

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

DÈS AFFAIRES DE MAGICIENS

« Ne vous mêlez pas des affaires des magiciens, car ils sont subtils et prompts à la colère. » J.R.R.Tolkien

Objectifs

Ce scénario est toujours conçu comme étant un scénario d'initiation, mais c'est la suite du précédent, **Erreur sur la personne**. Il est plus court, et permet aux joueurs d'entrer encore plus dans l'histoire contée dans les films, sans toutefois la modifier... enfin j'espère.

Mon but est véritablement que les joueurs aient l'impression qu'ils ont joué un rôle dans l'histoire de l'Anneau. Pour cela, j'ai pris pas mal de liberté vis-à-vis du livre, et les puristes de Tolkien vont crier au scandale (assurez vous donc qu'il n'y en a pas de trop extrémistes parmi vos joueurs). Le postulat de base est que l'histoire doit être cohérente avec ce qu'il y a dans le film. Après, si ça peut coller aux nombreux autres détails du livre, c'est tant mieux, sinon, et bien tant pis.*

Introduction

Trois magiciens, un tour, un bâton et un papillon

Ce scénario se situe à un moment très précis du film « La Communauté de l'Anneau » : **Gandalf** a rendu visite à **Saroumane** et a découvert la trahison de celui-ci. Perdant le duel qui l'oppose au magicien blanc, il se retrouve prisonnier au sommet d'**Orthanc**, la tour noire de l'**Isengard**. Dans le film, il attrape un papillon de nuit, lui parle et le renvoie. Celui-ci revient plus tard, accompagné de l'aigle géant **Gwaihir**, Seigneur des Vents, sur le dos duquel **Gandalf** saute pour s'enfuir. Étrangement, une fois à **Fondcombe**, dans la demeure d'**Elrond**, il semble avoir récupéré son bâton alors que celui-ci était détenu par **Saroumane**...

En fait, les joueurs, aidés par un troisième magicien, **Radagast le Brun**, ne sont pas étrangers à ce sauvetage, en particulier en ce qui concerne le bâton...



DÉ L'IMPPLICATION DES AVENTURIERS

Les joueurs sont en voyage, pour une raison ou pour une autre. Ils se connaissent (depuis le scénario précédent si vous suivez la campagne) et se rendent ou bon vous semble. Dans mon cas personnel, la hobbit (je ne sais même pas si il y a un féminin à « hobbit ») du groupe était une roublarde, espionne au service d'**Elrond**, et ils allaient lui faire un rapport, les autres membres du groupe étant tous plus ou moins intéressés par le fait de découvrir **Fondcombe** et ses archives pour leurs quêtes personnelles...

Au détour du chemin, ils tombent sur un village attaqué par des orques. Quelle originalité n'est-ce pas ? Bah oui, mais bon, c'est un encore un scénario d'initiation, et il faut bien mettre des scènes classiques dedans.

RENCONTRÉ AVEC UN MAGICIEN

LES VILLAGEOIS EN SUITE

La première scène est inspirée du début de « Princesse Mononoke », le film d'animation de Hayao Miyazaki. Les PJ suivent un chemin serpentant dans une région verdoyante et vallonnée. Au loin, ils repèrent des colonnes de fumée de bien mauvais augure : une vaste zone hors de vue derrière une forêt est incendiée. En haut de la prairie en pente qu'ils traversent, quelques villageois fuient les orcs qui les poursuivent, ils viennent dans la direction des PJ. Un enfant trébuche et tombe, son père, tremblant de peur, se retourne vers les orcs, armé de sa fourche, pour le défendre... des dizaines d'orc, marqués de la main blanche, chargent.

Aux joueurs d'intervenir rapidement, sinon, il y aura des morts parmi ce petit groupe de villageois.

C'est le moment de faire des jets d'**équitation** pour se précipiter au secours des victimes, ou alors d'utiliser les **armes à distance**. Les joueurs doivent faire des choix rapidement sur ce qu'ils comptent faire, laissez leur peu de temps pour prendre une décision. Si ils hésitent, si ils tardent à se porter au secours de ces gens, faites mourir des villageois sous leurs yeux. Si ils n'en sont pas particulièrement affectés, ou qu'ils n'ont pas agi par peur des orcs qui sont largement en surnombre, vous pouvez leur enlever des points de **Courage**, ils ne les méritent pas. Non mais ! Ce sont des héros oui ou non ?

UNE AIDE INESPÉRÉE

Evidemment, les orcs sont trop nombreux, d'autant que d'autres arrivent par les bois. Laisser les se débattre dans cette bataille perdue d'avance. Qu'ils organisent la fuite des villageois, tentant de retenir les orcs, de les détourner, etc. Au bout d'un moment, ils se rendent compte d'un changement étrange dans l'environnement : un brouillard intense se lève et s'installe dans la forêt, les arbres y sont fantomatique, et s'y cacher y est plus facile. Dans cette brume, des silhouettes en mouvement frôlent les aventuriers : se sont des animaux qui viennent affronter les orcs. Les arbres semblent bouger légèrement, arrêtant un coup d'épée, faisant trébucher un orc. De puissants coups de vent balayent le champ de bataille, révélant un instant le corps d'un ennemi projeté sur des rochers...

Bref, un puissant magicien qui semble contrôler la nature (**Pouvoir de la Terre** page 190, plus tous les sorts liés aux animaux) les aide en ce moment. Finalement, les bruits de la bataille se calment et le brouillard se dissipe petit à petit. Ils sont au milieu de la forêt, avec les villageois survivants terrifiés. Un peu plus loin, une plus grande clarté entre les arbres annonce la présence d'une clairière, et d'ailleurs les broussailles semblent s'écarter, comme pour montrer le chemin...



LE MAGICIEN

Debout au bord d'un lac empli de nénuphars, au milieu de la clairière, un magicien leur tourne le dos, il salue un ours et un cerf qui le quittent, s'enfonçant dans les bois. Ensuite, lentement, il se retourne, s'assoit sur une pierre et sort une pipe et du tabac en attendant l'arrivée des Aventuriers. Des oiseaux virevoltent en permanence autour de lui, et parfois il émet un petit rire comme s'ils venaient de lui murmurer quelque plaisanterie.

La piste des Orcs

Enquêteur avec un magicien

Radagast se présente aimablement aux Aventuriers et aux villageois. C'est un personnage impressionnant, dont il est facile de sentir le pouvoir, autant que la simplicité. Il aime la nature et n'est habituellement que peu intéressé par les tragédies des hommes. Mais là, il sait que l'ombre grandit au **Mordor**, il a reconnu la marque de la main blanche sur les orcs, et il s'inquiète. Il souhaiterait enquêter aux alentours d'**Orthanc** mais sait qu'il sera repéré par **Saroumane** dès qu'il approchera de l'**Isenguard**.

Il demande donc finalement aux joueurs de suivre la piste des orcs, pour vérifier si les soupçons qu'il entretient sur le magicien blanc sont fondés. Il leur confie un petit animal enchanté, un papillon de nuit discret, qu'ils pourront envoyer en éclaireur dans la tour pour repérer ce qu'il s'y passe.

En route vers l'Isenguard

La piste des orcs est facile à suivre. Une troupe importante pillait le village pendant que ceux que les PJs ont combattus poursuivaient les villageois survivants. Après avoir récupéré toutes les vivres dont ils avaient besoin, plus quelques esclaves, ils repartent à marche forcée vers l'**Isenguard**. Il est impossible de s'égarer, par contre, il faut tenir la cadence. Finalement, après un trajet qui dépend de l'endroit où se situe le village précédent, les joueurs arrivent en vue de la sombre tour de **Saroumane**.

Il est possible d'agrémenter ce trajet des péripéties habituelles, retardataires orcs occupés à piller une ferme isolée, villageois en fuite qu'il faut secourir, orcs qui se sont trompé de chemin et font demi tour, risquant de tomber nez à nez avec les PJs... Vous pouvez mettre aussi des attaques d'animaux sauvages durant le voyage, mais ça risque de perturber les joueurs, ils vont croire qu'ils jouent à Ténèbres (private joke).



Le magicien captif

Quand ils arrivent aux environs de la tour, le temps est très chargé et le tonnerre gronde dans les nuages, rebondissant en échos sur les montagnes alentours. Le papillon qu'ils ont avec eux n'est actif que la nuit, il leur faut donc attendre le soir pour l'envoyer dans le domaine du magicien blanc, mais ils peuvent déjà prendre conscience de ce qui est à l'œuvre ici : les arbres qui poussaient à l'intérieur de l'enceinte ont quasiment tous disparus, les derniers étant précipités dans les cavernes dans lesquelles les feux des forges provoquent de nombreuses fumées qui empoisonnent l'air. Au plus profond de ce réseau souterrain, les premiers cris des **Ourouks** et de leurs victimes se font entendre (revoir la scène du film). Les murailles sont étroitement surveillées par des patrouilles d'orcs nombreuses et actives. Pénétrer dans cette forteresse semble bien illusoire.

De nuit, les Aventuriers peuvent envoyer leur éclaireur. Celui-ci est autonome, et ils ne peuvent ni le commander, ni savoir ce qu'il voit avant qu'il ne revienne. A son retour, une heure après être parti, il est porteur d'un message de **Gandalf** (**Messenger animal** page 188) avec qui il a parlé et a qui il a révélé la présence des PJs.

La teneur du message est la suivante : « **Saroumane** nous a trahi, je suis prisonnier au sommet d'**Orthanc**, il faut demander de l'aide à **Gwaihir**. **Saroumane** détient mon bâton, je ne sais comment le récupérer. »

De l'insecte s'élève alors la voix de **Radagast**, qui leur expose la situation et leur demande leur aide pour retrouver le bâton de **Gandalf** au sein d'**Orthanc**...

Le papillon

Cet animal est lié à **Radagast**. Celui-ci voit et entend ce qu'il se passe autour du papillon, et il peut également parler à travers l'insecte (comme avec **Parole distante** page 190). Il n'utilise pas cette capacité pour s'adresser à **Gandalf** au sommet d'**Orthanc** pour éviter d'attirer l'attention de **Saroumane**.

Cependant l'insecte reste un animal conscient et **Gandalf** a pu s'adresser à lui (et non pas à **Radagast**) avec la magie.

S'introduire dans Orchanc

La situation

Radagast leur explique qu'il reste au loin, pour ne pas attirer l'attention de **Saroumane**, mais qu'il a envoyé un message à **Gwaihir** qui les retrouvera sur les hauteurs surplombant l'**Isengard**, près de la cascade (là où, plus tard, **Saroumane** construira un barrage...). Le rendez vous est fixé pour le surlendemain au soir. Aux joueurs de se rendre au lieu convenu sans se faire remarquer, au milieu des patrouilles d'orcs, escaladant des falaises et dormant dans une grotte.

Le magicien leur affirme qu'avec l'aide de **Gwaihir**, ils vont pouvoir s'infiltrer dans l'**Isengard** sans problème, même si il n'explique pas comment ils vont s'y prendre (le magicien ne révèle pas qui est **Gwaihir**, on ne sait jamais, si ils n'ont pas encore fait le rapport avec le film, ça peut faire un petit effet de surprise...). Cependant, ensuite, ce sera à eux de trouver le bâton...

Les Seigneurs des Vents

Le soir convenu, à une heure assez avancée, plusieurs aigles géants arrivent silencieusement et se posent sur le promontoire rocheux auprès de la cascade, là où les attendent normalement les Aventuriers. Il y a là **Gwaihir**, le Seigneur des Vents, mais également **Landroval**, **Meneldor** le rapide (ceux là même qui sauveront **Frodon** et **Sam** de la colère de la Montagne du Destin après la destruction de l'Anneau) et peut-être quelques autres, selon le nombre de joueurs.

Les aigles ne parlent pas, mais ils regardent fixement les Joueurs, attendant que ceux-ci montent sur leur dos. Il faut cependant être particulièrement respectueux de ces nobles animaux qui sont des rois en leur domaine. Les saluer courtoisement, leur dire que l'on est honoré de leur aide, sont le moyen de s'attirer leur sympathie. Un personnage trop empressé ou irrespectueux risque d'être repoussé plus ou moins agressivement, ou d'effectuer un vol plutôt inconfortable, dans les serres de l'aigle, avant d'être lâché dans un tas d'immondices orcs...

Les Aigles restent longuement immobiles, attendant qu'un nuage masque la pleine lune. Quand cela arrive, les formidables animaux s'envolent en silence, brusquement, se laissant tomber dans le vide depuis le promontoire pour gagner de la vitesse. Cela risque de surprendre les joueurs...

Faire des **jets d'équitation**, assez difficile, pour ne pas être désarçonné, pour ne pas glisser le long du plumage, obligeant l'aigle à des acrobaties aériennes pour être rattrapé par ses serres ou son bec, au ras des murailles et des orcs...

Les PJs sont rapidement déposés dans une zone dégagée, au-delà de la muraille circulaire limitant l'**Isengard**, non loin de la base de la tour noire. Les aigles ne perdent pas de temps et re-décollent, attendant le bon moment pour sauver **Gandalf**.

L'extérieur de la tour

La nuit protège les joueurs, et les orcs ne s'attendent pas à trouver des intrus ici, mais il faut malgré tout être prudent. Une stratégie intéressante est de tuer quelques orcs et de se déguiser avec leurs vêtements. C'est en fait quasiment la seule solution pour passer au milieu des orcs qui campent et travaillent devant la porte de la tour.

Ils se fauillent au milieu des créatures, sont parfois pris à parti, on leur donne brutalement une caisse à transporter, on les bouscule, on les provoque, on leur braille des ordres... il faut faire monter la pression ! Dans tous les cas, un combat ouvert est perdu d'avance : Les orcs sont des centaines, voire des milliers.

Enfin, ils arrivent à l'escalier étroit qui monte vers la porte, gardée par quelques orcs, visiblement gradés. Ceux-ci sont avachis sur les marches, mais ils se relèvent et regardent suspicieusement les joueurs quand ceux-ci s'avancent vers la seule entrée possible de cette tour. Les orcs commencent à insulter les Aventuriers, leur demandant ce qu'ils veulent, qu'ils feraient mieux de retourner à leur travail, attirant l'attention d'autres orcs en bas de l'escalier... l'affaire semble bien mal engagée.

Soudain, la porte de la tour s'ouvre violemment, livrant le passage à **Grima** langue de serpent, le fourbe conseiller de **Théoden**. Celui-ci vient de s'entretenir avec son véritable maître, **Saroumane**, et retourne vers **Edoras**, la capitale du **Rohan**. Il est passablement énervé et s'en prend aux orcs qu'il a sous la main, une grande confusion s'en suit, il faut en profiter pour entrer discrètement...

Câmbriolér un magicien

Âmbiâncê

L'intérieur de la tour est très sombre. Tous les murs sont de pierre noire, très découpés en arêtes saillantes et coupantes. Il y a de nombreuses pièces, des escaliers monumentaux, et peu d'aller et venues. Il y a de nombreux grimoires, des objets inquiétants, et l'on sent l'influence de la sorcellerie. Il faut se souvenir des décors du film.

L'Évasion de Gandalf

Enfin, dans la salle principale, il est facile de trouver le trône de **Saroumane** et le bâton de **Gandalf** appuyé le long du siège. Tout est silencieux, presque trop facile. Les joueurs vont se méfier, ils vont hésiter... mais il n'y a aucun piège. **Saroumane** est sûr de lui, il est au sommet de la tour, avec **Gandalf**, en train de jouer la scène du film. Les paroles des deux magiciens résonnent dans l'intérieur creux de la tour, et les joueurs entendent leur discussion alors qu'ils viennent de s'emparer du bâton de **Gandalf** :

Saroumane, armé de son bâton, s'entretient avec **Gandalf** qu'il déplace comme une marionnette :

- *Une amitié avec Saroumane, ça ne se refuse pas comme cela... Un mauvais tour mérite punition. C'est terminé. Embrassez le pouvoir de l'Anneau, ou embrassez votre propre destruction !*

Gandalf, apercevant l'aigle, réponds :

- *Il n'y a qu'un seul seigneur de l'Anneau. Lui seul a le pouvoir de le plier à sa volonté... Et il ne partage pas ce pouvoir.*

Un cri d'Aigle retentit, **Gandalf** saute dans le vide et se retrouve sur le dos de **Gwaihir**, le Seigneur des Vents.

Saroumane le regarde s'en aller et dit :

- *Ainsi vous avez choisi la mort.*

Quittér la tour

Il ne va pas falloir traîner car **Saroumane** redescend (comment ? par un escalier, en volant ? Et bien les joueurs n'en savent rien, il arrive par une porte, c'est tout). Si ils n'ont pas perdus de temps et qu'ils se précipitent vers la sortie dès qu'ils ont le bâton, il n'y a pas trop de souci. Mais si ils hésitent, qu'ils discutent, faites retentir les pas du magicien s'approchant, qu'ils soient obligés de se réfugier dans une autre pièce, par exemple celle qui contient, sous un linge, le **Palantir** de **Saroumane**. Attention cependant, Il faut faire en sorte qu'ils ne puissent pas l'emporter avec eux (sinon, certains éléments de la fin de l'histoire, dans le Retour du Roi, deviennent impossibles).

Saroumane pénètre dans la salle en compagnie d'un autre mage, **Mazraël**, son apprenti. Ils discutent des recherches infructueuses menées par ce dernier pour trouver l'Anneau unique et le hobbit qui le porte. **Saroumane** lui dit qu'il pense que **Gandalf** a envoyé ce hobbit vers **Fondcombe**, espérant ainsi que l'Anneau serait en sécurité. Le magicien blanc est assis dans son trône, il a posé son bâton là où était celui de **Gandalf** sans se rendre compte de sa disparition, tant il est concentré sur ses réflexions. Il demande à **Mazraël** de partir avec les premiers **Ourouks** pour intercepter l'Anneau sur la route de Fondcombe, et ceci avant les Neufs.

Les personnages ne vont peut-être pas comprendre de quoi il s'agit. Les joueurs qui connaissent bien les films vont faire le rapport : ils savent ce qu'est l'Anneau, et qui sont les **Nazgûls** (les Neufs). Mais leurs personnages, pas forcément. C'est le bon moment pour leur expliquer cette différence et qu'ils ne doivent agir qu'en fonction de ce que savent leurs personnages, même si eux comprennent plus de choses. Enfin, les deux personnages quittent la pièce, la voie vers la sortie est libre.

Le Palantir

Cette pierre de vision, objet très puissant, est présenté en pages 204 et 205 du livre de règles.

A ce moment de l'histoire, **Saroumane** est en pleine possession de son pouvoir, et le **Palantir** lui est lié. Toute personne qui y touche, même à travers le linge, voit et est vu par l'œil de **Sauron** (comme **Gandalf** dans le film, lors de sa première rencontre avec **Saroumane**). La personne a également de grandes chances de tomber inconsciente à cause de la puissance de la vision. Cela fait un fardeau de plus à porter pour ses compagnons. Bref, mieux vaut laisser la pierre là où elle est.

Gandalf pourra réveiller l'imprudent comme il le fait avec **Pippin** dans le Retour du Roi.

Épilogue

La suite en avant

La sortie peut être plus ou moins mouvementée en fonction de vos souhaits et du temps dont vous disposez, mais il faut faire en sorte que les joueurs ne se retrouvent jamais face à **Saroumane**, car il serait illogique qu'ils y survivent.

Il peut être intéressant d'entendre **Mazraël**, debout sur une structure de bois, haranguer la troupe d'orcs et d'Ourouks qu'il va mener vers le nord, à la recherche de l'Anneau. Ainsi, si les joueurs n'ont pas assisté à la discussion entre **Saroumane** et son apprenti, ils peuvent malgré tout comprendre où les orcs vont aller et quelle est leur cible.

Il peut y avoir des orcs qui les provoquent, un combat qui éclate, jusqu'à ce qu'ils soient découverts, que la situation tourne à leur désavantage, avant que les aigles n'arrivent à la rescousse et ne les récupèrent in extremis. Ils peuvent aussi simplement quitter l'**Isenguard** discrètement, sans même s'être fait repérer...

Radagast et Gandalf

Les aigles conduisent les Aventuriers auprès de **Radagast**, qui est en grande discussion avec **Gandalf**. Celui-ci est tout surpris de découvrir des alliés, il les remercie bien chaleureusement pour son bâton, leur disant qu'il leur doit dorénavant un service. Les joueurs ont un nouvel allié, et pas l'un des moindres. **Gandalf**, explique qu'il doit se rendre sans plus tarder auprès d'**Elrond**, pour savoir que faire, mais il est inquiet pour **Frodon** et l'Anneau. Il explique aux PJs que le Hobbit et son jardinier (il ne sait pas que **Merry** et **Pippin** les accompagnent) l'attendent au Poney Fringuant, à Bree. Il leur demande de le retrouver et de l'escorter jusqu'à **Fondcombe**. Ils doivent faire vite et partent donc avec les aigles, laissant leurs montures à **Radagast** qui les mènera à **Fondcombe**. De son côté, **Gandalf** part avec **Gwaihir** vers la demeure d'**Elrond**. Il s'arrête peut être en **Lorien** en cours de route pour s'entretenir avec **Celeborn** et **Galadriel**.

À la recherche de Frodon

Les Aigles déposent les Aventuriers aux environs de Bree, et ceux-ci vont pouvoir chercher le porteur de l'Anneau, mais ceci est une autre histoire...

