

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

UN MARIAGE MOUVEMENTÉ

« Toutes vos paroles n'ont d'autre but que de dire : vous êtes une femme et votre rôle est de rester à la maison. Mais quand les hommes seront morts au combat et à l'honneur, vous pourrez brûler dans la maison, car les hommes n'en auront plus besoin. »

Le Seigneur des Années, livre V, chap. 2

23 Gwirth 1406 du Troisième Age

Les aventuriers viennent juste de résoudre à la forteresse de Calmirië le meurtre suspect du fils cadet d'Ethryn Borlas de la Maison Astirian. Encore une fois, ils devraient logiquement se rendre dans les Marches de l'Ouest, pour y retrouver la trace d'un des Sept Supérieurs de l'Ordre cherchant à reconstituer l'Arnor sous la tutelle de l'Angmar. Encore une fois, un contretemps survient. Cette fois, il s'agit d'un mariage entre le seigneur Iorlas, commandant supérieur de la forteresse d'Aglarond, et Dame Lothíriel de la maison Usulúni, et un messenger anonyme prévient les aventuriers de la possible présence d'un membre des Sept au mariage. Un certain cheval sera aussi de la partie.

Un soir, la veille du départ pour les Marches de l'Ouest, le magnifique étalon fait à nouveau des siennes, et s'échappe de l'enclos où il est gardé à Calmirië. Il s'aventure dans la cité et trouve assez rapidement l'auberge où logent les aventuriers. Il s'introduit subrepticement dans l'auberge, et en particulier dans la chambre de l'aventurier avec lequel il s'est le plus pris en affection (ce qui n'est semble-t-il pas partagé).

Ce dernier fait cette nuit là un rêve assez bizarre. Il se trouve dans un champ, et voit des vaches à perte d'horizon. Elles broutent l'herbe qui est présente à foison dans le champ. Il y a même une vache à côté du rêveur, et celle-ci fait montre de familiarité excessive en faisant de la lèche. Il semble aussi qu'il y ait une odeur assez forte de crottin. C'est à ce moment précis que l'aventurier se réveille, pour constater que le rêve est bien réel, avec le cheval au chevet du lit, en train de lécher son corps nu, et des crottes un petit peu partout dans la pièce. Le cheval montre sa joie d'avoir retrouvé son maître.

Parallèlement à cela, un caillou vient briser la fenêtre de la chambre d'un autre aventurier. Impossible de voir celui qui a lancé la pierre, l'inconnu ayant eu l'habileté de s'esquiver assez rapidement. Un papier est enroulé autour de la pierre, et il indique un message griffonné hâtivement, "L'un de ceux que vous cherchez se trouve à Aldvedh, où vont se marier d'ici peu le seigneur Iorlas et Dame Lothíriel de la maison Usulúni. Nous nous retrouverons là bas."

Cette invitation discrète n'est cependant pas suffisante pour les aventuriers pour justifier un déplacement, car cela peut être aussi bien un traquenard. Il peut donc être intéressant de faire voir à l'aventurier brièvement la silhouette de l'inconnu, s'esquivant dans la nuit, et puis de lui faire entendre des bruits de pas précipitées s'éloignant dans les ruelles, quelques exclamations.

Il serait de bon ton que les aventuriers (ou quelques-uns d'entre eux) se précipitent au dehors pour tenter de suivre l'inconnu dans les petites ruelles jouxtant l'Avenue des Charrons. Il est assez facile de retrouver l'inconnu, qui malheureusement est dans un très sale état. Il va mourir dans quelques instants (ou tomber dans un profond coma si un soigneur peut être trouvé de toute urgence). C'est un Dunlending de taille moyenne, qui a tenté de résister à ses agresseurs, au nombre de quatre, avec un succès assez mitigé. Il a tué un agresseur (un Haradrim de corpulence assez forte – il est possible de retrouver son corps en contrebas), mais n'a pu éviter le coup mortel des trois autres.

« Prévenez mon maître. Un assassinat va être commis. La réception en l'honneur de Dame Lothíriel. L'homme aux longues dents. Le Seigneur Iorlas. Un costume de couleur strié de noir. Des orques attention ! »

Après avoir dit ces quelques mots, l'inconnu trépane ou tombe dans le coma (et dans ce dernier cas est inconscient pour de longues semaines).

Faites en sorte que le Seigneur Iorlas ne soit pas totalement inconnu des aventuriers. C'est un

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

conseiller de première importance du roi Valacar du Gondor (les aventuriers ont peut être pu le rencontrer dans les réceptions officielles à Minas Tirith lors du scénario précédent), un homme d'une grande puissance qui suscite dévouement sur son nom. Quand à Dame Lothíriel, c'est une jeune femme très courtisée qui vit à Aldvedh au Calenardhon.

Quant à l'agresseur, c'est un Haradrim (sans masque) comme ceux rencontrés à la Tour en ruines (voir scénario Un Amour de Cheval), rien de particulier si ce n'est une dague ensanglantée du sang de sa victime. Il est possible d'obtenir le nom de ce Haradrim auprès de commerçants ou de la petite communauté Haradrim de la ville (essentiellement dans le quartier des tisserands). De même, le serviteur se nomme Ajeyn, et il est au service d'un noble de belle prestance dont les commerçants ignorent son identité, le dit noble étant parti de Calmirië voici quelques jours pour une destination inconnue.

Le cavalier disparu

Ce qu'ignorent les aventuriers et lorlas, c'est que la belle Lothíriel a déjà été fiancée. Elle n'a que dix-sept hivers, mais depuis sa plus tendre enfance, elle était inséparable de Aranor, un compagnon d'enfance très cher à son cœur. Aranor était le fils du noble Belegir Harnastin, le seigneur d'Aldvedh : un beau parti aux yeux de Galadhor, le père de Lothíriel, et de ses frères Eradan et Orthalion.

Le mariage était d'autant plus intéressant que le seigneur Belegir Harnastin avait gagné de la faveur auprès du roi Valacar; il avait mis terme à des affrontements séculaires avec les tribus de montagnards des hautes vallées en concluant un accord de paix avec un chef de clan, le puissant Gwalchmai. Un échange d'otages avait scellé la paix : le fils cadet de Belegir Harnastin, Ecthelion, a été échangé avec Daelec, l'un des fils de Gwalchmai. Valacar, roi sage et pacifique, avait félicité Belegir Harnastin pour sa diplomatie ; en gage de reconnaissance, il lui avait cédé un magnifique cheval noir du Harad, nommé Fëalókë.

Tout s'annonçait donc au mieux pour la belle Lothíriel ; elle allait épouser le fils aîné du seigneur d'Aldvedh, un jeune homme prometteur qu'elle aimait depuis son enfance... Hélas, le destin en décida autrement, car des bandes d'orques commencèrent à effectuer des raids sur le Calenardhon, en s'infiltrant assez loin dans le royaume, après s'être faulilé dans les Montagnes Blanches.

Un an avant le début du scénario, une troupe de ces pillards s'est attaquée aux chevaux de Belegir Harnastin – dans le dessein de voler Fëalókë. Le grand cheval a échappé aux orques, mais, affolé, a fui vers le Dwimorberg. Seul Aranor se risqua sur ses traces dans le sombre bois du Dimholt ; devant l'entrée de la Chaussée des Morts, il retrouva le cheval cerné par une dizaine d'orques. Il leur livra combat ; les orques et le vaillant jeune homme s'entretuèrent. Fëalókë, touché par plusieurs coups de lance orques, se traîna jusqu'à l'orée du bois et y mourut.

Personne ne savait jusqu'où Aranor avait poursuivi le cheval ; à Aldvedh, on n'osait pas imaginer qu'ils aient pu se risquer dans l'ombre hantée du Dwimorberg. On rechercha le jeune homme et le cheval pendant des semaines, mais l'hiver arrivant, les habitants se résolurent à admettre qu'ils avaient dû se tuer dans un ravin – ou qu'ils avaient connu une fin sinistre sous les cimenterres d'une bande d'orques. Seuls le seigneur Belegir Harnastin, la belle Lothíriel et l'otage Daelec s'obstinèrent à chercher encore Aranor, ou à espérer son retour. Tous trois étaient liés étroitement au disparu, Belegir Harnastin par le sang, Lothíriel par amour et Daelec par amitié, car le jeune dunadan et le jeune Homme de Dun avaient fini par se considérer quasiment comme des frères. Tous trois, dans leur secret de leur cœur, sentaient encore la présence de Aranor... et ils ne se trompaient guère.

Restée sans sépulture dans l'ombre tourmentée du Dwimorberg, l'âme d'Aranor n'avait pas trouvé le repos. Pendant des mois, dans l'hiver glacé des Montagnes Blanches, elle avait continué à poursuivre l'ombre du cheval mort. Son tourment avait fini par susciter le fantôme du cheval, et tous deux hantaient le Dimholt. Mais Aranor avait perdu autre chose : il aspirait à retrouver sa jeune fiancée, sans pouvoir quitter l'ombre sinistre du Dwimorberg. Il la visitait parfois dans ses rêves, et effleurait aussi de temps en temps les songes les plus profonds de son père et de son ami Daelec. Ces visites oniriques, dont les trois vivants ne se souvenaient guère au réveil, les plongeaient dans une mélancolie étrange, et poussaient Belegir Harnastin et Daelec à continuer à chercher le disparu. Mais pour les autres habitants d'Aldvedh, Aranor était bel et bien mort, et au bout de quelques mois, Galadhor se mit en devoir de trouver un autre époux à sa fille. Il renoua avec un vieux compagnon d'armes, lorlas, et les deux hommes tombèrent d'accord pour faire de Lothíriel la nouvelle épouse de lorlas.

Cette décision désespéra Lothíriel, toujours fidèle à son amour pour Aranor, mais elle se plia à la

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

décision de son père. Malheureusement, le fantôme d'Arnor finit lui aussi par apprendre les fiançailles de Lothíriel en visitant ses rêves, ceux de son père et ceux de Daelec. Il en fut profondément affecté, et en conçut jalousie et colère. S'il ne pouvait quitter les ombres du Dimholt, il découvrit qu'il pouvait envoyer le fantôme de Féalókë beaucoup plus loin dans la vallée de Harrowdale et à Aldvedh, quand le soleil était voilé et quand l'ombre du Dwimorberg s'allongeait sur les terres des vivants... Aussi envoya-t-il Féalókë tourmenter les vivants ; le cheval fantôme, dans ses errances, épouvantait les troupeaux, multipliant les naissances de chevaux, de veaux et de moutons morts-nés ou mal-formés, égarant les bêtes affolées en haute montagne et provoquant des accidents. Peu à peu, la peur des bêtes se propagea aux hommes ; de loin en loin, on apercevait Féalókë, on entendait son hennissement sépulcral, et l'on savait que c'était lui qui épouvantait tous les animaux de la vallée.

Nombre de fermiers vinrent se plaindre auprès de Beleghir Harnastin ; celui-ci entreprit alors de retrouver le cheval. Ses traques se multiplièrent, mais restaient vaines ; toutefois, le seigneur d'Aldvedh caressait l'espoir que la capture de Féalókë pourrait lui permettre de savoir ce qu'il était advenu de son fils. Il finit par se voiler les yeux face au caractère surnaturel des apparitions du puissant cheval, et par se convaincre que le cheval était toujours bien vivant, et qu'il le mènerait à Arnor. Il ne se trompait qu'à demi, mais jusqu'alors, il n'a pas osé se risquer jusqu'aux ombres du Dimholt, par peur de la montagne hantée, et parce qu'il se refuse à y chercher un fils qu'il s'obstine à croire vivant. Toutefois, dans sa chasse obsessionnelle de Féalókë, il est en train de perdre peu à peu l'esprit ; il néglige ses devoirs de seigneur et ses tâches de grand propriétaire terrien ; il passe ses journées et une grande partie de ses nuits en compagnie de ses guerriers les plus fidèles, à parcourir la montagne pour tenter de surprendre le cheval fantôme... A tel point que dans la vallée, on en vient à redouter sa troupe comme si elle était devenue, elle aussi, une chasse fantôme.

Beleghir Harnastin n'est pas la seule victime de cette hantise. Daelec, son otage et l'ami d'Arnor, assiste impuissant à la déchéance du seigneur d'Aldvedh. Il fuit souvent la demeure du seigneur Beleghir Harnastin, pour se réfugier dans la demeure de Galadhor à Aldvedh ou à Calmiriê, auprès de Lothíriel. L'otage et la jeune fille sont très proches à cause de leur chagrin ; mais la présence de Daelec gêne Galadhor et ses fils depuis qu'ils ont fiancé Lothíriel au noble Iorlas. Le projet de mariage désespère Daelec ; de tous, il est sans doute celui qui approche de la vérité. Sa culture tribale admet la présence des morts familiers et des esprits-ancêtres ; il pense que Arnor est mort, mais qu'il n'a pas trouvé la paix, et que les bêtes qui meurent dans la vallée sont l'expression de son tourment. Daelec a peur que si Lothíriel se marie avant que l'esprit de son ami n'ait trouvé la paix, de grandes catastrophes s'abattent sur sa famille et sur ses biens...

Mais Daelec n'est guère entendu ; la plupart des Dunedains méprisent sa culture et ses croyances. Même Lothíriel n'écoute ses soupçons que d'une oreille... Car Féalókë est venu la voir à plusieurs reprises, au cœur de la nuit, et Arnor chuchote de plus en plus souvent dans ses rêves. Elle s'est réfugiée dans le monde des songes, et elle tombe insidieusement sous l'influence des fantômes. Les événements de la vie réelle deviennent de plus en plus lointains pour elle ; elle se sent de plus en plus entourée par la présence d'Arnor, dont elle devine que Féalókë est le messager. Petit à petit, au fond d'elle-même, elle se laisse séduire par la beauté du cheval fantôme et par les promesses que susurre Arnor dans son sommeil ; et elle joue avec l'idée de suivre, une nuit, Féalókë jusqu'à Arnor...

Malheureusement, les Dunedains d'Aldvedh ne représentent pas la seule population touchée par les maléfices de Féalókë. La terreur qui auréole le cheval fantôme a également décimé les troupeaux de moutons et de chèvres des Montagnards qui vivent plus haut, sur le massif du Starkhorn. Les hommes du clan de Gwalchmai, qui avaient scellé une paix fragile avec Beleghir Harnastin, croient que Féalókë est une sorcellerie fomentée par les Dunedains contre leurs propres cheptels, et ils sont sur le point d'entrer en guerre contre Aldvedh. Ecthelion, le fils de Beleghir Harnastin, vient d'être mis à mort, et de fortes bandes de Montagnards convergent vers Aldvedh pour attaquer les Dunedains déloyaux. Bref, les aventuriers vont arriver en toute innocence dans un guêpier dont ils ne soupçonnent pas l'ampleur !

Organisation du scénario

Le MJ doit mener de front deux tâches dans le cours du scénario : d'une part, gérer l'enquête que les aventuriers devraient initier pour comprendre tous les événements étranges qui accompagnent leur arrivée à Aldvedh puis Harrowdale, d'autre part raconter les événements qui se précipitent autour des aventuriers – et les adapter en fonction de leurs actions.

1. *L'enquête des aventuriers* : Elle doit les mener peu à peu à comprendre la nature surnaturelle de

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

Fëalókë, sa relation avec Lothíriel, les raisons des tensions entre Beleghir Harnastin, Daelec et la maison de Galadhor, puis l'existence et la disparition mystérieuse de Aranor, et enfin l'implication d'un agent de l'un des Sept de l'Ordre de l'Arnor réuni. A vous de livrer graduellement ces informations au fur et à mesure que les aventuriers enquêtent ; il règne une certaine « loi du silence » à Aldvedh et Harrowdale, dictée aussi bien par la crainte de faire échouer le mariage de Lothíriel (dans la maison de Galadhor) que par la peur engendrée par Fëalókë ou par Beleghir Harnastin, mais valorisez toute initiative intelligente de vos joueurs par l'apport de bribes d'informations, de rumeurs. Toutefois, ne leur dévoilez que très progressivement le fin mot de l'affaire. Les aventuriers peuvent suivre diverses pistes pour obtenir des indices :

Interroger les valets de la villa et les serviteurs : Ils sont épouvantés, et ils ne désirent pas parler de ce qu'ils savent ou craignent... Mais des aventuriers adroits peuvent obtenir des rumeurs ou des lapsus révélateurs à votre guise.

Surveiller Lothíriel : Son comportement étrange, son mélange de tristesse, de résignation et de rêveries absentes, son sommeil agité et ses promenades nocturnes à la rencontre de Fëalókë devraient éveiller la méfiance des aventuriers.

Gagner la confiance de Daelec : Ce sera difficile, car l'otage leur est d'abord hostile. Il perçoit les aventuriers comme les « rivaux » de son ami Aranor, et il lui faudra du temps et des preuves de la part des aventuriers (comme leur protection dans des circonstances difficiles) pour qu'il leur accorde sa confiance. Il peut toutefois jouer un rôle capital dans la lutte contre l'emprise exercée par Aranor sur son père et sur sa fiancée.

A mesure que la situation deviendra plus critique, il sera possible pour les aventuriers d'obtenir plus facilement des renseignements cruciaux, en particulier de la part d'Orthalon.

2. Objectifs du scénario :

Objectifs principaux :

- Rendre la paix à Aranor
- Mettre en échec les plans de l'agent des Sept de l'Ordre de l'Arnor réuni.

Objectifs secondaires :

- Découvrir l'histoire d'Aranor avant la confrontation finale avec le fantôme
- Sauver Daelec (On considère qu'un objectif secondaire est rempli chaque fois que les aventuriers sauvent l'otage, car son existence sera menacée à plusieurs reprises)
- Empêcher des affrontements fratricides entre Galadhor et Beleghir Harnastin
- Empêcher le combat entre les Dunedains et les Montagnards
- Convaincre Aranor que Fëalókë n'est que le fantôme du cheval qu'il poursuivait.

Arrivée à Aldvedh

Au loin, se profile le spectacle majestueux des Montagnes Blanches, avec la chaîne verticale du Starkhorn au sud-ouest et les arêtes dentelées du Dwimorberg au sud est. Les aventuriers ne sont plus qu'à deux ou trois kilomètres de la cité d'Aldvedh, lorsqu'un orage éclate soudainement. Les aventuriers sont entièrement trempés, la violente averse est accompagnée de grondements de tonnerre qui se répercutent en échos amplifiés dans toute la région.

Au milieu de l'orage, les chevaux des aventuriers s'affolent, et il faudra des tests en « Equitation » et en « Dressage » pour les calmer ; toutefois, des tests réussis en « Empathie Animale » permettront de deviner que l'orage n'est pas la seule cause de leur crainte : ils semblent affolés par autre chose, que les aventuriers pourront interpréter comme un grand prédateur (les chevaux craignent en fait Fëalókë). Alors qu'ils calment leurs chevaux, les aventuriers pourront entendre des hennissements lointains, qui semblent venir des flancs de la montagne, en direction du Dwimorberg, en altitude. Il s'agit de hennissements puissants, qui résonnent dans toute la vallée et se mêlent aux coups de tonnerre ; la pluie tombe toutefois en bourrasques, et la visibilité ne porte pas suffisamment loin pour apercevoir le cheval qui crie ainsi.

Peu après, alors que l'orage devient moins violent, une troupe d'une vingtaine de cavaliers longent la

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

cité (ils semblent venir de la puissante forteresse protégeant Aldvedh des raids orques), et fonce à bride abattue vers les montagnes et le Dwimorberg, en suivant le cours de la rivière Limesneige. Il s'agit du seigneur Belegir Harnastin et de ses guerriers, qui tentent (en vain) de rattraper Féalókë.

Alors que les premiers rayons de soleil percent la voûte nuageuse et donnent des reflets dorés à la pluie apaisée, les PJ arrivent aux portes d'Aldvedh. Plusieurs hommes sortent de la cité pour constater les dégâts de la tempête sur les fermes alentour et sur les murs de la cité. En passant non loin d'une ferme, les aventuriers aperçoivent deux cadavres de chevaux dans le lit torrentueux de la Snowbourne. Les palissades de la cité ont assez souffert, il y a des mares d'eau et du bois brûlé. Les sentiers sont assez gadouilleux.

Parmi les hommes qui sortent, se détachent deux cavaliers : ils se dirigeront vers les PJ si ceux-ci s'intéressent à l'accident. Il s'agit de Eradan et Orthalion, les deux fils de Galadhor. Ils ont l'air sombre. S'ils sont interrogés sur la mort des chevaux, Eradan restera silencieux et sombre ; Orthalion affirmera que la foudre a dû frapper ou affoler les chevaux, qui se sont alors jetés dans la Snowbourne.

Sur les contreforts des montagnes, au sud-est, une troupe de cavaliers semble considérer la scène de loin, à l'arrêt. Des PJ observateurs reconnaîtront les cavaliers qui les ont dépassés au cours de l'orage ; s'ils se renseignent sur eux, Eradan contemple en silence les étrangers, et crache en leur direction. Orthalion affirme qu'il s'agit du noble Belegir Harnastin, Seigneur d'Aldvedh. S'il est interrogé au sujet de Belegir Harnastin, Eradan hausse les épaules, et affirme laconiquement que le seigneur Belegir Harnastin a beaucoup changé depuis un an, et que de tels accidents n'arrivaient pas naguère.

Les deux frères invitent ensuite les aventuriers à se reposer en la demeure de leur père à Aldvedh, ceux-ci se montrent soucieux s'ils parlent de la conspiration en Arnor, et plus encore s'ils disent qu'un meurtre va bientôt être commis.

Aldvedh

La cité est construite au nord est du gué sur la rivière Limesneige, sur la grande route Ouest qui traverse le Calenardhon de part en part. La cité est assez cosmopolite et assez difficile à gouverner, avec une forte majorité de Dunlendings. La cité est d'architecture Dunedane, et en conséquence la cité est gouvernée par l'élite Dunedane. Il est à noter que la cité accueille aussi quelques minorités hautes en couleur, tel qu'une petite communauté d'Haradrims, de Nains (forts intéressés par les gisements minéraux des montagnes) mais aussi d'Hommes du Nord (les ancêtres des Rohirrim). La cité est entourée par de petits villages de chasseurs et de pêcheurs, en majorité des Dunlendings, qui viennent vendre la majorité de leur production sur les marchés d'Alvedh. C'est dans les environs d'Aldvedh que sera construit Edoras, la capitale du Rohan.

Note au MJ : cette cité tombera progressivement en ruines, plus personne n'y habitera après la Grande Peste de 1636. Lorsque les Rohirrim viendront, ils ne trouveront guère que quelques ruines de villages dans toute la région et y fonderont Edoras.

Les lieux d'importance

1. Les portes de la cité, généralement ouverte de 8h à 22h, mais fermée exceptionnellement à cause de l'orage assez fort.

2. Le poste de garde. Les gardes apparaissent assez inquiets, du fait de la recrudescence des apparitions de ce mystérieux cheval, et du fait de l'hostilité croissante des Dunlendings de la ville et des montagnes. Il ne se passe pas un jour sans qu'il y ait une rixe entre les deux communautés. Il y a quarante gardes dans la cité, obéissant au Seigneur Belegir Harnastin.

3. L'avenue aux fontaines : un bras de la rivière passant à l'intérieur de la cité, cette avenue est tout à fait charmante, et un lieu idéal pour les discussions. On affirme toutefois qu'il y a quelques centaines d'années, un puissant seigneur Haradrim se serait noyé en ses lieux, peu après la prise d'Umbar par les hommes du Gondor, et que depuis son fantôme traîne dans les environs, à la recherche d'une vengeance contre ceux qui ont trahi son peuple.

4. l'auberge des Trois Pierres : une auberge assez réputée dirigée par un ami de Galadhor, Cyriamir, et qui est connu pour son franc parler et son amour de la vie.

5. La grand place, avec une assez grande fontaine, assez souvent utilisée comme lieu de marché ou lieu de contestation

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

6. La villa du seigneur Beleghir, située non loin de la grand place, est dotée d'un magnifique jardin, et consciencieusement protégée par cinq gardes.

7. La taverne des Sept Cristaux : le repaire favori des Dunlendings de la ville, où le tenancier, Caradoc, sert un petit vin fruité des montagnes assez apprécié par la clientèle. L'aubergiste se rend assez souvent dans la montagne, en un lieu appelé Setmaenen, les Sept Pierres, pour une raison qu'il n'a jamais divulguée. L'aubergiste est le chef des Dunlendings d'Alvedh, et il entretient des relations d'amitié avec Gwalchmai.

8. La villa de Galadhor, légèrement surélevée par rapport au reste de la ville. Une villa assez grande et spacieuse, avec un grand jardin, où vivent Galadhor, Lothíriel, Eradan, Orthalion et Daelec. La villa ressemble assez à la villa Mar Maliarnin, décrite dans le module « Aux Portes du Mordor ». Il est judicieux de s'en inspirer pour décrire la villa.

9. La Grand Tour : une ancienne tour de signalisation, qui a été reconstruite et convertie en boutique. Un marchand de fourrures, Usael, est établi ici depuis quelques mois. Usael est un agent des Sept de l'Ordre, et celui appelé à agir, sur l'ordre du Vieux Moine (l'un des Sept du complot). Sa mission est de tuer Iorlas et d'enlever Lothíriel. Il apparaît assez affable, allant même à renseigner les aventuriers sur les fortes têtes de la cité (Caradoc, Cyriamir), pour écarter les soupçons de lui. Usael sera présent aux festivités officielles, pour repérer les lieux, pour pouvoir agir plus tard (à la cérémonie du mariage).

10. Au fier tonneau : tenu par un Haradrim assez souriant, nommé Sufyan, la boutique offre la possibilité d'acheter des vins de l'Arnor, du Gondor, de l'Harad à des prix assez avantageux pour un vin d'assez bonne qualité. Sufyan est un ami très proche de Daelec, on les voit assez souvent dans les petites tavernes d'Aldvedh. Il attend actuellement une caravane venant de Calmirië, et des vins qui ont été commandés pour la fête donnée par Galadhor pour le futur mariage de Dame Lothíriel.

11. Les fermes environnantes. Certaines ont déjà été assaillis soit par des orques, soit par des brigands. Les fermiers pensent à une attaque des Dunlendings de la montagne.

12. La forteresse du seigneur Beleghir (en dehors de la cité), disposant d'une solide fortification, et d'une milice de 100 hommes.

En entrant dans la cité, les aventuriers sont à la recherche du seigneur Iorlas, d'un homme aux longues dents, et enfin des orques. Le Seigneur Iorlas n'est pas encore arrivé, mais il est annoncé pour arriver dans la soirée. L'homme aux longues dents est le serviteur d'Usael, que fréquente aussi sans le savoir Caradoc (ce dernier se fait manipuler). Et enfin, les orques sont dans les montagnes, et ont fait quelques raids irréguliers ces jours derniers contre les fermes environnantes. Il ne reste donc plus qu'à aller consulter Dame Lothíriel, ou son père Galadhor, que les aventuriers doivent logiquement connaître, au moins de réputation. Les aventuriers ont toute la journée pour enquêter dans la ville, avant la réception du soir, donnée en l'honneur de Lothíriel, et en présence du seigneur Iorlas, qui arrive d'Aglarond en fin d'après midi.

La réception officielle

Galadhor fait un bon accueil aux aventuriers, et est prêt à leur faire visiter la villa. Outre les serviteurs qui s'affairent à préparer la réception officielle du soir, est également présent Daelec, un jeune dunéen qui fixe avec hostilité les aventuriers. Si l'un d'eux lui adresse la parole, Daelec répond abruptement, avec un fort accent dunéen, qu'il ne les connaît pas et ne désire pas les connaître. Eradan s'emporte et le menace, mais il est arrêté par Orthalion. Eradan tempête contre Daelec, lui hurle que c'est un déshonneur pour toute la maison de Galadhor de laisser ainsi insulter des hôtes de marque, et qu'il n'a pas sa place ici. Galadhor semble embarrassé, puis tourne tout cela à la plaisanterie, en affirmant que Daelec est mal embouché de naissance, et que cela finira par lui attirer tôt ou tard la raclée qu'il mérite. Puis, il entraîne les aventuriers vers les Bains de la villa. Au passage, ceux-ci remarqueront que Eradan s'écarte pour chasser Daelec.

Puis après les bains, Galadhor invite les aventuriers à une petite collation, où il leur présente également Lothíriel; la fiancée paraîtra jeune, belle, et un peu absente; mais elle est courtoise et se dit honorée par l'arrivée des PJ et par les dons (éventuels) qu'ils apportent [(faites en sorte que l'étalon du scénario précédent fasse son entrée à cet instant, et que ce soit présenté comme un présent des aventuriers). L'arrivée de l'étalon est dû en fait à un certain Mithrenor, ménestrel itinérant qui a eu vent des péripéties (et des malheurs) du scénario précédent. Il y a aussi dans le présent une petite ode à l'étalon, qui égratigne légèrement (mais pas méchamment) les aventuriers.]

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

Des tests de « Perception » réussis permettront toutefois de discerner que son sourire et ses paroles sont sans chaleur. Il indique que la réception officielle aura lieu dans la soirée, et naturellement, il tient beaucoup à ce que les aventuriers en fassent partie, surtout s'ils lui parlent de la menace d'attentat qui vise un invité, peut être le Seigneur Iorlas en personne.

Le soir, Galadhor offre un banquet en l'honneur de ses hôtes et du mariage prochain de sa fille, en présence du Seigneur Iorlas. C'est au cours de ce festin que les PJ voient arriver la « dot du mari », en fait un présent de la famille Astirian, un autre étalon (celui que Enion a fait envoyer pour s'excuser de la gaffe commise en envoyant le premier étalon). Un proche d'Ethryn Borlas Astirian remet officiellement l'étalon à Dame Lothíriel. Galadhor fait quant à lui apporter une partie de la dot de l'épouse : deux magnifiques robes, deux harnais cloutés d'argent, une épée en acier pur, gravé de l'emblème de l'Arbre Blanc, dont la garde est recouverte d'un morceau de drap d'or, quelques bijoux venant de la lointaine Minas Anor et un agneau nouveau-né (Un test d'Empathie animale réussi permettra de déceler une légère malformation d'une patte antérieure de l'animal, qui le rend boiteux.)

Au milieu des festivités, Beleghir Harnastin fait son entrée, accompagné de ses dix gardes armés en guerre. Les convives prennent pour la plupart une expression inquiète ou consternée. Galadhor se lève et propose à Beleghir Harnastin et à ses hommes à se joindre aux festivités. Beleghir Harnastin décline l'invitation ; ses paroles sont courtoises, mais son ton est sec. Il affirme qu'il a appris par Daelec l'arrivée du futur mari le Seigneur Iorlas; il félicite froidement Galadhor et Lothíriel.

Puis il réclame à Galadhor ses « biens », dont le vieux Dunedan n'a plus l'utilité désormais, puisqu'il a contracté une nouvelle alliance. Un éclair de colère passe dans les yeux d'Eradan, un peu gris, qui se lève de façon agressive; mais Orthalion le retient. Lothíriel semble se tasser sur son siège, et son visage se décompose de tristesse.

Galadhor semble embarrassé. Il affirme qu'il restituera l'or et les boiseries sculptées, mais que deux étalons sur les trois sont morts. Beleghir Harnastin hausse les épaules, affirme qu'il sait déjà tout cela. Il ajoute qu'il enverra un détachement de gardes chercher son bien dès le lendemain. Puis il se retire, avertissant qu'il serait bon d'être méfiants ; des Montagnards auraient été aperçus dans les hautes terres de Dunharrow. A son départ, Eradan éclate de rage ; il tempête contre le seigneur d'Aldvedh, contre son espion Daelec, apostrophe Galadhor en lui affirmant qu'il ne saurait se laisser ainsi déshonorer. Galadhor hausse les épaules; et dit simplement qu'il plaint le seigneur d'Aldvedh car le chagrin a détruit la sagesse en lui.

Une nuit agitée

Les PJ vont dormir dans la grand-salle dévolue aux invités, sur les banquettes garnies de fourrures et de couvertures le long des murs de la salle. Plusieurs événements les éveilleront :

- Au bout de quelques heures, un garçon d'écurie réveille Galadhor : Hasuwë, une de ses poulinières préférées, est en train de pouliner. La naissance s'annonce difficile. Si les PJ accompagnent Galadhor et ses fils, la naissance s'annonce effectivement mal engagée : le poulain se présente par l'arrière, et il est mort. Seul un test de « premiers soins » difficile ou de « chirurgie » moyen réussi permettra de sauver la pouliche. Galadhor remerciera chaleureusement les PJ s'ils ont contribué à sauver la poulinière, mais il se montrera de toute façon abattu. Ce n'est pas le premier poulain mort-né de la saison ; et celui-ci semble mort depuis plusieurs jours déjà.

- Alors que les aventuriers retournent se coucher, les chiens de la villa se mettent à aboyer. Un test de perception permettra d'entendre des cors sonner puis dans le lointain des voix gutturales (mais humaines) appeler Daelec depuis le couvert des ruelles de la cité (Il s'agit en fait des guerriers de Gwalchmai).

- Une heure plus tard, les chiens présents dans la villa se dressent brutalement au milieu de leur sommeil. Ils grondent ou gémissent, et, bientôt, l'agitation s'empare des écuries : les chevaux bronchent, poussent des hennissements effrayés, tapent du pied dans leurs boxes. Dehors, une brume épaisse est en train de sortir du sol, de la ville et de la plaine alentour; dans la villa, tous se précipitent pour calmer les bêtes, ou s'emparent d'armes et de torches pour empêcher un

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

ennemi éventuel d'approcher de la villa.

Galadhor et Orthalion parlent de ce seigneur Haradrim mort noyé il y a plusieurs siècles dans l'avenue des fontaines ou encore de brigands entièrement vêtus de noir qui auraient déjà tentés d'investir la ville, et d'un loup assez monstrueux qui se serait introduit en ville et qui aurait déjà été repéré à plusieurs reprises, mais les serviteurs semblent réellement effrayés eux-mêmes... En fait, Féalókë rôde dans les parages et affole tous les animaux de la vallée (quoique le fantôme du Seigneur Haradrim est lui aussi réel). Sur des tests de perception réussis, les aventuriers pourront apercevoir, plus haut dans la vallée, les lueurs mobiles de torches qui parcourent la ville de part en part, ainsi que la forteresse de Beleghir Harnastin et les fermes alentour.

- Au cœur de la confusion, Lothíriel s'est levée, a jeté une long manteau et un capuchon sur ses épaules, et se dirige vers la porte de la ville dans la direction des Montagnes. Si les aventuriers l'aperçoivent, elle semble flotter dans un rêve. S'ils tentent de l'intercepter, ils se rendent compte qu'elle porte des pommes, et elle affirme d'une voix ensommeillée qu'elle doit aller voir son « bel ami de la forêt ». Elle refuse d'en dire plus, mais propose avec une certaine candeur aux aventuriers de l'accompagner pour « leur faire la surprise ». A mesure qu'elle parle, la panique semble s'amplifier partout dans la ville; mais Lothíriel, elle, arbore un sourire radieux.

A noter également que l'étalon 'présent des aventuriers' désire aussi être du voyage. Il sera pour ce voyage d'une manière assez surprenante robuste, et sans doute prêt à toutes les prouesses pour sa nouvelle maîtresse, notamment pour la sauver de ce cheval fantôme qui lui ressemble étrangement.

Si les aventuriers la laissent aller, elle se dirige vers les portes de la ville, puis sort en escaladant les palissades pour arriver jusqu'aux premiers sapins : là une grande forme noire sort alors des ténèbres et de la brume à sa rencontre : il s'agit de Féalókë, un étalon d'un noir de jais d'une taille et d'une élégance magnifique. Il se laisse approcher par la jeune fille, mais par nul autre : il devient agressif si les aventuriers tentent de l'approcher. Il flaire les pommes que lui a apporté Lothíriel, en prend une délicatement, mais la laisse tomber. Puis, il fait demi-tour, se fond dans l'obscurité de la forêt, et semble attendre qu'on le suive.



Si les aventuriers et Lothíriel le suivent, ils tomberont plus haut dans une embuscade tendue par une dizaine de montagnards. Dès que les aventuriers tentent d'arrêter Lothíriel, Féalókë devient menaçant : ses yeux roulent comme ceux d'un cheval déséquilibré, et il pousse des hennissements de défi qui résonnent de façon surnaturelle dans la vallée et porte à son comble l'affolement de tous les animaux des environs. Il charge les aventuriers une fois et se fond dans la nuit. C'est à cette

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

occasion que l'étalon dit pot de colle peut faire des prouesses pour protéger sa maîtresse et les aventuriers par la même occasion.

- A leur retour, les aventuriers sont accueillis avec consternation s'ils racontent ce qu'ils ont vu; les petites gens ont le visage décomposé par la peur, et même Galadhor et ses fils deviennent blêmes. Galadhor affirme alors qu'il faut prévenir Beleghir Harnastin. Mais une chevauchée raisonne déjà plus haut dans la vallée, et une quinzaine de torches portées par des cavaliers convergent déjà de la forteresse de Beleghir Harnastin vers l'orée de la forêt où les aventuriers et Lothíriel ont rencontré Féalókë. Ce sont ces cavaliers qui pourront dégager les aventuriers si ceux-ci sont tombés dans une embuscade de Montagnards.

Dunlendings à l'attaque

Peu avant l'aube, les hommes d'armes du seigneur Beleghir Harnastin font irruption dans la ville, et annoncent au villageois étonnés que les Dunlendings des Montagnes ont déclaré la guerre aux Dunedains du Calenardhon. Ils ont, suprême insulte, jeté la tête d'Ecthelion, le fils cadet de Beleghir Harnastin et leur otage, au-dessus de la palissade de la forteresse. Daelec a réussi à s'enfuir ; par mesure de représailles, ordre est donné de le tuer à vue et de rapporter sa tête au seigneur de Harrowdale.

Alors que les PJ et les hommes de Galadhor s'apprêtent, Daelec émerge de la brume ; il est ensanglanté et titube vers la ville. Aussitôt, Eradan et quelques cavaliers foncent sur lui, épées tirées ; Lothíriel hurle pour qu'on l'épargne. Les PJ auront intérêt à réagir très vite, car les Dunedains vont le massacrer sans état d'âme.

Si Daelec est tué, son dernier cri est : « Pauvres fous ! Que Arnor vous poursuive de sa haine à jamais ! » Si les PJ lui portent secours, ils se heurtent à l'hostilité de Eradan et de bon nombre de guerriers ; mais l'hôte est sacré, et Eradan n'ose lever l'épée sur eux. Daelec racontera alors que les Montagnards l'ont contacté dans la nuit (il s'est esquivé par les petites ruelles de la cité, a franchi la palissade de la cité, puis a couru en direction des montagnes) ; ils sont frappés par le même fléau que les Dunedains : leurs chèvres et leurs brebis ne donnent plus naissance qu'à des petits morts ou mal formés, et ils attribuent à un mauvais sort des hommes du Calenardhon ce fléau. Daelec a voulu revenir en ville pour prévenir de ce qui se préparait, mais il était trop tard : les siens avaient déjà tué Ecthelion et apporté sa tête au seigneur. Daelec prédit que la guerre qui se prépare est une folie, car ni les Montagnards ni les Dunedains ne sont responsables du malheur qui les accable tous.

Le rassemblement des forces armées

Peu de temps après l'arrivée de Daelec, tous les hommes d'armes de la ville sont placés sous le commandement de Galadhor. Il faut alors rejoindre la milice du seigneur Beleghir devant sa forteresse pour se préparer au combat. Les PJ sont des hôtes : leur tête est sacrée pour Galadhor, et ils ont le choix entre rester à l'abri dans la ville ou se joindre aux cavaliers pour défendre la vallée ; toutefois, s'il est des combattants parmi les PJ, il serait déshonorant pour eux de ne pas se joindre aux troupes...

Plusieurs possibilités sont envisageables :

Daelec a été tué : Lothíriel a une crise de nerfs et pleure sur le corps de l'otage. Bizarrement, ce n'est pas le nom de Daelec qu'elle crie, mais celui d'Arnor – intérieurement, elle se lamente sur la disparition d'un des derniers liens qui l'unissait encore à son premier fiancé. Galadhor l'arrache au corps de l'otage et la fait garder par valets et servantes dans la ferme. Si les PJ décident de veiller sur elle, ils n'entendront que les échos de la chevauchée punitive des Dunedains vers Dunharrow et de la bataille qu'ils y livreront contre les montagnards de Gwalchmai. Si les PJ accompagnent Galadhor et ses hommes, ils feront le lien avec la milice de Beleghir Harnastin juste devant la forteresse.

Daelec est toujours en vie : Bien qu'il soit blessé, l'otage veut revenir à la forteresse de Beleghir Harnastin sous la protection des hommes de Galadhor pour tenter de raisonner le seigneur d'Aldvedh. Des PJ prudents lui conseilleront plutôt de se tenir à l'abri dans la villa de Galadhor, mais il faudra convaincre le jeune homme avec des arguments solides pour le gagner à cette idée, car cette solution va à l'encontre de son sens de l'honneur. En effet, Daelec ne veut pas d'une guerre qui risque de faire couler le sang des Montagnards et des « hommes de la mer » (Dunedains) en pure perte... S'il parvient

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

à convaincre les PJ, il se place sous leur protection lorsqu'ils montent au Beleghir Harnastinberg au milieu de la troupe de Galadhor. Beleghir Harnastin a déjà rassemblé ses 120 cavaliers quand Galadhor arrive à la tête de ses hommes. Le tour des événements dépendra alors de la présence ou de l'absence de Daelec.

Beleghir Harnastin a le visage ravagé de haine et de chagrin ; sa soif de sang et de vengeance se lit dans son regard hanté. *Si Galadhor arrive sans Daelec*, le seigneur d'Aldvedh fait une brève allocution, la voix vibrante de rage, au sujet de son fils massacré, des accords de paix rompus, des maraudages des montagnards sur les terres des Dunedains; puis, il donne l'ordre de marche vers Dunharrow, où quelques bandes de montagnards ont été aperçues par des éclaireurs. *Si Daelec figure parmi les hommes de Galadhor*, la situation va devenir très vite explosive ! Beleghir Harnastin exige que l'otage lui soit livré ; si personne ne lui résiste, Daelec est décapité sur l'heure, et Beleghir Harnastin accroche sa tête à l'arçon de sa selle, puis donne l'ordre de marcher sur Dunharrow. Si les PJ s'interposent, Beleghir Harnastin ordonne qu'on s'empare de leurs personnes, mais Galadhor refuse en rappelant qu'il s'agit de ses hôtes et que nul ne peut lever la main sur eux.

La situation devient extrêmement tendue entre les deux Dunedains ; si les PJ se montrent maladroits ou arrogants avec Beleghir Harnastin, celui-ci ordonne alors à ses hommes de les capturer, Galadhor s'interpose à la tête de ses cavaliers et la crise dégénère en un combat fratricide. De part et d'autre, une grande partie des cavaliers est désemparée et ne sait que faire au milieu de la confusion, mais les guerriers les plus fidèles des deux capitaines en viennent aux armes et le sang coule. Il est probable que Daelec, considéré comme le responsable par les deux partis, recevra un coup mortel au cours de l'accrochage si les PJ ne pensent pas à le protéger.

En revanche, si les PJ font preuve de psychologie et de diplomatie avec Beleghir Harnastin, ils pourront essayer de le raisonner. Si les PJ se montrent convaincants, le seigneur d'Aldvedh rentrera à grand peine sa rage ; il acceptera de suspendre le cours de sa vengeance tant que les Montagnards n'auront pas attaqué ses hommes, et tant qu'il n'aura pas demandé réparation à Gwalchmai.

A vous de dramatiser au maximum toute cette phase diplomatique : les PJ doivent sentir qu'ils sont sans cesse sur le fil du rasoir, et que la situation peut dégénérer à tout moment dans un bain de sang aussi dramatique qu'absurde.

Au bord de la guerre

Quoi qu'il arrive, les Dunedains prendront le chemin de Dunharrow. Dans le pire des cas, si les hommes de Galadhor et de Beleghir Harnastin s'affrontent, le combat est interrompu par des sonneries de cor ; plusieurs fermes et villages environnants étant attaquées par des bandes de Montagnards, qui refluent précipitamment dès que les Dunedains semblent se réorganiser.

Si Daelec a été tué, s'il est resté dans la villa de Galadhor ou si les PJ ont réussi à raisonner Beleghir Harnastin, les deux dunedains partent en double file sur la route de Dunharrow ; elle traverse plusieurs hameaux désertés, puis grimpe vers la vallée de haute montagne par le chemin des Biscornus (voir le chapitre III du Livre V du Seigneur des Anneaux :

« ...sous la paroi (...) du côté est de la vallée (...) le chemin se mettait à grimper (...) Il se trouvait sur une route dont il n'avait jamais vu la pareille, un grand ouvrage de la main des hommes datant du temps même des chansons. Elle montait, lovée comme un serpent, creusant son chemin en travers du roc escarpé. En pente rapide comme un escalier, elle se recourbait d'un côté et de l'autre dans sa grimpe (...). A chaque tournant de la route, il y avait des grandes pierres levées, sculptées à l'image d'hommes énormes, aux membres balourds, accroupis les jambes croisées et leurs gros bras repliés sur des panses rebondies. L'usure du temps avait fait disparaître les traits de certains sauf les trous sombres des yeux, qui dévisageaient encore les passants. Les Cavaliers leur accordaient à peine un regard. Ils les appelaient les Biscornus et ne leur prêtaient guère d'attention ; il ne restait plus en ces statues ni pouvoir ni terreur (...), dressées tristement dans le crépuscule. »

La route des Biscornus s'élève à une centaine de pieds au-dessus de Harrowdale, et les PJ peuvent découvrir un panorama vertigineux alors qu'ils franchissent les derniers lacets : à l'ouest et au nord, le vent souffle sur les prairies de la vallée et le cours argenté de la Snowbourne ; au sud, les contreforts gigantesques du Starkhorn se perdent dans les nuages ; au nord, les crêtes ébréchées du massif de l'Irensaga zèbrent le ciel ; et l'horizon oriental est écrasé par la masse noire du Dwimorberg, la montagne

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07) @ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

hantée, sur la pente de laquelle s'accrochent les bois noirs du Dimholt.

Mais devant les dunedains s'étend un plateau de montagne, le Firienfeld. Couvert par la prairie grasse des alpages, il est traversé par « une double rangée de pierres levées informes qui se perdait dans les arbres. » (Du Dimholt). C'est sur cette prairie de haute montagne qu'attendent les guerriers de Gwalchmai, ramassés en une horde hirsute de trois à quatre cents guerriers. Le visage bariolé de peintures de guerre, les épaules bardées de fourrures et de cuir, ils ont hérissés leurs rangs d'épieux courts à large lame ou de haches d'armes aux fers noirâtres, et ils accueillent les premiers rangs des Dunedains par une clameur hostile et une volée de javelots. Ils sont grossièrement disposés en arc de cercle autour du débouché de la route sur le plateau, ce qui gêne les Dunedains pour se déployer et les empêche de mener une charge. Si le combat s'engage, il est rude pour les Dunedains, qui sont défavorisés par le terrain.

Deux cas de figure peuvent se présenter :

Les PJ interviennent pour tenter d'enrayer le combat. Leur tentative ne peut réussir que si Daelec est encore parmi eux ; celui-ci s'adressera aux gens de son clan et à son père et leur montrera que les « Dunedains » ne sont pas si déloyaux puisqu'ils n'ont pas pris sa vie... De leur côté, les PJ devront surtout modérer les Dunedains qui sont nombreux à vouloir en découdre – dont Belegir Harnastin et Eradan. Si Daelec n'est pas là, la tentative de conciliation des PJ est vouée à l'échec ; ils risquent fort, de plus, de se trouver pris dans le choc des deux avant-gardes.

Le combat s'engage. Il est meurtrier est confus ; les Dunedains n'ont pas la place pour bénéficier de la mobilité et de la force de frappe que leur confèrent d'ordinaire leurs chevaux. Une mêlée dense s'engage, où les Montagnards visent souvent les jarrets des chevaux. C'est une bousculade brutale zébrée de lances et d'épieux, où épées et haches martèlent avec fracas casques et boucliers, où les chevaux blessés s'affolent, se cabrent et écrasent souvent les combattants des deux bords dans leur chute. A vous de gérer le combat dans lequel se retrouvent les PJ ; pour suggérer la confusion, attribuez des malus dus à l'empêchement des combattants et à l'herbe rendue glissante par le sang ou les viscères des chevaux éventrés, mais mettez aussi en scène des adversaires qui s'étalent aux pieds des PJ, poussés par les mouvements de masse de la mêlée.

Le cheval psychopompe

Et ce sera au milieu des pourparlers tendus ou de la bataille incertaine que surgira Féalókë...

L'arrivée de Féalókë sera précédée par un assombrissement de l'atmosphère, dû à des nuages sombres venus s'accrocher à la montagne. Quelques volutes de brume lancent des doigts sinieux hors des sous-bois du Dimholt... Lorsque l'atmosphère est devenue crépusculaire, Féalókë sort silencieusement de la forêt obscure, des écharpes de brouillard encore accrochées à son encolure. Il s'avance droit vers les troupes, le trot conquérant, une lueur anormale au fond des yeux. Une vague d'effroi semble le précéder ; lorsque les Montagnards aperçoivent sa présence, leurs rangs se désagrègent, et les farouches guerriers décrochent un à un avec des signes de conjuration, fuyant vers les extrémités du plateau.

Si la bataille était engagée, le front cède très vite devant les Dunedains. Mais rares sont ceux qui en profitent pour donner la chasse à leurs ennemis ; leurs chevaux deviennent nerveux, puis s'affolent alors que Féalókë continue à s'approcher (tous excepté, l'étalon du scénario précédent). Si les PJ sont montés, ils devront réussir des tests d'Equitation « malaisés » pour rester en selle, et « difficiles » pour empêcher leurs chevaux de prendre une fuite éperdue vers le chemin des Biscornus.

Féalókë s'arrête à une centaine de pas des premiers rangs Dunedains, encense, frappe du pied. Même si la plupart des cavaliers ont réussi à maîtriser leurs montures, les Dunedains sont agités par les hennissements angoissés et les écarts brusques des destriers effrayés ; la peur se communique aux hommes ; Belegir Harnastin ordonne à ses guerriers de l'accompagner pour saisir le superbe étalon, mais personne ne bouge.

Galadhor tente de faire avancer sa monture, mais celle-ci se rebelle, visiblement paniquée. Alors, il met pied à terre et s'avance vers Féalókë ; s'il est encore en vie, Daelec l'accompagne. Tous deux semblent fascinés par l'étalon ; avec un temps de retard, Galadhor et ses deux fils descendent de selle et suivent leur seigneur. Si les PJ suivent, ils doivent faire un jet de Sauvegarde Essence Niveau 10) contre un « Envoûtement » du cheval fantôme. Ceux qui tombent sous le charme ne verront plus en

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

Féalókë qu'un étalon d'une splendeur royale ; ceux qui résistent perçoivent une odeur de pourriture autour du cheval, et voient de la vermine grouiller sous sa robe pelée.

Féalókë se laisse approcher en ronflant de façon menaçante, mais ne se laisse toucher que par Beleghir Harnastin. Le seigneur d'Aldvedh trouve, tressé dans la crinière de Féalókë, un ruban de soie pastel; il le retire et reconnaît un cadeau de Lothíriel à Aranor, dont son fils se servait pour natter ses cheveux. Un PJ curieux pourra essayer d'examiner de plus près le ruban ; il s'effiloche, a perdu ses teintes vives et exhale une faible odeur de moisissure... Mais une sorte de folie s'empare du seigneur d'Aldvedh, persuadé qu'il est sur le point de retrouver son aîné; Féalókë volte alors brutalement et part au galop droit vers le Dimholt, et Beleghir Harnastin se lance, à pied, sur ses traces. Galadhor et ses fils sont livides, mais ils suivent. Daelec, s'il est encore en vie, court au côté de Beleghir Harnastin. Des clameurs affolées partent des rangs des Dunedains, car ceux-ci voient bien que leurs seigneurs partent vers le Dimholt ; mais bien peu ont le courage de les suivre.

Féalókë file droit sous le couvert ténébreux du Dimholt ; Beleghir Harnastin et éventuellement Daelec le suivent sans hésiter. Galadhor et ses fils sont ébranlés et s'arrêtent devant les arbres obscurs ; Orthalion renonce à la poursuite, mais Galadhor et Eradan repartent, avec répugnance et horreur, sur les traces du seigneur d'Aldvedh. Gageons que les PJ suivront.

Le Dimholt

Le Dimholt est une forêt de sapins noirs, accrochés aux flancs d'une vallée étranglée et profonde qui sinue vers le Dwimorberg, la Montagne Hantée. La masse menaçante de la montagne, les ramures serrées des arbres ténébreux plongent le sous-bois dans une obscurité de cave, où rampent çà et là des bancs de brume spectraux. Une odeur fade de terre acide, de pierre usée et de bois sec imprègne la forêt ; les arbres sont très présents, avec la force dégagée par une statue ; mais ils sont immobiles et suent une tristesse morbide qui assombrit davantage l'atmosphère.

Féalókë continue à filer devant la poignée de poursuivants ; il semble parfois se fondre dans les ombres denses et les bancs de brume, puis resurgit mystérieusement un peu plus loin, dans les colonnades noires des troncs. L'atmosphère se fait si pesante que, lorsque les PJ et les Dunedains finissent par arriver devant une grande pierre dressée, informe mais menaçante, perdue dans le bois, ils doivent derechef faire un jet de sauvegarde Essence (Niveau 10); ceux qui échouent en subissent les effets (qui sont à attribuer à la pierre elle-même. Par exemple, la pierre est auréolée de noirceur, irradie un froid sépulcral, est nimbée de feux follets fantomatiques, est drapée dans un brouillard d'ombres torturées, est auréolée de ténèbres.

Ceux qui surmontent l'angoisse suscitée par la pierre découvriront dans son ombre des ossements blanchis mêlés de deux fers de lance orques rouillés ; le squelette est celui d'un cheval de grande taille (c'est le corps de Féalókë.) Mais le fantôme, quant à lui, poursuit sa route sur une centaine de pas ; là, la forêt se heurte à une grande falaise de roche sombre, chue abruptement des sommets du Dwimorberg. Et là s'ouvre la Porte des Morts : « ...au fond du ravin (...) s'élevait un mur de rocher vertical, et dans ce mur la Porte Ténébreuse s'ouvrait comme la bouche de la nuit. Des signes et des figures, trop effacés pour être déchiffrables, étaient gravés au-dessus de la vaste arche, et la crainte s'en échappait comme une vapeur grise. » (Le seigneur des Anneaux, Livre V, chapitre II.)

Devant la porte, d'autres ossements sont dispersés, mêlés à des boucliers brisés, des cottes de maille rouillées, des fers de lance et des lames de cimeterre corrodés. Il s'agit d'une demi-douzaine de cadavres d'orques – les crânes prognathes et les crocs irréguliers sont facilement identifiables. Mais dans les ombres de la porte se tient une grande ombre pâle, devant laquelle Féalókë vient s'arrêter et encense. Beleghir Harnastin a enfin retrouvé son fils, Aranor.

Mettre fin au tourment d' Aranor :

Le fantôme du jeune homme paraît très normal au premier coup d'œil, et il faut un examen plus approfondi pour découvrir des indices inquiétants (voir la description du personnage). Aranor accueille avec gravité, mais sans hostilité, les arrivants. Il tend les bras à son père et celui-ci se précipite pour étreindre son fils. Dans son aveuglement, Beleghir Harnastin ne se rend pas compte qu'il embrasse un fantôme, mais les PJ pourront remarquer combien les mains d'Aranor peuvent paraître fragiles et blanches sur les épaules de son père.

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

Aranor remercie ceux qui ont défié l'horreur de la Montagne pour venir jusqu'à lui ; il raconte qu'il lui a fallu des mois et des mois pour retrouver Féalókë, et qu'après tant de solitude, retourner parmi le peuple du Calenardhon l'emplit de crainte. En fait, lui-même n'a pas conscience d'être mort, et il refoule même le souvenir de son combat contre les orques dont les restes jonchent l'endroit, car cela le rapprocherait trop du moment où il a perdu la vie. En revanche, Aranor désire toujours épouser Lothíriel, et il demande à son père et à Galadhor de lui ramener sa fiancée afin de lui faire partager son « existence »... Son propos est parfois un peu décousu ; il se plaint du froid, du manque de lumière, mais détourne la conversation dès que le thème se rapproche de la mort.

Beleghir Harnastin, aveuglé par son amour pour son fils, est prêt à aller chercher Lothíriel ; Galadhor et Eradan s'y opposent, mais, écrasés par l'horreur du lieu et de la situation, ils ont perdu tout courage et toute initiative. C'est aux PJ d'intervenir pour empêcher cette folie d'avoir lieu. Si Daelec est parmi eux, il sera un soutien précieux ; il pleure sur le sort de son ami, mais il ne peut laisser les morts se mêler aux vivants, et il cherchera à empêcher l'union de Lothíriel avec Aranor. Il pourra même pousser les PJ en ce sens si ceux-ci sont hésitants. En outre, le fantôme écoutera avec moins d'hostilité les remontrances de son ami que celles des PJ...

Les PJ peuvent tenter de juguler cette malédiction de plusieurs façons :

Combattre le fantôme : C'est une folie ; Aranor lance alors Féalókë contre ses adversaires, et les deux fantômes usent de tous leurs maléfices ténébreux pour les repousser. En outre, ils ne peuvent être repoussés que par la lumière du tour d'elfe « Aura elfique » ou par des blessures infligées par Haute Magie ou par des armes runiques, mais ne peuvent être détruits ainsi. Ils se contentent de reculer dans les Ténèbres et l'Épouvante des Chemins des Morts, mais reviendront dès que le Dimholt ne sera pas gardé. En outre, il est probable que Beleghir Harnastin prenne le parti de son fils contre les PJ.

Raisonnement le fantôme : Aranor devient menaçant si on tente de lui faire réaliser la vérité ; il s'obstine à réclamer sa fiancée, nie sa mort et celle d'Féalókë, et menace de relancer la guerre entre les Montagnards du Starkhorn et les Dunedains d'Aldvedh si Lothíriel épouse Iorlas. Aux PJ, éventuellement aidés par Daelec, de découvrir les moyens de convaincre le spectre. Plusieurs solutions sont envisageables :

Rapporter à Aranor les ossements de Féalókë : En lui montrant les restes du cheval et en lui soumettant une argumentation solide, il est possible de convaincre Aranor que Féalókë n'est qu'un fantôme. Si les PJ sont convaincants, Aranor sera troublé, et le fantôme de l'étalon s'effilochera en filets de brume et de ténèbres au fur et à mesure que Aranor se laissera gagner par le doute. Dès lors, devant ce prodige, il sera possible d'essayer de convaincre Beleghir Harnastin que son fils n'est qu'une ombre et s'en faire un allié pour rendre la paix à l'âme tourmentée de Aranor.

Convaincre Beleghir Harnastin ou Lothíriel de demander à Aranor de les laisser en paix : Beleghir Harnastin ne pourra accepter une telle démarche que s'il a vu le fantôme de Féalókë se disperser. Faire appel à Lothíriel sera dangereux ; il faudra aller la chercher contre le gré de Galadhor et de ses fils, et la jeune fille, mise en présence de Aranor, risque fort de courir dans ses bras et de desservir le projet des PJ – car, si elle rejoint son fiancé fantôme, celui-ci tentera de l'entraîner dans le Chemin des Morts. Il s'agira alors de la persuader de repousser Aranor, par magie, ou en lui montrant tout le mal que l'influence du fantôme a pu faire sur les hommes du Calenardhon et les Montagnards du Starkhorn. Quoi qu'il en soit, si Beleghir Harnastin ou Lothíriel font leur deuil d'Aranor et lui demandent de laisser les vivants en paix, il s'avouera vaincu. Il se dissipera en rubans de poussière et de brume, et chuchotera avant de disparaître qu'on ensevelisse dans son tertre ses restes, et que l'on tourne son corps dans la direction de la terre où vivra Lothíriel. A la place du fantôme ne subsistera plus qu'un amas de loques et d'ossements, éparpillé sur le sol rocheux.

Retour vers Aldvedh

En fonction de la perspicacité et du courage des PJ, le retour vers Aldvedh pourra connaître des fins diverses (avant le mariage proprement dit et la menace de l'un des Sept sur les notables locaux).

Si les PJ n'ont pas réussi à repousser Aranor : Beleghir Harnastin, subjugué par le fantôme de son

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

fil, fera tout pour lui amener sa fiancée. Il sera prêt à attaquer la cité d'Aldvedh à la tête de ses hommes pour enlever la jeune fille et la ramener au Dwimorberg – et Lothíriel elle-même se laissera volontiers capturer, car elle est aussi hantée par l'amour d'Aranor. Tout cela risque de se solder par une guerre privée fratricide entre la maison de Galadhor et celle de Beleghir Harnastin, dont les Montagnards profiteront pour multiplier les actes de brigandage contre les fermes de Harrowdale. Si vous voulez un beau final tragique, mettez en scène une poursuite échevelée de Beleghir Harnastin et de ses hommes les plus fidèles, après le ravissement de Lothíriel, par Galadhor et les guerriers de sa maison ; le tout se terminant par un bain de sang dans les ombres hantées du Dimholt.

Si les PJ ont contribué à rendre le dernier repos à Aranor : Beleghir Harnastin rassemble en pleurant les restes de son fils et de Fëalókë, puis tous redescendent dans la vallée. Un grand tertre funéraire est élevé devant la forteresse de Beleghir Harnastin, où les restes de Aranor et de Fëalókë sont déposés avec armes et trésors. Le corps d'Aranor est dirigé vers le nord-est, vers Aldvedh où Lothíriel va épouser Iorlas.

La cérémonie de mariage

Au retour à Aldvedh, commence une période de deuil pour célébrer la mémoire d'Aranor, cela se concrétise par plusieurs grands banquets en l'honneur du courage du mort. Ces journées de deuil se font en présence du seigneur Iorlas, enfin arrivé. La fiancée du noble Iorlas est triste; ses yeux sont voilés, et son cœur restera loin des noces fastueuses qui l'attendent à Aldvedh même, où a lieu le mariage. Mais Harrowdale et la montagne ont retrouvé une certaine sérénité ; avec les fantômes du Dwimorberg, c'est son enfance et ses rêves que Lothíriel abandonne, pour devenir une dame fière des Dunedains. Comme tant d'autres filles nobles du Gondor.

Rien ne se passe pendant les dix journées de deuil proprement dites. Puis arrive enfin le jour du mariage du seigneur Iorlas et Dame Lothíriel. Le mariage se déroule dans l'enceinte de la forteresse de Beleghir Harnastin. Les agents des Sept, voyant que la menace des morts n'a pas porté entièrement ses fruits, et que Beleghir Harnastin, Iorlas et Galadhor sont toujours en vie, vont tout mettre en œuvre la veille de la cérémonie de mariage pour passer à l'action, en tentant d'empoisonner le seigneur Iorlas, puis en enlevant Dame Lothíriel dans les montagnes.

Le seigneur Iorlas constitue un obstacle majeur aux plans manigancés par l'Ordre des Sept. En conséquence, par esprit de vengeance et de haine, le chef de l'Ordre a donc planifié la mort du seigneur, ce qui selon ses prévisions devrait semer le trouble au Calenardhon, et lui laisser les coudées franches en Arnor. L'ordre dispose à Aldvedh d'un exécutant (le marchand de fourrure, Urael).

Mais les aventuriers ont un allié dans la place, le second fils d'Ethryn Borlas de la maison Astirian, Adrahil Astirian. Ce dernier, en poste à Umbar, a découvert par hasard l'existence du complot à Umbar, et peut indiquer aux aventuriers que le complot de l'Ordre est plus étendu qu'il n'y paraît (il s'agit peut être d'ordres ou de sectes secrètes avec des liens très forts), car de nombreuses régions sont en péril (Umbar, Arnor, Gondor, Bellakar). Adrahil Astirian est celui qui a envoyé un message aux aventuriers pour les orienter dans leur enquête. Il a suivi d'Umbar à Aldvedh les traces d'un Haradrim potentiellement très dangereux et très cruel, et a failli à plusieurs reprises le coincer, mais cet Haradrim (un sorcier très influent des environs de Bozisha-Dar, Nawfal), a toujours réussi à s'en sortir..

Pour orienter l'enquête des aventuriers, il peut être intéressant de faire resurgir l'histoire du seigneur Haradrim qui aurait été trahi par les siens. Cette noyade se serait déroulée peu après la chute d'Umbar en 933, et depuis cette date, on parle assez régulièrement de mystérieuses noyades ou de disparitions. Les personnes visées seraient principalement semble t'il les descendants de ceux qui ont trahi le seigneur Haradrim. La date anniversaire de cette noyade tombe plus ou moins en même temps que la cérémonie du mariage. L'Ordre désire ainsi tuer Iorlas et kidnapper Dame Lothíriel, pour tenter d'apaiser l'esprit de l'Haradrim, et rendre par la même occasion l'Ordre plus fort en obtenant la collaboration du lointain descendant du Seigneur Haradrim, l'un des leaders d'une secte opérant dans le territoire des Haradrims, la secte de l'Araignée. Il faut aussi bien insister sur les principaux lieux d'importance de la cité (la Grand Tour, Au fier tonneau, les auberges).

Urael est chargé de l'enlèvement. Il doit conduire Dame Lothíriel à son magasin, et de là emprunter un souterrain qui mène en plein cœur de la forêt, et remettre la captive à Nawfal, un sorcier qui est venu

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07) @ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

tout exprès d'Umbar pour assouvir sa vengeance. Il porte un costume strié de noir (comme annoncé par Adrahil Astirian), et est assisté par six fanatiques Haradrims, chargés de protéger leur seigneur et maître au cas où une tentative de libération pourrait avoir lieu.

Conclusion (définitive)

Si les aventuriers surveillent de près Usael, ils devraient être à même de sauver pour la seconde fois Dame Lothíriel, qui leur sera reconnaissante. Par contre, il y a de fortes chances pour qu'Usael s'échappe, une fois son forfait accompli. Les aventuriers, après les festivités (qui se passent sans incidents cette fois), devraient en toute logique se diriger vers les Marches de l'Ouest, vers Beldwin ou des membres influents de l'Ordre auraient été signalés.

Les personnes d'importance

Belegbir Harnastin, seigneur d'Aldvedh : Belegbir est un homme grand et large, aux cheveux noirs et aux yeux marrons pâle et perçants, et toujours dans la force de l'âge (à peine 70 ans). C'est un homme assez impressionnant, qui a l'habitude d'être obéi sans qu'il ait à élever la voix. Il revêt d'ordinaire de longues bottes, une longue tunique descendant jusqu'aux genoux, une ceinture aux armes de la famille Harnastin, et une légère cape vert foncé. Il monte un superbe étalon blanc lorsqu'il se déplace.

La disparition de son fils le ronge; les rêves hantés par sa présence ont affecté son sens commun. Alors qu'il était respecté dans la vallée comme un seigneur juste et habile, depuis quelques mois, sa recherche insensée et les négligences de ses devoirs suscitent une compassion inquiète chez bon nombre des Dunedains (voire même de Dunlendings qui conspirent ouvertement contre les intérêts du Gondor, aboutissant à une véritable situation de crise à Aldvedh). Il recherche avec obsession Féalókë, persuadé que le cheval le mènera à son fils. La mort de son cadet, Calanhir, achèvera d'ébranler son esprit. Il tentera de mettre à mort Daelec par esprit de vengeance, et utilisera les hommes de la garnison d'Aldvedh pour assaillir les hommes du clan de Gwalchmai.

Niveau 15, PdC 170, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 50, Epée Bâtarde 110 Lance 95 Arc Composite 80 Archerie 50 Perception 60 Grimper 45 Filature/Dissimulation 30 Equitation 120 Intimidation 70 Premiers Soins 75 Tactique militaire 70 Natation 80.

Galadhor : un riche marchand de soieries établi depuis longtemps à Calmirië, où il jouit d'une réputation de bon vivant. Il porte d'ordinaire une tunique de laine colorée sans manches descendant jusqu'aux genoux, attaché à la taille avec une ceinture de cuir brodée (sur lequel figure une broderie, un aigle prenant son envol). Il ne porte pas d'armes et d'armure qu'en cas de nécessité extrême. C'est un brave homme, droit mais dépourvu de finesse, faisant partie d'une authentique famille noble originaire de Minas Ithil (la famille Telagar, dont le symbole est deux chevaux noirs sur un champ d'or - il a toujours de la famille à Minas Ithil).

Il aime sa fille Lothíriel, mais ne la comprend guère. Ses deux fils Eradan et Orthalion occupent de hautes fonctions au sein de la forteresse de Calmirië.

Niveau 10, PdC 120, Cuir Rigide, BD 35, Epée Longue 70 Arc long 50 Grimper 45 Natation 60 Perception 45 Equitation 70 Intimidation 70 Premiers Soins 35 Tactique militaire 40

Dame Lothíriel : Lothíriel est grande jeune fille blonde, très fine, à peine sortie de l'enfance. Ses cheveux blonds sont clairs comme de l'or pâle; ses yeux gris semblent nimbés de rêve ou de mélancolie. Elle porte une robe de laine brodé et jette sur ses épaules une longue cape bleu clair si elle doit sortir.

Lothíriel est hantée par le souvenir et les rêves d'Arnor; elle n'est pas vraiment consciente de l'existence du fantôme, mais elle se réfugie dans son monde intérieur pour fuir la pensée de son mariage à venir avec Iorlas et Arnor est au cœur de ce monde intérieur. Elle se plie aux conventions sociales et aux exigences de son père Galadhor, mais son âme est ailleurs. Elle accepte avec une sérénité inconsciente la présence de Féalókë et n'aspire qu'à le rejoindre et à le caresser lorsqu'il rôde dans les forêts aux alentours de Calmirië.

Niveau 5, PdC 80, Sans armure, BD 10, Perception 80 Danse 50 Equitation 20 Filature/Dissimulation 25 Eloquence 25 Natation 25 Poignard 15

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)

@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

Eradan et Orthalion, les fils de Galadhor : Eradan et Orthalion sont lieutenants à la forteresse de Calmirië. Eradan a des cheveux bruns et des yeux gris, qui peuvent devenir très durs ou très gais en fonction des circonstances. Orthalion est un jeune homme au rire facile, avec de nombreuses tâches de rousseur, des cheveux noirs et des yeux verts. Ils sont tous deux vêtus de tunique finement tissées en toile ou coton, portent une armure lorsqu'il y a nécessité, ainsi que épée et poignard en circonstances normales. Eradan est toujours resté en Calenardhon, tandis que Orthalion a eu l'occasion de plus voyager, en se rendant à Minas Ithil, Minas Anor ou Umbar pour rendre visite à ses cousins ou cousines établis la bäs.

Niveau 8, PdC 95, Cuir Rigide, BD 35, Epée Longue 80 Arc long 70 Grimper 45 Natation 60 Perception 75 Equitation 95 Intimidation 30 Tactique militaire 90

Daelec, premier conseiller du Seigneur Belegir : Daelec est un jeune homme de taille moyenne (environ 1,80m) et robuste, qui a sauvé la vie de son Seigneur il y a quelques années, et qui depuis lui a juré fidélité. Il porte une tunique en laine avec des jambières, des braies et des bottes de bonne facture. Ses cheveux sont noirs foncés; ses yeux brun et les tatouages bleus qu'il porte sur une partie du visage suffisent à dévoiler ses origines étrangères. Il ne porte qu'un poignard au côté, alors que sa largeur d'épaules et sa jeunesse trahissent un guerrier plein de vivacité. Il a l'accent rugueux des hommes de Dun, des manières rudes, et il a l'air sombre – hanté par les rêves d'Arnor, son ami dont il se reproche la disparition.

Niveau 8, PdC 120, Cuir Rigide ou aucune, BD 15, Poignard ou Hache 85 Arc Long 25 Perception 80 Grimper 80 Filature/Dissimulation 30 Equitation 30 Intimidation 30 Premiers Soins 30 Tactique militaire 40 Natation 40.

Montagnards du pays de Dun : Ce sont de solides gaillards, bruns, trapus, aux épaules larges et au faciès rude. Beaucoup ont le visage orné de tatouages ou de peintures, et ils jettent sur leurs épaules des pelisses hirsutes formées de peaux de bouquetin et de peaux d'ours. Ils se déplacent par bandes et formes des hordes compactes, hérissées d'épieux et de haches, quand il s'agit de combattre.

Niveau 5, PdC 75, Cuir Rigide, BD 30, Hache 70 Arc Long 55 Perception 50 Grimper 60 Filature/Dissimulation 60 Equitation 45 Intimidation 30 Natation 40.

Fëalókë, cheval fantôme : Fëalókë est un magnifique cheval, d'un noir de jais. Sa queue vole libre au vent. Sa robe est d'une ténèbre si absolue que le fantôme du cheval est capable de se fondre intégralement dans la pénombre d'une forêt ou dans l'obscurité nocturne. De taille extraordinaire, l'étalon possède un port de tête orgueilleux, une démarche à la fois dédaigneuse et insolente. Ses yeux luisent d'une intelligence étrange, et on peut parfois deviner dans son regard des éclairs de haine, de souffrance ou de mépris. Il émane de lui une impression de puissance, de défi et de liberté intimidantes. Ses hennissements résonnent parfois en échos surnaturels dans la vallée montagneuse de Harrowdale ou dans les environs de Calmirië où réside Gilraen. L'étalon du scénario précédent ressemble beaucoup à Fëalókë, ce qui peut conduire à beaucoup de confusions.

Niveau 15, PdC 200, Equivalent Cottes de Mailles, BD 70, Ruade 120 Natation 70 Perception 85 Filature/Dissimulation 70 Intimidation 140

Aranor : Aranor apparaît comme un jeune dunadan de belle allure : il est grand, élancé, sa tunique et sa cape sont brodés avec richesse, témoignant de son origine noble. Ses cheveux sont noirs et ses yeux sont verts étincelants, il s'appuie sur une lance haute et droite. Mais un examen plus approfondi permet de découvrir bon nombre d'indices inquiétants : il est livide, et ses cheveux virent du blond pâle au blanc ; ses joues sont creusées, ses yeux cernés et son teint est diaphane. Ses vêtements s'effilochent, et leurs brillantes couleurs sont fanées. Sa voix, profonde et grave, semble trop basse pour un physique aussi juvénile...

Niveau 12, PdC 130, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 50, Epée Longue 95 Perception 40 Grimper 40 Filature/Dissimulation 90 Equitation 60 Intimidation 90.

Iorlas : Le Seigneur Iorlas est l'officier commandant de la forteresse d'Aglarond, c'est un vieux compagnon d'armes de Belegir Harnastin (ils étaient inséparables dans leur jeunesse, ils ont participé

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 – Un Mariage Mouvementé (07)
@ Eric Dubourg d'après scénario La Fiancée Triste d'Usher

à des conflits mineurs dans le proche Harad contre des seigneurs Haradrims en révolte, et navigué dans tout le Sud, du proche Harad jusqu'à même les Sept Terres). Iorlas connaît personnellement Azrahîn, qui est devenu ambassadeur plénipotentiaire au service de son roi Urezagar. Il attend beaucoup de son second mariage, et espère obtenir de nombreux fils de ce second lit.

Niveau 15, PdC 170, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 50, Epée Bâtarde 110 Lance 95 Arc Composite 80 Archerie 50 Perception 60 Grimper 45 Filature/Dissimulation 30 Equitation 120 Intimidation 70 Premiers Soins 75 Tactique militaire 70 Natation 80.

Ambassadeur Azrahîn du Bellakar : L'ambassadeur est un homme assez impétueux et au sang assez vif, qui n'hésite pas à dire ce qu'il pense, même si la prudence inclinerait au contraire. C'est un assez bel homme, qui n'hésite pas à donner du sien pour donner de son pays une très bonne opinion. C'est un ami très cher du Seigneur Iorlas, qui a fait parvenir via son cousin Cirion établi à Minas Anor une invitation à venir à son mariage se déroulant dans les environs d'Aldvedh.

Niveau 8, PdC 120, Cottes de Mailles, Bouclier et Jambières, BD 40, Epée Longue 130 Arc Composite 95 Perception 90 Grimper 90 Filature/Dissimulation 120 Equitation 80 Intimidation 80.

Nawfal, sorcier de la secte de l'Araignée : un homme au visage tatoué avec une araignée noire, un homme cruel et implacable. Ses hommes de main ont grosso modo les mêmes compétences que les Montagnards, excepté les compétences suivantes, Survie (Désert) 70, Natation 45. Il ne devrait pas agir directement contre les aventuriers (sauf pour sauver sa vie), car lorsqu'il est rencontré, il se concentre sur le sacrifice de Dame Lothíriel.

Sorcier Niveau 8, sans armure, BD 30, Bâton 65, Dague 50, Compétences Savoir des Poisons 80, Utilisation des Poisons 75 Leadership 50, Séduction 55, Perception 75, toutes les listes de sorcier de base et de magie (essence) à votre convenance.

Note de fin

Pour ce scénario particulier, je tiens à remercier Usher qui a écrit le scénario original « La Fiancée Triste », que j'ai tenté d'adapter pour que le dit scénario puisse s'intégrer dans la campagne de l'Arnor. Je remercie également Dark Maul, qui m'a fourni l'image du cheval fantôme. Toutes les remarques sur ce scénario, ou sur les autres scénarios de la campagne, sont les bienvenus, soit sur le Forum de la Cour d'Obéron, soit sur mon adresse mail.