



Aux vents mauvais...
par FaenyX

Aux vents mauvais...

« Où sont maintenant le cheval et le cavalier ?

Où est le cor qui sonnait ?

Où sont le heaume et le haubert et les brillants cheveux flottants ? »

Le Seigneur des Anneaux, livre III, chapitre VI.

Ce scénario (pour « La Terre des Héros », « Tiers Age », ou tout autre jeu se déroulant dans les Terres du Milieu) forme le sixième volet de la Chronique « L'ombre de l'Anneau ». En quittant Tharbad¹, nos héros avaient une douloureuse certitude : la Guerre a commencé. Les hommes de Dûn, soulevés grâce aux stratagèmes de Saroumane et regroupés en troupes armées, commencent à fondre sur l'Ouest du Rohan. Ils eurent à subir les premiers assauts des Dunlendings² et y ont résisté, mais nul doute n'est plus permis : la Guerre est sur eux..

Vent d'Ouest

En foulant les landes de l'ouest du Rohan, les personnages, joues fouettées par le vent, ignorent encore qu'ils traversent une contrée que la guerre parcourt. C'est après avoir passé une série de petites collines qu'ils seront hélés par une troupe de cavaliers. Ces derniers sont menés par un solide capitaine, nommé Enderg, qui se dit au service du seigneur Heodeg. Les personnages se trouvant (à leur corps défendant) sur les terres de ce dernier, Enderg leur demandera³ de le suivre auprès de son seigneur.

Au cours de la chevauchée qui suivra, sous la bonne garde des hommes d'Enderg, nos héros pourront aisément se rendre compte d'une inquiétude qui plane, telle une ombre au-dessus des cavaliers. Il est difficile d'interroger qui que ce soit, en pareille circonstance, mais une chose est sûre : les temps sont sombres, en Rohan.

Vents contraires

Après quelques heures de chevauchée (au pas, les cavaliers ménageant leurs montures), et au

sortir d'un défilé rocheux, la colonne aura la désagréable surprise d'être soudain assaillie par d'autres cavaliers. Ceux-là, bien qu'étant également des hommes de Rohan, semblent extrêmement vindicatifs et il s'en faut de peu que les deux troupes ne s'affrontent.

Menés par un dénommé Eared, les assaillants, plus nombreux que les hommes d'Enderg, semblent décidés à en découdre. A les croire, le territoire où a lieu l'embuscade appartient au seigneur Leodred, bien qu'Heodeg prétende le contraire depuis des années. Très vite, la tension monte. C'est le moment où jamais, pour les personnages, de faire preuve de sagesse. Eux qui ont pu voir, ça et là, des signes de l'Ombre qui s'avance, peuvent empêcher le pire. Avec un peu de diplomatie, ils éviteront une lutte fratricide. Le prix à en payer est qu'ils réussiront à s'attirer le courroux d'Enderg. Qu'à cela ne tienne, Eared leur proposera de les emmener jusqu'à son seigneur...

La tempête

A la tombée de la nuit, les personnages, escortés par Eared et

ses cavaliers, arriveront en vue de Fort-Ouest, un bastion perché sur une colline rocheuse. Austère et fouetté par les vents venus de l'Ouest, la forteresse monte vaillamment la garde contre toute incursion venue de ce côté. Bien que n'ayant pas subi d'attaque depuis des décennies, elle est tenue dans une main de fer par Leodred, un homme rude, dont l'âge pourtant avancé ne semble pas faire fléchir le bras.

A entendre le récit d'Eared, le vieil homme laissera jaillir sa colère, tempêtant contre Heodeg. Les personnages auront alors fort à faire pour le convaincre de les écouter : les nouvelles qu'ils apportent de leur périple sont graves et vont bien au-delà d'une vieille querelle de territoire. Néanmoins, si Leodred les laisse parler, il ne prêterait guère crédit aux dires de ces étrangers. Tout au plus accepterait-il de les héberger quelque temps. Les personnages devront alors se rendre à l'évidence : trouver de l'aide en ces lieux est vain.

Vent de guerre

Ce sont probablement les bruits des armes et les hennissements des

chevaux que l'on prépare pour la bataille qui sortiront les personnages du sommeil, au petit matin. De fait, la majeure partie des cavaliers de Leodred se préparent à partir au combat. Quelques heures auparavant, une attaque d'hommes de Dûn a été signalée, non loin de là. Pour défendre les frontières de sa contrée, le vieux seigneur, à la tête de ses hommes, s'apprête à partir en guerre.

Il est possible (malgré l'accueil un peu « frais » de la veille au soir) que les aventuriers proposent de participer à la chevauchée. Le fier Leodred refusera tout net leur aide, leur rappelant même qu'ils ne doivent pas tarder avant de quitter les lieux..

Alors que la troupe de cavaliers quitte le fortin, ne laissant sur place qu'une petite garnison, les personnages vont avoir loisir d'obtenir quelques informations sur la situation présente. En fonction des interlocuteurs vers lesquels ils se tourneront, ce qu'ils apprendront variera quelque peu, bien entendu : ce qu'aura à raconter un jeune écuyer diffère de ce que peut dire une vieille femme.

Quoi qu'il en soit, c'est auprès des habitants de Fort-Ouest qu'il est possible d'en apprendre plus sur la querelle qui oppose les deux vieux seigneurs, depuis toujours semblait-il. Ceux-là raconteront que si Leodred et Heodeg se vouent une haine féroce, c'est parce qu'en venant au monde, Heodeg causa la mort de sa mère, et rendit son père fou de chagrin. En effet, les deux hommes sont frères et leurs territoires respectifs n'en faisaient autrefois qu'un, avant que le vent violent de la haine ne balaie tout en ces terres..

Les jours sont sombres...

En quittant Fort-Ouest, où qu'ils décident d'aller⁴, leurs pas les mènent sur les terres d'Heodeg. Et c'est à nouveau Enderg, le fidèle lieutenant, qui croisera leur route, sur la lande grise que le vent balaie sans répit. Il les conduira sans hésiter à son seigneur, dans Valmiryë, le village fortifié que celui-ci dirige.

Heodeg fera meilleur accueil que son frère aux voyageurs. Plus jeune que lui de cinq ans, il apparaîtra vite plus sage et ouvert à la discussion que Leodred. S'il rechigne à parler avec des étrangers de la brouille qui l'oppose à son frère, il donnera sans se faire prier quelques informations sur la situation actuelle du Rohan.

Ici aussi, les rumeurs de guerre vont bon train. Les attaques venant de Dûn, mais aussi d'Orthanc, sont de plus en plus fréquentes, et chaque fois plus violentes. A en croire ceux qui sont allés en Edoras récemment, le Roi Theoden est gravement souffrant et son mal a été aggravé par la rébellion du Capitaine Eomer. Celui-ci fut banni, avec quelques-uns des meilleurs cavaliers du royaume, mais cette trahison a durement éprouvé le Roi. S'il est particulièrement mis en confiance par les personnages, Heodeg confiera que certains de ses cavaliers n'attendent qu'un signe pour rejoindre la fronde, par loyauté envers Eomer. Il souffle, sur les landes du Rohan déjà menacé de toutes parts, comme un vent de révolte...

Les nouvelles qu'apportent les personnages ne sont pas pour rassurer Heodeg et il engagera vivement ses hôtes à se rendre en Edoras au plus vite, afin d'informer le Roi Théoden du grave danger qui menace son royaume.

Un étrange émissaire

C'est au moment où les personnages s'apprêtent à quitter Heodeg qu'un cavalier fera irruption dans Valmiryë. L'homme est blessé, épuisé, et a visiblement poussé sa monture dans ses derniers retranchements pour arriver là. On se hâtera de lui porter secours, mais le malheureux, plus mort que vif, demandera à parler à Heodeg.

Ce dernier recueillera les derniers mots de l'étrange émissaire, chuchotés d'une voix que la douleur hache. Lorsque l'homme rendra son dernier soupir, Heodeg, lui fermant les yeux, prendra dans la main du mort un objet gluant de sang.

Le vieil homme confiera sans peine ce que lui a dit le cavalier. Son frère, à la tête de ses meilleurs cavaliers, est tombé dans une embuscade. Des hommes de Dûn, mais aussi des orques, surgis d'on ne sait où, ont acculé la troupe que les personnages ont vu partir à l'aube, à quelques lieues de là. En désespoir de cause, Leodred a envoyé quelques-uns de ses plus rapides cavaliers mander du secours. Beaucoup sont tombés avant de pouvoir franchir les lignes ennemies. Par une cruelle ironie du sort, l'un de ceux qui réussit à échapper aux hordes barbares fut celui envoyé à Valmiryë. Heodeg consentira de moins bonne grâce à montrer aux aventuriers ce que l'homme tenait en main : il s'agit d'un médaillon, représentant un cheval. L'objet est de bonne facture, quoique rustique, mais sa plus grande particularité reste qu'il est identique à celui qu'Heodeg porte et pour cause : ces médaillons leur venaient de leur père, qui les fabriqua pour eux, avant leurs naissances respectives.

Partagé entre émotion et colère, le vieil homme est bouleversé : son frère, son ennemi, requiert son aide. Gageons qu'à ce moment précis, les personnages, en dignes héros, pousseront Heodeg à balayer des années de haine d'un revers de main. L'heure est grave et tous doivent faire front.

A la guerre !

C'est finalement à la tête d'une centaine de cavaliers qu'Heodeg (qu'accompagnent probablement les personnages) montera en selle, alors que la nuit tombe. La chevauchée se fera dans une atmosphère étrange, faite de tension et d'inquiétude. Tous se préparent au combat, et s'interrogent sur ce qui a pu motiver l'attaque des hommes de Dûn, mais aussi sur la présence d'orques dans la région..

L'affrontement aura lieu dans un cirque rocheux, alors que les maraudeurs s'apprêtent à donner le dernier assaut. Une trentaine de cavaliers, menés par un Leodred à bout de forces, se préparent à une fin glorieuse lorsque les cris des

cavaliers d'Heodeg empliront les lieux.

L'assaut est bref, violent, chaotique. Dans un fracas de lances brisées, de lames qui s'entrechoquent, dans les cris des assaillants et les râles des mourants, nul doute que les personnages auront l'occasion de briller par leur bravoure. Sous la lune blafarde, au moment où ils s'y attendaient le moins, les deux frères ennemis se croiseront du regard, au milieu de la mêlée, avant de repartir à la charge.

Quand tout sera fini, que seuls quelques fuyards auront réussi à s'échapper, les membres des deux clans tomberont naturellement dans les bras les uns des autres. Alors que les dépouilles des orques sont livrées aux flammes, les Rohirrim et les personnages sont en droit de se poser quelques questions : qui a bien pu pousser les hommes des montagnes, qui plus est accompagnés d'orques, à attaquer ceux de Leodred ? Quelle que soit la réponse à cette inquiétante interrogation, une chose est sûre : un vent sombre commence à souffler...

La route se poursuit, sans fin...

- 1- Voir « Les brumes de l'oubli »
- 2- Voir « Les Aubes rouges » (j'adore ces renvois aux épisodes précédents, allez savoir pourquoi)
- 3- La demande est polie, mais néanmoins ferme et n'admet guère de refus. De plus, les cavaliers sont nombreux et aguerris. Les affronter serait insensé...
- 4- Bien que la raison première de leur venue en Rohan reste d'avertir du danger venu de Dûn, les personnages restent tout de même libres de leurs pas...et il y a fort à parier qu'ils iront rendre visite à Heodeg.

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.