

# **LE DOUBLE SIEGE**

## **Epoque :**

Premiers conflits entre les royaumes d'Arthedain et d'Angmar (le Roi-Sorcier).  
(TA 1359 974. ) (Amon Sùl tombe en TA 1409)

## **Lieu:**

Eriador. Royaumes d'Arthedain, Rhudaur, Cardolan.

## **C'est la guerre:**

Le Roi-Sorcier agrandit son ombre néfaste sur l'Eriador, Après l'annexion du Rhudaur en TA 1350, les hordes d'Angmar se jettent à l'assaut du Cardolan et de l'Arthedain. L'armée Dunedaine étant trop peu nombreuse face à une attaque d'une telle ampleur, le Roi (à choisir selon l'époque) décide donc de garnir ses rangs de mercenaires, d'hommes du peuple,... Les PJ sont donc enrôlés. La solde n'est pas très élevée (?) et, à quelques retards à arriver, mais les officiers assurent qu'elle sera là dès que la crise se sera calmée. L'unité où sont les PJ a déjà eu quelques altercades et s'en est sortie avec brio (attaque de bandes d'orcs... ). Les PJ ayant sans doute l'air un peu plus respectable que leurs "gueux-compagnons", leur Capitaine (Bordane), les fait appeler lors d'une halte.

## **Le Double-s iège:**

Bordane, à l'abri à l'intérieur de sa tente, leur expose son problème. Caranost, une petite ville fortifiée au Nord du Cardolan a été conquise par les troupes du Roi-Sorcier il y a une quinzaine de jours. Et depuis environ une semaine, une armée mixte d'Arthedain et de Cardolan font le siège.

Malheureusement, il y a quelques jours, de nouvelles troupes du Roi-Sorcier font à leur tour le siège de l'armée Dunedaine. Les Dunedains sont donc pris entre le marteau et l'enclume. Des informations parvenues ont tout lieu de faire croire que leur position est plus que critique, et qu'ils n'en ont plus pour longtemps. Des renforts sont en marche, mais il sera sans doute trop tard... (Des PJ un peu perspicaces pourront trouver étrange une telle débauche de moyens pour un site aussi peu stratégique. )

## **La Mission:**

Bordane confie aux PJ un parchemin scellé à faire parvenir de toute urgence aux assiégés. Cette mission ne peut souffrir aucun délai, c'est pourquoi les PJ seront accompagnés de 1 (ou plus) chevaliers (Requain). Ce parchemin doit être transmis à Ragnir, chef des assiégeants assiégés. Si les PJ ont quelques réticences à accepter cette mission, Bordane leur promet une prime non-négligeable à leur retour (5po) chacun est une promotion qui leur permettra de peut-être de passer dans un corps d'armée plus "noble". De toute façon, les PJ n'ont pas vraiment le choix. Il ne faut pas qu'ils oublient qu'ils ont été enrôlés (mobilisation générale et conscription

?). Bordane fournit aux PJ une carte des environs de Caranost, ainsi que des montures (il faut 2 ou 3 jours de cheval pour arriver à destination).

### **En route vers Caranost:**

La chevauchée vers Caranost est teinté par la guerre. En effet le groupe rencontre des flux de population et de blessés fuyant les troubles, rencontres mouvementées avec un avant-poste d'Angmar... A proximité de Caranost, il est maintenant important de passer inaperçu, car le secteur est grouillant d'ennemies. On aperçoit, par dessus les forêts, au loin, plusieurs volutes de fumée (respectivement: Berlone, l'armée Dunedaine et Caranost). Il faut garder à l'esprit que cette zone est patrouillée constamment, et peut-être même exagérément, à cause de l'enjeu de ce qui se cache à Caranost. Les hommes d'Angmar portent plus ou moins un uniforme: pourpre avec une couronne noire. La carte donne plusieurs possibilités de trajets pour passer discrètement les lignes d'Angmar et rejoindre ainsi les forces Dunedaines:

#### **. Berlone:**

A l'origine, Berlone était un charmant petit village de paysans cultivant les terres entourant Caranost. Désormais, ce n'est plus guère qu'un tas de cendres et de ruines. Ca et la, des cadavres décapités et transpercés de flèches noires jonchent le sol. Une rivière provenant des collines proches traverse le village. Le pont est gardé par 5 soldats le jour (3 visibles, 2 dans une tente. on voit 5 chevaux.) et par 3 orcs la nuit (ils passent leur temps à se quereller). Près du pont, il y a 2 barques, dont une vermoulue.

#### **. Collines à l'Ouest:**

Un sentier conduit à une grotte d'où sort une petite source. Cette grotte est habitée par 3 orcs durant la journée. On y trouve: armes, poisons, argent, cadavres, . . .

#### **. Vallée et rivière à t'Est:**

En cherchant un gué pour traverser la rivière, on découvre une ferme brûlée d' ou s'échappe des pleurs. Ces larmoiements cessent dès que le groupe s'approche trop. Il s'agit d'un petit garçon qui habite ici. Ces parents ont été tués par les orcs. Il veut se venger, ou tout du moins partir d'ici. Il se "collera" au groupe et ne les lâchera plus. Son aide est utile, car il connaît les environs et il pourra conduire le groupe à travers des chemins sûrs. Le gué n'est pas très évident à trouver (Perception: diff) et il faudra un réussir un Jet d'Equitation Moyen pour l'emprunter sans encombres. La rivière plus à l'Ouest (et où se jette la rivière précédente), ne possède pas de gué. De plus, elle est plus large et profonde, donc plus dur à traverser.

## **. Les chemins:**

Il n'y a qu'une route digne de ce nom, et elle traverse Caranost d'Est en Ouest. La route qui coupe Berlone fait plus office de chemin de traverse. Sinon, il y a tous les autres chemins secondaires, de maintenance (utilisés par les paysans), et qui serpentent à travers les collines jusqu'à Caranost. Tout au long de ces chemins, les PJ peuvent rencontrer des ruines, des cabanes, des soldats patrouillant (parfois à cheval)...Les rencontres possibles se doivent d'être les plus brèves et discrètes possibles. , De toute façon, le chemin, quel qu'il soit, se terminera dans un des campements des forces du Roi-Sorcier. Ce passage sera le plus délicat. Les patrouilles sont plus nombreuses et les soldats aussi. De plus, les chevaux, nerveux, peuvent donner l'alerte (fatale pour les pauvres PJ).

Une fois les lignes du Roi-Sorcier franchies, tout n'est pas encore joué. En effet, des chevaliers Dunedains chargent sur les PJ. Il est important, voire vital, de décliner rapidement son identité ainsi que son camp. Ce réflexe doit être encore plus rapide si les PJ se sont vêtis des uniformes d'Angmar. Dans tous les cas, ils seront escortés sous bonne garde jusqu'au campement Dunedain.

## **La Mission 2:**

Caranost est au fond d'une vallée, entourée de champs et de forêts, et traversée par une rivière. L'armée Dunedaine compte environ 200 soldats Dunedains et une centaine de soldats "normaux", L'armée encercle complètement la petite ville, mais à première vue, elle est vraiment mal en point. Il y a plus de blessés et de mourants que de valides. Il va sans dire que ces combattants seront plus que ravis de recevoir des soins et de la nourriture (l'armée étant encerclée, les lignes de ravitaillement sont coupées).

Ragnir n'est plus. Il est mort lors du dernier affrontement. C'est maintenant Malantur, son bras droit, qui a pris le commandement des troupes. Malantur est soulagé en entendant parler du message. Mais une fois celui-ci ouvert, il prend un air encore plus grave et soucieux qu'il avait auparavant (ce qui semble dur à croire). Malantur les convie dans sa tente pour leur apprendre des faits de la plus haute importance. *"Comme vous avez put le constater, notre situation n'est plus vraiment tenable, et à mon avis, nous n'en avons plus, que pour 1 jour ou 2, car les renforts, arriveront trop tard, s'ils arrivent. ..Jusqu'à présent, je n'arrivait pas à comprendre pourquoi nous devons nous acharner à conquérir ce site si peu stratégique. Mes supérieurs étaient de mon avis, mais les ordres venaient du Roi (?) en personne. Maintenant que j'ai lu ce message, je comprends mieux, et notre "sacrifice" prend enfin un sens. Mais il vaut mieux que je vous explique tout de puis le début.*

*Quand le Roi-Sorcier a débuté la guerre, (le roi de l'Arthedain) a décidé de mettre en lieu sûr l'un de ses plus grand trésor chez le Demi-Elfe Elrond à Rivendell. Le Roi a confié l'objet au meilleur homme de sa garde personnelle et lui a demandé d'aller. le plus rapidement et le plus discrètement possible. Cet homme se nomme Edhelion. Avant son départ, Angdor, un des conseillers du Roi lui a conseillé de se rendre à Caranost, où il pourrait trouver un guide sûr pour son périlleux trajet. Malheureusement, Edhelion a été trahi, car peu après son départ, Angdor s'est allié au Roi-Sorcier et c'est son armée qui a envahi la ville et qui la tient conquise. Le complot n'a été mis à jour que trop tard, et il été impossible de faire parvenir un message à Edhelion,*

*Cette importante relique, pour laquelle tant de forces sont en jeu, n'est autre que les 2 morceaux d'Andùril (également appelée Narsil), l'épée d'Etendit.' La plus puissante et la plus redoutée qui est existée. L'un des objets le plus important pour les Dunedains, car c est un souvenir direct de leur grande gloire passée. Edhelion est donc à l'intérieur des murs de Caranost, peut- être prisonnier.. Il faut à tout prix récupérer Narsil avant, qu'elle n'arrive entre les mains du Roi-Sorcier!*

*Malheureusement, mes hommes ne ont plus assez frais pour accomplir cette mission. Si vous avez réussi à nous apporter ce parchemin, cela veut dire que vous avez une chance de pouvoir retrouver Narsil. Vous êtes notre seule chance. Nous essaierons de tenir encore un peu pour vous permettre d'effectuer cette mission dans les meilleures conditions. Je ne vous cacherai pas qu'elle extrêmement périlleuse.*

*Voilà ce que vous devez faire: pénétrer dans la ville, retrouver Edhelion et surtout Narsil, essayer si possible de détruire la bibliothèque du donjon pour que les ouvrages qu'elle contient ne tombent pas entre de mauvaises mains, affaiblir les forces d'Angdor, s'échapper de la ville et rejoindre au plus vite Elrond à Fondcombe (Rivendell pour les intimes)... "*

Malgré le peu qu'ils leur restent, Malantur est prêt à donner tous les équipements que les PJ désirent (dans la mesure du possible). Les PJ seront accompagnés de Taurnil, le fils de Ragnir, qui leur servira de guide et d'aide (c'est un excellent guerrier, et il ne demande qu'à venger la mort de son père). Taurnil connaît Caranost, il y a vécu un peu dans sa jeunesse et y a gardé des amis, dont un aubergiste, Brunic. On a aucune idée de la situation à l'intérieur des murailles. . .

## **Caranost:**

Littéralement, Caranost signifie la "forteresse rouge". Cette appellation est due à la teinte rouge des murailles. La forteresse n est en fait qu'un simple donjon au centre de la ville. Le mot ville est un peu exagéré, il s'agirait plutôt d'un grand village (environ 1000 habitants). Il y a 2 portes principales à la ville: l'une à l'Ouest, l'autre à l'Est. Les murs de Caranost ont une douzaine de mètres de hauteur. Ils sont baignés par une petite douve de 2m de profondeur en son point le plus profond. On aperçoit de tant à autres des gardes marchant sur le chemin de ronde. Dans la ville, la vie est de plus en plus dure. Toutes les défenses de la ville ont été massacrées par l'attaque surprise d'Angdor. Il a en outre pendus plusieurs villageois qui aval l'audace de faire de la résistance (néanmoins, le mouvement continu, dirigé par Brunic, l'aubergiste du "Chaudron Fendu"). Angdor et ses hommes se sont installés dans le donjon. Les réserves arrivent à leur fin, et les occupants ne cessent de perquisitionner et de confisquer le peu de nourriture restant aux villageois. Durant la journée, les villageois sont libres de se déplacer lits ne peuvent pas aller bien loin. De nombreuses patrouilles circulent dans les rues. Dès le soir, il y a couvre-feu. ,

Brunic n'a pas vu Edhelion et n a aucune idée de l'endroit où il pourrait être. Un des domestiques utilisé dans le donjon lui apprendra qu'il a entendu parler d'un prisonnier de grande importance, mais il ne sait pas où il est emprisonné. Aucune nouvelle de Narsil... Brunic peut donner une dizaine d'hommes aux PJ pour leur prêter main-forte, mais en aucun cas pour aller à l'abattoir. De toute façon, ces hommes ne sont pas des combattants, seulement des artisans et des nobles révoltés. La guilde des mendiants-voleurs peut leur offrir leur services contre monnaie sonnante et trébuchante .On ne peut pas avoir vraiment confiance en eux, car la situation actuelle leur permet d'avoir les mains libres.

## **A la recherche d'Edhelion:**

Le donjon est carré et fait environ 100m de côté, il a 3 étages et possède 4 entrées: le pont-levis principale donnant à l'Ouest, l'entrée des livraisons et des chevaux à l'Est, 1 porte secondaire au Nord et au Sud, gardées par des postes de gardes. Il y a aussi une rumeur de passage secret, mais ni Taurnil ni Brunic ne sait s'il existe et où il se trouve. Pour entrer dans le donjon (de préférence la nuit.. ), plusieurs solutions sont possibles: se faire passer pour des domestiques, des mendiants, profiter de la cupidité des gardes, livrer de la nourriture et surtout de l'alcool... au gré de l'imagination des PJ et du bon vouloir du MJ.

*Pour l'intérieur, voir le plan du Donjon.*

Il n'y a pratiquement aucune patrouille dans le donjon, les gardes sont plus occupés à dormir ou à festoyer, car à l'intérieur des murailles ils pensent qu'ils n'ont rien à craindre. Angdor passe toutes ses nuits dans la bibliothèque. Edhelion est retenu prisonnier au le dernier étage, dans une pièce aménagée en salle de torture, à proximité de la chambre d'Angdor. Il très mal en point, et tient à, peine sur ses jambes. Une fois Edhelion libéré, Taurnil s'éclipsera pour affronter son Angdor et ainsi venger son père. Mais Angdor est plus fort que lui, et il fait durer le duel pour son plaisir, mais, dès que les PJ arrivent, il donne l'alarme. Edhelion n'a qu'une confiance limitée envers les PJ, il pense que c'est un coup monté par Angdor pour lui faire découvrir le lieu où il a caché Narsil len tout cas, l'épée n'est pas dans le donjon.

## **Rien ne va plus! . . .:**

Sortir du donjon sera certainement plus délicat que d'y rentrer. En effet, Brunic et ses hommes se sont fait prendre (délation?), les mendiants-voleurs ont trahi. Dans toute la ville, c'est le branle-bas de combat général. Toute cette excitation est causée par le fait que l'armée Dunedaine vient d'être anéantie par une attaque surprise. C'est la liesse du côté des soldats, le désespoir du côté des villageois.

Toutes les maisons de la ville sont fouillées par les soldats, à la recherche d'Edhelion et des PJ. Ces derniers apprennent que les résistants (Brunic et ses hommes) seront exécutés publiquement sur la Grand-Place le lendemain. Les mendiants-voleurs continuent de jouer le jeu de l'alliance avec les PJ, uniquement pour pouvoir les jeter dans la gueule du loup, une embuscade de soldats dans une rue désolée de la ville?. Edhelion avoue finalement où Narsil est cachée: sous une grille d'égout, à proximité de la Grand-Place. Cela complique les choses, car du fait d l'exécution publique, la place sera grouillante de monde et de soldats.

## **Narsil:**

L'exécution a lieu sur une estrade à l'opposé de la grille d'égout où est caché Narsil (ouf. ). Brunic et ses hommes doivent se faire trancher la tête. Les sauver est très dur, voire impossible...

Un garde est posté pratiquement sur la grille. De plus, les mendiants-voleurs présents en grand nombre durant l'exécution ne manqueront pas de donner l'alerte. Heureusement, Narsil est toujours là, enveloppée dans, de vieux et sales torchons. Les PJ doivent pouvoir s'échapper de la place. Mais combien de temps pourront-ils encore rester cachés et surtout vivant? Car leur tête vient d'être mise à prix. Il faut maintenant penser à s'échapper de Caranost, en gardant à l'esprit que la région est truffée de soldats, d'orcs...

## **La Fuite:**

S'enfuir de Caranost n'est pas chose aisée, néanmoins, plusieurs possibilités sont offertes aux PJ. En effet, la majorité des soldats fêtent leur victoire, et pour eux, un ou deux prisonniers en fuite n'est pas une chose si terrible que ça. Les portes de la ville sont bien moins gardées. Une folle échappée sur des destriers serait du plus bel effet, mais les montures sont fatiguées, peuvent-elles distancer les soldats? Une fuite par les remparts et elle aussi possible.

Une fois dehors, il faut pouvoir rejoindre Elrond le plus vite et le plus discrètement possible, car toute l'attention du Roi-Sorcier est dirigée vers les PJ. Angmar a des espions partout, et les PJ ne peuvent se fier à personne, même pas des animaux (penser aux Crebains, ces hordes de corbeaux aux ordres du Roi-Sorcier, ont des yeux très perçants..). De nombreux cavaliers sont à la recherche des PJ et parsèment la route menant jusqu'à Rivendell. Leur route est pleine de dangers: troupes d'orcs écumant la région, forêts infestées de trolls, nombreux loups,...

La bravoure, le courage des PJ et l'importance de leur mission devrait leur permettre d'arriver à proximité de Fondcombe. c'est à ce moment où ils croient enfin toucher au but, que les éléments doivent se déchaîner. Des cavaliers bien armés et supérieurs en nombre sont sur le point de les rattraper. Le combat s'engage tandis que les PJ tentent de traverser le gué du Bruinen. La situation semble perdue, les PJ sont tous mortellement blessés et tombent inconscients les uns après les autres, quand des flèches d'argent viennent transpercer les ennemis et que la rivière se transforme en véritable mur d'eau, emportant avec elle le reste des cavaliers...

## **Chez Elrond:**

Finalement, les PJ se réveillent tous frais et dispos, soignés et guéris, dans les confortables chambres de la demeure du tout puissant Demi-Elfe, Les PJ plus que soulagés, peuvent profiter de la sérénité de ces lieux à l'abri du temps. Elrond met Narsil en lieu sûr, et remercie les PJ qui ne cessent de faire des courbettes devant tous ces grands et beaux elfes. . En gage de remerciement et d'amitié, il leur confie à chacun un anneau d'argent montrant qu'ils sont des amis des elfes. En outre, ces anneaux bleuissent quand des orcs sont à proximité et se réchauffent d'une douce chaleur près des elfes. Elrond leur offre volontiers son hospitalité, mais l'heure n'est pas à la fête, car les Dunedains sont en voie d'extinction, exterminés qu'ils sont par Angmar. De plus, Elrond leur fait comprendre que la véritable place de PJ de leur trempe est dehors, à combattre les forces du mal, pour le bien de tous les habitants des Terres du Milieu. Soit dit en passant, les PJ viennent de se faire un nouvel ennemi, et non des moindres, puisqu'il s'agit du Roi-Sorcier lui-même qui gardera une haine tenace envers eux, pour lui avoir subtilisé Andúril au moment même où il allait enfin pouvoir la posséder. . . . .