

# -le roi sous la montagne-

par Yusei <[yusei@ragondux.com](mailto:yusei@ragondux.com)>

License CC BY-SA

**Quand** : La compagnie peut entreprendre cette quête à n'importe quel moment à partir de 2946. L'aventure peut être insérée à divers moments durant la campagne de *Contes et Légendes des Terres Sauvages*.

**Où** : L'aventure commence au voisinage de la Ville-du-Lac, et conduira les aventuriers à Dale et à la Montagne Solitaire.

**Quoi** : La compagnie sauve un nain blessé d'un groupe de brigands. Le nain prétend être un descendant direct de Thráin II, et par conséquent le Roi Sous la Montagne. Il ne sait rien de l'aventure de Thorin et de la défaite de Smaug. La compagnie doit lui expliquer, et gérer le candidat à la royauté.

**Qui** : le nain prétend être Frerin, fils de Thráin, petit frère de Thorin Écu-de-chêne.

**Pourquoi** : Frerin demande de l'aide à la compagnie. S'il est réellement le Roi Sous la Montagne légitime, l'aider serait la bonne marche à suivre pour des héros... et pourrait s'avérer fructueux.

## PHASE D'AVENTURE

### PREMIÈRE PARTIE – LE SAUVETAGE

La première partie de l'aventure décrit comment la compagnie rencontre le nain Frerin, qui affirme une chose surprenante. Tout en restant courtois envers une personne potentiellement importante, ils l'interrogent, et il raconte une histoire intrigante.

### SECONDE PARTIE – UN ACCUEIL MITIGÉ

La compagnie a désormais un prétendant au trône sur les bras, mais aucune preuve qu'il soit celui qu'il prétend être. L'aider sans retenue pourrait être interprété comme une trahison par le roi actuel, et ils doivent décider quoi faire.

### TROISIÈME PARTIE – LE VOYAGE

La compagnie escorte Frerin à la Montagne Solitaire, et prévoit d'entrer par l'entrée principale, mais Frerin

change soudain d'avis et décide d'utiliser la porte secrète à l'ouest de la montagne.

### QUATRIÈME PARTIE – LES DEUX ROIS

Où Frerin rencontre finalement le roi Dain II Pieds-de-fer, et le poignarde à l'aide d'une dague dissimulée.

### CINQUIÈME PARTIE – EXPLICATIONS

La compagnie doit s'expliquer, et convaincre les nains qu'ils ne sont pas des traîtres et des ennemis du trône.

## PREMIÈRE PARTIE – LE SAUVETAGE

Les aventuriers vaquent à leurs propres affaires à Esgaroth. Les temps ont été calmes depuis leur précédente aventure, et ils passent du bon temps et le plus gros de leurs soirées dans une bonne auberge de la Ville-du-Lac, qui sert une très bonne bière. Un soir, alors qu'ils quittent l'auberge, ils entendent un appel à l'aide. Ils se précipitent vers le bruit, et découvrent un nain sévèrement blessé, assailli par trois brigands. Les aventuriers peuvent les combattre ou les faire fuir avec de la Présence, mais pas avant que le nain ne tombe sous les coups, inconscient.

Le nain est vêtu de loques, porte une hache brisée, et a visiblement beaucoup voyagé. Si les aventuriers le **Fouillent** (mais ce ne serait pas très héroïque de leur part), ils trouvent une dague dans sa ceinture, et un anneau dans sa poche.

Lorsque le nain se réveille, il leur dit :

*Je suis Frerin, fils de Thráin, fils de Thrór, Roi Sous la Montagne. J'ai parcouru un long chemin pour reprendre mon royaume et vous libérer du Dragon.*

Les personnages nains peuvent faire un jet de **Connaissance** pour vérifier que Thorin avait bien un frère, mais qu'il est censé être mort depuis bien longtemps. Un succès supérieur ou extraordinaire leur indique qu'on pense que Frerin a été tué en 2799 durant la bataille de l'Azanulbizar, et qu'il était le petit frère de Thorin. Thorin et Frerin ont également une sœur, Dís, mère de Fili et Kili, les deux jeunes nains qui sont morts en protégeant Thorin lors de la Bataille des Cinq Armées.

## SECONDE PARTIE – UN ACCUEIL MITIGÉ

Frerin s'est présenté, et semble persuadé d'être

quelqu'un de grande importance. Les aventuriers devraient donc se présenter à leur tour de manière convenable, probablement en usant de **Courtoisie**.

Le seuil de tolérance initial de Frerin est la plus haute Vaillance du groupe, augmentée de un pour chaque nain dans la compagnie, et réduit de un pour chaque elfe. Puisqu'il vient d'être sauvé par la compagnie, augmentez sa tolérance de un.

Après les présentations, les personnages auront deux tâches distinctes à effectuer. Premièrement, ils devraient interroger Frerin pour apprendre son histoire, mais sans lui laisser penser qu'ils ont des doutes ; cela nécessitera des jets d'**Énigme** ou de **Courtoisie**. Deuxièmement, ils devront lui relater les événements des dernières années, et comment la montagne n'est plus sous l'emprise du Dragon, mais aux mains d'un nouveau roi. Cela nécessitera des jets de **Chant** ou de **Courtoisie**. Pour le résultat de la rencontre, comparez le nombre de succès avec la liste ci-dessous :

**0-1** : Frerin est reconnaissant aux aventuriers de l'avoir sauvé, mais il ne les apprécie pas du tout. Il estime avoir une dette à leur égard, mais une fois cette dette payée, il ne voudra plus rien avoir à faire avec eux.

**2-3** : Frerin demande de l'aide à la compagnie. Il veut se rendre à la Montagne Solitaire pour réclamer son trône, et a besoin d'une escorte. Bien sûr, lorsqu'il sera Roi, il saura se souvenir de qui lui est venu en aide.

**4 ou plus** : Frerin demande de l'aide, et promet de grands trésors et de récompenses à ceux qui l'aideront. Il promet l'équivalent de 20 points de trésors à chaque aventurier, et offre à chaque nain de la compagnie une place dans sa future garde privée.

## L'HISTOIRE DE FRERIN

Frerin est né en 2751, cinq ans après son frère aîné Thorin. Il était un très jeune nain lorsque Smaug a attaqué Erebor, et il a dû fuir avec son peuple. En 2790, Thrór a été tué en Khazad-dûm par le roi des gobelins Azog, qui a gravé son nom dans le crâne du nain, ce qui a déclenché la grande guerre entre les nains et les gobelins. Toutes les Maisons des Nains se sont réunies et ont combattu jusqu'à leur victoire finale, lors de la bataille de l'Azanulbizar, à la porte est de Khazad-dûm. Pendant cette bataille, des milliers de nains périrent. Frerin a été assommé durant le combat, et s'est réveillé en Khazad-dûm, enchaîné à un mur.

Sa captivité a duré quelques années, jusqu'à ce qu'il

parvienne finalement à s'enfuir. Lorsqu'il atteignit la civilisation, il apprit que son père Thráin avait disparu dans la forêt de Mirkwood. Il s'y rendit à sa recherche, et sa piste le conduisit à Dol Guldur. Il finit par retrouver Thráin, qui lui confia son anneau, mais il ne put s'enfuir, et eut à peine le temps de cacher l'anneau avant d'être capturé.

Frerin a passé des décennies en captivité, et a perdu le compte des années, jusqu'à ce qu'un jour, l'Ombre quitte Dol Guldur. Il s'enfuit – avec l'anneau – déterminé à récupérer sa vie, et enfin libérer la Montagne Solitaire du joug de Smaug. Il erra pendant des années dans la grande forêt de Mirkwood, incapable de retrouver son chemin, combattant de nombreux ennemis, jusqu'à ce qu'il parvienne finalement à Esgaroth.

Frerin prétend désormais réclamer son trône, et utiliser l'anneau de Thráin pour prouver son identité.

## L'HISTOIRE RÉELLE

Le Gardien des légendes devra décider jusqu'à quel point l'histoire de Frerin est réelle. Il existe plusieurs possibilités, qui ne sont pas très importantes pour cette aventure, mais pourront donner des développements très différents.

La première possibilité est qu'une partie de l'histoire soit réelle, et que le nain soit réellement Frerin, mais qu'il ait été rendu fou par ses années de captivité ou par quelque chose de maléfique. Dans ce cas, Dain n'est pas le Roi Sous la Montagne légitime, ce qui peut poser problème. Nous savons grâce au Seigneur des Anneaux que Dain est toujours roi des décennies plus tard, donc il doit exister une raison empêchant Frerin de récupérer le trône. Il est possible qu'à cause de sa folie, Dain décide de cacher son existence et de l'enfermer dans un endroit sûr. Ou bien il peut être tué, ce qui rendrait Dain le roi légitime à nouveau. Dans tous les cas, il est impossible que l'anneau de Frerin soit réellement l'anneau de pouvoir de Thráin, comme il le prétend.

La seconde possibilité, préférée par l'auteur, est que le nain ne soit pas Frerin mais quelqu'un d'autre, rendu fou dans des circonstances semblables à celles évoquées plus haut. Dans ce cas, quelqu'un pourrait charger la compagnie, dans une aventure suivante, de découvrir la véritable identité du nain, et prouver qu'il n'est pas le roi légitime. Ils pourraient ainsi éviter une guerre civile chez les nains d'Erebor !

Quoi qu'il en soit, Frerin croit en son histoire, et n'importe quel jet d'**Intuition** le confirmera.

## INTÉGRER L'AVENTURE DANS *CONTES ET LÉGENDES DES TERRES SAUVAGES*

Cette aventure peut être intégrée à tout moment dans la campagne *Contes et Légendes des Terres Sauvages*. Pour l'intégrer entre le scénario d'introduction *La cloche du Marais* et le début de la campagne, faites en sorte que les trois brigands attaquant Frerin soient Jonar, Kelmund et Finnar, qui font leur apparition dans le scénario *Don't leave the path*. Vous pouvez également introduire ce scénario avant la double aventure finale.

Si vous intégrez le scénario à la campagne, alors Frerin est un nain inconnu, rendu fou par le Roi Gibbet et asservi aux chaînes de Thangorodrim. Le but du Roi Gibbet est de semer la discorde chez les nains afin de détourner l'attention de ses propres plans. Frerin est convaincu de son histoire, mais a été conditionné pour vouer une haine violente envers « Dain l'usurpateur. »

### DEMANDER DE L'AIDE

Si les personnages connaissent Glóin, peut-être parce qu'ils ont joué *La cloche du Marais*, ou s'ils connaissent un autre nain qui connaissait Thorin ou a une chance de pouvoir confirmer l'identité de Frerin, il est temps de l'appeler à l'aide. Néanmoins, il faudra procéder avec précautions, d'abord parce que Frerin n'apprécierait pas que l'on doute de sa parole, et d'autre part parce qu'une rumeur se répandant trop tôt pourrait avoir des conséquences désastreuses.

Glóin n'appréciera pas que quelqu'un remette en question l'autorité du roi Dain, mais il n'a jamais rencontré Frerin, et ne voudra pas risquer de blesser le frère potentiel de Thorin. L'anneau lui semblera une preuve convainquante, mais il ne peut pas confirmer qu'il s'agit bien de l'anneau de Thráin, et contactera Gandalf sans prévenir les aventuriers.

Si la compagnie reste neutre, Glóin leur demandera d'accompagner le nain jusqu'en Erebor et de le surveiller discrètement. S'ils défendent la cause de Frerin, il écrira une lettre d'introduction au roi, qui leur permettra facilement d'obtenir une audience.

Si Glóin demande à la compagnie d'escorter Frerin, alors ils pourront utiliser cela pour se défendre plus tard. S'ils agissent de leur propre chef et font tout en secret, ils courront plus de risques d'être considérés comme des traîtres.

## TROISIÈME PARTIE – LE VOYAGE

Le voyage de la Ville-du-Lac jusqu'à Erebor dure à peine une journée, et devrait être une formalité ne nécessitant pas de tests de Fatigue, sauf si la compagnie décide de voyager particulièrement discrètement ou rapidement. Pendant le voyage, Frerin entreprend le récit de diverses anecdotes de son enfance, mais s'embrouille dans les détails, et s'énerve en grommelant que tout est confus, que cela fait bien longtemps qu'il a quitté la région et que le monde a bien changé, puisque l'on n'accueille pas le Vrai Roi en grande pompe et qu'il lui faut demander audience à un usurpateur.

Une fois calmé, Frerin interroge ses compagnons et les sonde pour savoir quelle opinion les nains de la montagne ont de leur roi actuel, et s'il y a de bonnes chances qu'il soit reconnu comme le vrai roi. Puis il manifeste la crainte que Dain le séquestre et refuse de lui laisser son trône. Enfin, il décide de ne pas entrer par la grande porte, mais d'emprunter la porte dérobée utilisée par Bilbo et les treize nains. La connaissance de cette porte secrète peut être considérée comme une preuve supplémentaire que Frerin est l'héritier de Thráin : il prétend que son père lui a montré une carte alors qu'ils étaient tous les deux dans les geôles de Dol Guldur.

Que la compagnie l'en dissuade ou qu'ils se rendent à l'entrée secrète, le plus probable est que cette entrée soit condamnée ou inaccessible, à moins que le Gardien des légendes en décide autrement. Il leur faudra bien entrer par la grande porte.

## QUATRIÈME PARTIE – LES DEUX ROIS

Il y a plusieurs manières d'obtenir une audience auprès du roi Dain : soit en venant muni d'une lettre d'introduction, soit en s'introduisant en Erebor sous d'autres prétextes et en commençant à rallier des nains à la cause de Frerin.

L'audience accordée, Frerin et les aventuriers se retrouvent dans la salle du trône, face au roi Dain Pieds-de-fer, en présence de quelques conseillers et historiens, et de gardes. Si les aventuriers ont parlé à Glóin de l'anneau et que Gandalf a été prévenu, il est présent dans la salle. On a désarmé le groupe, mais ils n'ont pas été fouillés, et Frerin a toujours sa dague cachée.

Frerin s'incline à peine devant le roi, puis entame un discours dans lequel il s'affirme à nouveau comme le roi et le vrai héritier de la lignée de Durin. Il s'exclame :

« j'en veux pour preuve l'anneau de Thrór, que l'on croyait perdu, mais qu'il a transmis à son fils, Thráin, qui me l'a à son tour confié avant de mourir. »

Frerin brandit l'anneau devant l'assistance. Gandalf, qui paraissait dormir, relève la tête et regarde l'anneau avec attention. Dain se lève et demande à voir l'anneau. Alors qu'il s'approche, Frerin sort sa dague et le poignarde. Les gardes se précipitent pour intervenir mais, à moins que les aventuriers n'agissent en premier, c'est Gandalf qui assomme Frerin d'un vif éclair issu de son bâton. Il s'avance à grands pas, et se saisit de l'anneau qui a roulé dans un coin. Après l'avoir inspecté et vérifié qu'il ne s'agissait pas d'un anneau de pouvoir, il le jette.

*(Cette scène, telle qu'elle est décrite, ne fait pas intervenir les aventuriers. Il est souhaitable, mais pas strictement nécessaire, que Frerin parvienne à attaquer le roi. Dans tous les cas, les aventuriers devraient avoir quelque chose à faire, que ce soit pour aider Frerin à obtenir une audience ou au contraire pour le surveiller et éventuellement prévenir Dain ou Gandalf que quelque chose de louche se prépare.)*

## CINQUIÈME PARTIE – EXPLICATIONS

Si les événements se sont déroulés comme prévu, la compagnie est maintenant enfermée dans une geôle. On les laisse seuls pendant quelques temps, ce qui leur permet de réfléchir à ce qui s'est passé et de préparer une défense. Après une journée, ils apprendront d'un garde que le roi Dain a été grièvement blessé, mais a survécu.

Les aventuriers auront à se défendre face à une cour composée du roi, d'autres nains d'importance, et peut-être d'un certain Magicien Gris que l'on a appelé au sujet de l'anneau. La tolérance initiale est égale au plus haut Prestige parmi les nains et les hommes de Dale ou d'Esgaroth dans la compagnie. Ajoutez un s'ils ont parlé de Frerin à Glóin ou à d'autres personnes importantes, et encore un s'ils ont tenté d'arrêter Frerin alors qu'il attaquait le roi. Ajoutez deux s'ils étaient en mission sous les ordres de Glóin. Retirez un pour chaque elfe de la compagnie.

La compétence la plus utile sera certainement la **Persuasion**, et utiliser la **Présence** serait une mauvaise idée parmi une audience d'autant d'importance. Si les aventuriers avaient des doutes au sujet de Frerin mais l'ont aidé néanmoins, ils peuvent utiliser **Énigme** pour tenter de le dissimuler. Le résultat du procès dépend du nombre de succès, de la manière habituelle :

**0**: la compagnie est tenue responsable de la tentative d'assassinat, et est envoyée en prison jusqu'à nouvel ordre.

**1–2**: la compagnie est tenue responsable pour avoir commis une erreur. Le Prestige de tout nain ou homme de Dale ou d'Esgaroth est réduit de un. Ils ne peuvent pas utiliser Glóin ou Dain comme un patron pendant quelques temps.

**3 ou plus**: la compagnie est chargée d'enquêter sur Frerin et de découvrir sa véritable identité.

## EPILOGUE & SUITES POSSIBLES

Quoi qu'il arrive lors du procès, il est probable que les aventuriers se sentiront trahis par Frerin, et éventuellement un peu coupables vis à vis de Dain. Cette aventure courte est conçue pour que les aventuriers soient trahis, et pas pour qu'ils déjouent la tentative de Frerin. Cela ouvre la porte à de nombreuses suites. S'ils déjouent malgré tout la tentative d'assassinat, néanmoins, certaines pistes restent envisageables.

### SI LES AVENTURIERS SONT EN PRISON

Dans ce cas, plusieurs possibilités :

- Ils s'évadent et tendent de laver leur nom
- Gandalf intervient en leur faveur et on leur confie une mission leur permettant de se racheter
- Le temps d'une aventure, les joueurs jouent d'autres personnages chargés d'enquêter sur Frerin, et lavent le nom de leurs personnages habituels.

### COMMENT ENQUÊTER SUR FRERIN ?

Ils peuvent décider de trouver Dís et de l'escorter à Erebor pour qu'elle confirme que Frerin n'est pas son frère.

### ET L'ANNEAU ?

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Gandalf sait que tous les sept anneaux des nains sont soit détruits, soit entre les mains de l'ennemi. Au moment de cette aventure, il n'est pas encore sûr du sort de l'anneau de Thráin. Il pourrait charger les personnages d'enquêter sur la question, mais cela impliquera certainement une excursion du côté de Dol Guldur...