

# PEUR SUR BREE

---

**Pré - requis :** Un groupe de 3 à 6 aventuriers de faible niveau (2-3). Un bon mélange entre humains et hobbits est souhaitable, mais pas obligatoire dans la mesure où Bree est assez « cosmopolite ».

Pour ce scénario, on pourra utiliser JRTM, ADD (2e ou 3e édition) ou le Seigneur des Anneaux. Le supplément « Bree and the Barrows - Downs » (I.C.E) est recommandé. On pourra néanmoins utiliser le « Guide des Terres du Milieu » (Hexagonal) : un plan de Bree se trouve à la page 66. A défaut, on pourra relire les passages du Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien pour se faire une idée de l'ambiance de Bree ou visionner le passage du film qui s'y déroule.

Ce scénario peut servir d'introduction à une petite campagne qui pourrait les mener jusqu'à Fondcombe à la rencontre du sage Elrond...

**Epoque :** Troisième Âge ; Automne 2740 (mais peut être transposé à n'importe quelle époque avant la chute finale de Sauron)

**Localisation :** Bree et ses environs.

**Résumé :** Alors que la Foire d'Automne bat son plein, une vague de meurtres sanglants s'abat sur la paisible communauté rurale quand vient la nuit. Un noble décadent du Rhudaur, possédé par un esprit mauvais, est responsable des faits.

## La Foire d'Automne

Chaque année, la Foire d'Automne est un événement attendu par tous les habitants du Pays de Bree. Hobbits et humains viennent de tout le pays pour commercer et faire la fête avant le début d'un long hiver. On y achète et on y vend, on y boit, on y danse et on s'y affronte en des joutes amicales (tir à l'arc, concours du mangeur de tarte aux pommes, course en sac...) ; tout cela sept jours durant.

Cette année pourtant, la foire va être perturbée par des faits bien plus graves que les habituelles rixes de poivrots ou les petites querelles de voisinage : une vague de meurtres affreux va s'abattre sur le village de Bree dès la tombée de la nuit. Le responsable de cette agitation est un certain Mercar, un noble décadent venu du Rhudaur pour profaner la tombe perdue d'un numénoréen noir, quelque part au plus profond de la Vieille Forêt. Il s'est emparé d'un objet maudit (une dague de métal sombre) contenant un esprit mauvais corrompu par Sauron au moment de sa transmission à l'ancien porteur. L'objet pousse Mercar à commettre des sacrifices sanglants pour l'apaiser. Tout cela se produit à la tombée de la nuit et le pire, c'est que Mercar n'en est pas conscient... L'objet possède une volonté propre et des pouvoirs étranges qu'il met au service de ses méfaits.

Les héros vont devoir enquêter pour trouver qui commet ces crimes affreux et la raison de cette flambée de sauvagerie. Arrêter Mercar (ou le tuer), ne suffira pas car la dague possède une puissance et une noirceur sans pareille : elle tentera de posséder quiconque le touche... Il faudra

sans doute qu'ils accomplissent une longue quête pour trouver les moyens de mettre fin à la sinistre malédiction tout en ne succombant pas eux - même à ses maléfices...

### Une vague de terreur sans pareille

Tout va commencer le lendemain matin du jour de l'ouverture de la foire avec la découverte du corps atrocement mutilé d'un ouvrier agricole d'Archet flottant dans la mare du village (localisation 8) : le corps flotte dans l'eau, sans tête. Cette dernière sera retrouvée dans les roseaux, non loin de là. L'ouvrier agricole, âgé d'à peine vingt ans, se nommait Boric. Il était venu en ville pour se divertir, mais ne résidait pas sur place. Des empreintes de bottes seront facilement trouvées non loin de la mare... Le maire sera prévenu et, après quelques délibérations, offrira une récompense de 150 sous à toute personne qui pourra apporter des renseignements utiles.

Enquêter ne sera pas facile. Même si on sait que l'assassin est assurément un humain portant des bottes, mais ce n'est pas ce qui manque à Bree pendant la foire...

Le deuxième matin, le brouillard épais aura du mal à se dissiper, c'est sans doute pour cela que l'on mettra du temps à découvrir le corps démembré du veilleur de la Porte Est. Ses bras et ses jambes ont été accrochés de façon macabre dans la haie épineuse. Le tronc est toujours dans la cabane. La tête a été posée sur la table, regardant en direction de la porte... Là aussi, on remarquera des traces de bottes dans le sol meuble. Elles repartent vers le centre du bourg, mais disparaîtront vers le centre... Après ce deuxième meurtre, la population est en émoi et réclame du maire qu'il agisse. Ce dernier double la prime et fait appel à des volontaires pour faire des patrouilles nocturnes par groupes de deux ou trois. La population s'apaise un peu, mais la tension entre humains et hobbits devient tangible et les étrangers sont regardés avec méfiance...

Le troisième matin, malgré les patrouilles d'une douzaine de volontaires, on retrouvera cette fois - ci un couple de hobbits âgés (les Moussillon) sauvagement égorgés dans leur smial situé en périphérie du bourg. Les murs ont été décorés de macabres symboles peints avec le sang des victimes. Il s'agit de prières au Ténébreux écrites en Langue Sombre (mais il faudra réussir un test très difficile basé sur l'intelligence ou avoir des connaissances pointues en la matière)... La récompense sera portée à 1.000 sous et il sera désormais interdit de sortir à la nuit tombée. D'autres volontaires viennent rejoindre les rangs des vigilants. Les langues vont bon train et les vieilles haines familiales ressortent ; on parle même des brigands à la solde de Cormac le Nordique... Des groupes s'épient, s'invectivent et ont n'est pas loin d'en venir aux mains. La plupart des animations prévues sont suspendues et plusieurs visiteurs venus des villages voisins plient bagage, la peur au ventre.

A partir de ce moment, si rien n'est fait, il y aura un nouveau meurtre chaque nuit. On remarquera, chose étrange, qu'un épais brouillard recouvre Bree chaque nuit. Il y aura à chaque fois des traces, mais elle s'évanouissent souvent au bout de quelques centaines de mètres (le porteur devient intangible). Les vigilants, qui patrouillent par groupes de trois à cinq sont tellement sur les nerfs qu'ils commettront quelques impairs à la faveur de la nuit et du brouillard. L'esprit va modifier sa façon de procéder, utilisant son emprise sur les animaux (chiens, loups...) pour commettre des crimes toujours plus impressionnants...

Les meurtres cesseront au septième jour, quand Mercar repartira vers son manoir isolé en Rhudaur. En chemin, il commettra un nouveau meurtre à Combe (un hobbit isolé)... Si on suit sa piste, on trouvera des cadavres d'animaux atrocement mutilés dans les terres sauvages comprises entre le Pays de Bree et le Rhudaur. Le prochain meurtre sur un humain se produira aux portes du Rhudaur, dans la Dernière Auberge (une servante de l'auberge). Après cela, Mercar rejoindra son manoir isolé où il sombrera lentement dans la folie, tuant ses derniers serviteurs avant de devenir un esprit maléfique qui terrorisera la région pendant de nombreuses années.

### Mais que faire ?

Supprimer Mercar ne résoudra pas pour autant le problème de la dague maudite. En effet, c'est la dague qui contient l'esprit mauvais et ce dernier n'aura de cesse de s'emparer d'un nouveau porteur pour commettre ses méfaits.

Si un des personnages touche à la dague, il devra réussir un test contre la magie avec un fort malus (en fonction du système de jeu utilisé, le maître modulera les choses) ou être possédé à son tour. S'il résiste, il prendra conscience du caractère malsain et dangereux de l'objet. S'il échoue, la nuit suivante, il sera sous l'emprise de l'esprit et commettra à son tour un crime affreux...

Pour mettre fin aux maléfices de l'arme, il existe deux solutions :

- La première consiste à ramener l'arme là où elle a été volée ; c'est à dire dans la Vieille Forêt, ce qui n'est pas une mince affaire. Et il n'est pas sûr que l'esprit voudra retourner à la tombe. Cependant l'intervention providentielle de Tom Bombadil pourra tirer les personnages d'un mauvais pas. Il vaincra sans mal l'esprit et le personnage possédé sera libéré de l'emprise du mal.
- La seconde consiste à se rendre à Fondcombe auprès du sage Elrond qui saura trouver (on l'espère !) une solution pour dissiper l'emprise malsaine de l'esprit de la dague. Ils pourront par la même occasion apprendre l'histoire de l'objet. Le voyage jusqu'à Fondcombe est une aventure dangereuse, surtout la traversée du Rhudaur qui est devenue une région sauvage peuplée de créatures hostiles (orcs, trolls, brigands humains dégénérés, loups...).

### Annexes

#### Mervac

C'est un noble du Rhudaur (guerrier 4/5e) aux manières raffinées, mais peu soucieux de se mêler aux gens du peuple. Il possède une épée longue de belle facture ainsi que des vêtements de luxe de couleur sombre passés de mode depuis au moins 300 ans. Il porte quelques bijoux en argent (anneaux, bracelet). Il est venu à Bree sur un destrier plus tout jeune. Il possède une somme d'argent conséquente en pièces d'or et d'argent, ce qui lui permet de mener grand train à l'auberge.

Mervac à 38 ans, il mesure environ 1,80 m pour 70 kgs. Il a les cheveux sombres et les yeux gris. Il se déplace de façon fluide. Son regard paraît souvent absent, mais il émane néanmoins de lui un magnétisme certain qui captive le regard de nombreuses femmes de Bree.

La dague maudite est soigneusement cachée dans un coffre dans la chambre. Il ne s'en saisit qu'à la nuit tombée. Il ne peut pas s'en éloigner de plus d'une demie lieue, sans ressentir un grand malaise qui pourra le mener à la folie, et saura immédiatement si quelqu'un tente de s'en emparer. Dans la journée, il a un comportement normal... celui d'un noble en voyage. La nuit, son regard se teinte de folie et il semble « invincible », sa force et son endurance paraissant décuplées...

### **La Lame de la Haine**

Type : **Dague (enchantement « +2 » ou « +20 », en fonction du système utilisé)**

Alignement : **Mauvais**

Communication : **Langage (Langue Sombre ; Ouistrain ; Numénoréen noir)**

Pouvoirs :

- **Convoquer le brouillard sur 500 m (1/jour ; 2d10+10 tours)**
- **Contrôle des animaux sauvages (1/jour ; 1d6 animaux contrôlés pendant 1 heure)**
- **Devenir intangible (3/jour ; 1 tour)**

Effets indésirables :

- **Le porteur doit commettre au moins un sacrifice sanglant par jour pour pouvoir utiliser les pouvoirs.**
- **Au bout de 2d6+6 semaines, le porteur se suicide avec l'arme et devient une sorte de spectre maléfique (une réplique des créatures des Hauts des Galgals).**

Objectifs de l'arme : **Tuer un maximum de créatures et répandre la terreur dans son sillage ; prendre le contrôle de plusieurs porteurs successifs...**

mailto : [GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr](mailto:GERBAUD.CHRISTOPHE.MANFRED@wanadoo.fr)