

# Le Prince de l'Acier

---

## Introduction :

Chers Conteurs, ce scénario est plutôt une épopée plus qu'une simple aventure. Vous retrouverez sûrement certains éléments du Seigneur des Anneaux mais cela offrira une plus vaste étendue de vision dans l'espace. Soyez patients avec ce scénario pour un très longue durée de vie.

« *Ne soyez pas si hâtif, maître Meriadoc* » Sylvebarbe

## Chapitre 1 – Le conseil de Minhiriath

Les aventuriers commencent à Deorath, une ancienne ville autrefois peuplée de Dunedains et récupérée par des Elfes Noldors. Vous décrierez très brièvement le voyage de chacun des aventuriers vers Deorath. Ils auront le plaisir de visiter la demeure de Galfindel (le maître de la cité) où ils y trouveront entre autre des armes magiques comme un glaive appartenant à un disciple de Morgoth.

Les aventuriers ont été appelés ici pour répondre à la menace du Prince de l'Acier, un ennemi terrible, allié de Sauron disposant d'une armée d'Orques mutants portant des armures faisant 4 fois leur poids et régnant sur les champs de Dagorlad, le Marais des Morts et s'attaquant à Mirkwood (Forêt Noire). On nomme cette créature un Angwulf (Loups d'Acier) et son très coriaces. Le Prince de l'Acier est installé dans les Monts Cendrés dans la Tour des Doubles Braises. Galfindel explique cela dans un immense conseil et demande qui se porte volontaire. À moins que vos joueurs ne soient des larves immotivées, ils accepteront tous ! Galfindel conseille d'être le plus discret possible.

## Chapitre 2 – Premier jour d'Aventure

L'aventure commence un premier jour de marche à travers Minhiriath et à l'embouchure d'Enedwaith où ils trouvent un petit village où ils décident de passer la nuit. Le temps que leur chambre se prépare, l'aubergiste leur offre un pichet à chacun en guise de bienvenue. Ils décourvent un Homme Pisteur, très connu dans ce pays pour les aides qu'il a fournis. Faites jouer aux dés ou aux cartes les joueurs.

Alors qu'ils parlaient dans leur chambre à coucher, cet homme les interceptent et entament ce dialogue :

« Vous attirez trop l'attention sur vous, aventuriers (il fait allusion aux jeux).

-Qui êtes-vous ?

-Êtes-vous effrayé ?

-Non mais que voulez-vous ?

-Un peu plus de discrétion de votre part car vous n'exécutez pas une mince quête. »

Il explique alors des horreurs sur le Prince de l'Acier ce qui devrait monter la pression aux aventuriers. Il se nomme Garadun et propose ensuite néanmoins de les accompagner en tant qu'éclaireur avancé. Ainsi, on

ne parlera que très peu de lui sauf les soirs et nuits où l'on donnera une excellente impression sur lui dans les dialogues.

Les aventuriers repartent le lendemain matin à l'aube.

### Chapitre 3 – Itinéraire

Le deuxième jour, Garadun part devant vers l'Ithilien pour obtenir un droit de passage par les rôdeurs. Les aventuriers doivent continuer seuls la route.

Arrivés à la Trouée du Rohan, les Aventuriers s'aventurent sur le début de 4 passages différents mais sont tous périlleux.

-Passer par le Rohan mais les Hommes Sauvages du Pays de Dun assiègent l'Ouestfold

-Escalader les Montagnes Blanches mais une tempête sévère sur le terrain (le Prince de l'Acier peut être ?)

-Traverser la forêt de Fangorn mais Saroumane (gentil à cette période) leur interdit le droit de passage.

-Passer par les Mines d'Ivoires, colonie de Nains dans les Montagnes Blanches mais des bruits d'épées et des cris retentissent par delà les mines.

Chaque passages doivent avoir un esprit périlleux et il faut bien faire prendre conscience des risques aux PJs.

Si les joueurs choisissent le passage du Rohan, les Hommes Sauvages leur livreront une bataille énorme et obligeront à la compagnie de se replier vers le Gouffre de Helm où les Rohirrim acceptent leur requête et les archers combattent les ennemis. Theodred (le fils de Théoden), qui se trouvait là par hasard, ouvre la porte de secours vers les montagnes où la compagnie pourra rejoindre l'Ithilien.

Si les joueurs choisissent d'escalader les Montagnes, ils auront un mal fou pour y parvenir et feront rencontre d'un jeune Troll des Montagnes. Ils parviendront tout de même à traverser le périple au prix d'un sac à dos qui tombe de la montagne avec tout son équipement pour arriver à l'Ithilien.

Si les joueurs choisissent Fangorn, Saroumane avertira aux Ents que la compagnie entre dans la forêt et leur mentira en leur disant que c'est pour les déraciner et les brûler. Sylvebarbe ira voir les aventuriers pour les tuer mais ceux-ci, avec un test de résonnement, exposeront leurs idées pacifiques. Sylvebarbe les croira mais ce ne sera pas le cas d'un second Ent, plus loin, qui voudra tuer la compagnie. Gros combat puis les aventuriers sortent de Fangorn et descendent vers l'Ithilien.

Si les joueurs choisissent de s'aventurer dans les mines, ils découvriront que les Nains subissent une épidémie incurable d'une maladie qui rend... fou ! Et les Nains contaminés tuent les non-contaminés (il en reste très peu). Cette maladie ne touche que les Nains donc si la compagnie comporte de cette espèce, ils pourront être contaminés mais seront soignés par un autre membre de la communauté. Ils traverseront les mines et auront la possibilité de sortir les Nains "cleans" des montagnes. Une fois dehors, les aventuriers arriveront en Ithilien.

## **Chapitre 4 - "Le Gondor ne vous aidera nullement mais il ne vous retardera pas"**

Arrivés dans l'Ithilien, les aventuriers se désaltèreront dans le Lac Interdit où les Rôdeurs, conduits par Faramir les menacent. S'il y a un homme dans l'équipe (fort probable), inventez une relation avec Faramir pour qu'il leur laisse la vie sauve. Sinon, employez un test de présence ou de réputation.

Faramir conduira les aventuriers à Minas Tirith où les aventuriers expliqueront qu'ils sont en mission contre le Prince de l'Acier. Denethor prononcera cette phrase : "Le Gondor ne vous aidera nullement, mais il ne vous retardera pas pour autant", sur ce, Denethor fait partir la compagnie de la Cité Blanche. Avant que les aventuriers ne sortent, Boromir accompagné de Faramir arrêtent les personnages et leur offrent à chacun un présent pour les aider.

Ce petit passage ne sert qu'à montrer aux aventuriers qu'ils n'espèrent pas obtenir une aide quelconque de la part du Gondor.

## **Chapitre 5 – Orques et pestilence**

Après avoir quitté Minas Tirith, les aventuriers reprennent la route de Dagorlad et passent par le fameux Marais des Morts. C'est le meilleur moment au Conteur de liquer les PJs les uns contre les autres en provoquant des doutes et des soupçons. Autant dire que vous devez créer une ambiance de \*\*\*\*.

Les joueurs exécuteront leur premier combat contre les Angwulves (au pluriel) qui leur ont tendus une embuscade. Ne pas être trop méchant pour ce combat, ne pas oublier qu'il ne s'agit que de soldats avancés, éclaireurs en quelques sortes.

Un des joueurs (pas toujours le même) tombera dans le marécage mais à ce moment précis revient Garadun qui sauve le joueur des morts.

Sur la route (même s'il n'y en a pas), la compagnie rencontre un Elfe Sinda prospecteur et une femme guérisseuse en train de combattre un groupe d'Orques du Mordor. Garadun crie leurs noms : Hireithel et Eozori. En quelques coups, il explose les orques en enlace les deux compatriotes et les présentes aux PJs comme de vieux amis.

Ces nouveaux venus se joignent à la compagnie mais il faut essayer de leur faire maitre des choses à cacher pour la suite du scénario.

## **Chapitre 6 – Révélation et préjugés**

Drôle de nom pour le chapitre, n'est-ce pas ? Bon, reprenons-nous ! Nous en étions au Marée des Morts. Les aventuriers ont traversés les marécages putrides et possèdent désormais 3 PNJs sur les bras et une bonne ambiance de... crotte !

Ils arrivent désormais aux champs de Dagorlad où les combats ne manquent pas. La compagnie vas vers la Tour des Doubles Braises mais la route est longue et surtout, les embuscades sont multiples et dès qu'un joueur propose une astuce ou un détours, celle-ci est contrée par l'ennemi.

Un soir, au feu de camps, une réunion est organisée entre toute la compagnie et c'est alors qu'Eozori déclare : « Il faut se rendre à l'évidence, le Prince de l'Acier, c'est l'un d'entre nous ! ». Joli revers, n'est-ce pas ? La tension est à son comble et on palpe presque la paranoïa.

Super astuce du père Arentos : Expliquez aux joueurs que vous avez donné le rôle du Prince de l'Acier à un des joueurs et qu'ils vont devoir trouver de qui il s'agit. Expliquez également qu'ils peuvent rêver pour que le PDA (Prince de l'Acier) leur donnera son identité.

## **Chapitre 7 – La tour des Doubles Braises**

Enfin ! Les aventuriers doutent, soupçonnent et espionnent les autres joueurs mais arrivent finalement à LA TOUR DES DOUBLES BRAISES. Pas trop tôt ! Le donjon se trouve dans l'appendice nord-est des monts cendrés.

Les portes sont ouvertes étrangement et aucuns ennemis à l'horizon. Garadun propose que lui et Hereithel partent en éclaireur et qu'Eozori reste devant la porte pendant que les aventuriers parcourent le donjon.

La tour se compose de 2 étages plus le rez de chaussé : Le RDC est calme, sans ennemis ni pièges. Le premier étage possède un grand nombre d'ennemis et se compose de 2 salles assez vastes. Le dernier étage ne comporte qu'une seule et unique salle. Au centre, sur un siège de fer, le Prince de l'Acier. Le combat s'engage. Il possède un Fléau d'Arme dans la main droite en une masse d'arme dans la main gauche, une armure d'acier et une longue bure noire. Il possède également un casque ressemblant à peu près à ceci :



Le combat est extrêmement simple, étrangement. Lorsque la compagnie parvient à tuer le Prince, celui-ci s'effondre au sol sans une goutte de sang. Pile quand un des membres retirent le casque ils aperçoivent avec horreur qu'il n'y a rien et le cadavre s'envole. Peu de temps après, une voix venue de nulle part retentit dans la salle. Elle dit : « Pauvre fous. Avez-vous cru un moment qu'il s'agissait de moi ?! ». C'est à ce moment précis qu'une explosion se déclenche et la tour s'effondre.

Les aventuriers parviennent à fuir. La suite dans le prochain chapitre.

## **Chapitre 8 – Traque vers le nord**

Les aventuriers descendent la tour qui s'effondre et voient avec horreur Eozori en train de combattre 5 Angwulves. Les aventuriers vont l'aider et tuer les orques. Eozori remercie la compagnie et explique qu'elle va aller chercher Garadun et Hereithel.

À ce moment précis, le Prince de l'Acier surgit avec une horde d'Angwulves du sommet d'une montagne. Il crie tout fort : « Aventuriers ! Votre quête ne tient plus qu'à un fil. J'ai capturé votre meilleur membre, le rôdeur Numérorien (eh oui, c'est la même chose !). Je me dirige vers le nord envahir la forêt de Mirkwood. Retournez chez vous ou vous allez périr ! ». Le Prince de l'Acier repart en arrière.

Quelques minutes après ces paroles, Hereithel surgit d'une montagne suivi d'Eozori en hurlant : « Ils ont eu Garadun ! Ils l'ont capturé ! ». Longue conversation qui aboutit à une chose : prévenir les Elfes de Mirkwood du danger.

Deux embuscades surviennent pendant les 4 jours de marches vers le nord. Les aventuriers parviennent à devancer l'ennemi à partir du 3<sup>ème</sup> jour. Arrivés à Mirkwood, ils combattent des araignées (lire Bilbo le Hobbit) et arrivent enfin à la cité elfique. Ils rencontrent Thranduril, roi des Elfes Sylvains, et lui explique la situation. Thranduril leur prête une part de son armée proportionnelle à la réussite du test de Présence. Dans tout les cas, le prince de Mirkwood, Legolas, accompagnera la compagnie pour la bataille.

## **Chapitre 9 – Combats et révélations**

La bataille est engagée, les aventuriers vont devoir placer leurs troupes (dont Legolas) sur le champ de bataille. On compte en tout 30 Angwulves mais le Prince de l'Acier n'est pas avec eux. La bataille s'arrête à 5 Angwulves et le reste de l'armée fuit. Eozori est capturée pendant la bataille.

Legolas et ce qui reste des troupes repartent pour la cité et celui-ci leur confère son éternelle gratitude (pour faire des idées pour les scénarios suivants).

Les aventuriers repartent pour l'aventure vers le Mordor, accompagnés de Hereithel. Ils se trouvent à peu près au centre des Plaines de Dagorlad quand un elfe messenger à cheval arrive. Il les arrête et leur donne un colis de la part de Legolas Vertefeuille. Le messenger repart vers le nord et la compagnie ouvrent le paquet.

À l'intérieur se trouve un grimoire et une lettre. La lettre explique que Legolas les remercie encore une fois et que ce livre puisse les aider dans leur quête. Le titre du grimoire s'intitule « L'Angathan » (le Fer de l'au-delà en Quenya). En lisant le livre, faites monter la pression. Le livre raconte l'histoire du Prince de l'Acier. Faites un très long récit puis, quand vous arrivez au bout, dites : « De tout les être, le Prince de l'Acier fait parti des pires. Sa cruauté dépasse celle d'un Nazgûl. Sauron lui-même en avait presque autant. De son cœur, il déversa sa volonté de détruire les vies des Elfes et le rassembler dans une chose : son collier. ».

Sur la page de droite se dessine le symbole du Prince de l'Acier qui est celui que porte sur son collier.....  
GARADUN !!!

Garadun et le Prince de l'Acier ne font qu'un !

## **Chapitre 10 : Le Seigneur des Aciers**

Garadun est le Prince de l'Acier. Les PJs le savent désormais. Ils reprennent alors leur route vers les Monts cendrés, plus à l'ouest des ruines de la Tour des Doubles Braises. La route est longue et sans embuscades.

Arrivés en Mordor, les joueurs doivent rechercher le PDA parmi les montagnes multiples des terres de Sauron. Ils trouvent, en haut d'une montagne, les ruines d'un temple dédié à Morgoth. À l'entrée des ruines se trouvent deux gardes Angwulves d'élite que les joueurs s'empresseront de les tuer.

Après de multiples petites escarmouches, les compagnons trouveront sur une plate-forme de pierre, le Prince de l'Acier avec son casque accompagné de trois Angwulves et de... Eozori avec un poignard tenu par le PDA sous sa gorge.

Les orques mutants se font facilement détruire par les aventuriers. Un fois que cela est fait, l'un des aventuriers hurle : « Nous savons qui tu es, Garadun ! ». À ce moment, il éclate de rire puis retire son casque dévoilant son visage qui est nettement plus pâle avec des yeux jaunes et noirs. Eozori est étonnée, évidemment.

Dès qu'un aventurier fait un geste, Gradun rapproche sa lame de la gorge de sa captive. À un moment, le PDA dit : « Vous méritez d'être félicité, pour avoir été aussi loin. Mais vous arrivez trop tard... Pour votre amie ! » à ce moment précis, Garadun tranche la gorge d'Eozori et meure dans un marré de sang. Heithel hurle 'Non !' et se rue sur le Prince, soit un des membres le retient pour une attaque en groupe, soit il se fait repousser par la masse d'arme de l'ennemi.

Le combat s'engage, le Prince de l'Acier est fort et les joueurs ont du mal à le vaincre. J'abrège. C'est à vous, conteur, de décrire le dur combat.

Après la bataille sanglante, les aventuriers portent un coup fatal en groupe sur le Prince de l'Acier. Celui-ci hurle de douleur et repousse ses ennemis. Il cache son visage et se met à rire de plus en plus fort. Pendant cette action, Garadun grandit, grandit si bien qu'il atteint la taille d'un troll des cavernes et un visage semblable à un nazgûl sans sa capuche.

Les aventuriers murmurent des paroles comme "Ce n'est pas possible". La moindre attaque est repoussée royalement. Il crie tout fort : « Ma puissance n'a nul égale ! J'asservirai la Terre du Milieu et je la plierai à ma guise ! Les Elfes me supplieront d'abrèger leurs souffrances ! J'éradiquerais les Nains des sous-sols et j'anéantirais les royaumes des Hommes ! Je me procurerais l'ensembles des territoires pour moi. Personne ne m'arrivera à la cheville. Même pas... Sauron ! ».

À ce moment précis, une vive lueur orangée éblouit la scène et encore plus le Prince de l'Acier. C'est l'œil de Sauron qui fixe furieusement Garadun pour l'affront qu'il vient de proclamer. Il reprends de plus belle : « Oui, Sauron ! Tu lécheras mes bottes de fer pendant que je te narguerais avec ton Anneau dans mon doigt ! Tu seras mon esclave ! ».

Juste après ces paroles, trois cris strident et déchirent arriva depuis les airs. Les Nazgûls ! Trois Nazgûls sur bête ailée arrivèrent depuis les airs et sautèrent de leur destrier en tirant chacun leurs épées. Le combat s'engage entre la compagnie + les Nazgûls contre le Prince de l'Acier.

Garadun est vaincu, tué par un esprit servant de l'Anneau. Son cadavre se décompose sans rien laisser et les Nazgûls repartent à Minas Morgul. La compagnie, quant à elle, fait ses adieux à Heithel puis repart pour Minhiriath annoncer la nouvelle.