

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

D'Annuminas à Tharbad

Préambule : Retour à Mithlond (15 Cerveth 1407)

Après trois mois bloqués sur l'île de Tol Fuin passés à surveiller le Palantir, à guérir l'un des leurs tombés profondément malade, et aussi et surtout à construire un nouveau bateau pour atteindre les rives du Lindon, les aventuriers sont de retour à Mithlond et à Emyrn Beraid où ils assistent en premier lieu à la cérémonie de purification du Palantir, puis à une fête elfique à Mithlond. Normalement, la rencontre de la Dame de la Rivière devrait leur permettre d'y voir un petit peu plus clair dans les plans de l'Ordre : à savoir que l'un d'entre eux est à Caras Celairnen. Le voyage des forêts du Lindon, en passant par Mithlond, et jusqu'à Caras Celairnen s'effectue sans incidents.

Caras Celairnen (20 Cerveth 1407)

Ville marché, centre le plus à l'ouest de la culture dunadan du nord. C'est un centre d'échange avec les hommes des rivières, les nains des montagnes bleues et les elfes du Lindon. Les aventuriers retrouvent quelques nains de Nornhabar qui sont venus livrer une épée à Merle Noirinanyar (voir scénario « A la poursuite de Calanaglar »), un ranger d'Arthedain loyal jusqu'à la mort au Roi d'Arthedain. Ce dernier a commandé cette épée au Seigneur Nain Fain Longue Hache.

La ville est en pleine agitation : un meurtre vient d'être commis, en la personne d'un noble local, Aervellon Eme-ryar. Et en plus les caravanes marchandes ont tendance à ne pas arriver : il y a un gros problème. Sa veuve est assez triste, et lors de la soirée, désigne formellement l'un des aventuriers comme le meurtrier, en l'identifiant formellement. Intervient assez rapidement le maire du village, un certain Elmir Fulcwan, qui commence un interrogatoire en règle de l'aventurier accusé (d'où venez vous, qui êtes vous, que venez vous faire à Caras Celairnen ?).

Sur les événements récents :

- le passage il y a peu des moines du monastère voisin de Tol Lamfirith. Il y en avait un qui était présent la nuit du meurtre.

- la rançon de plusieurs villageois par un noble arrogant, Marl Karan Eketyar

- une famille éplorée révèle que leurs enfants ont été enlevés, et des traces de trolls (soi-disant). En fait il s'agit d'une mise en scène des maraudeurs Dunéens destinée à décourager la population des alentours et les pousser à quitter les lieux.

- la présence d'un certain Tarmor Foroden, un Arthadan d'extraction douteuse mais guerrier déterminé qui dit qu'il se passe de drôles de choses dans les marais, que l'on y convoie secrètement des caisses (et ce n'est pas très loin du monastère). En réalité, c'est l'homme de main du numéro 5 de l'Ordre, il désire rencontrer secrètement les aventuriers en un lieu discret, attaque d'hommes de mains, et rencontre de numéro 5.

Quelques événements possibles :

- la rencontre inopinée de la Dame de la Lhûn qui demande aux aventuriers s'ils ont des nouvelles de ses Sœurs. Elle demande de l'aide pour fabriquer un petit pont sur un affluent de la Lhûn. Elle sait où se terre l'ennemi, le vautour, il se trouve au Monastère, il est blessé. « C'est quelqu'un que vous recherchez, mais pour passer inaperçu il a changé de visage. »

- des brigands responsables de la perte de la caravane (non lié à l'assassin, mais lié à l'épée disparue – l'épée entre les mains de l'assassin, membre de l'Ordre des

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

Sept). Chef des brigands, Marl Karan Eketyar.

- un membre de l'Ordre des Sept en train de violer la veuve ou le chef du clan Arailt : c'est le numéro 4, espion d'Arthedain : Marl Karan Eketyar, dont l'un des serviteurs a abusé de la femme d'Aervellon Emeryar. Ce dernier a découvert le serviteur, ressemblant étrangement à PJ, serviteur qui s'est enfuit vers le monastère, compromettant les projets de son maître (transport de caisses au contenu frauduleux : rapports circonstanciés sur les faiblesses des cités d'Arthedain, recommandation pour attaques d'Angmar, une herbe hautement toxique convoyée du lointain Sud à réception de Marl Karan Eketyar).

Les plans de l'ambassadeur Azrahîn

La composition exacte de l'Ordre des Sept est une révélation d'Araphor, ou de l'ambassadeur Azrahîn. Ce dernier suit toujours de près les aventuriers. Son objectif est parallèle à celui des aventuriers. La chute de l'Ordre n'est pas son objectif principal. Il vise la chute de Maben, qui il y a dix ans a été le responsable de la disparition du fils du Roi du Bellakar. Il y a dix ans, l'ambassadeur a été chargé d'une mission diplomatique au Cardolan par son Roi. La mission diplomatique s'est mal terminée, avec un traquenard opéré au Dunland par Maben. Azrahîn a pu s'en sortir, mais pas le fils du Roi, qui a été capturé par Maben. En manoeuvrant en Arnor, l'ambassadeur désire avant tout capturer Maben, pour que ce dernier soit exécuté par le Roi du Bellakar. S'il peut au passage faire chuter l'Ordre, dont il connaît la composition approximative, c'est un bénéfice non négligeable.

1. Le vieux Moine, Carangul, Ardragor. le Vieux Moine est un descendant d'Elendil, qui a récemment pris le contrôle de l'Organisation, et qui cherche à réunifier l'Arnor, en y in-

cluant l'Angmar, pour son propre compte.

2. Ervath, le lien entre tous les membres de l'Ordre (Forodwaith et Rhudaur)
3. Slûcaran, Seigneur Serpent commandant les Hâsharii au Bellakar et à Umbar (cousin éloigné famille Tumakveh, Tigre)
4. Marl Karan Eketyar, qui a remplacé Nawfal sorcier de la secte de l'Araignée (un homme au visage tatoué avec une araignée noire), un homme cruel et implacable.
5. Araphor, Balafré (Rhudaur, Vautour), Araphor est conseiller du Roi du Rhudaur. Allié.
6. Maben, le Haut Prêtre du Temple de la Justice (Hyène, Dunlending). Le chef du clan Arailt, Daonghlas, est le fidèle exécutant des ordres de Maben.
7. Haarith (Chacal, Haradrim). Mort. Remplacé par Eluan Foros d'Arthedain, qui a l'intention de se servir de l'Ordre pour se faire couronner Roi.

Le Monastère

Le monastère se situe approximativement à quinze kilomètres de la ville, en plein milieu d'un marais entre les rivières Uialduin et Lhûn. Il s'agit du monastère de Tol Lamfirith (S « Muted voice islee), située sur une île couverte d'arbres. Le monastère abrite un ordre de moines reclus qui sont voués à l'étude des livres de l'Arthedain, pour préserver sa culture unique.

Les moines accueillent volontiers les (rares) visiteurs. Le monastère comporte deux bâtiments principaux (en forme de L), un terrain de cultures, un puits, ainsi qu'une ancienne muraille. La forêt dense entoure le monastère. Il y a aussi une vieille tour en ruines, ainsi qu'une vieille cabane. À l'est, il y a un gué très peu connu permettant un accès aisé et tranquille en di-

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

rection d'Annuminas. Le terrain est truffé de passages secrets, reliant le monastère à la vieille tour, entre autres. Il y a enfin un trou, où a fini quelqu'un qui se montrait beaucoup trop curieux, et qui est en train de crever petit à petit (un émissaire du Roi d'Arthedain, Arestel Emeryar, qui devait retrouver les aventuriers).

Il y a environ 50 moines sur place, un huitième environ étant des fervents fanatiques de l'Ordre. Ayant identifié les aventuriers pour ce qu'ils sont, ils auront pris grand soin d'empoisonner les repas, voire de surprendre les aventuriers dans leurs pérégrinations nocturnes, pour permettre à Marl Karan Eketyar de pouvoir s'échapper avec son précieux chargement.

Le précieux chargement est arrivé avec des marchands de Lond Gwatlo (ayant eu même pris réception de la marchandise auprès de corsaires). Certaines caisses contenaient des épices et des fruits exotiques, et d'autres des herbes rouges et épineuses (épices, sentant très bon) qui mélangées à de la poudre blanche (des champignons pillés en poudre) et de la mousse verte (poussant justement dans les environs du monastère) donne un mélange hautement toxique et mortel avec de la nourriture ou si le mélange est frotté sur la peau. La production de ce mélange prend du temps, certaines caisses sont encore dans les cuisines du monastère. Les fanatiques utilisent les compétences des autres moines pour leur poison. Lorsque plusieurs caisses sont prêtes, les moines fanatiques les mettent en sécurité dans la vieille cabane, quasiment ignorée de tous (il y a trop de bêtes sauvages et d'insectes, le coin est malsain aussi dit on).

Malheureusement, certains moines et un voyageur de passage ont été les témoins de ce trafic. La plupart ont été exécutés (leur cadavre caché avec plus ou moins de chance dans les environs). En revanche, le voyageur de passage a été gardé en vie, car Marl Karan Eketyar compte se servir de cette personne pour mieux réussir son empoisonnement de la cour royale d'Annuminas, et pour évaluer ce que

connaissent les membres de la Cour au complot des Sept. Ce dernier peut être secouru, mais il faut impérativement le soigner.

Arestel Emeryar est un jeune homme blond au physique charmant et agréable, très communicatif, qui est porteur d'autant de missives qu'il y a d'aventuriers (ou presque). Il y a tout d'abord pour tous une invitation officielle à rencontrer le roi Arveleg d'Arthedain à Annuminas à l'occasion du mariage d'un haut diplomate d'Arthedain (Garadil Formenyar). Ensuite, quelques missives privées, pour un maître du savoir (une lettre d'un vieux sage, Calendir, qui affirme l'avoir déjà rencontré, et qui désire savoir ce qu'il est devenu), pour un dunedain (une invitation pour être le témoin du mariage de sa sœur, Lóthriel d'Umbar), pour un nain (une proposition d'achat d'un magnifique diamant en malachite à plusieurs facettes – la proposition émane d'un certain Frain, maître forgeron nain).

Si Marl Karan Eketyar est capturé, il révélera avec quelques difficultés l'organigramme de commande de l'Organisation, en confirmant que seul les trois premiers ont un quelconque pouvoir, et que les autres ne font qu'appliquer les décisions du chef de l'Ordre, sans dévier et pour éviter que les trois premiers prennent de trop gros risques. Concernant les projets de l'Ordre, malgré le fait que les aventuriers ont réussi à stopper ses manigances, il sait que quelques caisses ont été quand même livrées à Annuminas, et qu'elles seront utilisées. Il sait enfin que le quartier officiel de l'Ordre se trouve quelque part près des Monts Brumeux, à équidistance entre la Moria, le Dunland et le Rhudaur. Peut être Cameth Brin. Il sait aussi qu'il y a un repaire secret, où il n'a jamais été.

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

En direction d'Annuminas

Après avoir résolu le problème à Caras Celairnen (et après avoir effectué un interrogatoire du prisonnier Marl Karan Eke-tyar, il faut environ dix jours pour atteindre la capitale de l'Arthedain. Au milieu du trajet, à proximité d'une vieille tour en ruine dans un petit bois, un vieillard (ressemblant étrangement à l'un des membres du groupe), en sort, en quête désespérée d'aide :

« Je savais bien que je vous retrouverai ici. Enfin je peux réparer ce que j'ai causé bien involontairement, la victoire de l'Ordre des Sept, et la mort de tous mes compagnons. »

Malheureusement, le vieillard ne peut en dire plus, car il est la cible de deux archers (dont l'un d'entre eux est un des proches du conseiller du conseiller véreux du seigneur Kadurzîr, l'autre étant un garde Hâsharii). Le combat devrait être rapide, mais il est malheureusement trop tard pour le vieillard, qui doit bien faire ses 80 ans, il balbutie quelques mots, ne se rappelle que d'une chose, que son seul compagnon survivant, Ceorl, qui se terre dans le Vieux Quartier à Annuminas, doit en savoir plus. A noter qu'il a un mouvement de surprise lorsqu'il voit les membres du groupe, il pensait que l'un d'entre eux était mort depuis longtemps (nain). Si on fouille son cadavre, on trouve plusieurs feuillets froissés brûlés ou illisibles (de nombreuses ratures) écrits en Adûnaïc et en Apysaïc (l'autre survivant dispose des mêmes feuillets, les médications sont en revanche déjà connus des aventuriers – voir scénario précédent Piégés à Tol Fuin).

Les mystères au sein du groupe

Les feuillets en Adûnaïc sont de la main du vieillard, en revanche les écrits en Apysaïc sont l'œuvre d'un sage (Calendir) ... qui a déjà écrit ces feuilles, mais ces feuilles sont jaunies (paradoxe : c'est bien la même écriture). La première partie, par-

tielle, est le récit de la déchéance d'un individu, étalé sur plusieurs mois. Cela commence par une maladie très grave à Tol Fuin, obligeant la personne à s'aliter, de graves crises de somnambulisme, jusqu'à la guérison totale, grâce à de nombreuses prouesses héroïques. Il y a ensuite, lors des festivités d'Eruhantalë à Tharbad (18 Urui 1407) la rechute totale et définitive de la personne. [une autre possibilité est Airilaitalë, journée des morts et souvenir de Numenor : Hithui 17 – cf Gondor p98-100, ou le début de l'année 1408]

En plein milieu de la cérémonie, le roi Ostoher est assassiné par l'ancien malade (alors que ses compagnons avaient pris leurs précautions pour éviter tout contact avec le roi). Sur ces entrefaites, le Dunedain rapporte que ce jour là, tous ses compagnons, sauf Ceorl, ont trouvé la mort (soit du fait des gardes, soit du fait du nain, non maîtrisé).

Ne voyant aucune échappatoire, les deux derniers survivants ont fui, sans trop savoir où aller. Ils ont survécu encore quelques années, pour assister impuissants à la défaite de l'Arnor. Puis, ils ne se l'expliquent pas trop comment, ils se sont retrouvés plus de 40 ans en arrière.

Ils ont profité de ce retour en arrière pour tenter de comprendre ce qui s'était passé, tout en essayant de mener une vie normale. Ils ont beaucoup voyagé, et cherché en Harad extrême à retrouver le vieux sage, sans succès, jusqu'à ce qu'ils comprennent que les écrits en Khuzdul devaient certainement apporter la clé de l'énigme – d'après les nombreux sages du Lointain Sud qu'ils ont rencontré (dont des nains de Blackflame, de Namagaluz en Ered Harmal, et aussi des Elfes de la lointaine Womawas Drus). Ces nains leur ont expliqué que leur défunt nain avait été probablement possédé par un puissant esprit maléfique (Le Roi Sorcier), grâce à l'intercession de Dervorin, qui a infecté la conscience de ses ennemis, pour les pousser, les forcer à agir malgré eux contre leurs propres intérêts. Ce récit de voyage des vieux Brahir et Ceorl est une mine

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

d'information géographique sur les Sept Terres, où ils ont passé le plus de temps.

Ces inscriptions secrètes indiquent qu'il faut aller voir les serviteurs de la Matrone Blanche (une tribu orque) pour qu'ils lèvent définitivement la malédiction. La potion empêche définitivement le contaminé de se transformer en rat garou, mais n'annihile pas la menace spirituelle de Dervorin (apporte toutefois un bonus de résistance à la volonté de +3). Seul les orques de la tribu de la Matrone Blanche sont à même d'effectuer ce miracle.

Les festivités

C'est bel et bien le faste qui attend les aventuriers à Annuminas. Ils sont tout d'abord reçus en audience privée par le roi Arveleg, ainsi que par le chancelier Nimhir de Tharbad, membre du Conseil du Sceptre et représentant du roi Ostoher du Cardolan. Dans une grande et vaste salle, un chambellan rappelle les hauts exploits des aventuriers (l'échec du complot d'Eryn Vorn, les vie du roi Ostoher et du chancelier sauvées, le retour du Palantir à Eryn Beraid). Le Roi invite les aventuriers à s'avancer, du moins au plus important. Il leur remet à tous la Croix d'Argent d'Elendil, pour avoir fait preuve d'héroïsme à Eryn Vorn. Une villa à Annuminas leur est aussi attribuée.

Au cours des jours qui suivent, les festivités (mariage) battent leur plein, les aventuriers ont l'occasion de rencontrer les personnes suivantes :

- Malborn Armeneldir conseiller du roi d'Arthedain Arveleg I : le prophète corrompu, allié à Angmar et à l'Ordre des Sept, renommé pour ses robes écarlates flottantes et son anneau d'or tape à l'œil)

- Iorlas : Le Seigneur Iorlas est l'officier commandant de la forteresse d'Aglarond (voir scénario un Mariage Mouvementé). Il a participé à des conflits mineurs dans le proche Harad contre des seigneurs Haradrim en révolte, et navigué dans tout le

Sud, du proche Harad jusqu'à même les Sept Terres.

- 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.

- Arveleg : guerrier altier, célèbre parce qu'il utilise un Arc Blanc. Huitième Roi d'Arthedain.

- Nimhir : chancelier et membre du conseil du Sceptre. C'est un dirigeant ferme et décidé. Il comprend les responsabilités du pouvoir et les conséquences de ses actions.

- Mablung Girithlin : membre du Conseil du Sceptre du Cardolan et Pair du Royaume du Cardolan. Il dispose d'une vingtaine de guerriers, tous loyaux et prêts à mourir sur le moindre de ses signes. C'est un opportuniste et un manipulateur dans l'âme, attiré par la puissance et le pouvoir. Il apparaît aussi dans le scénario de Casus Belli 48, "Qui trahit gagne", qui se situe chronologiquement après la grande offensive du Roi Sorcier contre le Cardolan et l'Arthedain en 1409.

- Edhelion Hyarromenyaron : le plus riche noble d'Arthedain dit-on, obséquieux au possible. Il se montre fier d'approcher des héros désintéressés.

- Eluan Formenyar : le contact de Marl Karan Eketyar, qui va tenter d'empêcher les aventuriers de rejoindre Rhovamir (qui s'appelait Ceorl dans un lointain passé) qui est amnésique. Il ne se met pas trop en avant lors des festivités, en prêtant son concours pour mettre hors d'état de nuire ses sept serviteurs (qui ont tous la langue coupée et qui ne savent pas bien écrire), qui portent tous des masques (célébrité de Jibrân et de Ceorl en plusieurs exemplaires, tous identiques).

- Shendabar : un marchand d'épices de la maison Nahaima, originaire de la lointaine Harshandatt. Un homme au teint as-

sez halé, qui prétend être un voyageur venant consigner les mœurs et coutumes des peuples de l'Ouest. Il dit connaître très bien l'un des membres du groupe, pour l'avoir déjà rencontré dans l'oasis de Tûl Póac dans le lointain Sud, où il aurait commis un crime. C'est en réalité un espion, plus ou moins affilié à l'Ordre des Sept, mais il joue double jeu, pour le compte d'un puissant potentat du Sud (Anbalukkhôr).

- Herumir : Prince royal d'Anbalukkhôr, en tant que petit cousin du Haut Roi Pharabâr le Doré. Par attrait du pouvoir, il s'est impliqué dans l'armée du Dragon du Sud, et a été envoyé il y a dix ans comme ambassadeur pour infiltrer les cours royales du Gondor et du Bellakar. Il est déjà apparu dans les Mystères d'Eryn Vorn.

- Arshavir : noble prince de la lignée royale des Jahangir de l'Empire Chy. C'est un grand voyageur, qui s'est lassé de sa région natale, et a décidé de parcourir l'ensemble de la Terre du Milieu avant de recueillir son héritage. Il est très riche. Ses gros défauts sont d'être collant, tenace (lorsqu'il désire quelque chose) et condescendant (envers des nains ou des personnes qu'il estime grandement inférieur à son statut).

- Prince Aranarth : second fils d'Arveleg

- Calanhir Tarmëar

- Orthalion Marl Tarma

- Caramir Hyarromenyar (proche ami d'Orthalion)

- Haldan Eketya : quelqu'un d'assez posé. Il est assez choqué d'apprendre que son petit cousin Marl Karan Eketya planifiait la mort du roi, et son remplacement par un autre dignitaire, peut être Orthalion Marl Tarma ou un autre, inconnu celui là.

- Damrod Formenyar, proche d'Aranarth, plus âgé que le prince.

Mauvaise nouvelle après avoir retrouvé le vieux Ceorl : le prisonnier au masque de fer s'est réellement échappé. Ce dernier se dirige vers Tharbad ... cf scénario Sauver l'Arthedain

Mauvaises nouvelles

Au cours du mariage, Nimhir chancelier du Cardolan perd connaissance brutalement. La nourriture n'a pas été empoisonnée, et il n'y a pas d'assassins dans les environs. C'est en réalité une séquelle de la tentative d'assassinat survenue il y a un an et demi, fomentée par le sinistre Langue de Vipère, alias Ervath ou encore le Second de l'Ordre des Sept.

Un messenger de Tarmabar arrive en précipitation, bousculant par exemple Arshavir ou Shendabar, ce dernier réagissant très mal. Il est venu annoncer la disparition d'un prisonnier très important, masqué, ayant tenté d'assassiner le prince Aranarth. Ce prisonnier est le sosie d'un des aventuriers. Il y a eu véritable massacre à Tarmabar, et par deux intrus seulement : Ervath et un nain. Il a laissé un message de sang inscrit sur le mur de la prison « Je gage que jamais vous ne me retrouverez je suis l'insaisissable. ». Le messenger a suivi la piste des fuyards, piste qui passe au sud d'Annuminas. Mais malheureusement, il a perdu la trace des fuyards.

Peu de temps après, l'ambassadeur Azrahîn quitte Annuminas. Il est bientôt suivi par Shendabar, marchand énigmatique, puis par Eluan Formenyar. Selon les serviteurs interrogés, tous ont la même destination, Tharbad, et il semble qu'ils soient très pressés, leur départ n'étant pas programmé avant plusieurs jours.

Hauptenroll

Pour rejoindre Rood, il faut normalement deux journées à cheval. C'est pendant ce voyage qu'Hauptenroll le Mage, un vieil homme à la barbe poivre et sel, habillé de vêtements gris et grossiers, choisira de faire son apparition. Il n'est pas armé, mais s'appuie sur un grand bâton noueux. Il s'avance vers les aventuriers, en prononçant des paroles de paix.

C'est un individu très flagorneur, obséquieux à force de politesses, qui fera tout pour inspirer admiration et crainte aux

Campagne de l'Arnor 1407 – Le Complot Royal (14)

aventuriers. Il dira des phrases du genre, « mes pouvoirs sont très grands » ou « notre rencontre n'est peut être pas un hasard, je le savais ». En réalité, c'est un escroc, dont la seule gloire est de posséder le sort d'invisibilité et le sort de sommeil (dont il use à satiété). Il veut se faire accepter par le groupe, pour plus tard le voler (emporter chevaux, documents précieux qu'il pourra revendre, pièces d'or). Il peut aussi s'amuser à semer la zizanie dans le groupe. A sa manière, il peut être un adversaire redoutable.

Accueil à Rood (10 Urui 1407)

En plein milieu du village (entre les auberges 'le Coq Meurtri' et 'Le Loup Blanc'), les villageois ont édifié une statue d'un héros qui selon eux a sauvé le village il y a quelques mois. Ce héros n'est autre qu'un aventurier, celui ci a une statue, et une chanson à son honneur :

Celui qu'ils appellent Brahir
Volait aux secours des pauvres, châtiait
les membres de l'Ordre,
A tenu tête à l'Homme à la Rose Noire
Et lui a donné une sacrée bonne leçon
Notre amour pour lui est facile à comprendre
Le héros de Tarmabar et de Rood
Celui qu'ils appellent Brahir
Il a vu les plaintes de ceux souffrant de
l'Ordre
Et il a dit : c'est mal de faire cela, de
s'approprier le pouvoir pour de mauvaises
raisons,
D'écraser sous sa botte le peuple de
l'Arnor
Il a lutté contre l'homme à la Rose
Noire,
S'est approprié ses richesses, et les a re-
distribué
Voici ce qui distingue les héros des
gens comme vous et moi

Brahir repartit ensuite vers d'autres horizons, et nous revient maintenant

Evidemment, il se produit un attroupe-ment. Les villageois sont curieux et collants. Spontanément, les villageois se mettent en quatre pour servir un repas digne d'un festin de château, en posant mille questions ... avant de présenter la facture du repas (assez élevée) au manager du héros. Le seul problème ici, c'est de repartir, car les villageois n'hésiteront pas à suivre leurs héros.

Concernant les derniers voyageurs, tous sont passés par Rood, et ont pris la route des collines, piquant vraisemblablement pour Amon Sûl. Les assassins de Tarmabar ont évité le village (ils auraient facilement été reconnus). Personne donc ne les a vu, excepté un vieil ivrogne qui parle entre deux verres de les avoir déjà vu il y a 6 jours, accompagné d'un nain et d'un balafre. Ils ont volé une barque (le pêcheur sait qu'il lui manque une barque, et peut dire que cette disparition s'est produite il y a 6 jours, alors que la lune était cachée par les nuages).

Les collines d'Eryn Sûl (22 Urui 1407)

Le voyage vers Amon Sûl n'est pas de tout repos. Il peut y avoir soit une attaque de brigands, une course poursuite pour rattraper les fuyards (ambassadeur Azrahîn compris), et une visite d'un warg qui parle (si le scénario « Quand les Wargs parleront » n'a pas été joué), ou encore les trois à la fois. S'il a été déjà joué, peut être qu'un appel à l'aide de Dirhavel pourrait attirer les aventuriers à Tharbad. Petite modification à l'intrigue, le warg parlera de Dirhavel comme celui responsable de « sa » transformation, mais aussi de l'ambassadeur Azrahîn, présenté comme le commanditaire. Le dernier acte du scénario se déroule à Rûmil.