

Eru cennë i cálë né mára, ar Eru ciltanë i cálë i morniello.

(God saw [that] the light was good, and God separated the light from the darkness.)

Rumeurs:

-

L'ancienne forteresse Dunedaine de Cameth Brin est de nouveau occupée par des troupes venues du nord. Une grande activité règne d'ailleurs dans tout les Ettenmoors et Ettendales (la partie nord du Rhudaur).

-

Le Gondor est de nouveau sous la menace des ténèbres. Des orques ont été aperçus en nombre dans les terres qui bordent le Mordor. Une intense agitation règne à nouveau dans les bas-fonds de Minas-Morgul.

Quelques semaines se sont écoulées depuis qu'Anduril a été soustraite des griffes de l'Angmar. Imrahil en a profité pour perfectionner ses talents de forgeron et apprendre à se servir des cercles de puissance supérieurs de la forge. Deganh a mystérieusement disparu. Un soir néanmoins, leur tranquillité est rompue par l'arrivée impromptue de visiteurs. Il s'agit de Tarsaël qui est accompagné par **Eagatar**, le conseiller du roi d'Arthedain **Arvegil**. C'est une triste nouvelle qui les a conduit jusqu'ici: la princesse

Alquawen

filie aînée du roi a été enlevée par

Broggha

, le roi des hommes des collines de Rhudaur. Celui-ci ne demande pas moins que le trône incontesté de tout l'Arnor comme rançon. Heureusement la sagesse du roi d'Arthedain l'a pour l'instant empêché de lancer ses troupes à l'assaut du Rhudaur, ce qui serait probablement une pure folie. Le conseiller Eagatar, désobéissant aux ordres du souverain a décidé de tout de même tenter une action. Apprenant les hauts faits des personnages, il souhaite leur demander de partir délivrer la princesse. En échange, il promet de soutenir Urethel contre une attaque éventuelle de l'Angmar.

D'après les informateurs d'Eagatar, il semble que la princesse est gardée prisonnière dans les murs de Cameth Brin, une ancienne forteresse ré-occupée depuis peu par les troupes du roi Broggha. S'y introduire n'est pas chose aisée, mais la comtesse Irlia connaît une légende dunedaine racontant comment des assaillants avaient pu réussir en passant par un ancien passage secret débouchant dans des mines désaffectées. Le groupe se met en quête et prend prudemment la route du nord.

L'agitation est effectivement importante aux alentours de la forteresse. De nombreuses patrouilles d'hommes des collines, voire d'orques, y circulent de nuit comme de jour. Alors qu'ils sont en train de camper pour la nuit, ils font une rencontre imprévue: **Glorfindel** lui-même est de passage dans la région. Celui-ci confirme la présence de la princesse à l'intérieur des murs, et leur indique qu'il a effectivement repéré d'anciennes galeries de mines à l'est.

Le lendemain les personnages pénètrent dans les souterrains moisis par l'âge. Au bout de plusieurs heures de recherche, ils découvrent un vieux puits débouchant sur un long tunnel en direction de Cameth Brin. Évitant plusieurs pièges mortels et empruntant une série de passages secrets, ils parviennent au coeur même de la place. Le sous-sol étant rempli de baraquements contenant plusieurs centaines de soldats, ils doivent affronter une tortue géante pour arriver au niveau principal.

Les personnages débouchent dans les quartiers des gardes de la forteresse, les fuintiri (gardiens du Fuintir, la grande porte de la forteresse). Après avoir sécurisé les lieux, ils obtiennent quelques précieux renseignements de la bouche de l'officier en second, mais pas la

localisation exacte de la princesse. Apparemment l'endroit est sous le commandement du frère jumeau d'Imrahil, qui s'appelle **Laurëdhring**. Ils décident de profiter de la ressemblance pour se faire passer pour lui, et pénétrer plus profondément dans la forteresse afin de découvrir où est gardée Alquawen.

Évitant avec brio de donner des soupçons aux gardes, ils arrivent à l'étage inférieur et ont la surprise de découvrir une parfaite copie de la forge d'Urethel, mise à part la rune de son créateur. Ils ne parviennent toutefois pas à en savoir plus sur l'utilisation qu'il en est faite. Alors que la princesse reste introuvable, le groupe est pris à parti par **Valadan**, le commandant des fuintiri. Continuant la mascarade, ils se font mener aux appartements secrets de la prisonnière. Bientôt rejoints par

Ch

ukka

, l'ambassadeur d'Angmar, un homme très méfiant et plutôt louche, la situation devient critique pour Imrahil et ses compagnons. C'est l'intervention in-extremis et surprenante de

Korekalwen

, apparemment la compagne de Laurëdhring, qui leur permet de s'en tirer au bon moment, et de se réfugier dans les quartiers royaux, néanmoins sans la princesse. Sous leurs yeux ébahis, l'elfe prononce une formule magique et prend les traits d'une humaine.

L'humaine du nom de **Wilda** (« the Shieldmaid ») leur explique qu'elle s'est infiltrée dans la forteresse en se faisant passer pour une elfe afin de séduire le maître des lieux. Elle passe toutefois sous silence le nom de son employeur. Laurëdhring est actuellement dans la région au nord du Rhudaur à la recherche d'un artefact. Les personnages tentent d'élaborer un plan d'action. Par petits groupes ou individuellement ils s'aventurent dans la forteresse, mais s'aperçoivent vite de la difficulté d'arracher la princesse aux griffes de ses géoliers. Toute cette agitation finit par faire naître des soupçons parmi les commandants, en particulier Valadan et Chukka. Imrahil tombe nez à nez avec ce dernier et tombe dans le piège tendu par celui-ci. Cette fois, il est grand temps de quitter la forteresse. Trop tard malheureusement, car la garnison est déjà à leurs trousses.

Les personnages se réfugient dans les appartements royaux et se défendent farouchement. Tarsaël parvient à dénicher et ouvrir in-extremis un passage secret débouchant au niveau du Fuintir. L'alerte n'est pas encore parvenue à ce niveau de la forteresse et les personnages parviennent à échapper à leurs poursuivants. un rude combat est mené pour délivrer la princesse et parvenir à retrouver le passage par lequel ils sont entrés. Akhram et Nivën se battent féroce­ment (à grands coups de tables) pour dégager le passage, et le groupe atteint le passage secret. Akhram se bat avec Valadan qui semble tout d'abord l'emporter, mais qui rompt le combat après une dernière botte secrète du variag. Parvenant enfin jusqu'aux chevaux, les personnages sont interceptés une nouvelle fois par Chukka. Le sorcier utilise ses sortilèges d'illusion pour semer la confusion et parvient à prendre la princesse en otage.

Exaspéré par le ton hautain du sorcier, Imrahil décide d'agir. Une première flèche atteint malheureusement la princesse, mais le choc déstabilise Chukka. Le sorcier est alors une proie facile pour les traits mortels d'Imrahil et Akhram. Finalement, la princesse est sauvée. Les représailles seront sans nul doute terribles...

Dans la gueule du loup

Écrit par Felkrir

[Retour au sommaire](#)