

TRAQUENARD A THARBAD

25 Girithlon 1405 du Troisième Age

Après la rencontre avec le Warg qui parle et les événements survenus à la Dernière Auberge puis à Tharbad avec une tentative avortée de torture de l'alchimiste Dirhavel (présenté comme un émissaire du Roi Sorcier) et le rendez vous avec le Warg à Rumil, les aventuriers sont de retour à Tharbad, où il fait encore et toujours un froid glacial. La fin de l'année est toute proche, et les habitants de la ville s'affairent à préparer les grandes festivités du Yule.

C'est cette période que choisit quelques agents du Roi Sorcier, et une guilde de voleurs et d'assassins sans foi ni loi pour intervenir, et les aventuriers sont visés. Ils ont eu, il est vrai le tort de déjouer la tentative d'assassinat du conseiller militaire Tal Echorion à la Dernière Auberge et le complot mettant en danger la tour d'Amon Sûl et son Palantiri par l'intermédiaire de son gardien.

Une missive cachetée

Pendant l'absence des aventuriers à l'auberge où ils ont élu domicile (cf. supplément Les Voleurs de Tharbad), un homme cherche à les contacter, par le biais de l'aubergiste. A leur retour, les aventuriers sont tenus au courant de cette visite : « un homme bien corpulent, aux cheveux noirs et au nez allongé, portant un manteau de laine et des bottes de cuir ».

Quelques minutes après le retour des aventuriers, cette personne sera de retour, et se présentera sous le nom de Vel Andraskos, aide de camp du conseiller militaire Tal Echorion. Il a été chargé de porter aux aventuriers un somptueux cadeau, en remerciement de leur dévouement sans borne pour le conseiller militaire. Il leur remettra également une missive, dont il déclarera ignorer le contenu (tout comme le cadeau). Il ne cherche pas le moins du monde satisfaire sa curiosité, et il quittera les aventuriers. Pour ce qui concerne l'expédition au Rhudaur, il leur déclarera que celle ci est momentanément reportée, le conseiller militaire n'ayant pas le cœur de les priver des cérémonies du Yule.

*« En remerciement pour m'avoir sauvé la vie à la Dernière Auberge,
Laissez moi vous offrir ce somptueux cadeau, en cette fin d'année et
à l'occasion des festivités du Yule, en attendant notre rencontre prochaine
pour mettre au point les détails de notre expédition. »*

Tal Echorion,
conseiller militaire du Roi Ostoher

Le sceau du conseiller, ainsi que le symbole du royaume du Cardolan figurent sur la missive. En réalité, la lettre est un faux habilement fabriqué, et le colis a été « volé » à son propriétaire, un puissant Hiri de Tharbad. Le colis renferme un collier en argent, une boîte à musique (dans laquelle est cachée un beau joyau en argent recouvert d'or) et une belle épée forgée avec son fourreau. Le tout est enveloppé dans un drap de lin vert.. Tout ceci appartient en réalité au Hiri Ostomir Tinare, qui est absent de Tharbad au moment du vol (vers le 23-24 Girithlon), et qui est un homme élégant, noble et cultivé.

Quelques heures plus tard, au dîner l'aubergiste leur propose de leur servir le vin que l'un des serveurs de l'alchimiste Dirhavel, une ancienne connaissance, leur a apporté. L'aubergiste fera remarquer que les aventuriers sont décidément connus en ville, et également appréciés.

La soirée peut être assez animée, avec des concours de beuverie ou de bras de fer. Puis, les aventuriers monteront dans leur chambre, où ils s'endorment assez rapidement, car le vin était drogué (et ceci pour faciliter l'opération nocturne qui va suivre).

Une nuit agitée

Pendant la nuit, les chambres des aventuriers sont prises d'assaut. Est en effet recherchée la boîte à musique, d'une grande valeur sentimentale mais aussi pécuniaire pour son réel

(03)

propriétaire. Des malandrins vont tenter de voler les aventuriers, qui vont avoir bien du mal à se réveiller, et ce à cause du vin drogué (- 30 % en Perception). Un petit combat en perspective avec 5 ou 6 voleurs, dont le chef aura sûrement largement le temps de s'éclipser avec la « boîte ».

Thang : Niv 5, PdC 78, Sans, BD 40, Bouclier +5, Epée large 78, Dague 30 (Guerrier Homme du Nord, le chef)

Sulwen : Niv 5, PdC 69, Sans, BD 15, Dague 65 (Scout/Larron femme du nord, sadique)

Balg : Niv 4, PdC 65, BD 30, Bouclier, Epée courte 71, Arc court 35 (scout/voleur homme du nord)

Drun : Niv 4, PdC 54, Sans, BD 40, Bouclier +10, Masse 60, Dague 41 (scout/larron sang mêlé)

Cunnat : Niv 2, PdC 27, Cuir Souple, BD 20, Masse 35, Arc court 25 (scout/larron dunlending)

L'arrestation

Au moment où les aventuriers prennent leur petit déjeuner, la milice de Tharbad pénètre dans l'auberge, les gardes fouillent l'auberge entière pour trouver le « colis ». La milice est conduite par le sergent Vel Andraskos, qui dit tout ignorer de « sa » visite d'hier soir.

Par contre, il a en sa possession une lettre anonyme accusant les aventuriers du vol de biens appartenant au Hiri Tinare. Quelque soit le temps que cela mette, la milice trouve les biens, les clients de l'auberge sont dûment questionnés, puis les aventuriers sont menés sous bonne escorte (une quinzaine de gardes) à la prison de la cité. Toute tentative pour amadouer les gardes sera vouée à l'échec. Ils sont mis dans des cellules individuelles, et seuls les Elfes et les Dunedains ont droit à un traitement de faveur, avec des pièces confortables et chauffées, tandis que les autres n'ont droit qu'à des cellules humides et étriquées.

Toutes leurs armes sont bien entendues confisquées (faire un jet de Discrétion pour en garder) à l'arrivée en prison, de même que « certains » objets personnels. Pendant la journée, chaque aventurier est interrogé sur sa conduite passée, sur sa raison de séjourner à Tharbad en cette fin d'année. Participe à l'interrogatoire le chancelier Nimhir (futur régent du royaume), Eardil (ministre de la Justice du Roi), et Mardil (un vétéran de la dernière guerre avec l'Arthedain).

Une vision bien étrange

La première nuit de prison, les aventuriers vivent un bien étrange rêve. Ils se voient effectuer un combat désespéré et acharné contre une armée innombrable d'orcs et d'humains, à la nuit tombée, sur un site proche d'un fleuve. La vision semble assez floue, mais chaque aventurier est à même de se reconnaître, de reconnaître ses compagnons et le conseiller militaire du Cardolan. Puis ils se réveillent tous, toujours en prison.

Une rencontre nocturne

Le lendemain, la journée se passe sans événements, les rations sont fournies à 12H00 et 20H00, sauf si les aventuriers en décident autrement. Ils sont constamment surveillés par des gardes en faction. Puis à 20H30, on vient les chercher, on les libère et on les conduit sous bonne escorte chez le Hiri Tinare. Toutefois, les gardes ne donnent aucune explication aux aventuriers de ce qui se passe.

Hiri Tinare a été cambriolé par quelques voleurs courageux. Aux yeux de tous, il semble que cela ne porte pas trop de conséquences, étant donné la valeur des biens volés, ce qui n'est pas le cas (la boîte à musique). Étant absent au moment du vol, il a été mis au courant des aboutissements de l'affaire, et il désire naturellement faire la rencontre des prétendus « coupables », mais pas à la prison, mais à son hôtel particulier. C'est pourquoi il a sollicité auprès du maire de la ville Minastan et du chancelier Nimhir une entrevue avec les aventuriers.

Aux aventuriers de se défendre, car c'est là leur seule chance de se laver de ces accusations injustes. Au départ, le Hiri Tinare est fortement sceptique, croit en la culpabilité des aventuriers, mais il peut changer d'avis. Toutefois, il mettra en évidence que les apparences sont contre eux, jusqu'au témoignage de quelques voisins du Hiri qui les ont vu pratiquer l'assaut de la demeure du Hiri et la mystérieuse lettre (une simple feuille de papier blanche), ce qui accrédite la thèse du vol. Il annoncera finalement qu'il croit à leur innocence, mais qu'il veut les véritables coupables, et

(03)

surtout retrouver sa boîte à musique, auquel il attache une grande importance. Il ne s'appesantit pas trop sur ce qui pourrait se passer si les aventuriers n'obtempéraient pas à ses bonnes volontés. Ils auraient alors toute chance de retourner en prison, et se verraient alors accusés de vol par le Hiri lui même.

Après l'entretien, les aventuriers sont relâchés, libres d'aller où ils veulent, sans toutefois quitter Tharbad. Leur signalement est en effet connu des miliciens de la ville, mais pas de la majeure partie de la population de la ville. Seuls quelques clients de l'auberge où ils ont été arrêtés, quelques voleurs et hommes de main d'Ervath (autrement plus connu sous le sobriquet de Langue de Vipère, responsable d'un carnage au village natal d'un des aventuriers) les connaissent. Cet Ervath fait partie d'une vaste conspiration visant à donner à l'Arnor un roi et un seul. Il fait partie depuis peu des fidèles de Calimendil, le haut dirigeant des Chevaliers d'Earendur (voir ce scénario), bien qu'il ne le connaisse pas (il y a beaucoup d'intermédiaires).

Une enquête complexe

Sous une ambiance festive (mise en place d'un vaste marché sur la place Man Lindamel et aux alentours, décorations sur toutes les maisons, préparation d'un grand bal de clôture du Yule aux Bureaux Municipaux), les aventuriers commencent leur enquête.

- Dirhavel : Bien qu'étant au courant des mésaventures des aventuriers, il n'en est en aucune façon le commanditaire, bien que l'on cherche à le faire croire. Par contre, il sera tout heureux de vendre onguents et potions, et surtout de rabattre le « caquet » d'aventuriers venus l'attaquer ou le torturer (en jetant quelques petits sorts, dont « Sommeil »).

Pour leur enquête, il leur conseillera d'aller traîner dans le quartier malfamé des voleurs, y voir une certaine Morwen, une receleuse qui pourrait peut être faire quelque chose pour eux pour retrouver la boîte à musique, ou encore aller dans le quartier des Docks. Il a entendu parler d'une tenancière d'un restaurant malfamé, qui serait prêt à tout pour de l'argent (il s'agit de la Grosse Bereth, patronne de l'Enseigne de la Tête d'Orque, repaire de voleurs et de malandrins). Il ignore par contre la localisation exacte de ces personnes.

- Quartier des Voleurs / Docks : lorsque les aventuriers commenceront à s'aventurer dans ces quartiers, aux ruelles étroites, et au soleil couchant, les hommes d'Ervath attaqueront. Ils sont vêtus assez bizarrement, avec des vêtements sombres et sales, de pantalons noirs cacadoit, de chemises blanchâtre voir noirâtre, d'où ressort à l'emplacement du cœur le motif d'un Palantiri rutilant, et un chiffon noir en guise de couvre chef. Ils ont le poignard à la main, prêts à frapper à n'importe quel moment.

C'est dans ce quartier que pourrait intervenir Silmarien, la petite amie de Dirhavel (une jeune mage originaire d'une vieille famille Rhudaurienne), au cours d'un combat opposant les aventuriers à quelques assassins. L'intervention sera assez spectaculaire, avec quelques éclairs de feu lancés pernacieusement. Elle se fera un plaisir de sympathiser avec les aventuriers, d'autant plus qu'elle les connaît déjà de réputation !

- la vieille Morwen : sourde comme un pot, les aventuriers devront s'accrocher pour lui parler, car elle interprétera tout de travers, du genre « Vous voulez que je vous roule un patin » ou encore « Je n'ai plus d'âge de ce genre de choses, jeune homme » ou « pouvez vous répéter, je n'ai pas bien entendu ».

Elle peut vendre des objets ressemblant à des « boîtes à musique », mais en aucun cas elle ne fera affaire avec des voleurs ou des criminels. Sinon, elle a entendu parler des récents événements et soupçonne que des voleurs sont la dessous : c'est ce qui lui a dit Talegi, qui a vu des formes encapuchonnées roder autour et à l'intérieur de la forteresse en ruines.

- Talegi la prophète : une femme d'un certain âge dont la beauté a passé. Elle lit les lignes de la main ou dans le tarot le destin des aventuriers, et celui des aventuriers est assez clair, car elle leur dit ceci : « *Je vois un grand destin s'ouvrir devant vous. La richesse et la gloire vous attendent, mais il vous faudra faire preuve de responsabilité et de sagesse. A vous de savoir les saisir. Vous voyagerez là où vous n'êtes jamais allé, découvrirez de nouveaux horizons, et combattrez hardiment. Plein de dangers et de satisfactions vous attendent.* »

Elle s'interrompra quelques instants (un évanouissement passager), puis reprendra : « *Vous êtes également menacés, faites attention* ».

(03)

Pour d'autres, elle annoncera des événements qui risquent de leur arriver. Par exemple, les retrouvailles tant attendues d'un fils et de sa mère, plus un grand amour en perspective (une jeune femme blonde aux yeux miris). Ou encore les rencontres prochaines avec un ennemi surgi du passé.

Elle a installé les aventuriers sur des chaises de paille dans un petit salon humide (tandis que son fils Hiiri tente de faire les poches des aventuriers tandis que la mère les captive). Elle parlera également de la « Forteresse en ruines » si les aventuriers le lui demandent. Elle est très dangereuse, à cause des chutes de pierre éventuelles dans la forteresse et les légendes que l'on raconte sur la forteresse, qui serait paraît-il peuplée ou hantée par les esprits morts - vivants des marais (ce qui est exact). Et c'est là que son fils a vu (il y a deux jours) à la nuit tombée des formes encapuchonnées s'éclairant à la lumière de torches, et portant un grand coffre. Elle tentera de dissuader les aventuriers d'aller là-bas. Vous ne ressortirez jamais de là bas vivant, dira-t-elle (ce qui contredira au passage ce qu'elle vient de dire sur les lignes de la main).

- Ostinen Turambar : Langue de Vipère a élu domicile à Ostinen Turambar, après avoir occis le précédent propriétaire (un caïd de la pègre assassins / voleurs de Tharbad). Depuis, il est à la tête d'une petite guilde de 20 à 30 personnes, toutes prêtes à mourir pour leur maître. Il se rend de temps à autres chez Hoegwar (pour lui donner les consignes à transmettre à l'intendant du Hiri). Un soir, il recevra la visite d'un mystérieux visiteur, un chevalier aux armoiries noires (un homme de main de Calimendil), qui s'en ira assez rapidement (une personne du genre à vous foutre le froid dans le dos !). Il est toujours bien protégé et il s'enfuira à la première alerte.

- Retour à l'auberge : où règne visiblement un certain froid. L'aubergiste se montre assez surpris, mais accueillant, en parlant de « mauvaises rumeurs » (il leur proposera de leur servir un repas et il leur dira : « *le serviteur de l'alchimiste est passé hier, il était assez inquiet pour vous, il a appris les nouvelles, vous devriez lui rendre visite pour le rassurer.* »).

Sinon, dès l'entrée des aventuriers, un des clients s'esquivera assez rapidement, prétextant une course urgente. Ce client est habillé de façon assez fruste, comme un paysan. Il a une quarantaine d'années environ et c'est lui, Cyrion qui a écrit la lettre anonyme et ainsi tendu un piège aux aventuriers. Il part directement pour le repaire de Langue de Vipère, pour avertir que les aventuriers sont de nouveau libres. Les aventuriers devraient saisir l'occasion pour le suivre, ce qui sera toutefois assez difficile, car il va très vite. Plus tard, les aventuriers seront surveillés par un petit groupe de 5 à 6 ruffians, partout, et qui n'interviendront qu'en cas d'embuscade rêvée.

- le Conseiller militaire : il faut d'abord trouver où il réside, car il n'a pas donné ce genre de détails aux aventuriers (dans l'Allée du Roi). Puis, il confirmera n'avoir jamais envoyé de messenger à l'auberge où ils résidaient, bien qu'il sache fort bien où ils étaient. Il reconferme toutefois qu'il n'a pas abandonné l'idée d'une expédition au Rhudaur, que les aventuriers lui sont redevables de leur vie, et que le départ vers le Rhudaur se fera après les cérémonies du Yule.

- A l'enseigne de la Tête d'Orque : il est possible là de rencontrer des voleurs, mais à moins de se faire passer pour des voleurs, l'accueil tiendra de la douche froide. Quand à la Grosse Bereth, elle est en mesure d'arranger un rendez vous avec les voleurs que les aventuriers recherchent. Elle ignore en fait tout du gang des voleurs responsable du vol des Hiri, mais elle se fera fort de récupérer la boîte à musique (une fausse, bien entendu). En dernier recours, elle donnera les aventuriers à un groupe de voleurs, dans l'espoir que ceux-ci se fassent proprement écharper (pour ensuite pouvoir récupérer leurs possessions). Et si vraiment ils s'en sortent, elle trouvera toujours une échappatoire.

- La demeure du Hiri : il est possible que les aventuriers désirent voir le lieu du vol, interroger les différents serviteurs présents dans l'hôtel particulier du Hiri. Le Hiri a à son service deux femmes de chambre, un intendant général chargé de l'administration générale de l'hôtel, un cuisinier et son assistante, et cinq soldats de sa garde personnelle lorsque le Hiri ou l'un de ses fils est présent.

Les femmes de chambre sont en fait des soeurs jumelles. Il est quasiment impossible de les distinguer l'une de l'autre. Elles sont assez vieilles, recourbées sous le poids des ans. Elles parlent assez difficilement. Elles s'occupent du maintien en état de la Maison du Hiri, sous les directives de l'intendant général. Elles ont tendance à être un peu mère poule envers les petits jeunes.

Pour ce qui concerne le vol, elles ont remarqué la disparition de la boîte à musique, qui était placée sur un meuble dans la chambre du Seigneur. Elles ont remarqué que les fenêtres avaient

(03)

été forcées, et relevé des traces de pas humides (deux hommes apparemment) sur le sol dallé de la pièce, de la fenêtre à la commode, et de la commode au lit double (où était caché l'épée et le collier d'argent d'une grande valeur). Si les aventuriers s'approchent de la fenêtre, ils s'apercevront que le lierre grim pant recouvrant une partie du mur est un peu abîmé (quelqu'un y a pris appui pour y grimper). Le vol a dû avoir lieu entre le 22 et le 24 Girithlon, mais elles n'ont aucun souvenir d'événements inhabituels au cours de ces derniers jours (et surtout les nuits, car elles ont le sommeil lourd). En fait, tout ceci a été monté pour faire croire que des voleurs ont pénétré par infraction chez le Hiri, alors que tout avait été organisé et facilité auparavant par l'Intendant lui même, et un mystérieux chef des voleurs, Ervath. Quand aux gardes et aux cuisiniers, ils n'ont rien vu, rien entendu.

L'intendant général Earl Vorondil est un homme de 45 à 50 ans environ, qui cache un terrible secret, ce qui explique son air morose, fataliste et taciturne. Il parle peu, car piégé par son propre passé, auquel il ne veut en parler à personne. Malheureusement pour lui, quelqu'un a découvert son terrible secret. Il s'agit de «Langue de Vipère », qui menace de tout dévoiler sur la place publique, face au roi Ostoher s'il ne fait pas deux trois petites choses qu'Ervath désire. Il a ainsi été forcé d'organiser le vol de quelques biens de son maître (qu'il estime pourtant plus que tout). Certains soirs (ou après midi), il s'en va discrètement (il invente mille raisons pour justifier ses sorties, rendre visite à un vieil ami souffrant, prendre des nouvelles de sa petite nièce aux Maisons de Guérison), mais en fait il part pour rencontrer Ervath, en un lieu chaque fois différent (il a une méfiance malade). Et s'il se sent suivi, il fait des détours pour tenter de semer ses suiveurs.

Les aventuriers pourront rencontrer plusieurs fois le Hiri au cours de leur enquête, qui leur demandera où ils en sont, et s'ils ont capturé « vivant » le responsable.

Ostinen Turambar

Les aventuriers devraient avoir logiquement « envie » d'explorer la forteresse en ruines d'Ostinen Turambar. Celle-ci semblera, à première vue innocupée. Les aventuriers auront le temps d'explorer quelques pièces du donjon. Le danger se manif estera inopinément par le tir successif de deux flèches venant de la cour, à un moment où les aventuriers sont en situation « difficile ».

Il ne devrait pas être trop difficile de se débarrasser de ces deux mercenaires aux ordres d'Ervath, mais c'est là le piège. A la fin du combat, les aventuriers verront se garnir les hauts des remparts d'archers, tandis que se fait entendre un grand bruit de coulissement, un grand craquement également (le pont levis n'est pas de toute première jeunesse), et enfin une voix qui en surprendra un (Ervath lui même, qui reste invisible, mais dont la voix porte) qui réclamera une reddition totale, faute de quoi les archers tireront à nouveau (pour intimider les aventuriers).

Mis à part de nombreuses relations avec une guilde de voleurs de Tharbad (pour laquelle il leur procure butin et cibles, pour s'acheter leur « loyauté » et de menus renseignements sur l'administration locale, les événements marquants - il est d'ailleurs très au courant de l'avancée de l'enquête des aventuriers), il a à sa disposition une quinzaine de mercenaires.

Archers Mercenaires (10)

Niv 4, BD 15 (40 bouclier), Arc 82, Hache 73, Perception 25, PdC 73

Le retour dans le donjon est assez mouvementé. Ervath donne ordre à ses archers de tirer sans sommations (celui qui connaît déjà Ervath pourra éventuellement le reconnaître). Il cherche avant tout à faire peur aux aventuriers, plus qu'à les tuer. Il sait qu'ils sont déjà à sa merci : il a déjà prévu quelque chose de spécial dans le donjon. Il y aura en gros 4 ou 5 flèches par cible.

Il n'y a rien de bien important dans le donjon : le rez de chaussée comporte une grande salle centrale, deux salles de garde jumelles, une cuisine et un escalier (en bois, qui craque - à croire qu'il va rompre sous le poids des aventuriers). Cet escalier donne accès au premier étage avec des chambres d'hôtes (dont il subsiste encore les lits et des armoires au bois vieilli) et une grande salle, assez meublée, mais défraîchie. C'est dans un recoin de la pièce que se terre un homme de main d'Ervath chargé de la bonne suite des événements. Quand au second étage, il comporte les anciens quartiers du seigneur, et ne recèle rien de particulier.

Les aventuriers chercheront peut être à s'échapper par les chemins de ronde, ou tenteront de chercher une issue secrète (il y en a plusieurs, mais à l'extérieur du donjon, sur le mur est du donjon et à l'intérieur de la tour ouest (celle qui permet d'accéder au chemin de ronde vers la

(03)

cinquième tour isolée du château). Mais ils seront rabattus par les archers (qui n'interviendront pas militairement néanmoins) vers la grande salle du premier étage.

Le combat s'engagera peut être avec les archers dans la pièce, mais il sera vite interrompu par le fracassement d'une grosse marmite au centre de la pièce, et tout le contenu se déversera dans la pièce, occasionnant de nombreux problèmes respiratoires à tous ceux présents dans la pièce (sauf la personne cachée qui a pris un antidote). Considérez que la marmite est bourrée à fond d'Arunya, et qu'un gaz volatile se répand assez rapidement dans la pièce. Demandez aux aventuriers d'effectuer un jet de résistance de poison contre niveau 7.

Et si vraiment cela ne suffisait pas, et que les aventuriers réussissent à résister, alors l'homme caché se dévoilerait pour donner le coup de grâce aux aventuriers (sort de Sommeil).

Les geôles d'Ostinen Turambar

Quelques heures plus tard, les aventuriers se réveillent frais et dispos dans plusieurs cellules. Tout l'équipement des aventuriers a été confisqué. Trois archers surveillent les aventuriers.

Peu de temps après, Ervath, alerté du réveil, pénètre dans la salle des cellules. Il a l'air triomphant et méprisant. Il porte un masque de loup (un peu comme les Granbretons de Hawkmoon), mais il est assez facile de le reconnaître, surtout pour quelqu'un qui l'a longtemps cotoyé.

« Alors, comment trouvez vous mon hospitalité ? Charmante, n'est il pas ? Je suis un hôte très prévenant, vous devriez profiter de votre dernier repas. N'ayez aucune inquiétude, il n'est pas empoisonné. Je vous réserve en effet un sort spécial. Quand je serais revenu de là où j'ai affaire, je m'occuperai sérieusement de vous, et vos os pourront tranquillement au soleil, si j'ai la bonté d'y amener vos restes ! Il faudra me le demander gentiment. »

Puis il se retire, laissant les gardes assurer leur permanence. Laissez défilier les heures, le temps pour les aventuriers de mettre au point un plan d'échappatoire.

Pendant ce temps, Silmarien, qui sait parfaitement que les aventuriers se sont rendus à Ostinen Turambar (par ses relations dans le quartier des voleurs), s'inquiétera de leur non retour. Elle dépêchera quelqu'un au château, et lui demandera de tenter de délivrer les aventuriers, avec pour récompense un peu d'argent (5 pièces d'or).

L'intervention d'Hiiri

Hiiri ressemble à un gamin de 14 ans, alors qu'il a 17 ans. Il est toujours sale et porte par dessus ses vêtements une robe brune à capuchon en guenilles. Il connaît relativement bien le système de canalisation de Tharbad, qu'il a sillonné de nombreuses fois avec sa bande ainsi que les issues donnant sur le château d'Ostinen Turambar pour y avoir joué étant enfant.

Hiiri : Niv 3, PdC 40, BD 20, Dague 60, Arbalète légère 35

Sa bande (3) : Niv 2, PdC 30, BD 20, Dague 40, Arbalète légère 20

Gardes (3)

Niv 4, BD 15 (40 bouclier), Arc 82, Hache 73, Perception 25, PdC 73

C'est au moment où les aventuriers commenceront à désespérer que se manifestera l'aide d'Hiiri (il poignardera dans le dos l'un des gardes, tandis qu'un autre se précipitera vers les cellules). Les aventuriers pourront alors participer au combat.

Hiiri aidera les aventuriers à s'échapper du château, à récupérer éventuellement leur équipement (qui est caché dans la tour isolée du château, et sous la garde de quelques archers). Dans cette tour est également cachée la boîte à musique appartenant au Hiri. Ils ne rencontreront pas au cours de leur exploration Ervath (il est parti se changer pour la cérémonie du Yule du 31 Girithlon, il se terre en attendant avec quelques uns de ses hommes dans un petit taudis du quartier des voleurs).

(03)

Une fois ceci effectué, Hiiri conduira les aventuriers dans les égouts (peut être l'occasion d'une rencontre avec les quelques habitants du lieu) et les mènera jusqu'à une petite boutique sordide qui se révèle être la boutique de Silmarien. Hiiri fera pénétrer les aventuriers dans la boutique, et les laissera entre les mains d'une petite femme au dos voûté, qui se révèle être, en fait Silmarien.

La discussion commencera à s'engager, et Silmarien leur apprendra que l'on est le 31 Girithlon, que des gardes de Tharbad ont sillonné la ville à la recherche des aventuriers. Elle leur apprendra que les autorités de la ville les suspectent fortement, et qu'ils feraient mieux d'aller de toute urgence voir les autorités ou le Hiri pour se disculper. Elle ajoutera qu'elle a été heureuse de leur rendre service en les libérant du château, qu'elle ne voudrait pas les voir changer simplement de geôliers. Elle leur dira aussi qu'un jour il est possible qu'elle leur demande d'accomplir un petit service pour elle (voir le scénario La Demande de Silmarien ou la Caravane).

Dans les rues, les aventuriers seront reconnus par la garde, et immédiatement conduits chez le Hiri. L'entretien sera assez glacial, mais il ne tient qu'aux aventuriers à le réchauffer, en expliquant le pourquoi de leur absence inexplicquée de plusieurs jours. Puis si le Hiri est satisfait (s'il a récupéré sa boîte à musique), il félicitera en personne les aventuriers, puis les invitera à prendre part à la grande fête du Yule qui doit avoir lieu aux bureaux municipaux (si Silmarien ou Dirhavel ne l'a pas fait). Il n'y aura pas d'autre récompense, et le Hiri congédiera les aventuriers sans autre forme de procès.

Le Yule

Assisteront à la fête Silmarien et Dirhavel, vêtus de leurs plus beaux atours. Le conseiller militaire sera également présent, il s'entretiendra personnellement avec les aventuriers. Ils verront également - mais de loin - le jeune héritier du Roi Ostoher, le prince Bregol (qui ne sera présent qu'au début, et qui repartira à la Maison du Roi).

Sont réunis ici plusieurs Hiri et leur assistance, le chancelier Nimhir, plusieurs bourgeois de la ville venus fêter ici avec allégresse la nouvelle année, en étant costumés (et masqués dont certains avec des masques de loup). Si la fête commence dans l'allégresse, elle se termine en drame. Car à un certain moment, les vitres de la salle seront brisées par des pierres, puis des brandons de bois en flammes seront jetés à l'intérieur, jetant ainsi la consternation dans la vaste salle dallée. Les invités chercheront à s'enfuir un peu partout, vers les entrées, puis constateront avec horreur que celles-ci ont été scellées.

Puis les événements se précipiteront. Plusieurs hommes masqués (têtes de vautour) attraperont certaines personnes clés, quelques notables bien en vue, les Hiri importants. Leur chef se démasquera au moment où il se saisira du chancelier Nimhir, où il pointe son poignard. Et à ce moment là également, les autres masques jetteront à terre leurs masques, et feront comme leur chef, pointer leur poignard sur leurs victimes (ils sont en tout 5, et leur principal objectif est Nimhir).

Les aventuriers auront alors la stupeur de reconnaître Langue de Vipère, toujours libre. Ils devront alors combattre des individus déterminés à mourir pour leur cause (et faisant partie d'une vaste confrérie secrète). D'autres personnes dans l'assistance (qui comprend 200 personnes), déguisés passeront également à l'action (environ 5).

Les hommes masqués : CA 4, PdC 65, Dague 61

Ervath : Niv 5, PdC 85, Ag 20, Dague 80 (enduite d'Uraana, inflige 3-30 PdC, niveau 6).

De nombreuses personnes seront promptes à réagir, y compris Dirhavel et Silmarien, qui y voit l'occasion d'exercer tout son talent, et de damer le pion à ces petits jeunes que sont les aventuriers.

Silmarien : Niv 14, PdC 96, BD 50, Bouclier, Dague 15, un collier *4 au PP, une robe +20 BD, PP 56

Dirhavel : Niv 11, PdC 77, BD 10, Dague 20, anneau en mithril *5 au PP, une bourse magique donnant la composition de toute substance placée dedans. PP 66

S'il voit qu'il est perdu, Ervath tentera de s'échapper (par une des nombreuses fenêtres de la salle), profitant de la « peur » de certains convives. S'il est acculé et blessé, il tentera de jouer sa

(03)

dernière carte, c'est à dire qu'il entraînera Nimhir vers une fenêtre, et s'échappera par la fenêtre, laissant un Nimhir tout commotionné.

S'en suivra sans doute une poursuite dans les rues, une embuscade tendue par les acolytes d'Ervath pour lui permettre de prendre la poudre d'escampette (il a tout prévu !).

Quand à Ostinen Turambar, les aventuriers feront la découverte de mystérieux papiers, où il est fait mention d'un Ordre, et surtout d'une feuille (marquée d'un sceau faisant penser à la grande étoile symbole du royaume d'Arnor, l'Elendilmir) où il est ordonné d'exécuter pour le Grand Maître lors du Yule les principaux dirigeants de Tharbad (et surtout le chancelier Nimhir !).

Ils bénéficieront ensuite de quelques jours de repos, et Silmarien en profitera peut être pour effectuer sa demande. Les aventuriers seront récompensés officiellement, par un séjour gratuit à la Dame Blanche, et par les remerciements du chancelier Nimhir.

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