

LES LAMENTATIONS DU MENESTREL par Doug "tomcat" Joos

(traduction française : David Schmidt)

Après la défaite de Morgoth, les deux derniers Silmarils furent retirés de sa Couronne. A cette époque, des fils de Fëanor, seuls Maedhros et Maglor vivaient encore et Maglor était sur le point d'abandonner le Serment. C'est avec lassitude qu'il assista son frère dans le vol des Silmarils mais en raison du méfait commis pour les récupérer, les Joyaux sacrés brûlèrent leur chair. Maedhros se jeta de désespoir dans une crevasse béante ou brûlait un brasier et Maglor, le dernier des fils de Fëanor, jeta son Silmaril dans la Mer. Les légendes disent qu'il parcourt encore les rivages du Monde, chantant des lamentations de désespoir et de regret. – Le Silmarillion

INTRODUCTION

« Les Lamentations du Ménestrel » est une aventure pour *L'Anneau Unique* édité par Edge, recommandée pour le 4^{ème} Âge durant la reconstruction du vieux royaume d'Arnor mais peut se dérouler avant cette période.

« Les Lamentations du Ménestrel » est adapté à une compagnie de 4-5 personnages d'expérience moyenne ou plus élevée. L'aventure nécessite la présence parmi eux d'un **Erudit** ou que les personnages aient accès à l'un d'eux.

Les Gardiens des Légendes auront besoin de l'édition révisée des règles de *L'Anneau Unique* et pourrait juger utile de consulter *Fondcombe, Cartes et Périples*, *l'Adventurer's Companion* (Cubicle 7) et *Bree*. Ces derniers seront surtout utilisés comme ouvrages de référence ou peuvent servir au Gardien des Légendes s'il veut étendre l'aventure au-delà de ce qui est écrit ici.

L'aventure se déroule sur les côtes du Forlindon où un petit village d'hommes appelé Lond Aer s'est établi dans les années qui ont suivi le Retour du Roi et sa restauration du royaume d'Arnor. Le royaume du Lindon au sud est désormais calme et désert depuis que les Elfes ont quitté les Terres du Milieu. Si la vie près de l'ancien royaume Elfe a rendu ces gens plus familiers avec l'inexplicable, les choses sont tout de même devenues très étranges – le village est tourmenté par de sinistres visiteurs et des créatures inquiétantes. Qu'il s'agisse des brumes gémissantes, des visions éthérées ou de la Grotte Chantante – les habitants aimeraient qu'on résolve leurs problèmes. De plus des gens sont portés disparus.

Les joueurs qui ont l'intention de participer à cette aventure devraient arrêter là leur lecture.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Une série d'incidents tourmentent le petit hameau côtier de Lond Aer (« Havre maritime » en Sindarin), de brumes étranges venues de l'océan portant une lointaine voix chantante à des marins s'échouant contre des rochers qui apparaissent soudainement à la plus récente disparition d'un capitaine originaire de la région et particulièrement fortuné.

Des rumeurs faisant état d'une grotte chantante sur la pointe du littoral appartiennent à l'histoire du village depuis des années. C'est aussi la localisation d'un dangereux courant marin et des navires de passage ont disparu.

Les gens du village promettent une récompense à tout aventurier qui voudra bien résoudre le mystère de la grotte et ramener le capitaine disparu – ou au moins découvrir son sort.

Les héros ignorent qu'ils vont se lancer sur une piste qui les conduira à des lieux plus au nord et trois âges dans le passé.

ACCROCHES D'AVENTURE

Le Gardien des Légendes peut utiliser les accroches suivantes pour faire entrer les personnages dans l'histoire ou se sentir libre d'utiliser sa propre idée.

- Un Erudit suit une quête pour trouver la trace de Maglor le Ménestrel, dernier fils de Fëanor et découvrir s'il vit encore dans les Terres du Milieu. Ayant entendu parler des événements étranges qui tourmentent Lond Aer, l'Erudit se rend au village pour enquêter.
- Les aventuriers ont entendu parler de la récompense offerte par les habitants de Lond Aer et sont venus voir s'ils peuvent retrouver le capitaine et gagner la prime.
- La curiosité née des rumeurs répandues par les marins qui naviguent sur les routes marchandes de l'océan conduit le groupe d'aventuriers à la recherche de fortune et gloire.
- Les apparitions étranges et les voix d'outre-tombe ont terrorisé le village et mis la vie en suspens. Les pêcheurs ne s'aventurent plus sur l'océan et les commerces ont dû fermer leur porte. Les habitants du village décident que quelque chose doit être fait pour empêcher le hameau de disparaître. Une supplique est adressée aux guerriers des environs pour résoudre le mystère des fantômes.

Un peu d'histoire...

Durant l'Âge des Arbres, quand les Noldor vivaient au sein du royaume béni de Valinor, Fëanor créa les Silmarils. Ils étaient ses œuvres les plus précieuses et il les gardait hors de la vue de tous, y compris les Valar.

Mais Melkor désirait les pierres éclatantes et complota contre les Elfes et les Valar en disséminant des mensonges pour diviser les peuples. Avec l'aide d'Ungoliant, le Seigneur des Ténèbres se mit en action – l'araignée géante détruisit les Deux Arbres plongeant le pays dans l'obscurité et permettant à Melkor de s'introduire dans les coffres de Fëanor et de se saisir des pierres parmi d'autres trésors de valeur. Leur méfait accompli, ils se drapèrent de ténèbres et firent le royaume béni.

Fëanor et ses sept fils prononcèrent le Serment terrible de traquer Melkor, rebaptisé Morgoth Bauglir par le maître joaillier, et reprendre leurs biens.

Nombreux parmi leurs parents les suivirent de Valinor jusqu'aux Terres du Milieu et commencèrent une guerre qui allait durer un âge.

Maglor était le deuxième des fils de Fëanor et considéré comme le plus grand ménestrel qui ait jamais été entendu dans tous les royaumes d'Arda. Il est dit qu'il avait hérité du caractère plus doux de sa mère et qu'il aurait pu emprunter un chemin différent et revenir sur son Serment mais cela ne devait pas se passer ainsi.

A la fin, Morgoth fut défait et les deux dernières pierres récupérées. Conduits par leur Serment, Maedhros et Maglor répandirent une nouvelle fois le sang de leurs pairs et se saisirent des trésors dans la nuit. Malheureusement les deux Elfes découvrirent que l'éclat des pierres brûlait leur chair et les plongeait dans la folie. Maedhros se jeta dans une faille et plongea dans les profondeurs de la terre avec son Silmaril tandis que Maglor lançait le sien dans la mer.

On dit que le dernier des fils de Fëanor encore en vie marche toujours le long de la côte septentrionale où l'océan a noyé la terre qui fut la sienne en chantant des lamentations de désespoir et regrets.

LOND AER

Le village de Lond Aer est le lieu où l'histoire commence (à moins que le Gardien des Légendes ait prévu une accroche spécifique) et peut jouer le rôle de base d'opération aux personnages pour leur ravitaillement, leur repos ou leur soin. Ce qui suit est une brève description du village et de certains de ses habitants mais le Gardien des Légendes est libre d'apporter tout changement nécessaire à son histoire. Il existe des ressources utilisables dans les différents guides publiés par Edge.

Lond Aer est un port de pêche déprimé mais demeure un point de mouillage sûr pour les bateaux qui naviguent sur les mers septentrionales. La population est formée d'hommes des Terres du Milieu aux mœurs rustiques. Le Gardien des Légendes peut s'inspirer des Hommes de Bree ou des Dunlendings décrits dans le guide *Les Cavaliers du Rohan*.

Le village a quelques lieux de détente pour les marins de passage : une taverne appelée le Pélican Rouge, un bordel discret, un armateur talentueux et plusieurs artisans qui peuvent fournir du matériel de pêche, des voiles, des tonneaux et des objets de verre ou en bois.

Une carte de l'agglomération est fournie mais c'est au Gardien des Légendes de prévoir dans le village tout PNJ et commerces qu'il veut utiliser dans le cadre des rencontres avec les personnages. Plus le Gardien des Légendes leur fera passer du temps dans le village et leur permettra d'entendre rumeurs et mensonges, plus l'histoire les captivera.

1. **La Maison Longue:** la Maison Longue de Lond Aer est située au sommet de l'éminence sur laquelle le village a été construit.
2. **Palissade :** le village de Lond Aer est entouré par une palissade en bois de plus de 3 mètres de hauteur. Le village a embauché certains de ses habitants comme gardes pour défendre la communauté.
3. **Le Marché :** Le marché est le point de rassemblement de tous les marchands et la pêche du jour y est apportée pour être vendue. Des voyageurs venus d'aussi loin que la Comté et Bree viennent régulièrement pour s'approvisionner en poissons frais. C'est également là que les voyageurs trouveront l'auberge du Pélican Rouge ainsi que d'autres commerces moins honorables.
4. **Les Docks :** Une série de jetées en bois avancent dans la baie et servent de point mouillage pour des bateaux de tailles variées. Certains jours on peut même y voir les bannières du Gondor flotter au gré de la brise marine.
5. **Quartier résidentiel :** Les résidences ordinaires dans le village.

Un PNJ identifié de Lond Aer est le capitaine de l'accroche #2. Il sera décrit dans une scène tardive.



CONFIANCE

Si le Gardien des Légendes a fait de l'un des personnages un autochtone la rencontre suivante n'est pas nécessaire.

Dans le cas contraire, en raison des apparitions étranges et des événements récents, les personnages devront vaincre la suspicion manifestée à l'encontre de tous visiteurs venus de loin – en particulier ceux qui ne sont pas des habitués des lieux.

Les personnages n'ont pas à rencontrer une personne en particulier mais les règles applicables aux Rencontres s'appliqueront normalement. Il sera en effet nécessaire d'amadouer tous ceux dont ils souhaitent soutirer une information ou un service.

Les deux étapes d'une Rencontre ne seront toutefois pas nécessaires pour chaque individu qu'ils rencontreront – certains nécessitant seulement une Présentation. Le Gardien des Légendes peut également considérer que la réussite de leurs introductions vont avoir un écho à travers le village et qu'ils y seront incidemment acceptés. Avant chaque Présentation, les joueurs doivent faire un test d'Intuition pour obtenir d'éventuels dés de maîtrise en bonus.

Les jets de Présentation sont ceux énumérés dans les règles : Inspiration, Courtoisie et Enigmes. Le SR de base pour ces tests est de 14 mais le Gardien des Légendes peut juger utile d'appliquer les modificateurs mentionnés dans le tableau suivant.

Table 1 : Modificateurs de tests

-2/ +2 : Le(s) personnage(s) manifeste(nt) de la sincérité / ne manifestent pas de sincérité
-4/ +4 : Le(s) personnage(s) a (ont) une position d'autorité au sein d'une organisation connue/suspecte (capitaine, noble ou rôdeur)

Il est évidemment permis au Gardien des Légendes d'ignorer la Table 1 ci-dessus et d'utiliser les modificateurs standards listés dans le livre des règles (page 195). Tout succès au test signifie que l'habitant va accepter le membre de la compagnie ou son porte-parole et que la rencontre continue. Un échec signifie qu'il va rapidement s'en aller ou inviter les personnages à quitter sa maison ou son commerce.

Si la Présentation est un succès, la rencontre passe en phase d'Interaction. Les compétences utiles à ce stade son **Intuition**, **Inspiration**, **Persuasion** ou **Enigmes**. Le Gardien des Légendes fixera la valeur de Tolérance en fonction de la situation ou de l'identité de l'interlocuteur des personnages. Les tests de base ont un SR 14 jusqu'à ce que les compagnons aient obtenu les informations recherchées ou que la valeur de Tolérance soit dépassée.

La table suivante donne au Gardien des Légendes une idée du niveau de détail de l'information révélée. Il faut bien comprendre que celle-ci doit être en lien avec la personne qui la communique – par exemple, l'ivrogne du coin peut connaître un tas de fables alors que l'intendant du port sait précisément quels navires ont disparu.

Table 2 : Réponses

Moyennes des jets réussis	Réponses
1	Courte et vague (ex : c'est une brume étrange, elle va et elle vient...)
2-3	Simple et retenue, des réponses courtes avec peu de détails (ex : c'est une brume étrange qui semble toujours apparaître à cette heure du jour et fait rentrer les gens chez eux...)
4-6	Des réponses détaillées et ouvertes (ex : la brume est apparue il y a des années et est devenue une vraie nuisance depuis. Nous avons perdu des gens sur l'eau et dans les rochers... Vous verrez quand vous entendrez les chants ! Vous préférerez ne jamais être venus ici)
7+	Le personnage reçoit toutes les informations qu'il pouvait espérer recueillir (ex : il y a une rumeur qu'il y a une grotte au nord et que les chants sortent de là)

D'ETRANGES APPARITIONS (L'EFFET DE MAGLOR)

Les habitants de la région, autrefois connue sous le nom de Brèche de Maglor avant le cataclysme de la fin du Premier Âge, et Maglor lui-même ignorent que la souffrance du Noldor a eu des répercussions néfastes. Les hymnes funèbres qu'il a chantés durant ses années d'errance et le pouvoir dont il a usé ont apposé une marque permanente si ce n'est un souvenir sur le pays.

Des brumes s'élèvent à des moments étranges et l'on peut entendre le son de pleurs ; le vent souffle portant des rires. De nombreux habitants de Lond Aer disent avoir vu passer des fantômes et des esprits et de braves capitaines parlent de choses encore plus étranges se produisant sur la mer. La région a perdu quelques bateaux à ces occasions.

Le Gardien des Légendes doit comprendre que Maglor n'agit pas avec une quelconque mauvaise intention de causer du mal à qui que ce soit – en réalité, seule la légende parle d'un Elfe triste chantant en errant sur les côtes. Mais le grand Noldor a exercé un pouvoir puissant à son insu.

Le Gardien des Légendes peut utiliser à tout moment ces effets pour poser un défi aux personnages. Des sentiments occasionnels de tristesse, de colère ou de joie peuvent submerger les personnages lorsqu'ils se déplacent dans le village, des visions tant effrayantes et sinistres qu'inspirantes pouvant également les frapper. Le Gardien des Légendes peut faire effectuer des tests de Vaillance et de Sagesse de difficultés variables lorsque se produisent ces effets étranges pour permettre aux personnages d'avoir le dessus sur des émotions fluctuantes ou de ne pas croire à la réalité de ce qu'ils voient.

Il faut comprendre que le village de Lond Aer est la localisation la plus au sud de la zone affectée par le désespoir de Maglor et les occurrences étranges qui s'y produisent ne sont pas aussi fortes que celles qu'on expérimente plus au nord. Un échec à l'un des tests causera un comportement étrange chez les personnages alors qu'un succès les fera simplement remettre en cause ce qu'ils perçoivent.

Table 3 : Effets de Maglor aléatoires (jet d'un dé du destin)
--

<p>Rune de Gandalf : Le vent souffle et la joie remplit le cœur de ceux qu'il enveloppe 1-4 : Un brouillard se lève et un sentiment de désespoir traverse ceux qu'il enveloppe 5-8 : Des cris sinistres se font entendre et terrifient ceux qui les entendent 9 : Un fantôme inoffensif apparaît et peut troubler ou aider les compagnons 10 : Un fantôme inquiétant apparaît et peut troubler ou harceler les compagnons Œil de Mordor : Une horreur du Premier Âge apparaît et harcèle les compagnons</p>

Le Gardien des Légendes peut utiliser le tableau ci-dessus à tout moment en variant les niveaux de difficulté et aussi souvent qu'il veut déterminer un effet. Plus les personnages avanceront vers le nord vers la Faille de Maglor, plus souvent ces effets aléatoires se produiront.

Désespoir et joie

Le Gardien des Légendes peut utiliser les règles relatives à la Peur (Effroi) du livre de règles ou ajouter les règles maisons proposées dans ce numéro (*The Hall of Fire Magazine* n°17) pour faire subir aux personnages des effets du désespoir. Ils peuvent également être temporairement épuisés du fait d'être submergés par une sensation de perte immense. A l'inverse, les mêmes effets s'appliquent s'ils sont submergés par une joie délirante. Fixer les SR du test de Vaillance pour combattre les effets en commençant à 12 dans Lond Aer puis en appliquant un modificateur de +2 à mesure que les personnages se déplacent au nord vers la Tour Brisée.

Qu'il s'agisse de désespoir ou de joie, des malus vont être appliqués aux personnages pour une durée au choix du Gardien des Légendes ou pour un nombre d'heures égal à leur Esprit moins leur Sagesse (1 heure minimum). Les personnages qui ne sont pas affectés peuvent tenter de Rallier leurs camarades avec des tests d'Inspiration – aucun test ne pouvant être inférieur à 12 au sud de la Grotte Chantante, 14 près de la Faille de Maglor et 16 près de la Tour Brisée.

Les joueurs qui réussissent leurs jets de résistance peuvent se voir attribuer un bonus à toutes leurs actions pendant une période déterminée par le Gardien des Légendes. Cela manifesterait dans quelle mesure les effets de Maglor peuvent influencer un personnage à accomplir de grandes actions plutôt que le briser. Cette option reste à la discrétion du Gardien des Légendes.

Ex : Esgalwen est remplie de bonheur et est capable d'utiliser sa joie pour donner plus d'effets à ses actions. Le Gardien des Légendes donne au joueur un dé de maîtrise supplémentaire à sa prochaine action, quelle qu'elle soit.



Les fantômes inoffensifs

Les fantômes inoffensifs apparaissent du fait du pouvoir de ménestrel de Maglor de *Mots Modeleurs* et pourraient être des souvenirs de l'Elfe ancien. Ils pourraient également être issus des personnages eux-mêmes qui puisent dans l'énergie magique ambiante et génèrent des illusions – les compagnons voyant dès lors ce que leur propre esprit manifeste. Dans tous les cas le fantôme peut être utilisé par le Gardien des Légendes pour créer de la confusion ou aider les joueurs dans leurs recherches.

Ces derniers peuvent faire un jet de Sagesse pour cesser de croire à l'existence du fantôme, le SR étant déterminé par le Gardien des Légendes ou fixé à 12 au sud de la Grotte Chantante, à 14 près de la Faille de Maglor et augmentant plus on s'approche de la tour. Tout personnage qui réussit le test peut tenter par un test de Persuasion de faire réaliser à ses camarades que le fantôme n'existe pas (SR 10 – la différence entre le jet de Sagesse du personnage qui a échoué et le SR pour résister à l'illusion).

Ex : *Durgil tente de persuader Fengel que l'Elfe triste qui se trouve devant lui n'est pas réel ; Fengel a échoué à son test de Sagesse de 6 points. Durgil doit réussir son jet de Persuasion avec un SR 16. est remplie de bonheur et est capable d'utiliser sa joie pour donner plus d'effets à ses actions.*

C'est au Gardien des Légendes de choisir sous quelle forme le fantôme se manifeste et peut utiliser les statistiques de la créature. Si celle-ci n'est pas répertoriée dans les règles de *L'Anneau Unique*, il est recommandé au Gardien des Légendes de préparer à l'avance les formes potentielles des fantômes. Tous les pouvoirs, traits et capacités des fantômes inoffensifs sont traités comme s'ils étaient réels à la discrétion du Gardien.

En toute hypothèse, jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'on cesse de croire en leur réalité, les fantômes auront l'air aussi vrais pour les héros que leurs propres compagnons.

Les fantômes inquiétants

Contrairement au fantôme inoffensif, le fantôme inquiétant est un mauvais souvenir de Maglor et sera agressif. L'illusion est une conjonction des *Mots Modeleurs* de Maglor et un reliquat de la sorcellerie de Mogoth appelé *Ombres et Fantômes*. Il tentera de faire autant de mal que possible aux personnages même si ce mal n'est pas réel.

Un personnage peut penser que lui ou ses compagnons sont blessés. Il peut également croire qu'il est tué mais se réveillera après un nombre d'heures égales à 12 moins leur attribut de Corps amélioré (1 heure minimum).

Des tests de Sagesse permettent de ne pas croire en l'existence du fantôme malveillant. Les personnages doivent être un peu plus prudents avec ces fantômes qui peuvent créer des effets plus durables. Si le résultat du dé du destin contre le fantôme est un Œil, le joueur doit immédiatement retenter un nouveau test. Si le résultat donne une nouvelle fois un Œil, le personnage recevra un nombre de points d'Ombre égaux à la différence entre le résultat de son test et le SR de ce dernier. Si en conséquence le personnage devient *Mélancolique*, il est immédiatement frappé par une crise de folie.

Tout personnage qui réussit le test peut tenter par un test de Persuasion de faire réaliser à ses camarades que le fantôme n'existe pas (SR 10 – la différence entre le jet de Sagesse du personnage qui a échoué et le SR pour résister à l'illusion).

C'est au Gardien des Légendes de choisir sous quelle forme le fantôme se manifeste et peut utiliser les statistiques de la créature. Si celle-ci n'est pas répertoriée dans les règles de *L'Anneau Unique*, il est recommandé au Gardien des Légendes de préparer à l'avance les formes potentielles des fantômes. Tous les pouvoirs, traits et capacités des fantômes sont traités comme s'ils étaient réels à la discrétion du Gardien.

Un combat contre le fantôme inquiétant se déroulera de la manière habituelle bien que toute blessure, perte d'endurance - et même la mort - sont illusoire.

En toute hypothèse, jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'on cesse de croire en leur réalité, les fantômes auront l'air aussi vrais pour les héros que leurs propres compagnons.

Horreur du Premier Âge

L'horreur du Premier Âge sera un cauchemar de Maglor, quelque chose qui émergera de l'époque où il guerroyait contre Morgoth. Cela peut être un Balrog ou même un Dragon ayant pour seul désir de nuire. Fabriqué avec la même énergie magique et les sortilèges qui

imprègnent la région, ils s'en prendront violemment aux personnages bien que leur « nuisance » ne soit pas réelle.

Un personnage peut penser que lui ou ses compagnons sont blessés. Il peut également croire qu'il est tué mais se réveillera après un nombre d'heures égales à 24 moins leur attribut de Corps amélioré (1 heure minimum).

Les tests de Sagesse permettant de nier l'existence de ces Horreurs sont similaires à ceux des fantômes inoffensifs ci-dessus mais sont plus difficiles. Le Gardien des Légendes déterminera le SR ou fixera celui-ci à 14 au sud de la Grotte Chantante, à 16 près de la Faille de Maglor, le SR augmentant en se rendant vers le nord. Les personnages doivent être très prudents avec ces fantômes qui peuvent potentiellement les tuer. S'il obtient un Œil de Sauron au test de Sagesse, le joueur doit en retenter un second. Si là aussi il obtient un Œil, le personnage meurt immédiatement de terreur.

Tout personnage qui réussit le test peut tenter par un test de Persuasion de faire réaliser à ses camarades que le fantôme n'existe pas (SR 12 – la différence entre le jet de Sagesse du personnage qui a échoué et le SR pour résister à l'illusion).

C'est au Gardien des Légendes de choisir sous quelle forme le fantôme se manifeste et peut utiliser les statistiques de la créature. Si celle-ci n'est pas répertoriée dans les règles de *L'Anneau Unique*, il est recommandé au Gardien des Légendes de préparer à l'avance les formes potentielles des fantômes. Tous les pouvoirs, traits et capacités de l'Horreur du Premier Âge sont traités comme s'ils étaient réels à la discrétion du Gardien.

Un combat contre le terrifiant fantôme se déroulera de la manière habituelle bien que toute blessure, perte d'endurance - et même la mort - sont illusoire.

En toute hypothèse, jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'on cesse de croire en leur réalité, les fantômes auront l'air aussi vrais pour les héros que leurs propres compagnons.

SORTS OUBLIES

Mots modeleurs – Vous êtes si habile et votre musique résonne tant que vous pouvez créer une illusion ou une image de ce que vous décrivez dans vos vers. Le lanceur de sorts fait un test de Chant contre un SR 16. En cas de succès, les images commencent à apparaître autour du lanceur de sorts et à tous ceux qui sont assis et l'écoutent mais il est évident pour tous qu'il s'agit d'une apparition fantasmagorique.

Sur un succès supérieur ou extraordinaire, le lanceur de sorts peut choisir de faire de donner à l'illusion une image si profonde qu'elle semble réelle. Si le lanceur de sorts réussit un test de Chant, les illusions deviennent tangibles. Quiconque observe l'illusion devra faire un test de Sagesse avec un SR 14 sur un grand succès et 16 sur un succès extraordinaire et un 18 si le lanceur de sort a obtenu une Rune de Gandalf.

Le lanceur de sorts peut utiliser les illusions pour calmer une personne désespérée ou pour aider à dormir une personne souffrante. S'il aide un désespéré, le lanceur de sort fournit un dé de réussite en bonus aux tests de Vaillance. S'il s'agit d'aider à dormir, le personnage récupère un nombre de points d'Endurance égaux à son attribut de Corps. Bien que possible source de tromperie, la magie des *Mots Modeleurs* est difficile à utiliser de cette manière.

Ombres et Fantômes – avec ce sort de tromperie et dissimulation, un sorcier peut faire apparaître des illusions : ombres et fantômes de magie pour tromper et tenter ses ennemis.

Les sorciers utilisent le plus souvent ce sort pour créer des déguisements fantasmagoriques pour les serviteurs mais ils peuvent également le jeter sur eux-mêmes.

On peut s'en servir pour créer des ombres ou se dissimuler, des fantômes fantasmagoriques de personnes ou de créatures – souvent des doubles de soi – pour tromper des témoins malencontreux.

Les sorciers peuvent également s'en servir pour changer l'apparence du décor avec une portée limitée.

Les ombres conjurées donnent au sorcier un dé de maîtrise supplémentaire à leur test de Discrétion.

L'effet de déguisement du sort donne au sorcier un dé de maîtrise supplémentaire à tout test de **Présence, Inspiration ou Persuasion**.

Les fantômes peuvent être manipulés et déplacés à la guise du sorcier qui peut parler à travers eux. Ceux qui soupçonnent pour une raison ou une autre l'illusion de ne pas être ce qu'elle semble peuvent faire un test de Sagesse contre un SR 10 +le score de Sagesse du sorcier.

Les terres de l'ombre et les terres ténébreuses ajoutent respectivement un bonus de +2 et +4 à la résistance du sorcier.



SCENE 1 : LA GROTTTE CHANTANTE

Un brouillard s'est installé une fois de plus sur la petite ville de Lond Aer et soulève à nouveau des questions sur le malaise qui imprègne tout ce qui se trouve sous cette couverture brumeuse.

Les PJ se retrouvent dans la taverne du port du village après un long voyage en mer ou sur la terre ferme. Le brouillard y est descendu du nord et empêche tout voyage, les personnages ne pouvant pas réellement voir d'habitants avant d'entrer dans la petite auberge. L'accueil s'y avèrera aussi froid et humide que la brume qui s'est levée à l'extérieur.

Finalement avec un bon roleplay et quelques jets de dé (voir ci-dessus), les personnages glaneront l'information qu'ils recherchaient ou pourront être tentés de mener l'enquête comme on les y invite. Le premier endroit que désigneront les informations sera la Grotte Chantante.

Voyager vers la Grotte Chantante requiert un voyage par mer ou sur terre. Il est recommandé au Gardien des Légendes d'utiliser *Cartes et Périls* s'il le peut. L'entrée de la grotte se trouve à 42 km (3 hexagones) au nord du village de Lond Aer. Elle est difficile d'accès car positionnée dans une falaise près de la mer déchainée. Y entrer n'est possible que par la mer à moins que les personnages ne veuillent tenter une escalade périlleuse de la falaise. L'un ou l'autre dépend de la marée – lorsque celle-ci est basse, l'entrée de la grotte est apparente et on peut y entrer, la marée haute ne la dissimulant pas mais rendant toute entrée à la nage suicidaire en considération de la force du courant et des vagues puissantes qui déferlent sur les rochers.

Le Voyage pour trouver la Grotte se déroule de la manière suivante :

- Comme il n'y a pas de carte officielle produite pour cette région nous devons poser nous-mêmes les conditions et facteurs pris en compte durant le Voyage.
- La grotte se trouve à 42 km de Lond Aer (3 hexagones)
- Le terrain est difficile pendant la majeure partie du voyage par voie de terre ; sur mer, le terrain est considéré comme modéré du fait des courants océaniques le long de la côte.
- La région est considérée comme une Terre Sauvage et le SR de la plupart des tests de Voyage est donc de 16.
- Un test de Connaissance ou d'Exploration avec un SR 14 doit être réussi par le Guide de la Compagnie à chaque intervalle entre les tests de Fatigue pour garder la bonne route.
- Tout échec à l'un de ces tests rallongera le voyage et nécessitera qu'il soit retenté avec un SR augmenté de 2 par échec. Sur un succès supérieur ou extraordinaire, plus aucun test de Connaissance ou d'Exploration ne sera nécessaire.

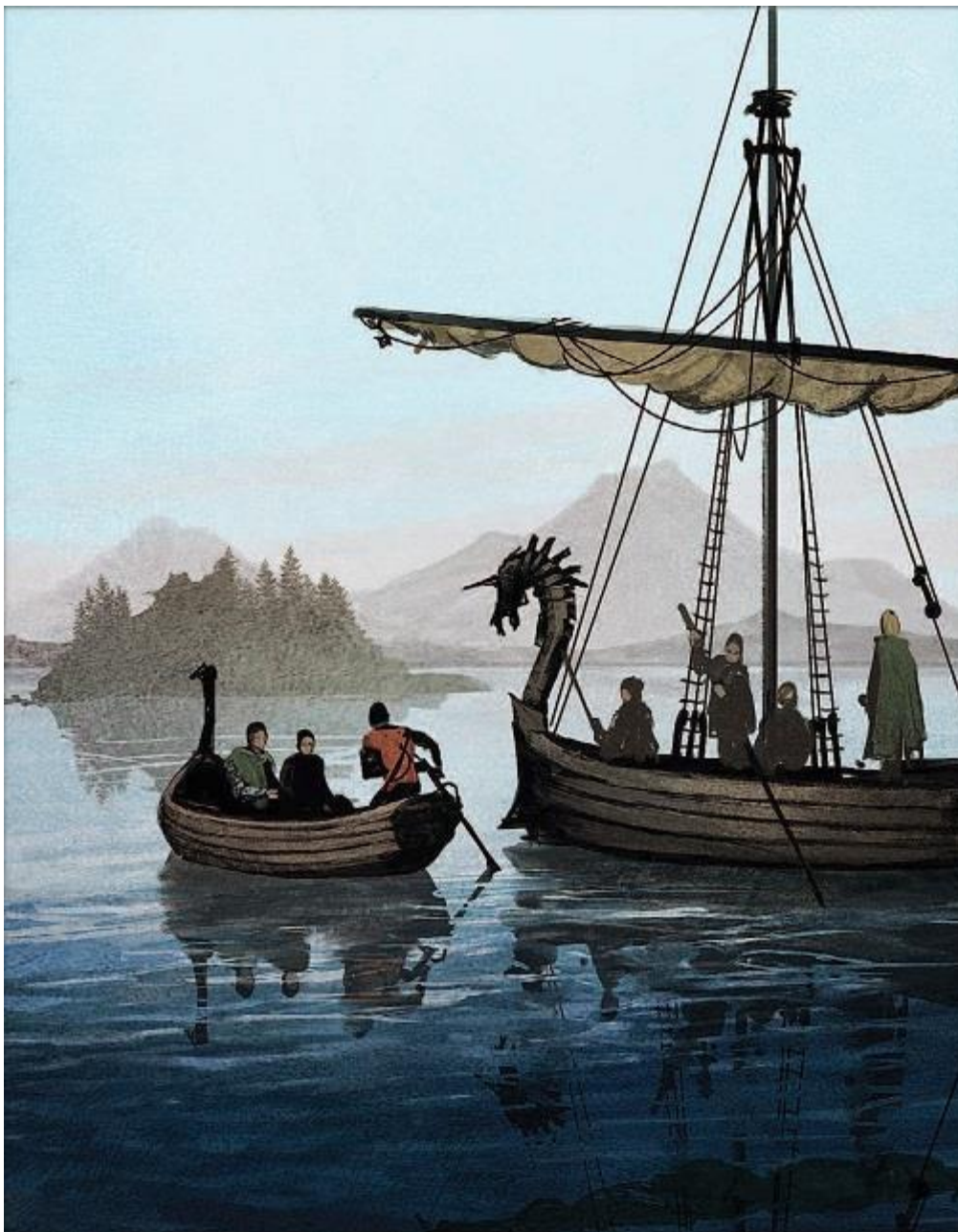
Une fois que la grotte est localisée, sur terre ou sur mer, les joueurs doivent naviguer dans les eaux infestées de rochers ou tenter d'escalader. Dans les deux cas les personnages vont commencer à entendre un chant doux et plaintif sortir de la grotte. Les Gardiens des Légendes doivent se rappeler les effets du désespoir de Maglor (décrits plus haut) s'ils veulent rendre les épreuves des personnages encore plus difficiles.

Par la mer

S'approcher de la grotte par la mer demande une Action Prolongée utilisant les compétences Connaissance, Vigilance et Voyage.

Les personnages devront réussir deux tests dans chacune de ces compétences avec un SR 12. Le test de Vigilance permettra aux guetteurs de voir tout danger submergé potentiel (les complications et modificateurs habituels s'appliquent) ; le test de Connaissance permettra de bénéficier des informations connues sur la zone et ses dangers ; et bien sûr un test de Voyage permettra de naviguer en sécurité vers le point de mouillage. La possibilité d'utiliser le trait Batelier est à la discrétion du Gardien des Légendes. Un seul échec à l'un des jets conduira le bateau à heurter la côte rocheuse.

Une fois amarrés les joueurs devront attendre la marée basse pour aller du bateau à la grotte. La traversée peut être tentée en faisant un test d'Athlétisme avec un SR 16 pour nager jusqu'à l'entrée de un SR 12 pour s'y élancer à la rame. Un échec conduira le personnage à être pris dans le courant à être écrasé contre les rochers et noyé. Voir page 190 de l'édition révisée de *l'Anneau Unique* pour les règles sur la noyade et *Voyages et Périples* pour d'autres dangers.



Par la terre

Entrer dans la grotte depuis le haut de la falaise nécessite une corde de 25 mètres de long et une volonté de fer. La descente ne devrait être tentée que par le plus agile et requiert 3 tests d'Athlétisme avec un SR 12. Echouer au premier test provoque une chute de 20 mètres, au second une chute de 15 mètres et au dernier de 10 mètres. Voir pages 189 et 190 de l'édition révisée de *l'Anneau Unique* pour les règles sur la chute.



SCENE 2 : OUBLIE

L'intérieur de la Grotte Chantante est humide et sent fortement l'embrun qui vient s'échouer dans son entrée. Des crabes et d'autres créatures aquatiques s'y promènent ou nagent dans de petits bassins d'eau en attendant que la marée haute les ramène dans la mer. Il n'y a de lumière qu'à l'entrée de la grotte et elle disparaît avec la fin du jour de telle sorte que les personnages auront besoin d'en faire naturellement ou par magie. Une fois éclairée l'entrée de la grotte montre quelle partie est inondée quand la mer y pénètre, c'est-à-dire la majorité de la zone 1 sur la carte ci-dessus. Les personnages ont une fenêtre de huit heures entre les marées et le Gardien des Légendes devra rester attentif au temps que les personnages passent dans la grotte – plus longtemps ils y restent, plus ils y affronteront de périls (voir plus bas).

Le chant se fait encore entendre continuellement à mesure que les héros s'y déplacent et après un certain temps deviendra franchement difficile à supporter pour leurs nerfs. Les joueurs ont beaucoup d'épreuves à affronter à l'intérieur de la Grotte Chantante mais la pire est celle de perdre la mémoire de qui ils sont. Maglor a passé de nombreuses années à vivre là et ses pouvoirs magiques qui l'ont imprégnée ont été corrompus par son désespoir. Tout héros qui demeure trop longtemps dans la caverne peut succomber à l'enchantement d'*Oubli* qui subsiste dans les lieux et perdre la tête. Maglor n'a jamais pratiqué la sorcellerie mais son propre désir d'oublier ce que lui et les siens ont fait a provoqué cet effet magique.

Oubli – Pour chaque heure passée dans la grotte, les personnages doivent un réussir un test de Sagesse avec un SR 12 pour en surmonter les effets. S'ils échouent ils seront affectés par le sortilège et oublieront qui et où ils sont pendant 30 minutes. S'il n'y a personne pour les guider hors de la grotte ou si la marée est haute, ils devront continuer de faire des tests de Sagesse toute les heures, chaque échec supplémentaire augmentant la durée de l'effet par un multiple de 2 (c'est-à-dire 1 heure pour un second échec, 2 heures pour un troisième, 4 heures pour un quatrième, 8 heures pour un cinquième, etc...) jusqu'à ce que les personnages perdent tout souvenir de qui ils étaient. Le pire est que les effets tourmentants des fantômes de Maglor vont les pousser dans un gouffre de folie.

1. **L'entrée de la grotte** : L'entrée de la Grotte Chantante est une fissure naturelle creusée par le martèlement de la mer. Plusieurs colonnes de pierre jaillissent du sol vers la voute pour en constituer un support naturel. Ces colonnes montrent des marques d'érosion dues au flot constant d'eau marine. L'entrée de la grotte est également la demeure d'un esprit tourmenté qui a perdu tout souvenir de qui il était. Les personnages peuvent tenter de communiquer avec l'esprit mais son état de confusion le conduira rapidement à s'énerver et à les attaquer avec ses pouvoirs. L'esprit attaquera soit si trois tests pour communiquer avec lui ont échoué soit si un héros obtient un Œil de Mordor à son jet. Voir ci-dessous pour les statistiques de l'esprit tourmenté. A l'exception de quelques objets répandus sur le sol (quelques pièces, une boucle de ceinture, un anneau...) la zone 1 ne contient aucun trésor de valeur.

Esprit Tourmenté

Niveau d'attribut: 4

Endurance: 36; **Haine:** 10

Parade: 5; **Armure:** 2d

Compétences: Personnalité 3; Survie 1; Déplacement 4; Coutume 2;

Perception 3; Métier 2

Compétences d'armes: aucune (incorporelle)

Capacités spéciales:

- Effroi
- Epouvantables sortilèges*
- Fantômatique
- Visions de tourment

Notes:

***Ame en peine:** Un héros exposé à ce Terrible Sortilège qui échoue à un test de Sagesse avec un SR 16 ressent une tristesse lugubre qui va lui faire gagner un nombre de points d'ombre égal au niveau d'attribut de la créature. S'il obtient un Œil de Mordor, le compagnon sera également blessé, une vieille blessure se rouvrant comme s'il venait de la subir.

2. **Le Labyrinthe de la Folie** : Non seulement l'*Oubli* se manifeste dans toute la grotte mais ici dans un labyrinthe de tunnels, des illusions apparaissent et se dissipent aléatoirement. D'images du Premier Âge et des souvenirs glorieux de Maglor à la vie désespérée qu'il connaît aujourd'hui, les héros vont expérimenter de nombreuses visions. L'effet fantasmagorique va exacerber les effets de l'*Oubli* qui affectent éventuellement les personnages. Dans tous les cas l'endroit est particulièrement dangereux et son sol est juché des restes d'autres aventuriers insensés qui se sont lancés en quête de la Grotte Chantante.

Le Gardien des Légendes peut user des effets des *Mots Modeleurs* décrits plus haut ou d'*Ombres et Fantômes*. Il peut ainsi créer n'importe quel illusion, menaçante ou non, et la faire disparaître au gré de ses envies ou rendre nécessaire un test de Sagesse (voir l'Effet de Maglor plus haut) avec un SR 14 pour que les héros cessent d'y croire. Le labyrinthe commence en haut d'un long escalier qui grimpe à plus d'une quinzaine de mètres et mène dans de nombreuses directions qui s'achèvent en cul-de-sac ou tournent en rond à l'exception d'un passage qui conduit les héros dans la zone 3. C'est à l'intérieur du Labyrinthe de la Folie que les héros retrouveront le capitaine perdu de Lond Aer. Il est égaré, amnésique et affaibli par la faim et la soif. Bien qu'il puisse être secouru, son esprit est désormais bien trop loin pour lui permettre de se souvenir de qui il était et le capitaine devra réapprendre tout ce qu'il a un jour su.

Capitaine Dervorin

Niveau d'attribut: 4

Spécialités: Batelier, Nage, Pêche

Traits: Aventueux, Téméraire, Sincère

Compétences notables: Présence ♦♦♦, Artisanat ♦♦, Exploration ♦♦♦, Voyage ♦♦♦, Hache de guerre ♦♦♦

Endurance: 24

**du fait de l'état d'amnésie de Dervorin, le Gardien des Légendes devra considérer que ses compétences sont inutilisables.*



- 3. La Chute Souterraine :** La zone 3 révélera les premiers signes de la présence de Maglor. Reposant dans un coin à côté de ce qui semble être une paille, se trouve une lyre ornée. L'instrument brille lorsqu'elle est éclairée par les héros, révélant ses finitions d'or. C'est un chef d'œuvre parfaitement accordé et un test d'Artisanat avec un SR 10 en révélera les origines elfiques. La lyre confère un bonus de +2 aux jets d'Inspiration et de +3 aux tests de Chant utilisés pour apaiser ou calmer. L'autre centre d'intérêt de la zone est le grondement de l'eau. Un torrent s'écoule d'une large fissure dans le mur ouest et coule à travers la salle pour disparaître dans une autre fissure dans le mur est. La rivière souterraine fait à peine 2,5 m de large mais son courant est dangereusement rapide. Quiconque tente d'entrer dans le courant prend le risque de perdre pied et d'être emporté dans la fissure est où il serait noyé dans une tombe d'eau et de pierre pour finalement être éjecté dans la mer dans laquelle s'écoule la rivière.

De gros morceaux de rocher recouvrent le sol, fracassés par la force du torrent. Au-delà du cours d'eau une double porte de pierre est à peine visible en raison du manque de lumière et des vapeurs d'eau. Traverser le courant nécessite un test d'Athlétisme avec un SR 16. Un échec à ce test cause des dégâts dus à la noyade mais le héros peut s'agripper à un rocher et s'extirper de la fissure mais en cas d'échec avec un Œil de Mordor, le personnage sera perdu à tout jamais.

Les personnages peuvent également appeler à l'aide le Vala Ulmo et en faisant cela déclencher le propre pouvoir de *Sanctuaire* de Maglor. Appeler à haute voix le Seigneur de l'Eau causera un ralentissement du cours d'eau souterrain pendant deux minutes. Le mot de pouvoir peut être utilisé à nouveau au bout d'une heure (à moins qu'il soit utilisé par Maglor lui-même).

4. **Le Sanctuaire de Maglor** : La double porte n'est pas verrouillée et s'ouvrira avec une simple poussée de la main. Il est évident que le prince Noldor a employé l'aide de Nains de Belegost ou Nogrod il y a bien longtemps pour la construction de ce sanctuaire.

A l'intérieur, les héros découvriront trois lanternes de belle facture naine aux parois de verre coloré – bien qu'elles soient éteintes, leur récipient à huile vide et leur mèche humide et moisie. Un large tapis moisi posé sur le sol refoule une odeur de pourriture. On trouve des meubles qui semblent inutilisés depuis des décennies tant la poussière et les toiles d'araignées les recouvrent entièrement. S'ils explorent la pièce, les personnages trouveront des indices prouvant qu'il s'agit du sanctuaire actuel du fils de Fëanor. Il y a là des trésors de valeur variable que le Gardien des Légendes peut modifier à sa guise. Nous présentons ici une simple liste d'objet (*ils auront systématiquement beaucoup de valeur car il s'agit d'héritages des Noldor*) :

- Un luth de facture elfique
- Une flute d'argent de facture elfique
- Une tunique bordeaux ne présentant aucun signe d'usure
- Des feuilles de vélin figurant la prose du ménestrel (trois poèmes et quatre chansons)
- Une épée longue damasquinée forgée par les Elfes durant les guerres du Premier Âge au Beleriand

SCENE 3 : SUR LA PISTE DE MAGLOR

Un trésor supplémentaire peut être trouvé dans le sanctuaire de Maglor et c'est un indice permettant aux héros de suivre le Noldo : une autre page de vélin figurant une sorte de journal. L'écriture y est erratique, la métrique peu respectée et le texte s'achève en griffonnages.

Si l'aventure a commencé avec l'accroche de l'Erudit sur la piste du prince Noldor c'est là que l'aventure commencera réellement pour lui. Si les héros étaient seulement à la recherche du capitaine disparu, ils doivent déterminer s'ils poursuivent leur périple ou s'ils retournent chercher leur récompense.

Pour lire le journal, les personnages doivent avoir au moins un rang 3 en Connaissances et réussir un test avec un SR 14. La page est maculée par l'humidité dans sa partie inférieure et devient incompréhensible laissant le lecteur seulement deviner le sens du texte.

Pourtant, dans ses mots, Maglor décrit son ancienne terre et la Tour Elfique qu'il commandait autrefois. Des tests de Connaissances peuvent être tentés pour identifier les sites mentionnés afin de permettre aux héros de continuer à suivre sa trace.

Extrait du journal de Maglor...

Du Dorthonion jusqu'à Himring
Et sur les terres qui les relient,
Avec boucliers brillants et cimiers si grands
Les lances scintillantes de la lumière de midi,

Nous regardons l'Ombre toujours s'étirer
Avant de se briser sur nos rangs,
Nos intouchables joyaux sacrés,
Nous liant dans la guerre par un serment.

Pourtant à l'est sous les Montagnes Bleues
Entre les deux Gelions,
Une tour sur la rive d'où je garde mes yeux,
Sur la faille qui porte mon nom.

J'attends une fois de plus l'appel aux armes...

La scène sera alors laissée entièrement à la discrétion du Gardien des Légendes qui générera les épreuves et périls qui se présenteront tout au long du chemin, sur la base de tests de Voyage ou prévus à l'avance. Ces passages peuvent être courts ou longs en fonction des désirs du Gardien des Légendes mais ne devraient pas être écartés.

La scène offre également une grande opportunité aux personnages Erudits d'utiliser leurs traits ou habiletés et d'en être les héros.

La distance entre la Grotte Chantante et la Tour Brisée est de 112 km par la mer et 288 par voie de terre le long de la côte. Le terrain est considéré comme modéré par bateau et difficile à pieds.

La route à pieds traversera les terres inconnues de Forlindon qu'on peut considérer comme hantées. Elles peuvent également être gardées avec précaution par les Nains des Montagnes Bleues. Comme elles sont des Terres Sauvages, la plupart des tests seront résolus avec un SR 16. La fatigue du voyage, le manque de provision et la désolation de cette partie du monde sont des périls fréquents pour les personnages. N'oubliez pas également les Effets de Maglor qui deviennent toujours plus puissants à mesure qu'on se déplace vers le nord. Les SR pour vaincre ces effets vont de 14 à 18 en se rapprochant.

Le Gardien des Légendes peut également imaginer une aventure supplémentaire jusqu'à Himling ou Tol Fuin qui pourrait perdre les héros où leur permettre de trouver des indices supplémentaires pour connaître la localisation exacte de la Faille de Maglor. Cela requerra plus de préparation du Gardien des Légendes qui devra introduire de nombreux nouveaux défis excitants et des indices pointant vers les terres où s'élève la Tour Brisée.

SCENE 4 : LA TOUR BRISEE

Le lit de la rivière du Grand Gelion a été déformé comme tout ce qui a survécu au cataclysme de la fin du Premier Âge. Ce qui fut autrefois un long fleuve s'écoulant à travers l'Est du Beleriand est désormais sous le niveau de la mer. Pourtant la pente orientale de la vallée conduisant aux Montagnes Bleues est restée au-dessus des flots.

Sur une éminence qui se situe à l'intérieur de Belegaer, sur le côté nord de Falear-i-Toroni se trouve l'une des dernières tours de garde de Maglor. L'ancienne tour elfique est en partie brisée, blanchie par d'innombrables jours de soleil et érodée par le souffle continu des vents. Elle disparaîtra bientôt dans les méandres de l'histoire en s'effondrant dans la poussière ou engloutie par les flots. Pour l'instant la tour demeure un refuge possible pour le Noldor maudit et il en émane toutes les apparitions étranges qui tourmentent la région.



Pour accéder à la Tour Brisée, les héros doivent s'amarrer près des côtes où elle se tient ou parcourir quelques kilomètres à pieds vers ses escaliers anciens. Pensez à utiliser l'Effet de Maglor. A ce stade les héros devraient être habitués aux illusions et aux mouvements d'humeur provoqués par le prince Noldorin de telle sorte que le Gardien des Légendes devrait limiter le nombre de tests à effectuer aux rencontres avec les fantômes les plus dangereux.

La tour elle-même a de nombreux étages - l'entrée principale au rez-de-chaussée est ouverte. Si les héros explorent cet étage ils trouveront une large salle destinée à accueillir les nombreux Elfes qui gardaient la faille nord-est des forces de Morgoth.

La salle est devenue la demeure d'esprits torturés attirés par le désespoir qui semble émaner de la tour.

Les ténèbres empliront les lieux à moins que les joueurs n'apportent leur propre source de lumière et que les chasseurs usent au mieux de leurs compétences. Le rez-de-chaussée est l'ancre de sept Mialaubres qui n'ont pas goûté à la chair fraîche depuis bien longtemps. Ils s'approcheront à travers les ombres et prendront la position la plus avantageuse pour attaquer les héros. Le Gardien des Légendes peut modifier à sa guise le nombre de morts-vivants pour faire du combat une vraie épreuve pour les personnages.

Mialaubres

Niveau d'attribut: 4

Endurance: 24; **Haine:** 4

Parade: 4; **Armure:** 3d

Compétences: Personnalité 2; Survie 2; Déplacement 2; Coutume 1; Perception 2; Métier 0

Compétences d'armes:

• **Griffes** ♦♦♦ ; Dégâts: 6; Taille: Œil; Blessure: 16; Coup précis: -

• **Morsure** ♦♦ ; Dégâts: 4; Taille: Œil; Blessure: 12; Coup précis: -

Capacités spéciales:

- Assaut brutal
- Aversion au soleil
- Habitant des ténèbres
- Haine débridée
- Vitalité surnaturelle*

Notes:

Griffes: les griffes d'un Mialaubre sont dures et coupantes comme des lames de rasoir. Les créatures sont sauvages et les utilisent au mieux.

Morsure : la morsure du Mialaubre peut être affreuse à cause de leur faim sans limite pour la chair.

Note pour le Gardien des Légendes : Bien que les Mialaubres ne font aucune discrimination entre les Elfes et les Hommes, ils sont effrayés par l'immense pouvoir de l'Elfe Triste au premier étage de la tour et en conséquence l'y laissent en paix.

SCENE 5: L'ELFE TRISTE

Si les héros défont les Mialaubres dans la première salle, ils trouveront cette dernière vide de tout indice ou trace de ce qu'ils cherchent. Seul un escalier de marbre fissuré offre la possibilité de monter aux étages supérieurs de la tour.

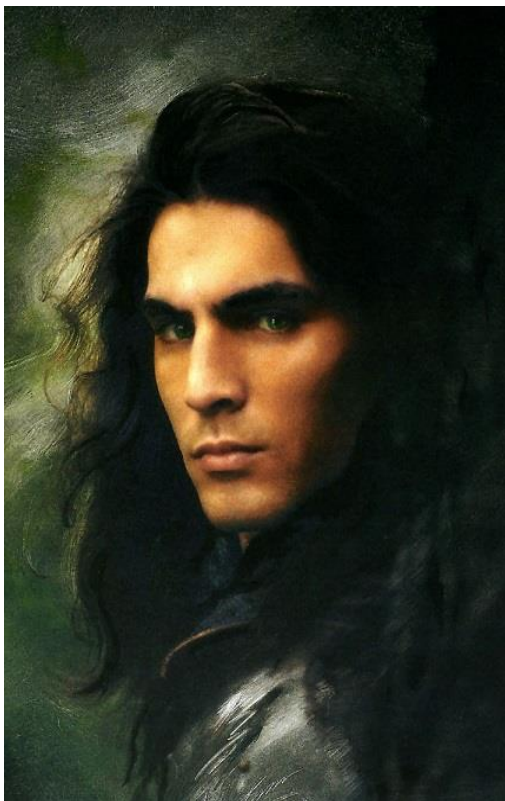
Les héros devront monter les sept volées de marches pour arriver au but de leur quête. En atteignant le septième niveau, la première chose qu'ils entendront sera une musique plaisante jouée délicatement. La pièce apparaîtra comme elle était aux jours anciens et peut être identifiée comme une salle du conseil. Assis sur un coussin au milieu se trouve un Elfe Noldorin élégamment vêtu, ses longs cheveux noirs attachés en arrière avec un fin bandeau d'argent. Ses yeux expriment un tourment et un chagrin qui ne peuvent qu'inspirer la pitié à celui qui l'observe. Un Homme se tient également dans la pièce, pas très loin de l'Elfe Triste.

Lorsqu'ils entrent, le Noldor hèle les héros et leur souhaite enfin la bienvenue à son conseil. Il se présentera sous le nom de Maglor et appellera l'Homme Malkemen, l'un de ses capitaines Elfes. Il commencera à détailler des plans de bataille en vue d'une attaque qu'il entend mener conjointement avec son frère Maedhros.

Là encore les effets de Maglor vont éprouver les perceptions des personnages et tenter de les attirer dans les fantasmes du ménestrel. Cela fonctionnera de la même manière que le sortilège d'*Oubli* décrit ci-dessus sauf qu'au lieu d'oublier complètement qui ils sont les héros vont commencer à se prendre pour les Elfes que Maglor a connu autrefois. L'Elfe s'adressera à eux en leur donnant des noms qu'ils n'ont jamais entendus mais qu'ils commenceront à accepter comme les leurs. L'Homme appelé Malkemen va pour sa part commencer à prendre l'apparence d'un autre Noldor aux cheveux noirs.

Si les personnages échappent aux effets néfastes de la salle, leur présence fâchera soudainement Maglor qui commencera à s'adresser à l'un d'entre eux en l'appelant Uldor le Maudit. Maglor va alors tirer son épée et commencera à menacer le héros en lui ordonnant de sortir son arme et se défendre. Maglor lui dira qu'il ne le tuera pas désarmé mais que la mort est la seule sentence pour le traître.

Les joueurs réaliseront que Maglor s'est rendu fou et vit au cœur d'illusions que ses pouvoirs ont créées. Le Gardien des Légendes doit comprendre que le prince Noldorin ne veut en réalité causer aucun mal mais ne réalise pas les problèmes qu'il cause. Les héros ont un choix : tuer Maglor et mettre fin aux effets secondaires de sa folie ou tenter de lui faire prendre conscience de ce qu'il est en train de faire pour qu'il y mette un terme. Tuer Maglor est la solution la plus simple mais sera difficile à accomplir en raison de ses capacités. Tenter de ramener Maglor à la raison sera l'option plus difficile en raison de ses années de solitude et du désespoir profond du prince. Ce défi sera rendu particulièrement complexe par la perte possible de leur esprit par les héros du fait de l'*Oubli* qui imprègne la salle.



Attaquer Maglor

Si les héros attaquent Maglor ou s'il les attaque, accusant l'un d'entre eux d'être Uldor, Malkemen se joindra au combat pour les maîtriser. Maglor ne cherchera à tuer que celui qu'il nomme Uldor, quant aux autres il les bannira de son royaume.

Notes au Gardien des Légendes : Uldor le Maudit était le fils d'Ulfang qui a trahi les fils de Fëanor durant le Nirnaeth Arnoediad ; Uldor a été tué par Maglor.

Les statistiques suivantes allouent un score de Haine à Maglor et Malkemen pour leur permettre d'activer leurs capacités spéciales comme des ennemis standards.

Maglor, Prince des Noldor

Niveau d'attribut: 7

Endurance: 28; **Haine:** 10

Parade: 6; **Armure:** 3d+2 (bouclier)

Traits : Fier, Honorable

Compétences: Personnalité 4; Survie 3; Déplacement 3; Coutume 3;

Perception 4; Métier 3

Compétences d'armes:

• Épée Longue ♦♦♦♦ ; Dégâts: 6; Taille: 9; Blessure: 18; Coup précis: Désarmer

Capacités spéciales:

- Assaut brutal*
- Épée de Gondolin**
- Flamme de l'Ouest**
- Rêves elfiques**

*L'assaut brutal de Maglor lui donne une seconde attaque avec son épée.

**Nouvelle capacité (voir en annexes à la fin du scénario)



Malkemen

Niveau d'attribut: 5

Endurance: 22; **Haine:** 5

Parade: 4; **Armure:** 2d+2 (bouclier)

Compétences: Personnalité 3; Survie 2; Déplacement 2; Coutume 3;

Perception 3; Métier 2

Compétences d'armes:

• Épée Longue ♦♦♦ ; Dégâts: 5; Taille: 10; Blessure: 116; Coup précis: Désarmer

Capacités spéciales:

• Formidable*

**La capacité spéciale Formidable de Malkemen est liée à son habileté à l'épée longue : il lancera toujours deux fois le Dé du Destin pour en garder le meilleur résultat.*

Convaincre Maglor

Les tests requis pour réussir à ramener Maglor à la raison comprennent des jets de **Présence**, **Inspiration** et **Persuasion**. Le Gardien des Légendes peut également accorder des tests de **Connaissances**, **Chant** et **Enigmes** pour aider à formuler des arguments convaincants. Les héros devront réussir des tests de Sagesse pour chaque heure passée pour connaître leur propre état d'esprit. Les héros ont simplement besoin d'amener Maglor à un point où il sera capable de comprendre ce qu'il fait. S'ils y parviennent le prince Noldorin se repentira de ses actions et tentera de réparer ce qu'il a fait – notamment en restaurant l'esprit de Dervorin.

Niveau de folie	SR
60 - 51	18
50 - 41	16
40 - 21	14
20 - 5	12
4 - 0	10

Nous allons introduire la *Folie* dans cette rencontre. Maglor commence avec un niveau de folie de 60. Les héros doivent le réduire à 0 pour libérer l'esprit de l'Elfe Triste. Le système pour ramener Maglor à la raison est le suivant :

1. Chaque héros souhaitant parler à Maglor doit faire un test de l'une des compétences citées plus haut. Le SR de ces tests est déterminé par le niveau actuel de folie de Maglor (voir le tableau ci-dessus). En cas de succès, l'Elfe arrêtera de parler de plans de bataille pendant un court moment.
2. Chaque série de tests effectués par les héros correspond à 20 mn de débats avec l'Elfe Triste. Chaque succès Supérieur réduit cette durée à 15 mn, à 10 mn pour un succès Extraordinaire et à 5 en cas de Rune de Gandalf sur le Dé du Destin. Le Gardien des Légendes voudra le noter chaque fois qu'un Œil de Mordor est obtenu. Au bout du 4^{ème}, Maglor mettra fin à la discussion et tirera son épée pour battre. Voir alors **Attaquer Maglor** décrit plus haut.

3. Le temps est une donnée essentielle dans le défi de ramener Maglor à la raison dans la mesure où les héros eux-mêmes perdent pied peu à peu. Le Gardien des Légendes doit tenir compte du temps écoulé entre chaque série de jets de compétence. Comme cela a été précisé plus haut, le temps écoulé dans la salle requiert un test de Sagesse pour se prémunir des effets de *l'Oubli* avec un SR 14. Un personnage qui perd son identité pendant quelques temps ne peut plus effectuer de tests jusqu'à ce qu'il ait récupéré. Si les personnages tombent dans la folie de Maglor, ils acquerront la personnalité d'un Elfe disparu depuis longtemps. Les résultats des tests de Sagesse ne se cumulent pas avec les jets de compétences mentionnés plus haut.
4. Si un héros n'est pas doué dans les compétences essentielles aux discussions avec l'Elfe Triste, il peut utiliser l'une des séries de tests pour faire un jet de **Connaissances, Chant** ou **Enigmes** avec un SR 14. En cas de succès, le personnage pourra utiliser un dé de maîtrise en bonus lors de la série suivante. Il en gagnera 2 en cas de succès Supérieur et 3 avec un succès Extraordinaire. Les résultats de ces tests ne se cumulent pas avec les jets de compétences mentionnés plus haut.
5. Chaque succès au test réduira de 3 la folie, de 5 lors d'un succès Supérieur et de 10 lors d'un succès Extraordinaire.
6. Une fois que la folie de l'Elfe est réduite à 0, Maglor prendra conscience de ses actes et mettra fin à toutes ses illusions.

Exemple de débat avec l'Elfe Triste...

Nos héros, Esgalwen, Arbogast, Torak et Bandy entre dans la salle de l'Elfe Triste. Après qu'il leur ait parlé de ses folles histoires, les compagnons veulent tenter de restaurer la mémoire du Noldor et de le faire reprendre conscience de lui-même. Le Gardien des Légendes demandent immédiatement un test au choix des héros avec un SR 18. Esgalwen échoue, Arbogast réussit avec un succès supérieur, Torak échoue avec un Œil de Mordor et Bandy réussit.

Le Gardien des Légendes calcule les résultats en appliquant les règles ci-dessus : le temps écoulé est de 15 mn, la compagnie a reçu un Œil de Mordor et la folie de l'Elfe a été réduite de 8 et est passée à 52.

Il est temps d'effectuer une nouvelle série de tests avec un SR toujours fixé à 18. Esgalwen réussit son jet, Arbogast échoue avec un Œil de Mordor, Torak réalise que ses compétences ne sont pas assez élevées pour atteindre facilement le SR et fait un jet d'Enigmes pour gagner un avantage au prochain tour obtenant deux dés de maîtrise supplémentaires. Bandy réussit également.

Le Gardien des Légendes calcule les résultats: le temps écoulé est de 20 mn, la compagnie a reçu un Œil de Mordor, la folie de l'Elfe Triste a été réduite de 6 passant à 46 et diminuant le SR à 16.

Tous les compagnons doivent désormais effectuer un test de Sagesse avec un SR 14 pour contrer les effets de l'Oubli. Bandy échoue et ne sera pas capables de participer aux prochaines séries de jet puisque son esprit est désormais obscurci et qu'il ne sait plus ni où ni qui il est.

Et de cette manière les jets vont continuer jusqu'à la réussite ou à la perte des héros...

RESOLUTIONS

Une fois les illusions disparues, la salle va se montrer telle qu'elle est, délabrée, et le prince et ses parures vont être remplacées par un Elfe à l'apparence pathétique. Les héros pourront parler au Noldor aussi longtemps qu'il souhaite demeurer sur place (à la discrétion du Gardien des Légendes) et pourront apprendre de sa part d'extraordinaires secrets du passé. Maglor veillera à réparer les dégâts qu'il a causés et une fois sa tâche accomplie disparaîtra dans une brume mystérieuse qui s'est installée autour de la Tour Brisée.

Note au Gardien des Légendes : la réalité de la rencontre entre les héros et Maglor relève de la discrétion du Gardien des Légendes. L'Elfe Triste peut n'avoir été qu'un simple suivant Noldorin de Maglor victime lui-même des lamentations du Ménestrel. Cela peut permettre au Gardien des Légendes de finir sur un cliffhanger qui permettra de continuer l'aventure à travers de futures histoires.

« L'Elfe Triste disparaît dans la brume... Venez-vous juste de libérer l'Eldar de sa souffrance, même pour un instant ? Ou vos yeux ont-ils simplement été aveuglés par le pouvoir du barde ? »

Le Gardien des Légendes peut jouer avec un indice sans toutefois nécessairement attirer trop l'attention des joueurs : les mains du véritable Maglor portent des brûlures dues au contact du Silmaril. Les cicatrices sont rares chez les Elfes et pourraient renseigner les héros sur la réalité de leur rencontre avec le vrai Maglor.

RECOMPENSES

La conclusion des Lamentations du Ménestrel est laissée entre les mains du Gardien des Légendes mais les récompenses pour un succès des personnages seront les suivants :

Points d'Expérience : le Gardien des Légendes peut récompenser chaque héros survivant par 6 à 8 points d'expérience.

Points de Progression : le Gardien des Légendes peut récompenser chaque héros survivant avec 5 à 6 points de progression sans compter ceux gagnés grâce aux tests réussis.

Trésors : qu'il s'agisse de la récompense offerte pour avoir ramené Dervorin ou si les héros en ont récupéré tout au long de l'aventure le Gardien des Légendes peut distribuer 10 points de Trésors entre les héros survivants.

ANNEXES

Nouvel avantage culturel réservé aux Noldor : Flamme de l'Ouest

Depuis de nombreuses années les Noldor ont mener la guerre contre la Grand Ombre et de nombreux grands actes héroïques ont été accomplis sous la bannière du Haut-Roi des Noldor. La puissance et la lumière de l'Ouest continue à se manifester avec les Noldor quand ils vont à la guerre et leur présence jette de l'ombre sur toutes les autres.

- Un Noldo en position Avancée ou Exposée peut Intimider un Adversaire ET faire une attaque ; cet avantage peut être utilisée même avec une blessure.

Nouvelle vertu culturelle réservée aux Noldor :

Rêves elfiques : Vous avez appris à récupérer de votre harcèlement lorsque vous êtes engagé dans une tâche répétitive comme marcher ou naviguer sur un bateau.

A la fin d'une journée d'activité, vous récupérez un nombre de points d'Endurance égaux à votre score de Sagesse. Si vous prenez ensuite un repos prolongé, vous récupérez normalement.

Nouvelle récompense culturelle réservée aux Noldor :

Epée de Gondolin : Forgée dans la forteresse de Turgon, cette lame ancienne a combattu des agents de l'Ombre durant de nombreuses guerres et batailles.

Cette épée brille d'une lumière pâle à proximité d'Orques et de Trolls. L'intensité de la lumière dépend de la proximité des créatures et peut briller aussi fort qu'une torche. Si un succès Supérieur ou Extraordinaire est obtenu contre ces créatures vous infligez automatiquement un coup perforant.

Dégâts: 6(1m)/8(2m); Taille: 9; Blessure: 18(1m)/20(2m) ; Enc: 2

AIDES DE JEU

Voici une liste de sites (en anglais) parmi lesquels les sites officiels de Cubicle 7. Nous pensons qu'ils apporteront des informations utiles aux joueurs de *L'Anneau Unique*.

CUBICLE 7 THE ONE RING RPG HOME

<http://cubicle7.co.uk/our-games/the-one-ring/>

CUBICLE 7 THE ONE RING RPG FORUM

<http://forums.cubicle7.co.uk/viewforum.php?f=5&sid=2a631790900dc2fc2394da9ee3306f68>

TOLKIEN GATEWAY WIKI

http://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page

ENCYCLOPEDIA OF ARDA

<http://www.glyphweb.com/arda/default.htm>

THE ONE RING

<http://www.theonering.com/>

RPG – TOMCAT'S GAME FORUM

<https://rpg.avioc.org>

RPG – TOMCAT'S ONLINE CHARACTER SHEETS

<https://rpg.avioc.org/profiles>

RPG – TOMCAT'S ONLINE CHARACTER SHEETS

<http://azrapse.es/tor/sheet.html>