

La Chronique des Trois Rôdeurs

CHAPITRE DEUXIEME LES RUINES D'ARTHEDAIN

I : LES OMBRES DE FORNOST

Laissant derrière eux Bree et le Bois de Chet avec ses couleurs automnales, les trois Rôdeurs prirent la direction de Fornost Erain, la citadelle du nord. Accédant à la demande de Dame Gilraen, ils avaient pour but de rejoindre la forteresse en ruine, puis Annúminas, afin de retrouver, si possible, le Capitaine Maeghind et ses hommes, dont nul n'avait reçu de nouvelles depuis deux années.

Après une semaine de marche sans encombre, ils aperçurent les premières collines des Hauts du Nord, avec à leur pied les ruines de Fornost Erain, dernière forteresse de l'Arnor. La tradition voulait qu'il y ait toujours au moins un Rôdeur veillant sur Fornost et ses environs. Mais la méfiance était de mise, puisque déjà, sur Amon Sûl, ils n'avaient trouvé nulle sentinelle.

A l'approche de Fornost, Edhelran narra l'histoire tragique de Fornost et la chute du roi Arvedui. En l'écoutant, ils se remémorèrent l'invasion de troupes venues d'Angmar, sous les ordres du Roi-Sorcier, mille ans plus tôt, et la fuite d'Arvedui et de ses proches. La voix d'Edhelran les ramena des générations plus tôt, quand l'armée du Gondor et celles des Elfes du Lindon et de Fondcombe vinrent au secours de l'Arnor, déjà ravagé par l'Ombre. Ils frissonnèrent à l'évocation du terrible choc des deux armées, de la déroute des combattants d'Angmar, de la fuite du Roi-Sorcier devant le seigneur Glorfindel. Quand il évoqua le destin d'Arvedui, embarquant sur les navires envoyés par Cirdan pour retourner en son royaume, avant d'être emporté par la tempête, le Rôdeur originaire d'Arthedain eut du mal à cacher son émotion...

Mille ans plus tard, les ruines de Fornost les attendaient, dans le soleil couchant. Dans les ruines, le vent s'était levé et le bruit qu'il produisait évoquait les plaintes des soldats tombés à la bataille. Le cœur glacé, ils s'aventurèrent dans la citadelle oubliée, tandis que le vent se renforçait et qu'une étrange brume les entourait. Peu à peu, se formèrent autour d'eux les formes fantomatiques de combattants d'un âge oublié. Se battant autour des trois Rôdeurs, des guerriers d'une autre époque continuaient de lutter, spectres parmi les ruines. Rassemblant leur courage, les trois voyageurs reprirent leur progression. Par quel pouvoir, quelle volonté ces échos d'anciennes batailles avaient-ils été réveillés ?

Ce fut Morandir qui vit, le premier, le mouvement dans les ruines. Puis, une flèche traversa le crépuscule pour se ficher non loin des trois compagnons, suivie par un cri. « Allez-vous en ! » cria une voix rauque. Très vite, Morandir localisa sa provenance : un homme au visage émacié et au regard fiévreux se tenait là. Il fallut peu de temps aux compagnons pour s'emparer de lui et le désarmer, et ils comprirent rapidement qu'il s'agissait du Rôdeur montant la garde à Fornost.

Il se nommait Fendir et veillait là depuis plusieurs mois, parmi les ombres des morts de Fornost. Ses yeux étaient ceux d'un homme en proie au désespoir et proche de perdre la raison. Montant la garde depuis trop longtemps dans ces lieux maudits, le malheureux n'était plus que l'ombre de lui-même. Lorsque les trois Rôdeurs évoquèrent le nom de Dame Gilraen, il comprit qu'il n'avait pas été oublié. Rassérénié par une gorgée de Miruvor, Fendir put en dire plus sur sa mission : le capitaine Maeghind n'était, à le croire, plus un Rôdeur. Il suivait désormais « un autre chemin », là-bas, à Annúminas, entouré de ses fidèles, au nombre desquels se trouvaient le frère et la mère de Fendir.

Pour la première fois depuis longtemps, dans une des tours en ruines de Fornost, le Rôdeur dormit d'un sommeil paisible, veillé par les trois compagnons, dans la cité grise. Morandir, Galwen et Edhelran tinrent conseil et convinrent de relever Fendir de sa garde pour l'envoyer vers le sud, puis à Fondcombe, où il pourrait rendre compte de ce que nos héros avaient découvert à Amon Sûl : l'incursion, dans les Hauts du Nord, d'Orques alliés à des Hommes des Collines du Rhudaur.

Le malheureux fut difficile à convaincre mais les trois Rôdeurs l'assurèrent qu'il n'avait pas failli à sa mission et qu'il devait à présent la poursuivre en prévenant leurs alliés. En regardant Fendir partir vers le sud, ils songèrent qu'ils l'avaient sans doute sauvé d'un péril pire que la mort : que serait devenue la sentinelle de Fornost, livrée aux ombres du passé ?

II : VERS LA TOUR DU COUCHANT

Toujours aux aguets, les trois Rôdeurs reprirent leur marche à travers les Terres Sauvages. Une semaine de périple les attendait avant qu'ils puissent espérer arriver à Annúminas. Dès le premier jour, ils surent qu'une ombre planait sur eux. Un nouveau groupe de crébains survola leur petit groupe avant de repartir vers le nord. Frissonnant un instant, ils continuèrent de marcher, hâtant le pas et restant sur leurs gardes, redoutant quelque nouvelle rencontre avec des Orques venus du Nord.

Après deux jours de marche, alors que le soleil se couchait sur le paysage désolé, de sinistres hurlements se firent entendre. Il ne fallut pas longtemps pour que les Rôdeurs identifient leur provenance : six Wargs arrivaient sur eux, au flanc d'une colline.

Galwen et Morandir eurent le temps de décocher quelques flèches et d'abattre un des loups monstrueux avant que la meute ne soit sur eux. S'engagea alors un combat plein de fureur et de sauvagerie. Tandis que Galwen semait la mort autour d'elle, Morandir et Edhelran furent plusieurs fois la proie des terribles crocs. Ensemble, les trois compagnons parvinrent finalement à défaire les bêtes ténébreuses, jusqu'à ce que Galwen plante son épée dans le corps du dernier Warg,

Les talents de guérisseur d'Edhelran soulagèrent tant bien que mal ses blessures et celles de Morandir, mais ils savaient qu'un prochain assaut leur serait fatal. Cette meute de Wargs ne sortait pas de nulle part et avait de toute évidence été envoyée à leur poursuite par la même main qui avait réveillé les ombres de Fornost et reçu les messages des crébains...

Les trois compagnons décidèrent donc de forcer le pas pour rejoindre Annúminas au plus vite. Au quatrième jour de marche depuis Fornost, ils longeaient les rives du Baranduin et, trois jours plus tard, touchèrent le lac Evendim.

Entouré de brumes épaisses, le majestueux lac semblait envahi par le silence et une sorte de paix menaçante. Epuisés mais soulagés d'avoir enfin atteint leur destination, les Rôdeurs établirent leur campement dans un ancien village de pêcheurs abandonné. Non loin se dessinait la tour du Baranduin : Caras Edain, le pont du Roi, qui permettait d'entrer en Annúminas.

A l'aube, alors qu'ils préparaient à entrer dans la ville, ils eurent la surprise de voir une silhouette s'approcher d'eux, en sortant des brumes : l'homme, un Dúnadan nommé Fervain, devait les accompagner jusqu'à Annúminas, où « le seigneur Maeghind » - un titre qui ne manqua pas d'étonner les trois compagnons - leur en dirait davantage dès leur arrivée à Annúminas.

Après plusieurs heures de marche, nos héros et leur guide franchirent le majestueux pont de pierre donnant sur l'ancienne cité des rois d'Arnor. Voulu sans murailles par son fondateur Elendil, mise à sac et abandonnée depuis plus de mille ans, Annúminas était en ruines, mais gardait quelque chose de sa magnificence passée. Sa plus haute tour se dressait toujours au-dessus des vestiges du palais.

En entrant dans la cité, les voyageurs virent une forge en activité, une écurie de fortune ainsi que des vergers où les arbres ployaient sous les fruits. Même le Jardin des Héros, où reposaient les dépouilles de ceux qui avaient fait d'Annúminas leur cité, semblait entretenu, comme si la vie était de retour.

De fait, les ruines abritaient une petite communauté d'une trentaine de personnes, tous Dúnedain du Nord : douze hommes en âge de combattre, huit femmes et neuf enfants. A l'approche des trois Rôdeurs, certains s'approchèrent, dont dame Hervis, la mère de Fendir, qui proposa d'examiner la blessure d'Edhelran, et Malbeth, un homme d'âge mûr qui connaissait le nom et le lignage de Galwen. Les visiteurs remarquèrent également que deux des femmes présentes allaient bientôt donner la vie.

III : CEUX D'ANNUMINAS

Entourés par ceux qui avaient repeuplé Annúminas, les voyageurs furent dirigés vers la grande Tour et introduits dans la salle du trône, qui faisait désormais office de lieu d'assemblée. Là, ils rencontrèrent enfin le nouveau seigneur des lieux, le capitaine Maeghind, qui leur souhaita la bienvenue à Annúminas.

Lorsque les trois compagnons expliquèrent le but de leur voyage et mentionnèrent le nom de Dame Gilraen, certains des Dúnedain présents manifestèrent leur défiance : « ceux de Rivendell » se souvenaient-ils seulement d'eux ? Et quel était vraiment le but de ces trois visiteurs porteurs d'inquiétude et de sombres présages ? D'autres, au contraire, écoutaient Edhelran, Galwen et Morandir avec la plus grande attention.

A en croire Maeghind, qui semblait avoir toute autorité sur la petite communauté, la région était sûre. Les patrouilles organisées n'avaient décelé aucune trace des serviteurs de l'Ennemi – et même l'ancienne forteresse maudite de Carn Dûm, loin au Nord, avait depuis longtemps été désertée...

Maeghind expliqua alors qu'il avait guidé les siens ici après avoir eu la vision d'une Annúminas renaissante. Le Royaume du Nord allait naître, grâce à ces Dúnedain qui avaient « choisi de ne plus rôder », protégés par le Baranduin et les brumes du lac. Galwen, Morandir et Edhelran étaient les bienvenus ici et, s'ils choisissaient de rester, ce serait une nouvelle marche du grand escalier de pierre, déclara Maeghind avant de se retirer.

Pour Malbeth et Fervain, la colonie d'Annúminas était en paix et les propos des trois nouveaux arrivants risquaient d'y jeter le trouble, remettant en cause l'autorité de Maeghind. Le plus farouche partisan de ce dernier, le belliqueux Damrod, dénigrait ouvertement le Gondor, Rivendell et tous ceux qui, à l'en croire, avaient oublié et abandonné l'Arnor...

En quittant la salle du trône, les trois Rôdeurs errèrent quelques instants dans la ville en ruine, et partagèrent leurs impressions entre les tombes du Jardin des Héros. Ils furent bientôt rejoints par un des hommes d'Annúminas, nommé Tavorn, qui voulait en savoir plus sur leur mission. Ils évoquèrent alors de nouveau le sort de Fendir, abandonné dans Fornost, et l'incursion des Orques dans les Hauts du Nord, rappelant à Tavorn la mission première des Rôdeurs. Ils sentirent que Tavorn, loin de mettre en doute leurs paroles, partageait leur inquiétude – mais comme tous ceux qui vivaient ici, il semblait être en proie à une étrange indécision, comme si la vision de Maeghind avait engourdi sa vigilance et sa raison.

Alors qu'Edhelran et Galwen se rendaient pour la nuit dans la tour de guet de Caras Edain, ils savaient que l'unité que souhaitait Maeghind autour de lui n'était que de façade. Pendant que Morandir allait visiter plus avant la tour où résidait Maeghind, ses deux compagnons convinrent que la petite troupe de Dúnedain avait failli à sa mission et, surtout, était en grand danger : face à un assaut décidé, Annúminas tomberait.

IV : LES VISIONS DE MAEGHIND

Lorsque Morandir revint de son expédition nocturne, sa mine sombre en disait long. A l'en croire, Maeghind disposait, dans une pièce secrète située sous la salle du trône, d'un Palantir. Morandir avait vu de ses yeux, Maeghind contempler une pierre sphérique sombre, dont le cœur rouge semblait palpiter... Edhelran ne pouvait le croire : ceux qui connaissaient l'histoire des Dúnedain *savaient* que les deux Palantiri du Nord avaient sombré en même temps que le roi Arvedui et gisaient désormais au fond de la mer, perdus à jamais.

Tout portait à croire que Maeghind, le capitaine des Dúnedain, avait trouvé un Palantir et les trois Rôdeurs mirent peu de temps à comprendre que cette pierre servait à détourner le regard des Dúnedain du danger qui rôdait autour d'eux. En peu de temps, tous convinrent d'une chose : il fallait absolument faire quitter Annúminas à ceux qui en avaient fait leur havre et s'y étaient piégés eux-mêmes. L'Ennemi était peut-être déjà en marche, venant du nord et prêt à fondre sur la cité en ruines. Le groupe de Dúnedain mené par Maeghind n'aurait alors aucune chance et sa perte mettrait en péril la sécurité de toute la région.

Sans plus attendre, les trois Rôdeurs se dirigèrent vers la salle du Trône, bientôt rejoints par la plupart des Dúnedain d'Annúminas. Les visages laissaient entrevoir doutes et inquiétude. Maeghind, entouré de Malbeth et Tavorn avec qui il était en grande conversation, reçut nos héros avec morgue. Selon lui, ils n'étaient venus que pour empêcher les hommes du nord de recouvrir leur grandeur passée et semer la discorde parmi ses hommes. Le destin était en marche, qui verrait bientôt sa vision se réaliser. En parlant, il posa la main sur le ventre de la jeune femme qui l'accompagnait, Iriel, et déclara que leur fils, Armegil, naîtrait ici. Edhelran frissonna : c'était un nom de roi que Maeghind prétendait donner à son descendant...

C'en fut trop pour les trois Rôdeurs. Rappelant Maeghind à son rang de capitaine, ils l'enjoignirent à se souvenir de sa mission : protéger les siens et ceux qui vivaient désormais sur les terres de l'ancien royaume... Le danger était sur eux, mais aussi sur toute la région : les Orques ayant investi les Hauts du Nord n'étaient qu'à quelques jours de marche - et Annúminas, la cité sans murailles, se transformerait tôt ou tard en piège mortel pour ceux qui rêvaient de la faire renaître. Il fallait partir, le plus vite possible, ou tous périraient ici.

Maeghind révéla alors être en possession d'un Palantir – oui, un des deux Palantiri du Nord réputés à jamais perdus ! Et cette pierre de vision, que la destinée lui avait rendue à lui et à lui seul, lui avait révélé le glorieux futur d'Annúminas... et lui permettait, désormais, de surveiller les terres de l'ancien royaume de façon bien plus sûre que toute patrouille de Rôdeurs. Il reconnut alors avoir trouvé la pierre deux années plus tôt, lors d'une incursion en Carn Dûm – celle-là même qui lui avait permis, avec deux de ses compagnons, de s'assurer que la citadelle maudite était désormais déserte et à jamais abandonnée... Et s'il avait caché aux siens cette prodigieuse découverte, c'était avant tout pour leur sécurité et dans l'intérêt de tous ! Quant à la présence d'un Palantir oublié en Carn Dûm, elle prouvait tout simplement que l'Ennemi, par ses artifices, était parvenu à s'emparer d'une des deux pierres du Nord que l'on disait perdues... mais qu'il n'avait jamais réussi à s'approprier leur pouvoir.

Mais le récit triomphal de Maeghind n'eut pas le but escompté : à l'écoute des paroles de leur chef, les Dúnedain d'Annúminas commencèrent enfin à ouvrir les yeux, réalisant que celui qu'ils avaient écouté et suivi n'avait été qu'un jouet entre les mains de l'Ennemi... et un moyen pour lui de les mener à leur perte ! Le rêve d'Annúminas renaissante n'était qu'un leurre, une illusion tissée par le pouvoir qui, jadis, avait brisé le royaume de leurs ancêtres...

V : LA FIN DU REVE

Devant l'opposition de tous hormis Damrod, Maeghind recula, avant de fuir vers la salle souterraine. Les trois compagnons se lancèrent à sa poursuite. Tandis que Galwen affrontait un Damrod aveuglé par la haine, Edhelran et Morandir suivirent Maeghind jusque dans la salle secrète. Là, celui qui avait été Capitaine des Rôdeurs les attendait, tenant dans une main son épée et dans l'autre son prétendu Palantir. Après quelques passes d'armes, Morandir parvint à blesser Maeghind et à lui faire lâcher sa précieuse pierre.

Edhelran se jeta sur elle pour la saisir en s'aidant de sa cape elfique. L'espace d'un instant, son regard plongea dans la pierre. Il sut alors que son savoir ne l'avait pas trompé : cette chose n'était pas un Palantir mais bien un artifice de l'Ennemi, sans doute forgé par le Roi-Sorcier ! Au cœur de la fausse pierre de vision, Edhelran entrevit alors, avant de perdre connaissance, un visage décharné, grimaçant de haine et de ruse malfaisante...

Ayant vaincu Damrod, qu'elle avait dû se résoudre à occire, Galwen rejoignit ses compagnons et voulut détruire la pierre, mais Morandir l'en empêcha... Edhelran, ayant repris conscience, leur expliqua ce qu'il avait vu et décréta qu'il fallait sans attendre anéantir cet artifice de l'ombre. Son épée s'abattit, brisant le faux Palantir en une myriade d'éclats...

Quand tout fut terminé, les yeux de tous s'ouvrirent sur le stratagème de l'Ennemi et sur la vérité de la situation. Eux aussi avaient été aveuglés – mais à présent que la fausse pierre de vision avait été brisée, ils recouvraient enfin la vue...

Dès lors, il fallut peu de temps pour convaincre les hommes d'Annúminas de quitter la cité au plus vite. La petite troupe allait partir vers le sud, longeant le Baranduin sur sa côte occidentale, en direction de la Comté et la Vieille Forêt, puis du domaine d'Albarad, le grand-père de Galwen, situé entre Bree et Tharbad.

Conscients du grand danger que courait le convoi, et prêts à se sacrifier pour racheter les fautes de leur capitaine, Malbeth, Tavorn et son frère Ohtar voulurent rester à Annúminas pour retarder d'éventuels poursuivants, mais Galwen parvint à les persuader de partir avec les leurs, qui auraient plus que jamais besoin de leur protection...

Tous se mirent en route, avec un mélange de soulagement et d'inquiétude, longeant le lac Evendim dont les brumes leur semblaient maintenant un bien faible rempart. Alors qu'ils quittaient la cité, dans la confusion du départ, un cri suivi d'un bruit d'eau se fit entendre. Tous se précipitèrent vers l'endroit d'où il était venu et ne tardèrent pas à comprendre : Maeghind, le seigneur déchu, le capitaine de Rôdeurs qui s'était rêvé prince d'Arnor, s'était jeté dans le lac. Avec lui disparaissait le mirage d'Annúminas reconstruite...