

## Piégés à Tol Fuin

### Note de début

Pour ce scénario, je recommande la relecture de la Chute de Gondolin (Silmarillion, Contes et Légendes Inachevés, et surtout Livre des Contes Perdus II). Ensuite, la lecture du background sur le Lindon, pays du chant (D20 24) peut être très profitable. Tout comme la description détaillée de l'île de Tol Fuin, publiée dans Other Hands #31/32, sans doute consultable sur le site [www.merp.com](http://www.merp.com), et comme pour le scénario précédent, le module inachevé sur le Lindon pour la gamme MERP (disponible en requérant une inscription à la mailing list fan-modules, fan-modules-subscribe@yahoogroups.com).

### Préambule : Amon Foen (15 Nínui 1407)

Les aventuriers ont réussi logiquement à récupérer le Palantir d'Eryn Beraid. Dervorin tentait de pervertir le Palantir pour le compte de son seigneur d'Angmar, pour affaiblir d'autant plus les défenses de l'Arthedain en prévision de la grande offensive de 1409. Mais les primitifs de l'île, ayant vu les aventuriers leur filer entre les doigts, ont opéré une vengeance, en effectuant un raid punitif contre l'embarcation elfique. Les elfes ont réussi à repousser ou à tuer les primitifs (il reste d'autres tribus dans l'Ered Gorgoroth), au prix de quelques tués. Mais le bateau est totalement irrécupérable, et il en est de même pour le bateau de Dervorin.

### Un problème additionnel

Le Roi Sorcier a ainsi permis à Dervorin d'infecter la conscience de ses ennemis, pour les pousser, les forcer à agir malgré eux contre leurs propres intérêts. Le vieux sage (Calendir) a déterminé ce qu'il convenait de faire pour contrer cette menace, que l'un des aventuriers rencontre un peu par hasard avant que le départ (voir scénario précédent) ait lieu. Il faut réaliser une potion avec les ingrédients suivants :

- sept touffes de poils d'élan et trois touffes de poils de cerf (Ladros)
- les cheveux des fidèles du Dieu Révéré (Ered Gorgoroth)
- sept bourgeons de rose fraîches (Ladros),
- l'eau pure de Gondolin
- cinq dents d'orques sombres (Anach),
- huit feuilles vertes de pins (Dorthonion)
- trois feuilles vertes de chêne (Eithel Rivil)
- et de la bave en quantité pour lier le tout.

La potion doit être prise par tous les contaminés au plus tard deux mois après l'infection, et obligatoirement à la pleine lune. Sinon, la médication a de bonnes chances d'échouer. C'est à peu près à ce moment qu'apparaît, en lettres de Lune, des inscriptions codées en Khuzdul qu'il est possible de recopier (jet d'Observation / Repérages ND 20). Les contaminés ne sont pas en mesure de déchiffrer les inscriptions, il faut plusieurs jours d'analyse.

### Quelques événements mystérieux

Les nuits au campement, il peut se passer des événements très mystérieux, qui peuvent soit évoquer un passé très lointain, soit un présent :

- le campement est entouré de flammes. Au loin, un cirque rocheux, où semblent s'activer des or-

ques. Ils s'activent autour d'un tunnel protégé par sept portes, pour rentrer dans la cité cachée de Gondolin. Au même moment, une lueur scintillante presque insoutenable entoure le campement (venant de l'Ugol). Puis tout disparaît.

- le retour des primitifs, qui vouent toujours un culte au Dieu Révéré (une dizaine environ).

- la présence d'un jeune Eothraim, Ernhelm, qui s'enfuit dès qu'il est remarqué. Il revient à plusieurs reprises, mais il ne peut pas parler, ou ce qu'il dit apparaît incompréhensible. Il désire qu'on le suive jusqu'à un lac souterrain (à mi chemin entre Amon Foen et Eithel Rivil), et jusqu'à une grotte, où il y a une elfe d'une grande beauté (probablement une elfe noldo, ou sindar) est endormi. Malheureusement, il y a un gardien, un vampire aigri et belliqueux. Et il dispose de serviteurs pour écarter les importuns. Il connaît aussi un autre lieu, où gît endormi Tuor, un profond maléfice l'empêche de se réveiller (Maeglin).

- Des connaissances des aventuriers qui invitent les aventuriers à les suivre, et qui en réalité cherchent à attirer ceux-ci dans des pièges mortels. Direction la tour d'Amon Foen, ou la forêt de Taurnu-Fuin. La tour d'Amon Foën qui apparaît très inquiétante, très sombre.

- la tour d'Amon Foën qui apparaît très inquiétante, très sombre. C'est dans la tour que les dites connaissances se dirigent, pour capturer définitivement les aventuriers.

- la découverte inopinée d'une tombe assez ancienne, avec le nom d'un aventurier, avec sa statue. Pas de doute à avoir sur le membre du groupe auquel c'est destiné. La tombe est très ancienne, et il y a une inscription « Pour sa vaillance lors du siège de Gondolin et son courage sans limites. »

## Campagne de l'Arnor 1407 – Piégés à Tol Fuin (13)

- la disparition mystérieuse des cadavres de Dervorin et de ses hommes. C'est signé le gardien de l'elfe en sommeil, qui va renvoyer les cadavres sous une forme très spéciale ("affamés de Midnight").

### Un petit détour dans le passé

A un moment précis, une tempête violente se déclenche (le joyau y est pour quelque chose, certes). Puis tout se calme, et les aventuriers sont à l'entrée d'un tunnel magnifiquement ouvragé, ils ont la possibilité de découvrir, le temps d'un rêve, la magnifique cité aux murs blancs de Gondolin, et de rencontrer Turgon, le seigneur de la cité, Idril sa fille, Maeglin ... à quelques jours de la trahison de la cité par Maeglin.

L'objectif de ce retour à Gondolin est de faire découvrir cette cité (originalité) et ses habitants le temps d'un rêve, de faire la connaissance avec un Balafré, Araphor (qui n'est autre que le conseiller du Roi du Rhudaïr), membre de l'Ordre des Sept mais pas forcément un ennemi, et éventuellement de prendre conscience que l'un des aventuriers est réellement malade (par l'intermédiaire d'Araphor). Ce dernier peut leur révéler les plans de l'Ordre : l'un d'entre eux est malade, et sera utilisé bien malgré lui par l'Ordre, le chef de l'Ordre a titre personnel prépare la chute du Lindon, via la corruption du Palantir d'Eryn Beraid et des sept rivières du Lindon.

Ce petit voyage dans le passé consomme aussi beaucoup de temps, environ trois mois, plus le temps passé à Gondolin. Ils pourront donc y rencontrer Turgon, sa fille Idril Celebrindal (qui souffre des attentions non souhaitées de Maeglin), Maeglin, Tuor, Earendil. Et vivre en direct la chute de Gondolin, tel que rapporté dans le Silmarillion ou Le Livre des Contes Perdus, et être les témoins de la trahison de Maeglin, suscitée par son dépit de jalousie de ne pas s'être vu accordé la main d'Idril, et son envie de puissance de gouverner la cité.

Tout commence par la découverte mystérieuse du chemin caché (ce que fit Tuor également), puis l'accueil à Gondolin par le Roi Turgon, jusqu'à l'assaut final. Les aventuriers ont une chance d'assister au Conseil où se rendent les chefs des Maisons de Gondolin, où s'opposent Tuor (et les aventuriers alliés logiquement) et Maeglin / Salgant (qui conseillent au Roi de ne point abandonner la cité). Puis de participer à la grande bataille de Gondolin, où s'affrontent les Elfes contre les Orques et les Balrogs, conduits par Gothmog, le seigneur des Balrogs.

La bataille s'effectue dans la ville même, car Turgon, suivant les conseils de Maeglin et de Salgant, en a décidé ainsi. De nombreux exploits dus au courage du désespoir sont accomplis par les chefs des grandes Maisons et leurs guerriers : notamment le duel entre Ecthelion de la source et Gothmog, au pied de la tour du Roi, la défense de la

Tour par Turgon jusqu'à son écroulement, la sauvegarde d'Idril menacée par Maeglin<sup>1</sup>, et la fuite de Gondolin par le passage secret, avec les gens de Glorfindel en arrière garde. Quand à Maeglin,

Les aventuriers participent à cette fuite, qui est favorisée par une brume sinistre recouvrant la vallée de Tumladen (causée par les fumées des nombreux incendies, les vapeurs jetées par les belles fontaines de Gondolin, sous les flammes des dragons). Leur dernier acte de gloire, pour cet Age, survient avec une dernière embuscade tendue dans les montagnes par des orques vaillants, et un Balrog au passage terrible de Cirith Thoronath (Silmarillion).

C'est un combat terrible. Tous sont assaillis de toute part par les Orques, tandis que Glorfindel affronte le Balrog. Grâce au sacrifice de Glorfindel et à l'intervention des Aigles (dont leur Roi Thorondor), les fuyards arrivent logiquement à se sortir victorieux du traquenard. Puis, Thorondor ressort du gouffre le corps de Glorfindel, qu'ils enterrèrent près du sentier sous un amas de pierre où plus tard des fleurs jaunes fleuriraient. Après cette cérémonie de souvenir et un adieu à Tuor, les aventuriers retrouvent mystérieusement leur époque, retour à Tol Fuin.

Les quelques notes qui suivent pourront aider à la mise en scène magistrale de l'arrivée à Gondolin, à la bataille de Gondolin, et à la fuite de Gondolin. Peut être les aventuriers pourront être mis au cœur des rivalités entre les Maisons.

### Gondolin

(ou notes de lecture du Silmarillion, du Livre des Contes Perdus II, CLI)

Un chemin caché permet d'accéder au royaume caché de Gondolin dans la vallée de Tumladin. Le chemin d'accès est sombre, détourné, emplis d'échos effrayants, ce qui en réalité est une tromperie du lieu destinée à faire fuir les inconscients ou les maraudeurs. A la sortie du portail, se tient la Garde de l'Evasion, qui protège le chemin. Il y a environ une journée de marche entre la Garde et Gondolin, construite sur la Colline du Guet (Amon Gwareth). Le chemin est protégé par la Garde, de grands archers façonnant des arcs de grande puissance, dont le capitaine est Ecthelion de la Source, qui affrontera et tuera Gothmog le seigneur des Balrogs. Puis il y a à franchir le grand ravin d'Orfalch Echor, coupé par les sept portes de Gondolin (voir Contes et Légendes Inachevées) (les portes de Bois, de Pierre, de Bronze, de Fer forgé, d'Argent, d'Or et d'Acier).

Il existe un second chemin, plus secret encore (à l'opposé du Chemin d'Evasion, découvert par les Orques suite à la trahison de Maeglin), construit

---

<sup>1</sup> Celui-ci chuta des murailles de la ville après son combat avec Tuor, mais hélas ne mourut point, sa haine l'aidant à survivre pour les Ages suivants (ajout du scénario).

## Campagne de l'Arnor 1407 – Piégés à Tol Fuin (13)

sans que Maeglin le sache. Le tunnel commence à Gondolin, aboutit dans la plaine de Tumladen, en direction d'un col très lointain, Crithorn (la Faille des Aigles), dans les montagnes du sud.

La Cité de Gondolin est connue sous sept noms différents : Gondobar, Gondothlimbar (cité de Pierre et Cité de ceux qui demeurent sous la pierre), Gondolin (la pierre de chanson), Gwarestrin (La Tour de Garde), Gar Thurion (Lieu Secret car caché aux yeux de Morgoth), Loth (ceux qui m'aiment le plus me chérissent comme une fleur) et Lothengriol (la fleur qui fleurit sous la plaine).

Gondolin se dresse belle et claire, ses tours piquent les cieux au dessus de la Colline de Guet (Amon Gwareth). L'accès à la cité s'effectue par des escaliers sinueux de pierre et de marbre, bordés par de délicates balustrades et rafraîchis par les bonds des cascades.

Les rues sont larges et pavées de pierres, aux trottoirs de marbre, avec de belles maisons et des cours au milieu de jardins de fleurs vives disposées autour des voies. De nombreuses tours de grande finesse et beauté bâties de marbre blanc et sculptées très merveilleusement s'élèvent vers le ciel. Il y a des places illuminées par des fontaines (dont l'eau jaillit à 27 brasses avant de retomber en une pluie chantante de cristal), mais de toutes celles-ci la plus grande est la place où se dresse le palais du Roi, dont la tour est la plus haute de la ville. Une autre place est Gar Ainion (la Place des Dieux), où Idril et Tuor se marièrent, au grand dépit de Maeglin. Il y a aussi la place du Puits du Peuple (230) et l'Arche d'Inwë. Les oiseaux qui demeurent là sont de la blancheur de la neige et leurs voix plus douces qu'une berceuse de musique. De chaque côté des portes du palais se dressent deux arbres, l'un portant une floraison d'or (Laurelin) et l'autre d'argent (Telperion), et ils ne se fanaient jamais, car ils étaient d'antiques scions des arbres glorieux de Valinor.

Les habitants de Gondolin sont très habiles et experts dans l'utilisation de la pierre (maçonnerie, taille de la roche et du marbre), les artisanats du tissage et du filage, la tapisserie et la peinture, la science des métaux et la musique. Le Langage Secret des Elfes peut être appris à Gondolin.

Quelques fêtes à Gondolin : la Naissance des Fleur (Nost-na-Lothion) et les Portes de l'été (Tarnin Austa). La coutume est de commencer la fête par une cérémonie solennelle à minuit, la poursui-

vant jusqu'à l'aube, saluant l'aube par d'antiques chants. C'est au cours de cette cérémonie que commença l'attaque de Morgoth contre Gondolin, avec l'apparition d'une lumière rougeoyante, au delà des hauteurs du nord.

Les 11 Maisons de Gondolin (page 219-221) :

- la Maison du Roi : couleurs blanc, or et rouge ; emblème lune soleil et cœur écarlate
- Maeglin : harnachement sable, ni signe ni emblème, coiffes rondes d'acier et recouvertes de peau de taupe, combattant avec des haches à deux lames semblables à des masses. Des guerriers à la mine sombre et au regard menaçant. Maeglin, grand parmi les carriers, et chef parmi les mineurs de métaux précieux.
- l'Hirondelle : les meilleurs des archers, portant un éventail de plumes sur leurs heaumes, parure blanc, bleu foncé, pourpre et noir. Seigneur Duilin, le plus rapide à la course et le plus sûr des archers
- l'Arche Céleste : richesse énorme, armes et boucliers sertis de bijoux, Seigneur Egalmoth, portant une mante bleue sur laquelle les étoiles étaient tissés en cristal.
- Le Pilier et la Tour de Neige, obéissant à Penlod, le plus grand des Elfes en taille.
- l'Arbre : vêtements verts, combattant avec des massues cloutées de fer ou des frondes. Seigneur Galdor, réputé comme le plus valeureux après Turgon.
- La Fleur d'Or : soleil rayonnant sur leurs boucliers, chef Glorfindel
- La Fontaine : Seigneur Ecthelion, épées longues brillantes et pâles, musique de flûtes lorsqu'ils partaient en bataille
- La Harpe : légion de braves guerriers, chef Salgant lâche, car flattant Maeglin. Emblème harpe d'argent brillant sur un champ noir.
- Le Marteau de Colère : les meilleurs forgerons et artisans de Gondolin, vénérant Aulë. Enormes masses d'armes, marteaux, boucliers lourds. Seigneur Rog, le plus fort des Elfes, suivant de près Galdor en bravoure. L'emblème est l'Enclume frappée, et un marteau lançant des étincelles est représenté sur leurs boucliers
- Tuor : emblèmes de l'Aile Blanche (cygnes ou mouettes) (comptée comme la 12<sup>ème</sup> Maison de Gondolin), une foule serrée de gens valeureux

## Campagne de l'Arnor 1407 – Piégés à Tol Fuin (13)

### Gondolin

Le nom de la ville a pour racine gon, gond ce qui signifie rocher en Sindarin.

La ville a été fondée par Turgon pendant le premier âge, période marquée par les guerres de Beleriand. La citée fut achevée en 126 après 52 ans de construction. Elle est située dans un cirque rocheux seulement accessible par un tunnel creusé par les eaux qui sera ensuite protégé par sept portes. Ce lieu secret est appelé également « le rocher où les eaux chantent » à cause de ses nombreuses sources. Turgon découvrit l'endroit grâce à l'aide du Valar Ulmo, le seigneur des mers.

Gondolin restera le refuge inviolé des elfes Noldor et Sindar de Nevrast pendant plus de 400 ans et ne tombera qu'en 510 à la suite de la trahison de Maeglin. Le motif de la trahison est son amour déçu pour Idril, la fille de Turgon. C'est Maeglin qui révélera à Morgoth où se trouve la ville. Une rude bataille sera livrée sous les murs de Gondolin entre les elfes et les forces de l'ombre. La ville sera saccagée par les Orcs, les Trolls, les Balrogs de Sauron et ses hautes tours tomberont sous le feu de ses dragons.

Pourtant, aidés par les aigles de Thorondor, une partie des elfes pourra s'enfuir au prix de grands sacrifices et de beaucoup de courage.

*Les gens de Turgon se mirent à croître et à se multiplier derrière le cercle des montagnes et à mettre tous leurs talents dans un labeur incessant, tant et si bien que Gondolin sur Amon Gwareth devint une ville d'une beauté digne d'être comparée avec la cité des Elfes, Tirion d'au-delà des mers. Hautes et blanches étaient ses murailles et ses marches de marbre, haute et puissante était la Tour du Roi." [S]*

Bâtie par Turgon, suivant les conseils d'Ulmo, dans la vallée cachée de Tumladen entourée par les montagnes de l'Echoriath, Gondolin la blanche était la plus belle des cités des Elfes du Beleriand, rivalisant avec Tirion de Valinor. Difficile d'accès, protégée par les Aigles des montagnes qui combattaient les espions de Morgoth et gardée par sept portes, elle est restée à l'écart du monde pendant des siècles, et très peu nombreux furent ceux qui y entrèrent par la suite : Eöl, Maeglin, Huor, Húrin et Tuor

### **Tuor**

un grand héros de la Troisième maison des Edain, le fils unique de Huor et Rían. Il est le cousin de Túrin Turambar.

Son père Huor est mort lors de la bataille de Nirnaeth Arnoediad, juste avant la naissance de son fils, et Rían est morte deux ans plus tard. Tuor fut tout d'abord élevé par les Elfes de Mithrim, puis capturé par les Orientaux qui avaient été envoyés par Morgoth pour opprimer la maison de Hador.

Tuor réussit à s'échapper, et vécut comme un hors-la-loi. Le Vala Ulmo lui fit pressentir de se rendre à Gondolin pour prévenir le Roi Turgon des choses à venir. Dans les ruines de Vinyamar, il trouva une arme et une armure, et rencontra Ulmo lui-même sur la côte de Belegaer, qui lui donna le message à remettre à Turgon, et lui envoya un elfe, Voronwë pour le guider jusque la Cité Cachée.

Tuor et Voronwë arrivèrent à Gondolin, où Tuor resta, et se maria avec la fille de Turgon, Idril Celebrindal. Ce fut la deuxième union entre Elfes et Humains, après celle de Beren et de Lúthien. Leur fils unique fut Eärendil le marin.

Tuor était un des commandants de Gondolin lors de la prise de la ville par Morgoth, et avec sa femme, son fils ainsi que quelques rescapés de son peuple, s'échappèrent par les Bouches de Sirion.

Tuor navigua vers l'Ouest avec Idril, et la légende qui circule chez les Eldar et les Edain est qu'ils sont arrivés à Valinor malgré l'interdiction des Valar, et que Tuor est le seul Humain qui fut compté dans la race des Elfes, et qu'il vit encore là à ce jour.

### **Idril**

Est une elfe. On ne sait pas ce qui lui est advenu et si elle est arrivée avec Tuor en Aman. Malheureusement, ce n'est pas le cas, elle a été rattrapée par Maeglin, qui a été maudit par Tuor pour ce qu'il a fait pour avoir donné la localisation de Gondolin à Morgoth. Elle a été plongée dans un sommeil profond, ici même à Tol Fuin, et depuis une abomination (Maeglin, un elfe vampire), la garde.

## Campagne de l'Arnor 1407 – Piégés à Tol Fuin (13)

### Comment quitter l'île ? (15 Lothron 1407)

Après avoir quitté l'ancien repaire de Sauron avec le Palantir, il serait vivement conseillé que les aventuriers se dirigent vers une zone potentiellement pas trop dangereuse (Ladros est recommandé, mais on ne peut pas y rester trop longtemps – la région n'est pas appropriée pour la culture). Leur principal problème sera de construire une embarcation suffisamment solide pour atteindre l'île d'Himring ou la côte du Lindon (il faut grosso modo 3 semaines de préparation pour construire le radeau et amasser les vivres nécessaires à la traversée). A Himring toutefois, les aventuriers pourront recevoir de l'aide des Elfes de la Forteresse construite par Maedhros au Premier Age.

Voici ce qu'ils devront faire (en espérant qu'ils aient un marin avec eux, ce qui facilitera tout) :

- explorer les environs : ils découvrent les ruines d'une ancien port Numénoréen et d'un ancien fortin (construit au Troisième puis mystérieusement abandonné), ainsi que de nombreuses grottes. Faire de la récupération de bois, de tissu tout autour de l'île une priorité (il y a les restes de leur propre navire, et de celui de Dervorin, mais cela nécessite plusieurs journées de voyage, et l'île est grande, et pas trop réputée pour sa tranquillité). En général, les restes de navires se trouvent au sud de l'île.

- chercher du bois solide pour construire un radeau solide, et des lianes pour lier le tout. Le bois peut se trouver en Dorthonion, mais aussi à Eithel Rivil. Pour les lianes, faire attention au poids du radeau (sinon le radeau ne pourra pas être poussé à

l'eau, et il faut que les rondins soient liés avant la mise à l'eau). Penser aux rames et aux voiles pour naviguer.

- chercher de quoi faire du cordage : repérer des plantes comme le chanvre. Malheureusement, les aventuriers sont un peu hors période (récolte en Narbeleth). Il faut donc repérer les endroits de l'île qui seraient un peu plus chauds, et aussi exposés à la lumière du jour. Et donc se rapprocher de Amon Foen, ou de Bor Gorlim. Plus les aventuriers se rapprochent de la période favorable, et plus la corde qu'ils obtiendront sera résistante.

- Se confectionner de nouveaux vêtements pour remplacer ceux trop usés.

- faire face les aléas de l'île (tremblement de terre, brouillard, vol de matériel par des indigènes, comment remplacer les lianes, repousser les animaux et les monstres), construire un abri sur, protéger le radeau en construction.

- faire un stock conséquent de nourriture.

- étudier les courants marins pour déterminer quand il faudrait se risquer à effectuer un voyage. De Narwain à Gwaeron les conditions sont défavorables (température de  $-18^{\circ}\text{C}$  à  $-6^{\circ}\text{C}$ , tempêtes et icebergs fréquents en mer). De Gwirth à Norui, les conditions apparaissent plus favorables (températures de  $7^{\circ}\text{C}$  à  $18^{\circ}\text{C}$ , mais pluies fréquentes et vents violents).

- espérer que des bateaux passent : quasiment aucune chance, à peu près un bateau / an.

### Les personnages non joueurs

#### Maeglin (ennemi)

Ce dernier a survécu par la force de sa haine, et a réussi on ne sait trop comment à piéger Tuor et Idril, en les plongeant dans un profond sommeil. Sa puissance a nettement diminué depuis le Premier Age. Il est fou, maudit et ne sait plus trop quoi faire, excepté qu'il doit garder pour l'éternité ses ennemis, pour éviter qu'ils se réveillent, et puissent partir vers Valinor alors que lui sera condamné à une vie éternelle sans saveur. Il devrait logiquement être sur le chemin des héros. Maeglin se rappelant fort bien les héros, il serait logique que celui-ci cherche à les combattre, pour les placer ensuite dans sa caverne. Au niveau puissance, il serait du même niveau qu'un vampire (bien que ce n'en soit pas réellement un). Si Maeglin est vaincu, il ne sera pas bien difficile de réveiller Tuor et Idril.

Les affamés (Dervorin et sa bande) : Ungral, un concept de créatures extrait de Midnight, où les créatures se relèvent.

Esprit 8 (1), Force 10 (+2), Perception 10 (+2) Prestance 0, Vitalité 0(12), Vivacité 14 (+4)

Rapidité +7 Sagesse +2 Vigueur +3 Volonté +1 Défense 14 Santé 13

Avantages : Armes en Main, Cœur de Guerrier, Endurant, Précis, Maître d'Arme, Prudent

Compétences : Acrobatie +5, Combat à distance +6 Combat armé +8 Course à pied +4 Déguisement +4 Discrétion + 5 Dissimulation +5 Escalade +6

Dommages supplémentaires : 3d6+4 par griffes ou épée

Ernhelm (allié), enlevé lors d'une partie de chasse, vendu comme esclave chez les Sagath parce qu'il avait découvert un sombre secret du clan Sagath (une alliance perverse entre un clan Homme du Nord et les Sagath, avec l'enlèvement d'une personne estimée d'un clan Eothraim), et surtout à qui : à une famille aisée du Rhudaur. Il est muet, dû à une mauvaise rencontre avec Dervorin.

Araphor (allié), membre de l'Ordre des Sept, mais actuellement taupe, il connaît certaines légendes sur Tol Fuin. Pourquoi est il en compagnie des aventuriers. Il a découvert dans les souterrains du Roi du Rhudaur Brugga une pierre toute similaire à celle de l'un des aventuriers (mais en fait, c'est la même pierre, pour Araphor on est en 1406). Il l'a pris, et a cherché à en savoir plus.

## Campagne de l'Arnor 1407 – Piégés à Tol Fuin (13)

### Les rivières du Lindon (10 Nórui 1407)

Une fois un navire de fortune construit (avec l'assistance de Tuor et d'Idril), les aventuriers n'ont plus qu'à regagner la côte du Lindon. Environ deux semaines de préparation sont nécessaires pour la construction du radeau, et les provisions nécessaires pour le voyage.

Lors d'une escale pour ravitaillement au Lindon, un étrange chant envoûtant se fait entendre, empreint de tristesse et de folie. Un jet de volonté (ND 12) est nécessaire pour résister au désespoir. Problème, il y a quelqu'un qui a craqué, et qui dans la nuit disparaîtra pour aller retrouver celui ou celle responsable de ce chant envoûtant.

Les rivières du Forlindon sont le Forgelion, le Gelion (Dame Tinfang Gelion, proche de la femme de Tom Bombadil Baie d'Or – que les aventuriers peuvent d'abord rencontrer), l'Ascar (ou Rathloriel), une rivière rapide et impétueuse. Des petites rivières affluent du Gelion sont le Rhudhrant et la Lalvenduin. Il y a aussi de petites rivières, comme le Tauron, la Thalos, et d'autres rivières dont le nom a

été perdu. Chaque rivière importante était sous la responsabilité d'une Dame.

Le problème concerne la Dame de la Rathloriel. Elle est folle et a oublié son nom. Elle est convaincue qu'on lui veut du mal, et que sacrifier ceux qui sont responsables de sa situation présente (les nains, ou qui que ce soit d'autre) arrangera la situation. Le problème est que sa rivière a été détournée pour alimenter une cité naine du clan Uri (les descendants de Nogrod), et que pour résoudre la situation, il faudra parlementer avec les Nains pour les convaincre d'enlever le barrage (pas évident, surtout avec Kuri), et avec la Dame pour qu'elle ne se suicide pas, elle et ceux ou celles qu'elle a capturés (qui se retrouvent comme elle dans une transe).

Si le problème est résolu, la Dame remerciera les aventuriers en les soignant, et en leur conseillant de se rendre de toute urgence à Caras Celairnen, pour prendre livraison de l'un de l'Ordre des Sept (le Numéro 4), et ensuite à Annuminas et Tharbad, où quelque chose de très dangereux se prépare.