 4 jours et un test de Voyage avec un SR 18. 2 tests de Corruption avec un SR 18 doivent également être effectués dans la mesure où les Longs Marais sont considérés comme un lieu sinistré (une fois par jour en les traversant).

Pensez à réduire la fatigue générée par les échecs aux tests de Voyage de 1 point en raison de la traversée par bateau. En automne, un échec fera donc gagner 2 points de Fatigue.

Pour éclairer un peu le poids des tests de Corruption vous pouvez introduire la scène suivante durant la scène de voyage à travers les Longs Marais :

« *Durant le premier jour de voyage, Gwina parlait et chantait joyeusement. Mais au moment où l'embarcation pénètre dans les Longs Marais, sa joie semble s'évaporer, sa voix se brise et elle semble se concentrer sur les moindres mouvements de son bateau de façon à ce qu'il n'aille pas se coincer dans la vase. La tristesse de Duvainiel semble s'accroître dans ce lieu souillé.* »

On peut dire aux joueurs qu'un test de **Chant** ou d'**Inspiration** peut alléger un peu les cœurs de tous les voyageurs. Ajoutez le nombre de succès. Pour chacun d'entre eux, diminuez le niveau des tests de Corruption de 2. A un moment durant le voyage à travers les Marais, le groupe devra s'arrêter et quitter le bateau. Peut-être qu'un péril les a forcés à tirer la barque avec des cordes ou qu'ils ont besoin de se reposer une nuit sur la terre ferme. Quelle que soit la raison que vous trouvez, la compagnie sera attaquée par des Macrales (voir le *Guide de la Ville du Lac*, pages 22 et 23). Il y aura une Macrale par groupe de deux personnages avec un minimum de 2 Macrales.

Elles vont apparaître d'un coup en surgissant des tourbières et en attaquant le plus grand personnage (celui avec la valeur la plus élevée de Corps) : une Macrale va utiliser Etreinte alors que l'autre va le cingler de ses griffes. Réduire l'Endurance d'une Macrale à 0 la fera s'échapper sous l'eau. Une blessure la tue.



Duvainiel ne veut pas utiliser sa magie dans un lieu aussi corrompu mais si le combat tourne mal pour les personnages, elle va utiliser Lumières Elfiques et Sommeil Enchanté mentionnés dans la Vertu Magie des Elfes des Bois.

Une fois que le groupe sort des Longs Marais, Gwina dirigera sa barque vers la rive sud de la Celduin. Là elle bénira leur voyage à l'occasion d'un toast et donnera quelques conseils pour les prochains jours de route. C'est un terrain relativement facile à traverser jusqu'à ce qu'ils décident d'entrer dans la Forêt Noire et écouter Gwina offrira un succès automatique à leur prochain jet de Voyage.

- Le trajet de la Celduin à la Forêt Noire prendra 2 jours et requerra un test de Voyage avec un SR 16 (ou aucun s'ils ont écouté Gwina).

... Ou Contourner les Marais

La compagnie peut également décider de ne pas se risquer à travers les Longs Marais dangereux et sinistrés, avec le postulat que quelques jours de voyages supplémentaires valent mieux que de ne pas arriver du tout. Glóin leur confiera des poneys pour l'expédition jusqu'à la Celduin. Arrivés là, ils devront laisser les animaux s'en aller.

- Depuis la Ville-du-Lac jusqu'au sud des Longs Marais, le voyage prend 8 jours et 2 tests de Fatigue avec un SR 16.

Pensez à réduire la fatigue générée par les échecs aux tests de Voyage de 1 point en raison des poneys.

Règle optionnelle : Marche Forcée

La compagnie peut choisir d'effectuer une marche forcée pendant son voyage : cela réduira la durée du trajet mais mettra leur endurance à l'épreuve. Selon *Contes et Légendes des Terres Sauvages*, voici comment la Marche Forcée fonctionne :

Si la compagnie entreprend une marche forcée, ils réduisent de moitié la durée de chaque partie du voyage (en arrondissant au chiffre supérieur), le nombre de tests de Fatigue requis demeurant inchangé. En marche forcée, chaque fois qu'un héros effectue un test de fatigue, il doit également effectuer un test d'Athlétisme en plus : sur un succès la Fatigue du héros augmente d'un point, de deux en cas d'échec et demeure inchangée en cas de succès supérieur ou extraordinaire.

Pour éviter de jeter trop de dés, une règle alternative est proposée ici : divisez par deux la durée de chaque partie du trajet (en arrondissant au chiffre supérieur), le nombre de tests requis demeurant inchangé. Les tests de Fatigue impairs (le premier, le troisième, etc...) sont résolus avec des tests de Voyage alors que les tests de Fatigue pairs sont résolus avec des tests d'Athlétisme. En marche forcée, chaque fois qu'un héros effectue un test de Fatigue, il gagne automatiquement 3 (printemps – été) ou 4 (automne – hiver) point de fatigue sur un échec, 2 ou 3 sur un succès, 1 ou 2 sur un succès supérieur et 0 ou 1 sur un succès extraordinaire. Souvenez-vous de réduire la Fatigue de 1 point (jusqu'à un minimum de 0) lors d'un voyage en bateau ou avec des poneys.

Les périls prendront la forme d'orages soudains ou de vents forts d'automne qui les forceront à chercher un abri pour éviter que les poneys ne deviennent fous et tentent de s'enfuir.

Duvainiel conseillera de ne pas suivre les chemins les plus utilisés pour éviter des problèmes causés par la souillure du joyau. Une nuit, alors qu'ils se reposent sur un terrain rocheux à proximité de l'orée est de la Forêt Noire, le groupe sera pris en embuscade par un chasseur Hobgobelin solitaire.

PARTIES DE DEMONSTRATION (ou aventures isolées)

Si vous maîtrisez une partie de démonstration, l'embuscade du Hobgobelin pourrait conduire seulement un ou deux personnages à affronter l'ennemi. Cela implique que le reste du groupe ne sera pas en mesure d'expérimenter les règles intéressantes de Combat de l'Anneau Unique. Si c'est le cas, il est recommandé que vous échangiez ce Hobgobelin solitaire contre un groupe de chasseurs composés d'un Pisteur Snaga et d'un Loup Sauvage par personnage.

Si un personnage a le trait Connaissance des Ennemis (Loups), informez-le de leurs capacités spéciales *Peur du Feu, Etreinte et Grand Bond*.

Les Hobgobelins sont des créatures cannibales attirées par l'augmentation du trafic vers le nord (dû aux Fêtes du Dragon), un groupe des Monts de la Forêt Noire a étendu son terrain de chasse au-delà des Longs Marais. Ce chasseur solitaire n'est pas là pour tuer un groupe important d'humains mais pour capturer une proie vivante pour nourrir sa communauté. Il attaquera donc dès que la plupart de compagnons seront endormis.

Autorisez le Guetteur du groupe à effectuer un test de **Vigilance** pour éviter l'embuscade. Si personne ne tient de rôle, permettez aux Chasseurs d'effectuer un test de **Chasse** contre un SR 16. En l'absence de Chasseurs, tout le monde peut tenter un jet de **Vigilance** ou de **Chasse** contre un SR 18. Comme c'est le cas pour les règles normales d'embuscade, chaque niveau de succès permetta d'avertir un compagnon supplémentaire. Seuls les héros qui ont réussi l'un de ces tests (ou qui ont été avertis par un compagnon) peuvent faire face au Hobgobelin. Au début du prochain round, les compagnons qui ne sont pas avertis doivent réussir un jet de **Vigilance** avec un SR 14 pour être réveillé par le bruit du combat. Réduisez la difficulté de 2 à chaque round suivant.

Même un Hobgobelin solitaire peut être une menace mortelle pour un groupe débutant. Il a une valeur élevée en Parade et un nombre important de points d'Endurance. Son arme favorite, la Hache Orque, combinée avec *Force Effroyable* et *Pas de Quartier*, en fait un adversaire mortel si on ne le neutralise pas rapidement. Si la compagnie n'est pas composée de plus de trois membres, considérez que c'est le soir et qu'il ne convient d'appliquer ni *Habitant des Ténèbres* ni *Aversion au Soleil*. Si le groupe est formé de quatre membres et plus, laissez cet affrontement se dérouler la nuit et appliquer *Habitant des Ténèbres*.

Souvenez-vous que Dunaiviel peut utiliser les sorts de Lumières elfiques et Sommeil Enchanté si cela s'avère nécessaire.

Le groupe arrivera finalement à la Celduin où ils devront abandonner les poneys confiés par Glóin. Des bateaux marchands naviguent régulièrement le long de la rivière jusqu'à la Ville-du-Lac. S'ils attachent les animaux à un terrain herbeux, ces derniers auront suffisamment de nourriture jusqu'à ce qu'un équipage reconnaisse les symboles de leur écurie et les ramènent jusqu'à Esgaroth.

La rivière est profonde mais le courant n'est pas très fort. Un simple test d'**Athlétisme** avec un SR 12 permet de la traverser. Pour chaque succès supplémentaire, un compagnon qui a échoué peut être aidé à passer de l'autre côté de la rivière.

Le voyage de la Celduin jusqu'à la Forêt Noire prendra deux jours et nécessitera un test de Fatigue avec un SR 16.

PARTIES DE DEMONSTRATION (ou aventures isolées)

Comme relevé plus haut, lors des parties de démonstration le temps pour jouer une aventure est relativement court. Une fois que les règles de Voyage et de Combat ont été présentées lors des dernières sections (*A Travers les Marais...* et *... Ou Contourner les Marais*), vous pourriez vouloir sauter la partie *... Et dans la Forêt* pour pouvoir pleinement développer le cinquième et dernier chapitre de cette aventure.

En réalité il est même recommandé que la dernière partie du voyage, de la Celduin à la Forêt Noire ne fasse pas l'objet de jets de dé mais simplement décrite aux joueurs. Le voyage dans le Cœur de la Forêt Noire peut être résumé par une description colorée (voir page 98 du Guide des Terres Sauvages) et une augmentation automatique de 3 points de Fatigue et 1 point d'Ombre afin de simuler l'épreuve représentée par le voyage.

... Et dans la Forêt

Le voyage de la compagnie prendra 6 jours en naviguant le long de la Celduin ou 10 en marchant à travers les Marches Supérieures pour l'arriver au point d'entrée de la plus Grande des Forêts.

Quel qu'ait été leur choix, vous pouvez prendre un moment pour leur signaler que les Fêtes du Dragon sont déjà terminées à la Ville-du-Lac. La plupart des voyageurs seront déjà sur le chemin du retour, dans leur maison et communauté après plusieurs jours de joie et de fête. Pendant ce temps, la compagnie longe les arbres tordus du sinistre Cœur de la Forêt Noire. Des toiles d'araignées s'étirent entre les branches et le manque d'air rend difficile le simple fait de respirer.



Duvainiel semble dans un état de rêverie, même lorsqu'elle marche ou qu'elle est assise la nuit autour du feu de camp. Elle met du temps à répondre lorsqu'on lui parle ou à réagir lorsqu'on lui demande de faire quelque chose.

Alors qu'ils campent pour la première fois dans la Forêt Noire, les personnages font un rêve :

« Plusieurs Elfes, vêtus de blanc et vert, dansent et chantent dans une clairière au milieu d'un cercle de chênes. Il vous semble faire par partie de ce groupe alors que vous vous déplacez à leur côté. Au centre du cercle se trouve le plus grand et le plus vieux chêne que vous ayez vu. Ses branches semblent s'appuyer sur les autres chênes comme un vieillard qui s'appuierait sur un jeune aide ou un fils. A l'extérieur du cercle, les bois sont noirs comme une nuit sans lune. Les voix elfes chantent une magnifique chanson mais vous ne pouvez en comprendre le moindre mot [même si le rêveur est un Elfe]. Petit à petit il vous semble reconnaître certains mots. Mais quand vous semblez saisir le sens des phrases, votre cœur se fige : les Elfes hurlent à l'aide, angoissés et plein de terreur. »

Lorsqu'ils s'éveillent du rêve, les compagnons remarquent que leur langue est gonflée et que leur sueur s'est glacée pendant la nuit, tout en ayant l'impression qu'une toile d'araignée paralyse leur corps tout entier.

Les rêveurs vont voir Duvainiel s'adosser à un arbre, les yeux grands ouverts. Si on l'approche, elle va marmonner qu'il s'agit des Gardiens et qu'il est trop tard pour eux. Son désespoir va se muer en colère et elle blâmera les personnages d'avoir gêné ses efforts pour porter secours à ses camarades. Bien entendu, les compagnons n'ont rien fait pour retarder les plans de Duvainiel mais elle a perdu l'esprit. Elle dégainera un poignard et le pointera vers l'un des personnages en lui ordonnant de forcer la marche dans la forêt. Prenez note de la façon dont les joueurs gèrent la situation : l'apaiser d'une manière ou une autre (avec un test de **Chant, Persuasion** ou même **Présence**) peut fonctionner mais seulement avec un succès supérieur ou extraordinaire. Invoquer un Trait approprié tel que Patient, Sincère ou Miséricordieux permettra de réussir sur un succès simple. Si c'est le cas, une larme va couler le long de sa joue avant qu'elle demande à être laissée seule puis Duvainiel s'enveloppe dans une couverture pour le reste de la nuit.

Si un personnage échoue avec un Œil de Sauron, Duvainiel se sentira menacée ou manipulée et s'enfuira dans la forêt, la gemme serrée fermement contre sa poitrine.

Les héros devront tenter de la poursuivre et l'arrêter avant qu'elle ne se perde dans le Cœur de la Forêt Noire, folle et angoissée. S'ils échouent à la rattraper ou la laissent s'enfuir, c'est la dernière fois qu'ils verront Duvainiel. Elle errera sur le terrain de chasse de Tyulqin et n'en réchappera pas vivante.

Pour poursuivre la dame elfe, chaque coureur doit réussir trois jets d'un test prolongé d'**Athlétisme** : un succès supérieur compte double, un succès extraordinaire compte triple. Pour chaque jet nécessaire, les poursuivants perdent 1-3 points d'Endurance (la moitié d'un dé de Maîtrise arrondi au-dessus) à cause des ronces épineuses et des branches basses qui coupent et frappent constamment les coureurs.

Même si Duvainiel échappe aux compagnons poursuivants, ils trouveront la gemme posée sur le sol sans que cela nécessite le moindre test. Sa lumière obscure brille dans l'herbe sombre comme si le joyau voulait être trouvé...

Si les personnages cèdent à la menace ou usent de violence pour la contraindre (physiquement ou verbalement), n'hésitez pas allouer un point d'Ombre : les ténèbres de la Forêt Noire et la corruption du joyau pèsent lourdement sur leur esprit.

Quelque soit l'issue de cet événement, demander aux compagnons d'effectuer un test de **Vaillance** pour retrouver leurs esprits et pouvoir dormir à nouveau. Ceux qui échouent reçoivent 1 point de Fatigue.

Vers le Vieux Chêne

Atteindre le Vieux Chêne à travers le Cœur de la Forêt est une épreuve de volonté et d'endurance. Ils seront testés sur leur dévouement à la tâche.

Marcher à travers la forêt dense, sans chemin ou signe pour se repérer leur fera mettre 2 jours à rejoindre la clairière du Vieux Chêne. Cela implique un test de Fatigue avec un SR 18. Une fois que l'orée et les dernières bouffées d'air frais sont derrière eux, l'atmosphère suffocante et l'impossibilité de distinguer le jour de la nuit à travers un lieu sinistré les obligent à effectuer 2 tests de Corruption avec un SR 18.

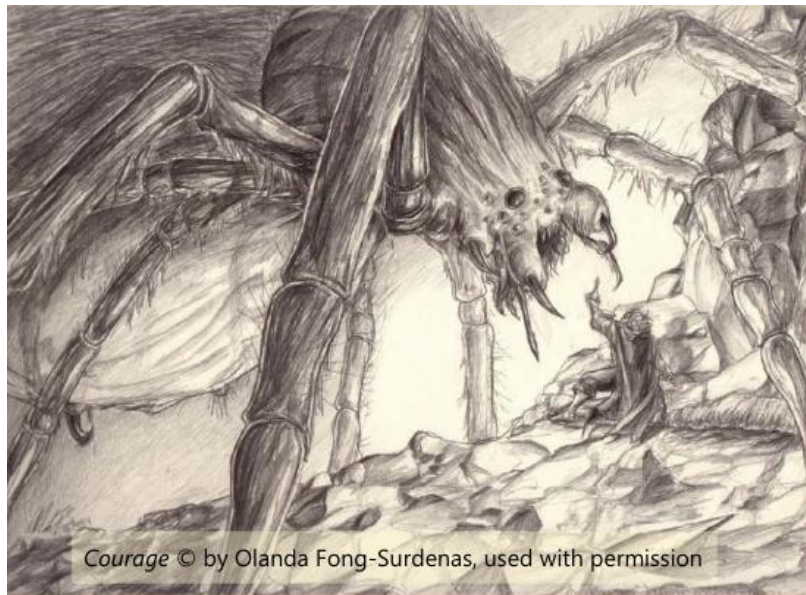
– CINQUIEME PARTIE –

L'ARAIGNEE, L'ARBRE ET LES ELFES QUI SONT MORTS

Et la compagnie arrive soudain dans une clairière inattendue et sont les témoins d'une scène terrible : le Vieux Chêne, recroquevillé comme s'il souffrait, supporte le poids énorme d'une araignée démoniaque, aussi grosse qu'une maison.

L'Araignée

Il s'agit indubitablement de Tyulqin, la Tisseuse d'Illusions et la Maîtresse des Poisons. Le cri de pure terreur de Duvainiel le confirme. Ses crochets sont enfoncés dans l'écorce du Vieux Chêne, ruisselant d'un liquide aussi jaune que la maladie. Mélangé au magenta de la sève de l'arbre, le liquide épais qui coule le long du tronc ressemble à du sang.



Tyulqin se repait du Vieux Chêne depuis un long mois et sa faim assouvie, elle se repose à présent. Elle a remarqué les compagnons mais ils lui font penser à des mouches : ils ne valent pas la peine qu'on les écrase sauf s'ils deviennent ennuyeux. Présentez le démon comme un lion faisant une sieste après avoir festoyé d'une nourriture copieuse : dans son état, combattre un groupe de mortels armés ne veut ni le risque ni le bénéfice qu'elle pourrait en tirer.

Un personnage doté de l'un des Traits Connaissance des Ennemis (Araignées), Conscience de l'Ombre ou Connaissance de la Forêt Noire sauront immédiatement qu'il s'agit d'un adversaire plus grand, plus sombre, plus mortel qu'aucune des araignées géantes de la Forêt Noire qu'ils ont rencontrées ou dont ils ont entendu parler.

Permettez aux personnages de choisir la façon de gérer la situation et d'interagir avec Tyulqin. D'abord elle va simplement ignorer les personnages. Un test réussi de **Présence**, une attaque ou toute autre action similaire sera nécessaire pour attirer l'attention du démon. S'ils sont venus lui offrir le joyau, certains joueurs pourraient tout de même considérer qu'il s'agit du « boss final » de l'aventure et sauter sur l'occasion pour attaquer l'araignée. La déception lorsqu'ils réaliseront qu'ils doivent accepter leur défaite et l'apparition des Apparitions qui suivra ne manqueront pas de les surprendre.

S'ils choisissent de se battre, utilisez *Toiles d'Illusions* en premier avec *Effroi* (qui affectera tout le groupe et devrait réduire leurs chances de résister ou de causer un dommage à Tyulqin). Utilisez ensuite *Epouvantables Sortilèges* (Hébètement) tant qu'il lui reste des points de Haine. Utilisez également *Nombreux Poisons* (Sommeil) quand elle peut neutraliser les héros sans les tuer.

Si tous les héros sont engagés dans le combat, ce sera Duvainiel qui interpellera Tyulqin après quelques rounds (ou quand vous, le Gardien des Légendes, le jugerez approprié), lui offrant la gemme souillée issue de l'armure de Smaug et demandant en échange au démon de quitter la clairière.

A la surprise générale, il semble qu'un sourire apparaisse sur le visage par trop humain de l'araignée quand elle s'approche du joyau.

Duvainiel ouvre le coffre d'argent à ce moment et une lumière pale émane de la gemme, se réfléchissant dans les yeux bulbeux et avides de Tyulqin.

Le démon pense que l'arbre est déjà mort et asséché. Dès lors, l'offrande d'une gemme si succulente est comme un dessert gratuit à ses yeux : il n'y a plus rien d'intéressant pour elle dans cette clairière. Les compagnons n'ont aucune valeur à côté du festin qu'elle vient d'avoir avec l'arbre et la douceur du joyau corrompu est tentante.

Sans un mot, elle va lentement s'approcher de l'Elfe et prendre la gemme de ses mains nues. Le cliquetis des pattes et de la bouche du monstre est vraiment écœurant mais Duvainiel se tient droite tandis que Tyulqin se saisit de la gemme et la gobe des mains délicates de l'Elfe.

Quelques instants plus tard, la bête recrache le joyau qui tombe lourdement sur le sol, transformé en un fragment aussi noir que le charbon. Toute trace de lumière et de beauté en a disparu comme si la corruption l'avait pénétré jusqu'au cœur.

L'araignée-démon glisse alors hors de vue, se mêlant aux ténèbres qui entourent la clairière.

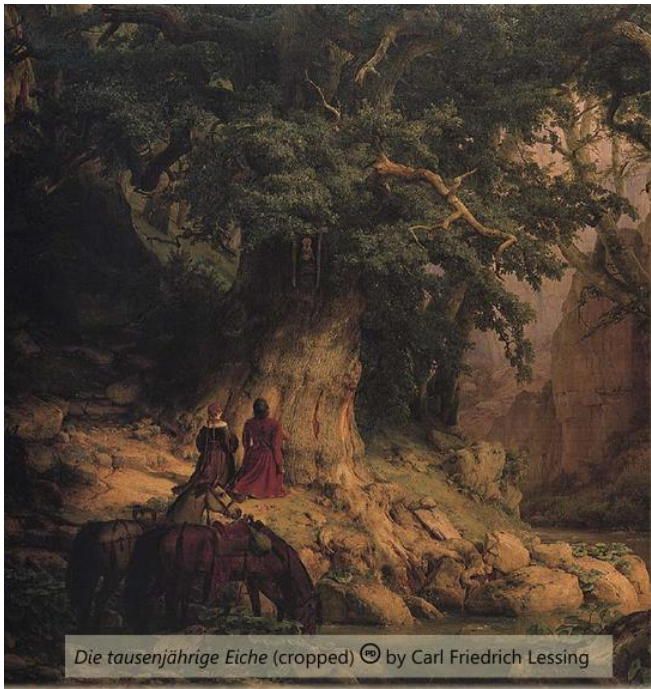
Ce n'est qu'au moment où la vie revient dans leurs membres paralysés que les membres de la compagnie réalisent que le démon est heureusement parti et qu'ils pourront vivre encore un jour de plus...

L'Arbre

Duvainiel se précipite vers le Vieux Chêne, son visage déformé par la douleur mais manifestant également une sorte de soulagement maintenant qu'elle est libérée du poids de la gemme. Les personnages sont libres d'explorer la clairière, aller voir l'arbre mais aussi de guetter d'autres ennemis à proximité.

Il n'y a de toile ni dans la clairière ni sur le Vieux Chêne. Un test réussi de **Chasse** ou de **Connaissance** ou l'invocation du Trait Connaissance des Ennemis (Araignées) révèle qu'il s'agit d'un terrain de chasse privé, probablement celui de Tyulqin et qu'aucune autre araignée n'est autorisée à tisser ici – probablement sous peine de mort.

Un test de **Fouille** révèle quelques objets simples (une sandale, un bracelet, un bol...) de fabrication elfe sous les feuilles d'automne. Ils sont éparpillés comme lâchés dans la hâte. Pour chaque niveau de succès, 1 point de Trésor par héros peut être trouvé parmi ces objets (des babioles de confection elfe, des bracelets d'argent...). Duvainiel ne manifesterait aucune animosité envers les personnages qui les gardent : pour elle ce sont des bagatelles et elle a d'autres sujets d'inquiétude plus pressants.



Ceux qui examinent le Vieux Chêne accompagneront Duvainiel. Un succès à un test de **Guérison** révélera que l'arbre est mort... sec et apparemment toute vie lui a été aspirée. Mais si le résultat du test est un succès supérieur ou extraordinaire, une étincelle de vie peut être remarquée dans la blessure infligée par Tyulqin. Duvainiel peut dire avec une voix surprise qu'il y a encore de la vie. Le Vieux Chêne agonise mais n'est pas mort.

Elle demande aux compagnons de l'autoriser à passer quelques heures ici à examiner l'arbre pour tenter de trouver un moyen de réparer les dommages subis. Si ce n'est pas un héros qui obtient un succès supérieur ou extraordinaire à son test de **Guérison** c'est Duvainiel qui découvrira que l'arbre n'est pas encore tout à fait mort. Son visage s'éclairera lorsqu'elle annonce qu'une faible lueur de vie ne s'est pas encore éteinte. Combien de temps va-t-elle durer ? Malheureusement il n'y a aucun moyen de le savoir.

Si les alentours de la clairière sont explorés, les compagnons peuvent faire un jet de **Fouille** ou **Chasse**. Ceux qui réussissent découvriront plusieurs sacs pendant à des arbres proches. Ils ont une taille humaine mais sont tissés avec un fil noir qui se mêle à l'environnement ténébreux. Le fil est si fin et si dur qu'il coupe les mains comme des rasoirs. S'ils tentent d'ouvrir l'un des sacs les héros perdent 1-3 (1d6/2) point d'Endurance. A l'intérieur se trouve le corps d'un Elfe. Sa chair est intacte et n'a clairement pas servi de nourriture. Mais son corps tout entier est recroquevillé et consumé de l'intérieur, une expression de pure terreur sur son visage indiquant l'horrible expérience traversée avant que la mort ne survienne telle une libération.

Les Elfes Qui Sont Morts

La toile de Tyulqin ne se contente pas de retenir les corps des victimes : elle enchaîne également les esprits. La grande araignée ne se nourrit pas seulement de chair et de fluides mais aussi de corruption de désespoir. Elle s'est régalingée des esprits des Gardiens elfes de la clairière et c'est seulement après les avoir suffisamment tourmentés que le monstre a laissé ces âmes misérables libre de mourir.

Mais les Elfes ont juré de défendre et protéger la vie du Vieux Chêne et cette promesse a été pervertie lors de leur mort douloureuse.

Maintenant que Tyulqin est parti, les âmes des Elfes ont été libérées. Seulement ils ont choisi de ne pas se rendre aux Grottes de Mandos mais de hanter la clairière du Vieux Chêne moribond. Chaque être vivant qui s'approche de la clairière est désormais considéré comme une menace pour l'arbre. Une déformation de la tâche que ces Elfes accomplissaient de leur vivant...

Mais le Vieux Chêne n'est pas mort et la clairière est encore protégée par un cercle de chêne à demi-conscients. Ce sont les premiers enfants du Vieux Chêne qui le soutiennent et le maintiennent en vie comme agiraient des fils avec leur vieux père. Les chênes forment un cercle autour du Vieux Chêne maintenant ses branches les plus longues et les plus lourdes. Ils définissent les limites de la clairière, aucune arme tourmentée ne pouvant franchir le cercle.

A peine une heure après le départ de Tyulqin, les compagnons entendront ce qui ressemble à de belles voix se rapprochant d'une certaine distance et leur demandant de sortir du cercle de chênes pour les aider.

Une Longue Nuit sans Sommeil

Les compagnons reconnaîtront les voix qui ont hurlé de désespoir et d'angoisse lors de leur entrée dans la Forêt Noire. Tous se sentiront mal à l'aise et il sera clair que ces voix les poussent à quitter la protection de la clairière.

Etant dans une clairière, ils remarqueront que la nuit semble se refermer sur eux quand les voix commencent leur appel de sirène.

Avant l'attaque, les compagnons pourraient trouver des idées originales pour éviter de quitter la clairière ou faire face aux Apparitions. Autorisez une action par personnage avant que les Apparitions ne prennent forme autour du cercle de chênes.

En fonction de ces idées, vous pourriez demander d'effectuer des tests et en cas de succès accorder un bonus au jet correspondant. Un nombre de dés de Maîtrise supplémentaires en fonction du degré de réussite ou un bonus d'Attribut sont des récompenses recommandées.

A titre d'exemple, la compagnie pourrait s'attacher au Vieux Chêne. Demander d'effectuer un test d'**Artisanat** à chaque personnage pour y parvenir. En cas de succès accordez un bonus d'Endurance à chaque personnage attaché. Cela les aidera à résister plus longtemps avant de perdre le contrôle et se déplacer hors de la clairière (voir plus bas).

Allumer un feu pour garder les Apparitions à distance est également une bonne option. Là encore un jet d'**Artisanat** est requis. L'utilisation du Trait Allumer un Feu donne un succès automatique. Chaque niveau de succès pour chaque feu allumé donne un dé de Maîtrise supplémentaire en bonus que la compagnie pourra utiliser lors des tests de **Chanson** et d'**Inspiration** pour réduire le nombre de points de Haine des Apparitions.

Une fois que chaque joueur a eu la possibilité d'effectuer une action, les Spectres prennent forme et s'approchent de la clairière. Il faudra compter une Apparition (Voir *Fondcombe*, page 80) pour chaque compagnon.

Pendant que les compagnons sont sous la protection des Chênes, les Apparitions ne peuvent les atteindre avec leurs *Epouvantables Sortilèges* mais peuvent toujours utiliser *Effroi* (pour décourager les héros) et *Visions de Tourment* (pour causer une perte d'Endurance aux héros découragés). Les Apparitions fantomatiques désirent prendre possession d'un corps physique. Expliquez les *Visions de Tourment* aux joueurs comme si leur personnage voyait un être aimé souffrir et demander de l'aide à l'extérieur de la clairière.

Si vous avez suivi le conseil donné dans l'encart *La Compagnie est formée* dans la Troisième Partie, utilisez les personnes mentionnées par les joueurs à cette occasion.

La compagnie doit endurer le leurre et l'angoisse projetée par les Apparitions pendant toute la nuit. Chaque tour représente 3 heures. Ainsi, après 3 tours le soleil va se lever à nouveau et les Apparitions vont disparaître.

Si une Apparition perd tous ses points de Haine, il sera banni comme précisé dans la capacité spéciale Fantômatique (voir *Fondcombe*, page 76). Comme ils ne sont pas en combat direct, les compagnons ne peuvent effectuer la manœuvre *Intimider l'Ennemi*. Mais cette règle peut être utilisée avec les mêmes effets une fois par tour. Si la compagnie a voyagé par bateau avec Gwina, vous pouvez leur faire se souvenir qu'ils ont combattu la peur des Longs Marais en chantant des chansons pour garder le moral.

D'autres options comprennent la tentative de convaincre les Elfes morts-vivants que le groupe veut aider le Vieux Chêne (utilisez **Inspiration**), garder haut le moral de la Compagnie (utilisez **Chant**) ou repousser les esprits (utilisez **Présence**). En termes de règles, cela consiste à drainer les points de Haine des Apparitions soit parce qu'on les apaise, qu'on leur résiste ou qu'on les repousse. Les joueurs peuvent expliquer différemment ce qu'ils essaient d'accomplir. Choisissez la compétence appropriée pour eux et utilisez là comme s'ils effectuaient la manœuvre de combat *Intimidez l'Ennemi*.

Si à un moment, l'Endurance d'un héros tombe à 0, il perd le contrôle de lui-même et marche tout droit vers les Apparitions en dehors de la clairière. Les autres compagnons peuvent tenter un jet d'Athlétisme chacun pour l'attraper avec un SR de 10 + Attribut de Corps de leur ami victime du leurre.

Si durant la nuit, un compagnon quitte la clairière ou abandonne de plein gré le cercle protecteur, les Apparitions vont utiliser sur lui leurs *Epouvantables Sortilèges*.

Une utilisation réussie d'*Epouvantables Sortilèges* (Accablement) fera vivre au personnage les souffrances ressenties par les Elfes ayant subi les crocs de Tyulqin :

Tu ne vois rien d'autre que les ténèbres, comme si tu étais aveugle depuis que tu as quitté la clairière. Mais ton esprit s'enfonce dans la terreur. Tes oreilles souffrent des appels à l'aide et ton corps est paralysé par des fils collants qui blessent ta chair. Les flammes de bougies que sont les vies de tes camarades vacillent dans l'obscurité, se dissipent et disparaissent totalement, dévorées une à une par un monstre aux yeux multiples. Tu sais que le moment est venu de mourir, tôt ou tard, mais tu ne peux te rendre aux Grottes de Mandos. Tu dois encore protéger le Vieux Chêne, tu t'attarderas dans les Terres du Milieu pour l'éternité au besoin et feras tout ce qui est en ton pouvoir pour respecter ton serment. A tout prix.

Retour à la Maison

Une fois que les Apparitions ont été bannies ou que les héros ont réussi à demeurer dans la clairière jusqu'à l'aube, Duvainiel recommande de fuir vers l'est, dès que le soleil se lève, loin de la clairière et hors de la Forêt Noire. D'un point de vue des règles du jeu, il n'est pas nécessaire de calculer la durée du voyage ou de faire des jets jusqu'au retour à la Ville-du-Lac à moins que cela vous semble nécessaire. Laissez les joueurs savourer leur victoire dans la clairière sans jets de Fatigue. Retourner à la ville leur prendra deux semaines durant les derniers jours de Novembre.

Durant le trajet, Duvainiel sera ouverte à toute opinion que les héros pourraient formuler au sujet du Vieux Chêne. Elle rappellera son engagement et leur conseillera de chercher conseil auprès d'un Sage.

– EPILOGUE –

LA FIN EST LE COMMENCEMENT

La compagnie rapportera les événements à Glóin qui se montrera plus inquiet de la vie des compagnons et de l'araignée Tyulqin que de du destin du Vieux Chêne. Les héros ont démontré leur valeur aux yeux du Nain et ont gagné un puissant allié dans la ville. Après avoir reçu la récompense promise, ils seront invités à revenir visiter la Ville-du-Lac au printemps prochain et Glóin leur apportera toute l'aide nécessaire pour permettre à ceux qui veulent retourner chez eux d'y rentrer avant que l'hiver ne s'abatte sur les Terres Sauvages. Si cette aventure est jouée dans le cadre d'une campagne (ou en est le commencement), la Ville-du-Lac peut être établie comme Sanctuaire gratuitement (comme avec l'Entreprise Etablir un Sanctuaire). L'aventure figurant dans l'édition révisée du livre de règles, La Cloche des Marais, fera parfaitement l'affaire comme phase d'Aventure pour l'année suivante.

Pour aller plus loin et si les joueurs ont manifesté de l'intérêt dans la guérison du Vieux Chêne, voilà quelques idées de ce qu'ils pourraient faire ensuite :

Entreprise Chercher des Réponses : Radagast pourrait donner des informations pour extraire le poison de la sève du Vieux Chêne. Il pourrait également être le seul à savoir qu'en réalité le Vieux Chêne est vraiment un Maia de Yavanna qui a pris la forme d'un arbre durant les Années des Lampes et qui est déjà devenu un être-arbre lors du Premier Âge (et il est probable qu'il n'en parle à personne). Thranduil ne peut pas en dire plus que Duvainiel au sujet de l'histoire et des origines du Vieux Chêne, seulement qu'il s'agit d'un être conscient, quelque chose d'autre qu'un arbre ancien.

Si le Gardien des Légendes désire élargir le champ de sa campagne au-delà des Terres Sauvages, Radagast et Thranduil pourraient même parler des anciens pasteurs d'arbres qui habitent dans la plus vieille forêt, par-delà le Bois Doré. Elle se nomme Fangorn si leur mémoire ne les trompe pas...

Avec ces quelques informations, un remède peut être trouvé. Il devrait nécessiter l'aide d'Ormal l'Artisan des Lampes (*Guide des Terres Sauvages*, page 80) qui peut les aider à comprendre comment certaines lumières peuvent aider à soigner l'arbre.

Cela peut nécessiter d'apprendre tous les sorts liés à la lumière disponibles pour les Elfes de la Forêt Noire (Magie des Elfes Sylvains) et d'étudier avec l'Artisan des Lampes jusqu'à ce que le héros soit en mesure de créer une Lampe du Voyageur Lointain scintillant de la Lumière des Etoiles.

Placer une telle lampe dans la clairière pourrait guérir le Vieux Chêne et le ramener à la vie. Peut être Tyulqin sera-t-elle attirée à nouveau par une telle lumière et il sera nécessaire à un certain moment de régler le problème posé par l'araignée-démon. Si aucun Elfe de la Forêt Noire n'appartient à la compagnie ou que personne ne dispose de la capacité d'apprendre les sorts, souvenez-vous que Duvainiel est investie dans cette mission et maîtrise déjà l'intégralité des sorts de Magie des Elfes Sylvains.

Si vous jouez la campagne *Ténèbres sur la Forêt Noire*, le Loup-Garou est vaincu durant l'année 2971 et les Hommes des Bois pourraient accepter de laisser les héros prendre la Lampe de Balthi pendant un temps pour ranimer le Vieux Chêne. Cette aventure peut également permettre d'approfondir les raisons pour lesquelles les Elfes Capricieux tentent de voler la Lampe de Balthi en 2965.

C'est seulement lorsque le Vieux Chêne sera ranimé que le premier des arbres de la Forêt Noire parlera à nouveau. Personne ne peut imaginer quels secrets et connaissances il pourrait partager avec ceux qui lui ont sauvé la vie. Mais on ne sait pas non plus jusqu'à quelle profondeur le poison du Rejeton d'Ungoliant s'est répandu... Peut-être a-t-il été en mesure de résister et de préserver sa vraie nature, peut-être que non.

Toute tentative de guérir le Vieux Chêne pourrait aussi s'accompagner d'un moyen de libérer les fantômes des gardiens précédents de leurs tourments et de leur permettre de trouver le chemin vers les Grottes de Mandos.

ANNEXE

– HISTOIRE ALTERNATIVE –

LE CŒUR DE LA FORÊT NOIRE ME FAIT TROP PEUR...

La région du Cœur de la Forêt Noire est l'une des plus dangereuses, non seulement de la Forêt Noire mais aussi de toutes les Terres Sauvages. Il est raisonnable que vous, Gardien des Légendes, pensiez qu'un groupe de nouveaux personnages devrait s'interdire de s'y rendre aussi tôt. Peut-être voulez-vous garder cette région inconnue (et dès-lors crainte) de vos joueurs jusqu'à ce que ce soit le bon moment dans votre campagne. D'un autre côté si vous utilisez Premier Germe d'une Grande Forêt comme partie de démonstration pour l'AU, il pourrait s'avérer utile de montrer aux nouveaux joueurs comme le jeu traite des voyages dangereux.

Si le Vieux Chêne et la zone d'influence de Tyulqin se trouvent là et qu'il puisse s'avérer curieux de les déplacer du Cœur de la Forêt Noire, une autre option peut être envisagée.

Si le groupe ne peut voyager vers le sud où se trouve le Cœur de la Forêt Noire, alors qu'ils voyagent vers le nord depuis Esgaroth. Là se trouve le Royaume Sylvestre.

On pourrait penser que « un royaume plein d'Elfes ne convient pas pour des périls et des aventures » mais ne sautez pas trop vite à ce genre de conclusions.

Comme cela a déjà été le cas à de nombreuses reprises lorsqu'il s'est agi de trouver des idées d'aventures en Terres Sauvages, le *Guide des Terres Sauvages* va nous sauver... et peut-être sauver vos joueurs. Jetons-y un coup d'œil.

« La zone la plus au nord [du Royaume Sylvestre] est une terre de paisibles collines boisées et de vallées silencieuses, où aucun homme ne se rend. Même les Elfes y voyagent rarement, sauf s'ils cherchent un moment de solitude ou désirent écouter les discours nocturnes des arbres. Cette région est par tradition la réserve de chasse du roi des Elfes, mais cela fait des siècles que les cors n'y ont pas retenti. Le roi, à présent, chasse plus près de son palais. » (page 73)

« De nos jours ces terres ne sont plus épargnées de la présence des Araignées. Durant de nombreuses années, celles-ci n'ont pas osé traverser le Sentier des Elfes, mais elles ont maintenant une grande colonie quelque part au cœur de la Forêt Noire septentrionale, et elles grapillent peu à peu l'espace du Royaume. » (page 74)

Nous apprenons donc qu'une partie du Royaume Sylvain n'est pas protégé par les Elfes et, en outre, qu'il y a quelque part une colonie d'Araignées qui attaquent le Royaume Elfe. Plutôt intéressant...

Mais ayant la totalité de la Forêt Noire pour s'étendre, pourquoi un groupe d'Araignées attaquent un Royaume ? Et sont-elles assez organisées pour le faire et mener leurs actions selon un plan à long terme ? On dirait qu'une intelligence supérieure est derrière ces attaques. Mais attendez ! Il y a quelque chose de plus qu'on utilise dans le *Guide des Terres Sauvages* :

« Le sauvage Tauler est le Chasseur : son territoire s'étend d'un bout à l'autre du Cœur de la Forêt Noire, et l'Araignée pousse parfois jusqu'à la Lisière Ouest, où vient semer le trouble aux frontières du Royaume Sylvestre. Tauler est assez puissant pour déraciner un chêne aux racines profondes d'une simple pichenette de ses pattes... » (pages 100 et 101)

Et bien Tauler n'a pas peur des Elfes et les harcelerait avec joie. Attendez un instant, c'est quoi cette histoire de « déraciner un chêne aux racines profondes » ? Pourquoi se référer précisément à un chêne ? Est-ce qu'il est ici fait référence au Vieux Chêne ou bien... ?

Le Chêne Sentinelle

« Cet ancien chêne a été planté par le père de Thranduil pour marquer la frontière orientale de ses terres. Un arbre jumeau se tentait autrefois près de la Colline Nue, tout au sud de la forêt. Le Chêne Sentinelle a vu passer nombre d'âges du monde et est considéré par les siens comme un sage. Dans la Forêt Noire, c'est un des arbres les plus animés ; il est toujours enthousiaste à l'idée de converser avec ceux qui connaissent la langue des arbres » (pages 78 et 79)

Il y a un autre arbre conscient dans le Royaume Sylvain, dans sa partie nord, loin de là où les Elfes ont l'habitude de patrouiller ! Et nous pourrions facilement décider que c'est là que se trouve une colonie d'araignées, probablement commandée par Tauler pour harceler le Royaume Elfe.

En échangeant simplement le chêne et l'araignée, nous pouvons utiliser l'intrigue de l'aventure comme elle était envisagée et rendre cette dernière un peu plus facile pour de nouveaux personnages.

Le Voyage devra évidemment changer. L'option la plus simple serait de marcher vers le nord et d'entrer dans la Forêt Noire à proximité du Chêne Sentinelle. Ce trajet durerait 6 jours et nécessiterait 2 jets de Voyage avec un SR 12 et un SR 18.

La compagnie peut aussi vouloir utiliser l'influence de Duvainiel pour voyager sur un bateau jusqu'au Palais de Thranduil et, de là, gagner le nord vers le Chêne Sentinelle. Le voyage serait plus long et plus dangereux mais ils pourraient aussi bénéficier du concours des Elfes.

Quant à ce qu'ils vont trouver en ralliant le Chêne Sentinelle, cela dépend de vous : la raison pour laquelle les Gardiens Elfes sont devenus des Apparitions est qu'ils ont choisi de ne pas se rendre dans les Grottes de Mandos une fois mort pour respecter leur serment de protéger le Vieux Chêne de la Forêt Noire. Dans les Terres du Milieu aucune créature n'a le pouvoir de retenir un esprit entendant l'appel de Mandos (pour les Elfes) ou Eru (pour les Humains). Ni Tayler, ni Tyulqin, ni Arachne elle-même. Seule l'œuvre de Sauron, les Anneaux de Pouvoir de ce que nous en savons, ont ce pouvoir. Ainsi, il n'y a pas de problème à utiliser l'attaque des Apparitions même si Tauler est l'araignée découverte par les personnages.

En ce qui concerne l'ambiance toutefois, Tauler et sa colonie guerrière d'Araignées devraient peut-être être présentés comme une rencontre plus physique. Tauler pourrait tenter de déraciner le Chêne Sentinelle au lieu d'en sucer la lumière intérieure (le Chêne Sentinelle n'est pas aussi ancien que le Vieux Chêne et n'est pas un Maia qui a vécu sous la lumière des Lampes). Si Tauler peut quitter les lieux une fois qu'on lui a confié la gemme, le reste de la colonie ne le fera peut-être pas. Les araignées se comportent toujours comme des créatures perfides. Vous pourriez utiliser le « Château des Araignées » des *Contes et Légendes des Terres Sauvages* (pages 14 à 16) comme inspiration pour cette rencontre

Si les Elfes morts ne sont pas utilisés pour cette aventure, souvenez-vous que la compagnie pourrait tomber une nouvelle fois sur Tyulqin à l'avenir. En fait, les Gardiens pourraient prendre chair et devenir un groupe que les personnages peuvent rejoindre. En charge de la protection de la forêt et à la recherche permanente de la source de sa malice, ils pourraient se voir demander d'enquêter près du Vieux Chêne après qu'on a découvert que les Gardiens qui demeuraient là ont disparu.

Une fois qu'ils ont trouvé une araignée géante en train de tuer un arbre conscient, ils pourraient suspecter que le mal tente de détruire tous les arbres sensibles et bienveillants de la Forêt Noire.

Voyez par exemple ce que le *Guide des Terres Sauvages* dit du Chêne Sentinelle dans son Entreprise de Communauté :

« Le Chêne Sentinelle est le prince de la moitié de la Forêt Noire. [...] Les autres arbres de la forêts lui obéissent et le respectent énormément, y compris une majorité de ceux qui sont sous l'influence de l'Ombre. » (page 79)
--

La mort d'un tel pasteur d'arbres pourrait permettre à des ténèbres plus profondes d'envelopper la Forêt Noire. Cela pourrait facilement être le plan à long terme élaboré par m'imagination d'un être malfaisant que les personnages devront découvrir et détruire.

Quels autres arbres conscients connus nécessiteraient une telle protection ? Et bien on dit que le Chêne Sentinelle a un arbre jumeau planté sur la Colline Nue quand Oropher régnait encore sur Vertbois. Aujourd'hui la Colline Nue (Amon Lanc) est là où se dresse Dol Guldur...

