

# LA TRAVERSEE DES MONTS BRUMEUX

**Note :** Pour bien exploiter le potentiel de ce scénario, vous aurez peut-être besoin des suppléments ICE « **Hillmen of the Trollshaws** » (Les Fourrés des Trolls) et « **La Porte des Gobelins** ».

## **20 Ninui 1408 du Troisième Age (20 Janvier)**

La cérémonie du Yule se termine tragiquement par la tentative d'assassinat du Chancelier Nimhir, orchestré par le sinistre Ervath. Si l'assassinat n'aboutit pas, et ce grâce à la présence de Dirhavel et de Silmarien, et que finalement tous les ennemis sont éliminés (mis à part Ervath), la tentative de déstabilisation du royaume du Cardolan est en voie de succès.

Car le chancelier Nimhir est victime d'une maladie assez rare, inoculée par Ervath au cours de la cérémonie du Yule. Sa chance de survie est limitée à quelques mois, ce qui présage le pire pour le futur du Cardolan : les puissants Hiri vont demander encore plus de pouvoirs au Roi, et finalement le Cardolan se retrouvera encore plus isolé, ce qui convient parfaitement aux plans du Roi Sorcier.

### **Rencontre avec Silmarien**

Un soir, Silmarien vient rencontrer les aventuriers à leur auberge, pour leur parler et surtout leur rappeler le service qu'elle leur doit. Elle a l'air d'avoir la mine un peu fatiguée.

*« Bien le bonsoir mes amis. Je suis dans l'embarras actuellement. Je dois transmettre de toute urgence un petit coffret à Mirwen, une belle jeune femme qui fédère la lutte contre le Roi Sorcier à Maéthelburg, une ville sur la rive de l'Anduin à proximité de Mirkwood. Il est possible que notre voyage nous conduise encore plus loin que Maéthelburg, je n'en sais rien encore. Mais de toute façon, je viens avec vous. »*

*« Comment partirons-nous ? C'est très simple. Plusieurs marchands de Tharbad de mes amis veulent commercer avec Maethelburg, une ville que je pense vous ne connaissez pas. Nous partirons dans deux jours, le temps d'effectuer les préparatifs. Je compte sur vous, c'est très important. »*

Les aventuriers vont donc ainsi assurer la protection d'une caravane se rendant à Maethelburg en plein hiver. Cette caravane est composée de huit chariots. Il y a 16 conducteurs de chariots, et une trentaine de personnes dans les chariots. Les chariots sont remplis de soierie fine, de vêtements de qualité, de bijoux, des peaux préparées et des objets en cuir, des portraits et des natures mortes, des étoffes de lin. Et les aventuriers sont chargés d'assurer la protection de la caravane.

Il apparaît donc que les aventuriers sont engagés dans une mission de routine, ce qui n'est pas le cas. Silmarien doit trouver impérativement un remède à la maladie du chancelier. Elle pense que le Tyr Fira, une petite plante pas plus grosse que le poing, serait à même de sauver le chancelier, quel que soit son état au moment du traitement. Sa seule particularité est ses fleurs d'argent, qui peuvent atteindre les trois quarts de la taille de la plante.

Malheureusement, cette plante est très rare (Difficulté : Absurde). Elle ne pousse qu'à la fonte des neiges, sur un sol de neige, et se fane assez rapidement. Les seuls lieux connus (ou supposés d'après les légendes elfiques) sont un mont des Montagnes Grises ou dans la forêt de Mirkwood. Silmarien compte ainsi d'abord se rendre à Maethelburg, puis à Esgaroth, où elle espère consulter le Roi des Elfes de la forêt. De plus, elle ignore comment conserver les effets de la plante, pour l'administrer avec efficacité au chancelier.

Elle ne révèle bien sûr pas tout ceci aux aventuriers, qui risqueraient de se décourager et/ou surtout demander une récompense disproportionnée.

Mais le Roi Sorcier est fort au courant de la constitution de cette caravane, et ses espions (dont certains sont dans la caravane elle-même), se font fort de ralentir la caravane le temps nécessaire.

### **Un départ sous la neige**

Silmarien donne le signal de départ, et la caravane quitte Tharbad par la porte est, également appelée Annon Amrun (porte du soleil levant), tandis que la neige commence à tomber dru. Les marchands se sont rassemblés depuis l'aube sur la petite place au croisement des trois rues Rath Annun / Rath Aran / Rath Enedrath.

(04)

Les voyageurs viennent tous de la ville de Tharbad :

- Imrindor est un homme d'une cinquantaine d'années au crâne dégarni. Il a tendance à dire ce qu'il pense, et souvent violemment, il n'a que mépris pour les voleurs de tout poil et la basse classe des bas quartiers. Il compte vendre à Maethelburg de magnifiques étoffes de fil d'argent et de fil d'or et il considère comme une aubaine le fait qu'une caravane soit organisée en plein mois de Ninui, ce qui n'est pas courant. (M12)
- Klavig, maître caravanier, est un dunlending efflanqué à la peau très foncée. Il a une excellente réputation. Il organise et parfois conduit des caravanes commerciales par voie de terre. Il a été contacté par Silmarien, et il a immédiatement accepté sa proposition, contre une forte somme, en vue des dangers prévisibles. (M13)
- Wilrith est un négociant en pierres semi-précieuses et en bijoux divers à l'apparence quelque peu rondouillarde. Il n'était pas trop chaud pour cette expédition, mais sa moitié (qui gère d'une main de fer ses affaires) l'a forcé à faire partie de la caravane. Sa femme est en effet une forte tête, qui ne tolère aucune opposition. Elle n'est pas particulièrement belle, et ne craint pas d'être violée (le violeur aurait peut-être quelques problèmes à lui échapper !). (M17)
- Urthel : un artiste qui travaille à la fois à l'huile et à l'aquarelle, exécutant portraits et natures mortes. Il a récemment fait le portrait de Silmarien et de Dirhavel. Il aspire à gagner suffisamment d'argent à Maethelburg pour pouvoir faire le voyage jusqu'à Minas Anor. (M9)
- Erestol le tisserand : un homme d'environ quarante ans assez affable qui compte vendre des couvertures et vêtements en laine, en lin ou en soie. Il espère également nouer des contacts avec les marchands locaux de Maethelburg. Il est accompagné par un jeune apprenti. Il cache en réalité bien son jeu, car lui aussi (comme Hoegwar) travaille pour l'Angmar (C7).
- Silmarien : qui emporte des vêtements de qualité, en soie ou en lin. Elle emporte pour l'occasion une partie de la production de confrères qui ne peuvent pas se déplacer. Elle s'est associée les services d'un guérisseur assez talentueux, Surion, dont le défaut est le refus total de soigner tout patient qu'il considère d'un statut social insuffisant.
- Yareen : une belle jeune femme qui exerce le métier de tanneur. Elle a un physique assez agréable. Elle est une amie personnelle de Silmarien. Elle compte vendre sa marchandise (constituée principalement de peaux) à Maethelburg.

Chaque marchand dispose d'un chariot bourré à fond, et deux à quatre serviteurs selon l'importance du marchand.

Silmarien et Klavig se sont approvisionnés à la boutique d'équipements d'Hoegwar, et ont acheté des sacs à dos, des matériels de camping, un assortiment d'aliments de voyage (pain de route, viande séchée, fruits secs). Malheureusement, Hoegwar est un espion du Roi Sorcier. Sa boutique sert en effet de couverture aux activités illicites des espions de l'Angmar (C8). Il s'est également arrangé pour remplacer subrepticement des serviteurs par d'autres, si bien qu'il y a quelques espions de l'Angmar dans la caravane elle-même.

La caravane, constituée par 8 chariots, se met en branle. La traversée de Tharbad est assez difficile, et il faut manoeuvrer beaucoup pour éviter de nombreux obstacles (dont des chariots bloquant la rue). Enfin, la caravane quitte Tharbad par la porte Est. La première direction devrait être la Dernière Auberge, que les aventuriers connaissent assez bien maintenant. Mais il est possible que les aventuriers choisissent un autre itinéraire, forcément plus difficile puisqu'il n'y a pas de route : le long de la rivière Bruinen.

## 23 Ninui 1408 : Arrivée à Fennas Drunin

La première journée s'est bien passée, et la caravane s'arrête à côté de la ville de Fennas Drunin, une petite ville fortifiée de 430 habitants au croisement des rivières Bruinen et Mitheithiel, et considérée comme un carrefour social et économique pour les fermes alentour. La muraille de la ville a visiblement subi il y a de nombreuses années un siège, et n'a pas été réparée.

Les habitants sont pour la plupart des fermiers. Il y a également quelques hobbits, mais ils évitent généralement le contact. Il y a également une petite auberge, disposant de 5 chambres au total, où se réunissent de temps à autre les villageois. Ceux-ci se montrent assez méfiants vis-à-vis des visiteurs, et il faut que ils fassent preuve de leur honnêteté pour être acceptés. Après, il est possible que tout finisse en concours de boisson ou de bras de fer. Pour plus de détails, référez vous au scénario « Les Souvenirs de Fennas Drunin ».

La caravane est protégée par les huit gardes de Klavig, et les aventuriers. La nuit se passe sans événements majeurs, sauf à deux heures du matin, où trois coursiers venant probablement de Tharbad passent à toute allure devant la caravane. Ce sont les agents d'Hoegwar, et ils sont chargés de préparer le comité de réception dans les Monts Brumeux.

## 24 Ninui 1408 : La Dernière Auberge

La caravane arrive à la Dernière Auberge à la nuit tombée. Celle-ci est encore bien remplie, et les discussions vont bon train à l'auberge. Certains parlent des récents événements de Tharbad, d'autres se préoccupent de leur repas, d'autres encore écoutent les contes du barde Araphor, toujours accompagné de Pérégrin Sacquet (voir scénario La Dernière Auberge).

(04)

Et pourquoi pas une petite légende racontée par Araphor, qui aurait plus ou moins trait aux recherches des aventuriers, où à la région de destination ? Araphor pourrait évoquer la destinée des Ents femmes ou encore quelque chose ayant trait à la gente elfe. Ou encore un récit faisant mention d'une étrange disparition, d'une union volontaire entre un elfe et un humain, de leur vie mouvementée et de la présence

*« Quand ce monde était jeune et que ses habitants s'éveillaient, vivait une jeune et très belle fille des Elfes appelée Eliora, et elle suivait les préceptes de Yavanna. Elle faisait la fierté de son village, et chacun espérait en son cœur être l'élue. Les villageois vivaient modestement de chasse et de pêche, sans se désespérer de leur sort, tirant satisfaction de chaque journée passée [Référence assez claire à la mer de Rhûn]*

*Un jour, la menace vint assombrir la vie tranquille de la petite communauté. Des créatures difformes allaient sous peu réduire à néant ce bel équilibre. C'est à peu près à ce moment qu'arriva un fier guerrier humain appelé Arendur. La suspicion était de mise envers ce peuple assez jeune et peu connu, et pourtant, il montra autant sinon plus de loyauté qu'on aurait pu s'y attendre. Son comportement fut tel que Eliora tomba amoureuse du jeune homme, au grand désespoir des autres prétendants.*

*Vint alors le temps du conflit, et la recherche d'une solution pour sauver le village. Elle fut parmi les premières à se porter volontaire, et elle conduisit hardiment ses compagnons à la découverte de l'extérieur, et des alliés tant attendus : les Amis des Arbres, également connus comme la septième maison des Nains. Ces alliés de Yavanna permirent le retour de la prospérité. Il était dit également que les Nains devaient tous être réveillés par les Elfes, et la Maison du Dernier Père des Nains Temlic ne fit pas exception.*

*Plus tard, Eliora quitta le village en compagnie de l'humain. Une grande cérémonie fut donnée à l'occasion de leur départ. C'était peut-être la première fois qu'une elfe se donnait avec autant de grâce à son compagnon humain. Ils parcoururent pendant des dizaines d'années les Terres du Milieu, du Dorwinion à Doriath, et prodiguèrent à tous leur sagesse et leur courage.*

*Leur tombe n'a jamais été découverte, mais il est dit que celui qui ferait cette découverte et qui viendrait en paix pourrait en retour espérer la réalisation de son rêve le plus impossible, ou du moins le moyen pour pouvoir le réaliser. »*

**Note : cette légende est extraite du scénario « Le Dernier des Sept Nains », paru dans un ancien numéro de Dragon Radieux (8).**

## 25 Ninui 1408 : Menatar Romen, la Grande route de l'Est

La nuit à l'auberge se passe sans incidents, et le lendemain, la caravane est prête à repartir, avec deux nouvelles recrues, le barde Araphor et son assistant hobbit, qui a eu le temps au cours de la soirée d'aller de table en table pour questionner les différents voyageurs.

La seule route praticable pour atteindre les Monts Brumeux est Ménatar Romen, du moins jusqu'à la traversée du gué sur la rivière Bruinen. Bien entendu, les aventuriers ont leur mot à dire sur le trajet de la caravane, mais Mirwen et Klavig se refusèrent à pénétrer plus profondément dans le Fourré aux Trolls, ou à se rapprocher de l'ancienne capitale du royaume dunedain du Rhudaur, Cameth Brin.

Vers le milieu de la journée, peu après la pause du déjeuner, la neige commence à tomber, et le ciel commence à se voiler légèrement, la luminosité décroît. Puis, un hurlement (peut être de loup) se fait entendre, à l'est. Puis un autre, et encore un autre. Il semble que cela provienne en avant de la route, et légèrement vers l'est, dans la forêt.

Aussitôt, Klavig dépêche deux ou trois gardes en éclaireur, auxquels peuvent s'adjoindre les aventuriers. La progression est assez rapide, et les aventuriers et les gardes de Klavig arrivent rapidement à une petite clairière, où dix loups hurlent à pâmoison autour d'un arbre (un chêne). Un homme est en train de combattre les loups avec acharnement, et ses coups d'épée pleuvent sur les loups. Toutefois, il est en situation assez désespérée. Il est quand même bien blessé. Et un autre est déjà au sol (il est mort sous les coups des loups).

**Loups (10) :** Niv 3, Très Rapide, PdC 110, Sans Armure, BD 10, Morsure ou Griffes 65

**Ardehir :** Niv 7, PdC 95 (30), Cuir Rigide, BD 35, un bouclier noir sans ornements, Epée Longue 100 (70), Arc 86 (56), Perception 20, Pistage 27, Escalade 55, Filature / Dissimulation 45

Après la fin des combats, l'homme quitte son arbre, remercie chaleureusement ses sauveurs d'une poignée forte. Il s'appelle Ardehir. Il porte une longue capuche marron, une fourrure de daim, des bottes de cuir et à la ceinture (très ouvragée), une épée assez rouillée est fixée. Il porte également un sac à dos, ses affaires personnelles. Il fait assez penser à un homme du Nord, de par sa moustache finement taillée et son air fier et supérieur. Il raconte qu'il doit rejoindre sa fiancée au village, qu'il chassait pour procurer suffisamment de nourriture à son village.

*« Merci beaucoup d'être intervenu à mon aide. C'est si rare de nos jours dans ces contrées désolées. Je marchai d'un pas alerte vers le petit village de Kerin Ferroth lorsque je fus assailli par ces loups. Ils ne savaient pas ce qu'il en coûtait d'attaquer Ardehir ! Nous devrions maintenant rejoindre la route, et prendre avec nous cette viande savoureuse ! »*

**(04)**

**Note :** Kerin Ferroth ne figure pas sur les cartes d'Arda. Considérez que c'est un petit village fermier du même style que celui de Fennas Drunin. Il est localisé à quelques kilomètres au sud du gué du Bruinen, à proximité d'une vaste étendue forestière.

Si les aventuriers inspectent de fond en comble la clairière, ils découvriront peut-être les traces d'Ardehir, venant non pas de la route, mais de la forêt (- 40 % Perception). Et Ardehir incitera pendant ce temps les aventuriers à rejoindre la route, en affirmant que d'autres loups pourraient survenir. Et si besoin, donnez-lui raison en faisant donner les loups !

Il acceptera chaleureusement tout repas bien chaud et une soirée en compagnie de ses sauveurs. Puis, le lendemain, il reprendra la route de Kerin Ferroth. C'est du moins ce qu'il révèle aux aventuriers, car ses intentions sont toutes autres. Bien que guerrier talentueux, sa principale occupation n'est pas la chasse, mais plutôt le pillage de tombes. Il vient de récupérer un splendide joyau aux reflets dorés, et plusieurs parures dorées, cinq splendides poignards argentés et une belle coupe incrustée de diamants. Il compte revendre tout cela à Tharbad, en faisant un petit crochet par Kerin Ferroth pour leurrer ses sauveurs.

Pendant ce temps, Klavig a disposé les caravanes tout le long de la route, sur un cercle fermé, et disposé les gardes tout autour. Et les feux luisent, tandis que les hommes prennent leur repas du soir.

### **Une nuit chaude !**

La nuit est maintenant bien tombée, et le froid commence à se sentir de plus en plus, un vent froid se lève, tandis que les hurlements de loups se font entendre, un peu partout dans la forêt. Ces hurlements sont entendus par saccade, puis reprennent après de longs moments de silence. Quelquefois, les yeux des loups se détachent très nettement dans la nuit étoilée, et quelques loups se hasardent même à proximité du campement, ce qui donnera peut-être l'occasion de quelques escarmouches avec les loups.

Une nuit chaude !

C'est pendant la nuit qu'Ardehir trahira ses dires, en voulant s'approprier quelques objets de valeurs dans la caravane, il aurait été surpris par quelques hommes de garde, alors il est parti à la course dans le bois. Les personnages, qui effectuent une nuit blanche de plus pour assurer la surveillance de la caravane sont tous indiqués pour participer à la folle poursuite qui s'en suit.

Ardehir pense qu'en regagnant la forêt où il a été aperçu pour la première fois et en revenant sur ses pas jusqu'au caveau qu'il vient de piller pourra trouver à l'intérieur de celui-ci un abri convenable. Par contre, une autre possibilité, pendant sa course, l'a accroché. Il essaiera de se débarrasser un par un de ses poursuivants, que ce soit avec un de ses 5 poignards, avec d'autres pièges ou ruses, profitant des terrains enneigés et montagneux pour semer les imprudents.

Quand ce dernier croira qu'il en a assez fait pour être en sécurité même avec ses quelques poursuivants restants, il ne pensera qu'à atteindre discrètement, très discrètement, le caveau où il se trouvait au matin. Malchance pour lui, il tombera sur les deux derniers loups de la meute qui auront raison de sa vie.

Les personnages, qui ne doivent pas être encore distancés de loin, entendront alors un cri déchirer la nuit, cri ayant le poids de la mort elle-même. Ce dernier révélera approximativement la position du pauvre homme déchiré par les crocs et griffes des loups. S'ils s'y rendent, les personnages découvriront la dépouille d'Ardehir, son sac bien rempli, ainsi que deux grands loups blanc aux abords de sa dépouille. À l'arrivée des personnages, les deux loups, après quelques instants, rebrousseront chemin. Un personnage attentif trouvera quelque chose d'inhabituel dans la démarche des deux animaux, en fait, ceux-ci montrent le chemin du au caveau pillé.

### **Le caveau :**

Lorsque les personnages arriveront aux abords de celui-ci, les loups entreront dans un porche d'une hauteur respectable, l'endroit est assez vaste et vide, une petite porte tout au fond de la salle est le seul endroit qui reste à inspecter. À l'intérieur, les deux loups seront aux côtés d'un homme blessé, un autre gît sur le sol, ce dernier s'avérant être Calemil.

L'homme blessé est le dernier pratiquant d'un culte qui est voué à disparaître, il vit dans ces montagnes depuis sa naissance sans jamais avoir été dérangé, jusqu'à l'arrivée d'Ardehir, tandis que Calemil avait retrouvé refuge chez cet homme. En effet, Calemil, maintenant mort, porte des bandages et une attelle de fortune, il s'était semble t-il fracturé la jambe pendant son ascension des montagnes. C'est maintenant aux personnages de le venger d'Obergon.

Le blessé, plaintif, demandera que l'on lui rende ce qui lui a été volé, il dit qu'il peut récompenser ceux qui lui rendront ce service plus que fortement. En effet, lorsqu'on lui rendra ses biens, il dictera aux personnages une énigme

**(04)**

qui pourrait bien les aider dans la prévention de la chute de la caravane sous les coups des espions du Roi Sorcier (comme de quoi cet homme est voyant) :

*Les hommes de confiance sont certainement ceux qui ne se plient pas devant vous, et ceux qui le font sont souvent alourdis par des allégeances contre vous. Et vous croyez-vous en toute confiance avec votre entourage ?*

Le reste du scénario est toujours en cours de rédaction, les personnages auront à enquêter, suivant l'indication du voyant, pour découvrir les hommes du Roi Sorcier, mais croieront-ils ce que raconte le vieil homme ?

Puis, vers 1 heure du matin, tout se calme, et ce jusqu'à 3 heures du matin environ.

Pour la caravane, voici quelques petites choses ;

- Par quelle voie les personnages vont-ils dans les Monts Brumeux ?
- 2 idées pour le déroulement par la suite ;
  1. avalanche dans les montagnes
  2. découverte d'un tertre cérémonieux d'une ancienne civilisation  
[peut-être exploiter ici l'idée de civilisation naine de Rhun  
mais plutôt dans les Mt Brumeux et avec de l'Orque en jeu...]