

UN AMOUR DE CHEVAL

27 Nínui 1406 du Troisième Age

Logiquement, les aventuriers devraient entamer leur voyage de retour vers Tharbad, suite à la résolution du mystère de la Dame Blanche, en attendant la confrontation avec l'aubergiste qui les a piégés. Quittant Skuggalug dans les Montagnes Brumeuses, ils descendent le cours de l'Angren, observant au loin l'impressionnante citadelle d'Angrenost, pour enfin faire halte à Ethryrion Solophas puis à Beldwin, qui se trouve sur l'autre rive de l'Angren.

Mais à Ethryrion Solophas, les attend à l'auberge plusieurs connaissances des aventuriers (c'est dire qu'ils se sont donnés le mot !). Le premier de ces messieurs, Esdrin (un homme du Nord, un Eothraim) a voyagé incognito dans le Dunland et même jusqu'à Tharbad, pour leur faire part d'un message urgent. Cela fait plusieurs mois, voire plusieurs années qu'Esdrin n'a pas repris contact avec les aventuriers.

Voici ce qu'ils savent néanmoins sur le dénommé Esdrin et le seigneur Astirian :

- C'est un homme fier, courageux et fougueux,
- Il s'est il y a quelques années mis au service d'un Seigneur de la cour de Minas Anor, Ethryn Borlas de la Maison Astirian, qui est chargé auprès du Roi Valacar des relations avec les royaumes voisins (Arthedain, Cardolan, Bellakar, Umbar, Lointain Sud). De par sa position, le seigneur Astirian a la haute main sur une compagnie maritime de Pelargir, et a de nombreux domaines au Gondor, mais aussi à Tharbad et à Umbar (c'est par ce biais que les aventuriers ont pu avoir connaissance de ce puissant personnage, qui les a grandement aidé par le passé).

Et selon ce que sait Esdrin, Ethryn Borlas Astirian serait à l'agonie, il aurait un message urgent à transmettre aux aventuriers, un message au contenu fort dangereux. Ethryn Borlas Astirian a donc commandé à Esdrin de se mettre immédiatement en route vers Tharbad et ses environs, pour retrouver tant bien que mal quelques personnes précises, qui sont seules dignes de confiance. Esdrin ignore évidemment le contenu du message.

Il y a ensuite Ecthéon, envoyé spécial du chef du clan Feargan de Larach Duhnnan, qui est là spécialement pour remettre un étalon de qualité à un aventurier, de préférence un Dunlending. Enion du clan Feargan souhaite en effet envoyer un présent à un noble Dunedain, le seigneur Ethryn Borlas de la Maison Astirian, en souvenir d'une amitié vieille de 20 ans. En effet, le seigneur Ethryn Borlas a, en tant que diplomate du Gondor à Tharbad, a donné un sérieux coup d'aide au jeune Enion pour résoudre le mystère du meurtre de son père.

Enion connaît les aventuriers (voir le scénario la Dame Blanche), et il peut souhaiter que le service soit rendu par des personnes qu'il connaît (contre éventuellement une petite récompense de 10 pièces d'or). Ectheon peut même avoir été aperçu par les aventuriers à Larach Duhnnan.

Si un aventurier est absent ou nouveau, il peut être intéressant de l'introduire (ou de le réintroduire) en le faisant directement rencontrer le chef Enion et Ecthéon du clan Feargan à Larach Duhnnan, qui désire s'acquitter d'une vieille dette (qu'il a toujours inconsciemment fait reculer) en envoyant un magnifique étalon à Minas Anor (qui va en faire voir de toutes les couleurs aux pauvres aventuriers), dans la demeure de son vieil ami le seigneur Ethryn Borlas. Bien évidemment, la première partie du voyage, de Larach Duhnnan à Dunlostir, le voyage est sans histoire, le cheval ne faisant pas encore des siennes !

La Foire de Dunlostir

Après quelques jours de voyage, les aventuriers arrivent à Dunlostir. Contrairement à l'ambiance pesante qui régnait en Dunland et dans le Westmarch, l'ambiance est ici à la fête, avec de nombreux marchands venus des environs pour faire le commerce de céréales. En même temps se sont réunis sur la place du village des troubadours et des artisans du jeu. Ainsi sont organisés pêle-mêle des concours de lancer de couteau, de chant ou de danse.

Au milieu de la fête, au cours duquel les aventuriers ont l'occasion de faire la démonstration de leurs nombreux talents, un jeune du coin, se précipite pêle mêle vers les aventuriers. Il est assez malhabile et ne peut éviter les aventuriers dans sa course folle. Il a l'air effrayé, et prêt à tout pour s'enfuir. En effet, au loin, des marchands semblent l'avoir pris en chasse. Sans doute le jeunot leur a volé quelque chose, il a sur lui un petit parchemin et quelques piécettes de bronze.

Des joueurs normaux devrait arrêter le damoiseau et régler cette histoire dans le calme avec les marchands, et s'ils sont un tantinet chevaleresque, peuvent tout aussi bien rembourser les marchands suivant les motifs du vol ! Le parchemin en question est tout simplement un plan fort détaillé de la région, avec les principales demeures et tours de surveillance des environs. Il y a une croix de mentionnée sur la carte, c'est tout simplement la localisation du manoir que le dit marchand (Messire Kamlin) vient d'acquérir. Aller voir le bourgmestre confirmera le fait que le marchand, établi en tant que couturier, et sa femme Dame Miriel viennent de s'établir dans un charmant petit manoir. Un acte de vente en bonne et due forme figure dans les registres du bourgmestre, avec le nom de l'ancien propriétaire, Dostir Maldring, marchand de vin et de spiritueux, qui est parti récemment s'établir à Minas Anor.

Le soir, un repas commun est offert par la ville pour célébrer le jour du marché de la mousson. Au cours de ce repas, le maire du village, suivant une tradition fort ancienne, invite quatre étrangers, à effectuer une petite vente aux enchères improvisées, tandis que les villageois mettent sur la table quelques uns de leurs objets (une selle de cheval, un coucou, une flûte, une magnifique tunique de lin par exemple). Il est de bon ton que tout le monde participe. Le repas et la vente aux enchères (administrée dans la bonne humeur par quatre personnes tirées au sort – au hasard certains aventuriers !) se passent très bien, et les discussions se prolongent tard dans la nuit.

Petit incident toutefois, un inconnu tire une flèche (sur l'un des aventuriers) mais rate visiblement son coup. Impossible de mettre la main sur cet étranger, qui a largement le temps de s'enfuir. La flèche est assez particulière, la pointe est en acier noir forgé, et le bout est constitué par trois petites tiges jointes. Il n'est pas possible de mettre la main sur l'inconnu, qui a filé sitôt son forfait à cheval. Seul peut être retrouvé un masque de hyène. Il s'enfuit en direction des montagnes à bride abattue.

Un voyage de tout repos ...

Le cheval commence à faire des siennes dès le départ de Dunlostir, pour le plus grand malheur des aventuriers. N'hésitez pas à mettre la pression, en rendant le voyage pénible et long (environ deux semaines au lieu d'une). Quelques suggestions pour compliquer le voyage :

- une attaque de brigands, qui désirent plus que tout prendre possession du cheval.
- sur une route constituée par de gros cailloux, le cheval se fait plusieurs entorses, ou perd ses fers, ce qui nécessite une intervention d'urgence auprès du maréchal ferrant. Et encore plus drôle, les attelles sur les pattes du cheval peuvent très bien ne pas tenir très longtemps !
- le cheval est, après un accident, refuse de bouger et est extrêmement rétif (il peut au choix mordre ceux qui tentent de le calmer, ou rendre le contenu de son déjeuner), ou extrêmement affectueux (lécher le visage d'une personne pendant ... longtemps), et le fait de l'inciter à s'arrêter peut fortement ne pas lui plaire (des coups de pattes sont à conseiller).
- au franchissement d'une rivière, le cheval refuse d'avancer, à cause des cailloux qui sont dans la rivière (comme il a une propension à perdre ses fers à tout moment, il refuse d'avancer, et donc de se faire mal aux pattes).
- lorsqu'il voit une forêt, le cheval ne peut pas s'empêcher de galoper vers les arbres, ce qui ne va pas sans poser des inconvénients (les branches mortes et les pierres pullulent dans les forêts). Cela peut être une excellente occasion pour introduire les Woses, qui désirent plus que tout acquérir le cheval.
- à Minas Anor, le cheval refuse de monter et d'aller jusqu'à la demeure du seigneur Ethryn Borlas. Lorsqu'il a décidé de ne pas bouger, il tient fermement sur ses pattes.
- enfin, lorsqu'il est content, il remue la queue assez vite, et crotte partout, un peu comme pour délimiter son territoire. Il transforme assez vite une belle chambre en écurie.

N'oubliez pas de mentionner que les principales personnes rencontrées (marchands, gardes) sont pliées de rire devant le calvaire que fait peser ce cheval sur de pauvres aventuriers, et encore plus si ceux-ci les accompagnent dans leur voyage. D'ici à ce qu'un ménestrel compose une ode au cheval maladroit, il n'y a qu'un pas qui pourra être franchi ... pour un prochain scénario.

Le témoignage du Seigneur Ethryn Borlas

Le Seigneur est mourant, il désire révéler à des personnes de confiance ce qu'il sait à propos d'un complot potentiellement dangereux se tramant en Arnor, mais ayant des ramifications jusqu'au Gondor. Il a en effet et par hasard pris connaissance de l'existence de ce complot, et cela a coûté la vie de plusieurs de ses proches. Il suspecte ainsi Aegnor Tarma, qui réside à Fornost Erain, d'être l'une des têtes de ce complot. Il n'a évidemment aucune preuve, mais la mort de ses proches ces derniers temps est pour lui un signe qui ne trompe pas, on cherche à le faire taire définitivement.

Et évidemment, quelqu'un s'intéresse de près au Seigneur, et avant que ce dernier ne révèle tout ce qu'il sait, tente de le faire taire définitivement, avec une flèche bien placée. Cet homme porte un masque de hyène, et est le même que celui qui a envoyé une flèche sur l'un des aventuriers. En raison du cheval, cette tentative ne doit absolument pas réussir (sinon le Seigneur ne pourra pas effectuer ses dernières volontés, ce qui serait vraiment dommage).

Concernant le cheval, il est heureux de recevoir un tel cadeau, et demande que l'on adresse des félicitations au chef Enion. Comme dernière volonté, il demande que les aventuriers se chargent de rapatrier le cheval à Calmirië, pour le donner à son fils cadet qui est capitaine de la garde à la forteresse de Calmirië. Il meurt sitôt après avoir formulé sa requête. Après avoir assisté à l'enterrement du Seigneur, Esdrin fait ses adieux aux aventuriers. Il reste en effet à Minas Anor, et se met au service du fils aîné, qui actuellement est à Umbar.

Assassin, Guerrier Niveau 7
PdC 72, Cuir Souple, BD +30, Dague 80, Arc 80

Si l'un des aventuriers est en mission officielle pour le compte d'un puissant seigneur du Gondor, voire peut être pour le roi Valacar, il a alors l'occasion d'assister à une réception officielle en l'honneur de la venue d'un ambassadeur plénipotentiaire venu du Bellakar, un royaume allié et indépendant du Gondor. Azrahîn, l'ambassadeur de Urêzagar, le roi actuel du Bellakar, renouvelle son invitation de présentation à Nîlûlondê auprès de sa majesté Urêzagar, et charge l'aventurier d'une missive importante (des accords commerciaux) à remettre au roi d'Arthedain.

Retour à Calmirië

Le voyage de retour vers Calmirië devrait être pour les aventuriers aussi jouissif que l'aller, avec un cheval plus en forme que jamais. Le cheval est ainsi remis à son nouveau propriétaire, qui est satisfait du présent, et qui envoie un message de remerciement à Enion, chef du clan Feargan. Tout pourrait s'arrêter là, mais tel n'est pas le cas.

Quelques jours plus tard, une bien étrange rumeur fait surface à propos d'un meurtre bien étrange survenu à la forteresse de Calmirië. La rumeur gonfle, et il est bien difficile de discerner la vérité auprès des marchands ou des simples habitants de Calmirië. La seule solution est d'aller voir directement le commandant de la forteresse, pour de plus amples renseignements.

Des assassins se sont introduits par une nuit sans lune dans la forteresse, pour y subtiliser les plans de défense de la forteresse, le plan de la région du Calenardhon avec les cités ou forteresses importantes (Dunlostir, Calmirië, Angrenost, Beldwin, Derwath), les personnes commandant la forteresse. Ils ont été interrompus dans leur fouille par Caranthir Astirian, qui malheureusement est tombé sous le coup des assassins. Son sacrifice a alerté deux gardes, qui ont pu intervenir à temps pour maîtriser et tuer les deux assassins.

Les assassins se sont introduits subrepticement dans la forteresse via le chemin des cols, un chemin très étroit et très dangereux (arbre mort à contourner, pierres, crevasses), uniquement utilisable par un marcheur aguerri. Cet accès via le chemin des cols est la seule faiblesse de la forteresse, les gardes estimant que personne ne serait assez fou pour venir par là.

L'un des deux gardes a remarqué la présence d'un corbeau volant au dessus de la forteresse (se dirigeant droit vers le Dunland), et il lui a semblé voir une forme humaine s'agiter à l'opposé du chemin des cols, et communiquer avec gestes avec le corbeau, mais il n'en est pas très sûr. Les gardes n'ont vu les visages des assassins qu'après avoir enlevé les masques de chacal qu'ils portaient.

La Tour en Ruines

Les espions de la forteresse (ceux qui ont échappé à la vigilance des gardes, et qui ont peut être emporté des documents précieux) ne sont pas allés très loin, et sont retournés dans une petite tour en ruines, qui du temps d'Elendil et de la Dernière Alliance, était la demeure d'un vieux sage passionné de chevaux. Les aventuriers peuvent se diriger soit vers cette Tour (ce qui semble le plus logique), soit vers le Chemin des Morts, qui n'est pas très éloigné de Calmirië.

Dans la tour, sont encore présents trois hommes, qui surveillent de loin les activités de la forteresse. A la moindre alerte, ils font sortir plusieurs corbeaux (dont un vers le Dunland et un vers le Gondor au minimum – ce qui aura des conséquences dans les scénarios suivants) et se préparent à un affrontement imminent avec les intrus, car ils n'ont guère la possibilité de fuir.

Assassins Niveau 7, PdC 105, Cuir Rigide, BD 45, Epée 100, Arc ou Arbalète 90

Une fois vaincus, ces hommes (des Haradrims) dans un premier temps refusent de parler. Avec des arguments frappants, ils révèlent tout ce qu'ils savent sur le complot contre l'Arthedain et dont ils font partie. Ils ne savent pas grand chose :

- il y a au sein de l'Ordre Sept Membres supérieurs de l'Ordre. Langue de Vipère (ou Ervath) qui aurait dû être mort est l'un des chefs, et un autre est un homme assez discret qui ne porte aucun masque. Il se trouverait dans la région des Marches de l'Ouest, et son nom serait Alpharan (c'est en fait le Vieux Moine, voir scénario l'Ombre du Vieux Moine).

- l'objectif final de l'Ordre secret est de réunifier l'Arnor sous la coupe de l'Angmar et du Rhudaur.

- les comploteurs portent différents masques pour s'assurer de la discrétion, avec Hyène (Dunlending), Chacal (Haradrim), Vautour (Rhudaur) et Vipère (Forodwaith). D'autres peuples sont aussi impliqués dans le complot.

Il y a enfin dans la tour une place réservée pour les corbeaux (il y en a encore une petite dizaine dans la tour), et tout le matériel nécessaire pour écrire de petits messages. Certains messages sont écrits en Haradaïc mais non encore envoyés. Il y aussi dans la tour tout ce qui est nécessaire pour survivre plusieurs mois, et des armes de rechange en cas de pépin.