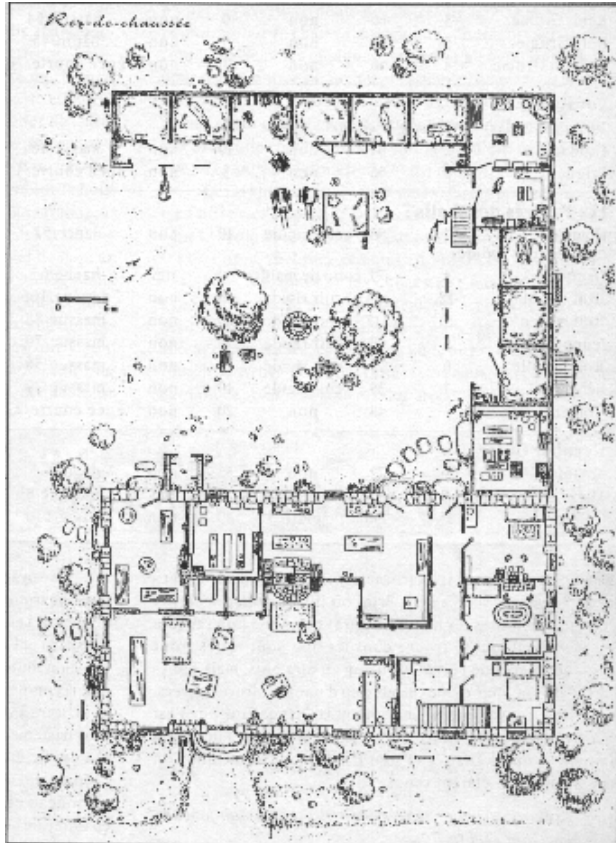


## LA DERNIERE AUBERGE

**Avertissement :** Ce scénario est prévu pour des aventuriers débutants qui ne se connaissent pas encore, et qui ont tous une raison pour se rendre à la Dernière Auberge. Avant d'arriver à une halte bien méritée [une tempête fait rage depuis quelques jours] à la Dernière Auberge, il faudra cerner les motivations de chaque joueur. Certains auront peut-être connu des personnes voulant reconstituer un royaume solide en Arnor, d'autres encore peuvent venir d'en dehors de la région, recherchant un parent récemment disparu... Pour les joueurs Elfes, une option est proposée plus bas. Des exemples d'historiques vous sont fournis dans le document Historiques des Personnages. Ce scénario peut se suffire à lui-même, mais le scénario « Quand les Wargs parleront » de Casus Belli peut être intégré très facilement dans l'intrigue.



### **13 Girithlon 1405 du Troisième Age (9 décembre)**

Cette année, l'hiver est particulièrement froid et précoce. Les aventuriers, qui ne se connaissent pas encore, ont dû affronter une tempête de neige particulièrement virulente. Peut-être certains venaient de Fornost Erain pour transmettre une missive particulièrement importante à Elrond, dans le havre de paix de Rivendell, peut-être que d'autres ont rencontré de jeunes nobles du Rhudaur cherchant à rétablir un véritable royaume au Rhudaur, non inféodé au Roi Sorcier, peut-être que d'autres, partis de Mirkwood, sont à la recherche d'un parent proche ayant récemment disparu.

Aussi, tous sont satisfaits d'enfin apercevoir les lumières de l'auberge du Dernier Pont (qui se trouve sur la rive orientale de la rivière Mitheithiel et un peu à l'écart de la Grande Route de l'Est qui va du havre de paix elfique de Fondcombe jusqu'à la ville de Bree), d'autant plus que la nuit commence à tomber.

L'accueil est assez chaleureux, et chaque voyageur se voit invité à se réchauffer, puis à prendre un repas reconstituant, tandis qu'à l'extérieur, la tempête continue à souffler.

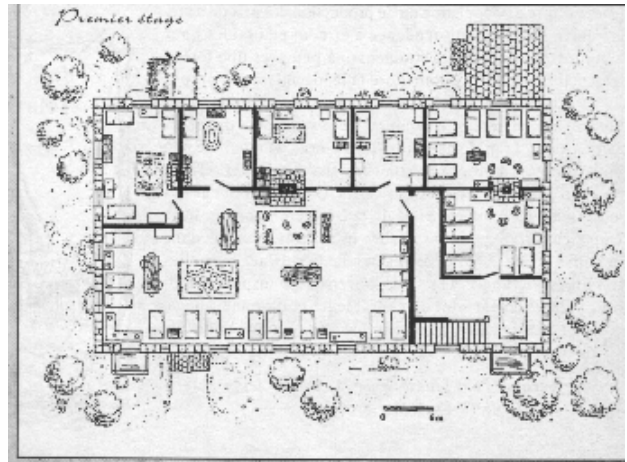
La salle publique est actuellement remplie, et les discussions vont bon train. La soirée se passe normalement sans incidents majeurs, et les aventuriers vont peut-être en profiter pour faire connaissance, par le biais de concours de poésie, de chants ou de démonstration de force (bras de fer), mais ceci n'est nullement obligatoire pour la suite.

La Dernière Auberge est en elle-même relativement sûre, propre et spacieuse (les événements du scénario vont pourtant prouver le contraire !). Depuis des générations, elle est tenue par la famille Grume, des gens honnêtes et travailleurs.

En plus des écuries (où les chevaux des aventuriers se trouvent, avec du bon foin !) et de la cour qui se trouve derrière, les propriétaires peuvent s'enorgueillir d'avoir une salle publique spacieuse au rez-de-chaussée et une taverne plus petite pour ceux qui veulent boire plus sérieusement et parler avec les autochtones, ainsi que deux alcôves fermées par un rideau, une pièce de 4m sur 4m pour des discussions privées (avec une sortie secrète qui donne sur un bosquet ombragé à l'est de l'auberge) et enfin une grande cuisine où l'on rôtit le meilleur gibier à plumes à l'est de la rivière. La famille Grume vit également au rez-de-chaussée dans des quartiers plutôt étroits.

Le premier étage de l'auberge comprend quatre chambres individuelles, confortables et bien chauffées et deux grandes chambres communes. Toutefois, dans ces chambres communes, le vol est fréquent, avec des larrons coupe-bourses expérimentés. Toutefois, grâce au bon sens des Grume, les bagarres et les agressions sont assez rares bien que parfois inévitables et ce n'est quand même pas un carnage là-dedans.

Il y a environ dans les chambres communes respectivement 25 et 15 personnes. Deux chambres individuelles sont occupées par la petite troupe armée du Cardolan. Le conseiller militaire se trouve dans la deuxième chambre en partant de la gauche. Les gardes assurent bien évidemment une protection rapprochée du conseiller militaire pendant la nuit. Ils se relaient trois par trois, en effectuant des gardes de 3 heures chacun, avec un dans chaque chambre, et un dans la salle commune attenante. Les aventuriers peuvent occuper les deux autres chambres individuelles (coût : 4 pièces de cuivre), ou bien préférer les chambres communes (2 pièces de cuivre), mais alors attention aux détrousseurs et aux coupe-jarrets.



Le rez-de-chaussée est occupé par les propriétaires de l'auberge, leurs deux jeunes fils, ainsi que trois jolies serveuses (comme quoi on sait recevoir chez les Grume), plus un barde humain nommé Araphor qui n'a pas son pareil pour raconter des légendes du Premier Age et captiver son auditoire, assisté en cela par son assistant hobbit Peregrin Sacquet (peut être un ancêtre de Bilbo et Frodo ?) qui joue de la musique (petite harpe) tandis que le barde conte la légende de Beren et Luthien (p217-219 Seigneur des Anneaux). Et le hobbit poursuit ensuite seul tout en continuant à jouer de la harpe, par une magnifique chanson à boire qui enchante l'aubergiste Grume (qui en profite pour encourager à la consommation de boissons). Il est du genre menteur, enquiquineur, jovial voire même il a quelques tendances à exercer un métier de 'cambricoleur'.

*« Ho ! Ho ! Ho ! A la gourde je recours. La pluie peut tomber, le vent peut souffler,  
Et bien des milles êtres encore à parcourir, Mais sous un grand arbre je m'étendrai,  
Laisant les nuages voguer dans le ciel, Tandis que la gourde se vide et que l'extase grandit. »*

Les aventuriers peuvent faire la connaissance de plusieurs clients de l'auberge. L'auberge est bien remplie en cette saison, il n'y a presque plus de lits disponibles. La soirée se passe dans l'allégresse, annonciateur d'une très bonne nuit. Ce n'est pourtant pas ce qui va se passer, car les agents du Roi Sorcier ont décidé de frapper. Au dehors, la tempête de neige continue d'être active.

## L'INTRIGUE EN RESUMÉ

Dans l'auberge séjourne un conseiller militaire du roi du Cardolan Ostoher, Tal Echorion, protégé par une petite troupe en armes (9 hommes). Il veut effectuer au service de son roi une inspection secrète au Rhudaur, où il suspecte une importante concentration d'Hommes des Collines et d'Orques. Il connaît relativement bien la région du Rhudaur, notamment les tours de garde de l'Angle, certaines cavernes ou ruines (et à l'heure actuelle ces lieux secrets peuvent abriter certaines tribus orques ou des petites armées d'hommes des collines en grand préparatifs de combat).

Malheureusement pour lui il a été repéré, et quelques agents d'Angmar présents dans l'auberge, s'apprêtent à lui régler son sort. Ceux-ci n'avaient pas prévu la possible intervention des aventuriers. Ils comptaient incendier l'auberge, puis profiter du remue ménage, pour atteindre discrètement la chambre du conseiller, pour l'assassiner promptement et efficacement. Et s'il a été repéré, cela veut dire qu'il y a des espions d'Angmar dans l'entourage même du roi Ostoher du Cardolan.

Si les aventuriers n'ont pas lié connaissance au cours de la soirée, ils ont maintenant de bonnes raisons de le faire, et les survivants de l'expédition les inviteront peut être à les suivre jusqu'à Tharbad, ou leur donneront rendez-vous une semaine ou deux plus tard à Tharbad, car les « hommes courageux » se font rares, et que le roi du Cardolan a besoin de toutes les énergies nécessaires. Ils pourront, s'ils ne suivent pas les hommes de l'expédition, se rendre à Fondcombe (où une embuscade leur sera sûrement tendue, par des Hommes du Roi Sorcier, tenus au courant on ne sait comment de l'existence de la missive secrète pour Elrond).

## LA SOIRÉE À L'AUBERGE

Elle se passe sans anicroches, à part quelques personnes saoules à porter dans leurs chambres, les rires fusent. Mais il n'y a pas que des gens recommandables qui fréquentent l'auberge. Si les aventuriers sont particulièrement attentifs, ils peuvent remarquer une dizaine de personnes à l'air pas très sympathique (ce sont

visiblement des hommes du Nord) pénétrer dans l'auberge et demander d'un ton assez abrupt une salle privée de réunion, et de la nourriture.

Ils peuvent par exemple être les témoins d'un esclandre entre l'un de ces hommes et un client, et comprendre que le client l'accuse de l'avoir bousculé et d'avoir renversé son repas. La discussion peut dériver en combat larvé. Toutefois, le chef de ces hommes évitera toute escalade de la violence et rappellera à l'ordre le fautif, tout en faisant ses plus plates excuses au client rudoyé.

Ce comportement peut éventuellement intriguer les aventuriers, de par l'éclatement de l'esclandre et de sa résolution assez brutale. Un aventurier voulant écouter (même avec une grande discrétion) à la porte, en l'occurrence au rideau se fera héler par un des occupants : *"Hé l'ami, va voir ailleurs"*. Un personnage réfléchi ne devrait pas s'emporter (de plus, ils sont une dizaine à l'intérieur !) et conseille-lui de prendre congé sans quémander son reste. Par contre si quelqu'un veut aller voir s'il y a une fenêtre à l'alcôve ou un autre moyen de voir par dehors pourra, s'il contourne l'auberge par l'est trouvé un passage dans le mur, en arrière d'un vieux buisson sans feuille. Le passage s'enfoncé un peu, le plafond craque sous les pas et les paroles de plusieurs personnes résonnent dans le tunnel étroit, au-dessus est la salle publique. Rendu à la fin du passage, le personnage verra un escalier étroit de trois marches et deux grands tonneaux acculés au mur. S'il monte les marches il verra par une petite grille qu'il est sous le mur de l'alcôve, verra et entendra douze personnes parler...

*"Ce soir, allumez tout par l'est, pour ceux qui ne seront pas au feu il faudra faire attention aux gardes de veille, pas trop de problèmes pour ça, veillez à ce que la cible soit atteinte"*

Puis la petite pièce se videra de ses occupants, le personnage pourra redescendre dans le passage ou encore sortir par une petite trappe dans le sol de l'alcôve [auquel cas il risque d'être vu par ceux qui occupaient la salle s'il n'attend pas] pour regagner l'intérieur de l'auberge.

Plus de renseignements seront impossible à ramasser, sauf ceci : ces personnes sont arrivées tôt ce matin et n'ont adressé mot à personne, ils occupent le plus petit dortoir commun et ont payé toutes les places pour ne pas se faire voler, à ce qu'ils ont dit. Raconter ce qui a été entendu depuis le passage sous l'alcôve ne servira qu'à ramasser des grognements ou des "on verra cela demain, quand il fera plus clair" tandis que tout le monde regagne leurs chambres.

## UNE AUBERGE QUI BRÛLE !

Au bout milieu de la nuit, un incendie se déclare dans l'auberge, du côté opposé à la chambre occupée par le conseiller militaire, et au premier étage. Des clameurs se font entendre, des cris de frayeur et des appels à l'aide, à stopper l'avancée des flammes. Testez si vos aventuriers se réveillent (jet de Perception avec un malus de 10 % au moins, selon qu'ils sont plus ou moins proches de ce qui brûle). Si un second jet est réussi (malus de 30 % encore), il entendra des bris de verre venant de deux chambres. Bien sur, vos aventuriers finiront par se réveiller, et entendre les cris à l'extérieur, et alors à eux de se diriger. Sinon, il est possible qu'ils soient réveillés par le hobbit, mais vont-ils le croire ?

Dans les deux chambres, les chevaliers du Cardolan combattent des nouveaux arrivés à l'auberge, vêtus de fourrures sombres et d'autres survêtements de cuir. On voit au premier coup d'oeil qu'ils n'ont aucune conscience de l'hygiène, ayant une dentition jaunie et de longs cheveux noirs et mal coiffés. Il y a quatre ennemis par chambre. Quatre autres se sont occupés de déclencher l'incendie, pour attirer les éventuels empêcheurs de tourner en rond.

La première est occupée par le conseiller militaire. Il y a déjà deux ennemis et un garde étendus au sol. Les ennemis combattent tous avec des dagues noires recouvertes d'un liquide incolore. Quant au conseiller, il semble immobile sur son lit, l'air hagard, regardant le combat sans intervenir (il a été attaqué dans le dos par les assassins, alors même qu'il dormait, les gardes s'étant fait surprendre).

La deuxième est occupée par les gardes. Le combat tourne à l'avantage des assassins, avec seulement un mort de leur côté, et deux blessés graves du côté des gardes. Il faut dire, que mis à part le garde de veille, les autres n'ont pas eu le temps de revêtir leur armure.

Ceux qui ont déclenché le feu se contenteront d'observer le combat dans les chambres (vu d'un arbre) ou les efforts désespérés de ceux qui tentent d'éteindre les flammes. Dans les deux cas, ils repéreront nos chers aventuriers. Si la situation tournait à leur désavantage, ils s'empresseraient de s'enfuir. Ceux qui tentent de maîtriser l'incendie ont une chance de les apercevoir (jet de Perception à -30 %), et de tenter une poursuite. Les incendiaires se dirigent vers les Fourrés aux Trolls.

Deux ou trois incendiaires sont encore présents sur les lieux pour coordonner le monde dans le mauvais sens à l'extérieur, pour empêcher un trop prompt arrêt des flammes (en perçant les seaux ou en progressant lentement, ou en versant dans l'eau de l'huile). Deux autres peuvent être restés dans la salle commune, pour espionner tout mouvement de la part des aventuriers ou d'autre (pour plus tard diffuser le signalement des aventuriers à leurs supérieurs).

Gardes du Cardolan : Niveau 4, PdC 60, Armure Cotte de Mailles, BD 30(10 sans bouclier), Epée Large 75, Arc Long 60

Assassins en Noir : Niveau 4, PdC 73, Armure Cuir Souple, BD 15, Epée Large 82, Dague 52, Arc Long 57

Conseiller Militaire : Niveau 7, PdC 95 (45), Epée Large 110, Arc Long 90

Malheureusement, les assassins ont pris le soin d'enduire leur arme d'un poison extrêmement efficace (Slota, niveau 7, venin d'araignée du Rhovanion, paralysie lente (1 à 3 jours), de -30 à -90 % en action, la mort survenant en 1d10 jours). Ce poison est incolore, de ce fait les aventuriers ne suspecteront qu'ils sont empoisonnés que le lendemain ou le surlendemain, lorsque les premiers effets se feront sentir (des faiblesses étranges, des vomissements intempestifs ...), à moins qu'ils inspectent minutieusement les armes de leurs adversaires.

Le conseiller militaire et plusieurs gardes sont affectés par ce poison, et normalement plusieurs aventuriers aussi. Sur un jet réussi de connaissance des plantes, un clerc devrait déterminer qu'il lui faut se procurer de toute urgence des feuilles d'Eldaana, mais cette plante pousse seulement sur le littoral océanique, sous un climat froid, puis faire une infusion au patient avec la plante. Sur un jet réussi de connaissance des sorts (Sorts de Base), il aura connaissance du sort Purification : Neutralisation du Poison (niveau 5), sort qu'il ne peut - malheureusement - pas encore jeter. Normalement, les gardes et le conseiller resteront à l'auberge, sauf si les aventuriers se montrent particulièrement convaincants.

Les seuls capables de soigner les empoisonnés se trouvent soit à Imladris auprès d'Elrond, soit à Tharbad aux Maisons de Guérison (tenue par Firiël Halatani, une jeune Dunadane de noble lignage) et Tal Echorion peut leur proposer de payer les soins, en échange de petite mission d'exploration à effectuer dans les mois prochains.

## **A LA POURSUITE DES INCENDIAIRES**

Normalement les aventuriers réussissent à défaire les assassins et ceux qui étaient affairés à stopper le feu réussissent à limiter les dégâts, par contre le mur à été ravagé et le vent siffle au travers de celui-ci en tout en donnant une atmosphère assez monotone à l'auberge tantôt enjouée. La plupart des clients passent par la suite une nuit blanche dans la salle publique tandis que les Grume remboursent les clients et donnent un repas gratuit pour l'aide que certains ont apportés.

Le lendemain, tôt le matin, l'un des aventuriers retrouvera les traces des mystérieux incendiaires (trois personnes semble t-il). La piste conduit vers le Nord, et notamment vers une grotte qui a servi de campement aux fuyards il y a peu de temps (quelques pierres assemblées, des traces de cendres encore fumantes). Profitez de leur examen de la grotte à la recherche d'un indice quelconque pour faire attaquer la troupe d'incendiaires et aussi les assassins rescapés (surprise totale, par contre, ils sont fourbus et pour la plupart écorchés). Ensuite, les aventuriers pourront en capturer un et mettre en déroute le reste de la troupe vers le Nord. Et si vraiment ils veulent les poursuivre, les attaques d'Orques sur la route sont également possibles pour freiner leurs élans. Si les aventuriers sont en trop mauvaise posture, faites intervenir un groupe de cavaliers dunedains du Rhudaur qui les aidera pour ensuite les conseiller de retourner d'où ils venaient, simplement par prudence.

Guerriers Orques : Niveau 3, Armure Cuir Rigide, Epée 52, Hache 36, BD 35, Points de coup 54

## **VERS THARBAD ?**

De retour à l'auberge où la femme de l'aubergiste prend grand soin des gardes blessés et empoisonnés, on parle tout bas que ceux-ci ne s'en ressortiront pas, jusqu'au moment où Araphor applique quelques plantes médicinales

sur les plaies de ceux-ci. Elles soignent leurs fièvres et faiblesse mais ne freinera pas le poison éternellement, quelques semaines au plus.

Alors, comme solutions possibles s'annoncent au premier plan Fornost Erain ou Tharbad, les deux villes de toute façon passent par la même route, c'est là-bas que partent le conseiller militaire, ses gardes accompagnés et deux autres voyageurs qui se sont portés volontaires pour les accompagner. Avant de partir, les personnages reçoivent un rendez-vous de la part du conseiller par la voie d'un des gardes, dans 2 à 3 semaines à Tharbad où il leur parlera plus amplement de l'expédition en Rhudaur.

### **RETOUR VERS THARBAD**

Les aventuriers regagnent au plus vite Tharbad, en compagnie du Conseiller Militaire Tal Echorion et de ses gardes [ou séparément, le Conseiller désirant ne pas trop s'attarder]. C'est l'occasion de faire jouer le scénario « **Quand les Wargs parleront** », publié dans **Casus Belli 107**, au cours duquel ils font la rencontre d'un Warg qui prétend être en réalité le fils d'un sage affecté à la surveillance d'Amon Sûl, et avoir été capturé par les hommes du Roi Sorcier puis changé en Warg. Le Warg suspecte en particulier Dirhavel, un alchimiste de Tharbad soupçonné d'être à la source des événements. Il reste aux aventuriers à trouver la vérité, et à démasquer les vrais coupables, et libérer le fils du sage, éviter la capture de l'alchimiste Dirhavel qui tente de reconstituer le silima, et enfin éviter tout risque de conflit entre les deux royaumes frères survivants de l'Arnor.

### **VERS IMLADRIS**

Il est possible que les aventuriers cherchent à trouver la vallée secrète des elfes d'Imladris. S'il y a un elfe dans le groupe, cela sera sûrement la solution retenue. Sinon, ils pourront toujours partir pour Tharbad.

Si un Elfe accompagne le groupe, il sera chargé d'une missive d'importance inconnue pour lui, mais qu'il doit livrer au plus tôt en mains propres à Elrond, alors celui-ci ne devrait pas partir plus de quatre jours après l'attaque de l'auberge (surtout s'ils sont empoisonnés !). Par contre les agents d'Angmar des alentours sont tenus aux courants de cette lettre et tenteront d'empêcher son arrivée à Rivendell.

Après le gué, il ne sera pas facile de trouver Imladris : la route est mal tracée et mal entretenue (jet de pistage à effectuer, à moduler selon la présence d'un Elfe ou d'un Ranger, de la motivation du groupe). Si c'est réussi, ils atteindront Imladris, où ils seront bien accueillis, soignés et invités à se reposer.

Quelques jours après, les aventuriers pourront ensuite prendre congé d'Elrond, qui leur fera promettre de ne rien révéler de la vallée secrète. Ils pourront se rendre au rendez vous à Tharbad avec le conseiller militaire Tal Echorion.

Quant à Elrond, d'après les événements passés, il sait désormais que le Rhudaur se prépare à quelque chose, ce qu'a vécu le conseiller étant suffisamment clair. Il ne demande pas explicitement aux aventuriers de participer à l'expédition, il sait que le destin des aventuriers les y poussera un jour ou l'autre.

© [Eric Dubourg](#), [La Cour d'Obéron](#), juin 2001